

モノ・コト・ヒトとの出会い直しマガジン

un<sup>®</sup>



Ver.20220206

Special  
Editing

m

e

特集  
「会」の  
オンライン

e

t

s



『Playful Learning』 発刊10周年記念イベント  
**unmeets2022@online**



予定調和を打ち破り、人が集い、経験をリミックスした  
unconference2011 から 10 年。

未曾有のパンデミックにより、  
わたしたちは会う (meet) ことから遠ざけられ、  
会う (meet) ことをしなくても、  
十分にコミュニケーションが行うことができるように進化を遂げた。

全ては会う (meet) ことから始まる  
そう思っていた。

けれど、  
いまや会う (meet) ことは、  
リスクで面倒なだけの時代遅れのコミュニケーションになってしまったらしい。  
わざわざ会う (meet) なんて意味が無い？ ほんとうにそうだろうか？  
先が見通せないいまだからこそ、あえて会う (meet) 意味があるのではないだろうか。

いまだから、会いたい。

いまだからこそ、ひととひとが会う (meet) ことの意味を語りたい。  
語り合って会う (meet) ことの本質「unmeet」を探求したい。  
会って、語って、考えて、そして希望を見いだそう。

Nice to unmeet you! ようこそ unmeets2022 へ!

# Why not meet !?



[unmeets2022 @ online  
ZOOM リンクのご案内]

1月23日(日) 9:30 ~ 12:  
30 (9:00 開場)

<https://rikkyo-ac-jp.zoom.us/j/81914458928?pwd=cFZxQy9UUFF2QzhLQ2d1ZUtrYTZrZz09>  
ミーティングID: 819 1445  
8928  
パスコード: 167218

お待たせしました! いよいよ明日、unmeets2022 @ online が開催されます! なにをするかは始まってからの楽しみ!!

9:00 からゆるゆると (バタバタと!?) unmeets カフェを始めております。下記のチェックリストで、最終チェックを終えた方から、ご参加ください。

- Wifi の調子は良好ですか?
- (できればスマホではなく) PC のある静かで暖かい部屋にいますか?
- 手をぐるりと回してもぶつからない場所ですか?
- ジャンプしても床が抜けたりしませんか?
- 温かい恰好で、TalkShirts を着用していますか?
- テーブルに Talk Menu Mat を敷き、その左側にリアクションボード (別名フキダシ) が置いてありますか?
- 温かい UnmeetTea と Chocolate は準備できていますか?
- 「アンミーツ!」と、思い切り声を出し、テンションを3段階上げてから、ZOOM リンクボタンをクリックしてください!



# Nakahara Report 01

## 「会う」とは 「ともにあるう！」とする 「意志の力」である！？

中原淳先生のブログより 2022.1.24 08:31/ Jun

<http://www.nakahara-lab.net/blog/archive/13710>

unmeet @ neomuseum、昨日、無事に終了しました。

オミクロン株の感染拡大を受けて、急遽、吉野での開催を見送り、オンライン開催となりました。本来ならば「対面」で行っていたはずのワークショップ。

今回のワークショップは、著書「プレイフルラーニング」(上田信行、中原淳)から10年たったことの記念で行われるはずだったので、ぜひ、対面で行いたいと思っていました。テーマである「unmeet」とは、「meet

(あう)」を世間の常識とはズラして考える、ということ。ぜひ、このご時世なので、このテーマを対面で実現したいと思いました。

三宅由莉さんの発案に、わたしが同調して、上田信行先生にお電話を差し上げたのは12月。このときの日々の新規感染者は、2桁であったと思います。「今なら、できる」と正直に思っていました。

しかし、感染状況は徐々に悪化。1月をこえて、ここ最近の感染者は、なんと1万人にまでにいたりました。

まさに「不確実性」

VUCAなんていうバタ臭い言葉を使わなくても、わたしたちの生きている「日常」こそがVUCAそのものだと思います。

結局、1月中旬にオンラインへの転換を行い、この日のオンラインワークショップの実現に至りました。

でも圧倒的な不安のなか、オンライン開催へ、舵を切ってからがすごかった。

上田先生、三宅さん、岩田さん、井上さんらが中心になって、多くの人々を巻き込み、プロジェクトを前に進めました。何度かプロジェクトメンバーでオンラインで打ち合わせを行いながら企画を進めていく。わたしは、年末から、ちょっと家族がバタバタしていて、なかなか時間がとれず中座してしまうこともありましたが(みなさま、失礼しました+恐縮です)、なんとかみなで企画をつくりあげることができました。

三宅さん、岩田さんらが発案し、さまざまなオンライン研修をもちあげるグッズなどが各家庭に郵送され、一体

感のあるオンラインワークショップをおくることを目指しました(郵送の実作業をご担当いただいたみなさまに、心より感謝です)。

ちなみにTシャツに刻まれている文字は、ひとりひとり、自分が好きな言葉を三宅さん、岩田さんにおくってつくったもの。

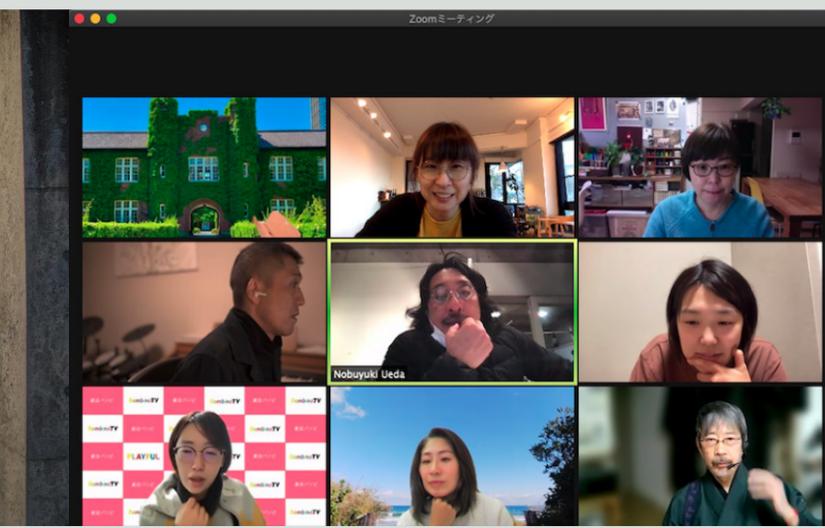
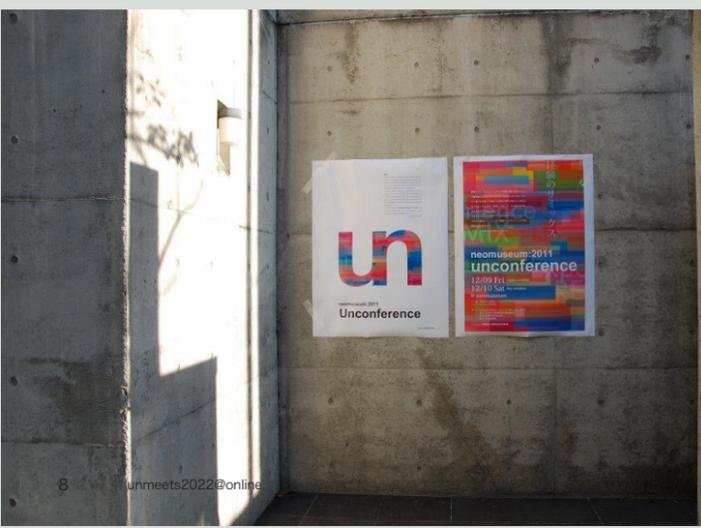
わたしは「Keep yourself alive」というクイーンの歌詞を選びました。このご時世にあっては、自分自身をメンタルにも、フィジカルにも、ヘルシーに保つことが重要かと思ったのです。そのほかにも「吹き出しツール」など、オンラインワークショップを

盛り上げ、共通体験を感じられるツールが満載でした(三宅さんのWebでは、そのほかのツールもご紹介されています)。

Trois maison

<http://troismaison.net/work/tool-design/>

ちなみに、下記のURLのショップから、今回のスタッフのTシャツと共創ツールの書籍の予約販売をなさっているそうです。ここから購入してくださった方にはツールのおまけつきだそうです。もしよろしければぜひ！





そして、オンラインワークショップの「新たな文法」が、また、ここから生まれるような気がします。

今回、参加者のみなさま、スタッフのみなさまのおかげで、素晴らしい時間をおくることができました。心より感謝いたします。ありがとうございました。すべての方々とお話しできなかったことは残念ですが、これも次回お会いしたとき喜びにつなげていきたいと思ひます。

とりわけ、今回企画でとにもご一緒させていただいた上田信行先生、井上佐保子さん、石戸谷直紀さん、井上景斗さん、秋月一絵子さん、三宅由莉さん、いわた花奈さん、曾和具之先生には心より感謝いたします。本当にありがとうございました。

次回は、ぜひ、吉野でお会いしましょう！

そして人生はつづく

neomuseum  
<http://neo-museum.com/>

unconference2011  
曾和具之先生による RTV はこちらからご覧いただけます。



<https://www.youtube.com/watch?v=-3EGFSK2m0w>



# Nakahara Report 02

## オンラインワークショップの2つの未来!?

### オンラインワークショップに「一手間」かけて「共通体験・共通感覚」をつくりだす!?

中原淳先生のブログより 2022.1.25 08:39/ Jun

<http://www.nakahara-lab.net/blog/archive/13729>



昨日、僕は、unmeet@neomuseum というオンラインワークショップが無事週末に終了したことを、このブログ記事で報告させていただきました。

「会う」とは「ともにあろう!」とする「意志の力」である!?: unmeet@neomuseum2022が無事終了!  
<http://www.nakahara-lab.net/blog/archive/13710>

このワークショップは、著書「プレイフルラーニング」(上田信行、中原淳)から10年たったことの記念で行われるはずでした。ぜひ、もう一度、吉野のneomuseumで対面で行いたいと思っていたものの、オミクロンで、やむなく、オンライン化。

しかし、せっかくやるのだから、こは腹をくくって、楽しもう。オン

ラインワークショップの最先端を走るプロジェクトにしたい、と企画者で話し合い、参加者の皆さんにもご協力いただき、なんとか完走することができた、というものです。参加者の皆様、関係者の皆様に、この場を借りて御礼を申し上げます。

経緯の詳細については、先日のブログをご覧ください。

ところで、一夜あけて考えてみて、何が、このワークショップのデザインとして新しかったのかを、すこし俯瞰的に考えて見ました。

端的にもうしあげれば、unmeet@neomuseumというワークショップには、オンラインでは、通常、不足しがちな「共通体験」と「共通感覚」が生まれていた。

のではないかと、思います。これらは三宅さんや岩田さんがデザインしてツールを媒介してつくられてものです。ワークショップで使うツールは、前日までに、参加者の各家庭に送られておりました(関係者の皆様、お疲れ様でした!)

まず、圧倒的だったのは「おそろいのTシャツ」「おそろいの壁紙」であったと思います。これで「舞台」が生まれ、「さっきまで見知らぬ人々同士」が「わたしたち」になりました(同じ衣装に身を包む、わたしたちのアイデンティティが生まれる)。

これらのツールに、けいとさん、ひえこさん(劇団バンビ)らが行ったミュージックビデオ(みなでダンスをする)を即席でつくるワークがあったおかげで、圧倒的な「共通体験」が生まれました。「わたしたち」を、さ

らに強固な「わたしたち」にするためには、「共通のコト」が必要です。

通常、わたしたちがよく知るオンラインワークショップといえ、

- ・ひとによっては画面オフ
- ・どこからアクセスしていて、何をしているかも
- ・誰が参加しているかもわからない
- ・コンテンツは一方向で送信
- ・内容は認知面に偏り、身体性があまりない

ものも少なくないのですが、これらのワークで「今、ここにいる、同じことを楽しんでいる、わたしたち」という気持ちが生まれたように思います。

ふたつめは「共通感覚」です。実は、先ほどの写真をもう一度見ていただきたいのですが、今回、岩田

さん、三宅さんらから郵送されたツールのなかには「チョコレート」と「紅茶」がはいっていました。

ワークショップが始まる前に、同じ紅茶をいれて、みなで飲む。ワークショップの途中で、疲れたときには、みなでチョコを食べる。

同じものを、同じタイミングで食べる経験と共通感覚を生み出すべく、これらのものは贈られていたのだと思います。つまり、共飲・共食を通じて、感覚を共有することができたのだと思います。実際、紅茶のなかにはアールグレイ。ベルガモットの香りがよいものもおくられていました。

考えてみれば、オンラインワークショップでもっとも欠けているのは、「におい」や「あじ」なのです。

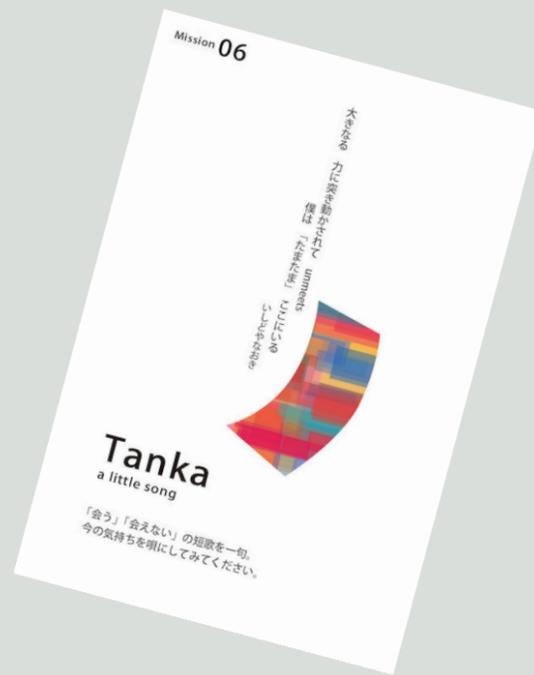
人間の豊かな五感のなかで、「見る」

と「聞く」はオンラインワークショップでも実現できますが、「におい」や「あじ」は、なかなか難しかった。

今回のワークショップでは、同じものを、同じ瞬間に食べたり、かいだりすることでこれを擬似的に再現できました。先ほどの共通体験とあいまって、共通感覚は、さらに強固な「今、ここにいるわたしたち」をつくりだしていきます。

もちろん、この他にも、「吹き出しツール」と「水性ペン」などで、画面を通してコミュニケーションをしたりするなど、面白いデザインがありました。

ちなみに、、、2日前にオンラインワークショップは終わったのですが、実は、ネット上では、このワークショップのリフレクションを「短歌」で寄



せるアフターフォロー？が続いてい  
ます。昨日、三宅さんから新たなミッ  
ションカードが追加されました。短歌  
でリフレクションというのも面白い  
ものです。

吉野にて  
逢えるその日を  
待ち焦がれ  
逢うと逢わぬの  
意味を見つける  
(中原淳)

オミクロン  
ああオミクロン  
オミクロン  
おまえも、おれも  
今を生きてる  
(中原淳)

失礼しました（許可がとれていないの  
で、わたしの駄作だけ…）。

いずれにしても、今回のワークショッ

プは、おそらく  
一手間かけて、オンラインワーク  
ショップを楽しくしようとするひと  
びとに、様々なヒントを投げかけるも  
のになったのではないかと思います。

もちろん、その実現には「一手間」か  
かるし、コストもかかる。実際、参加  
者は今回のワークショップに1万円の  
参加費（実費）がかかっています（企  
画者側はボランティアで運営してい  
ます）。

しかし、一手間かかるけど、楽しい。  
一手間かかるけど、ここは腹をくくっ  
て、やりきりたい。  
そういうオンラインワークショップ  
には、こうした「一手間」がこれか  
らさらに工夫されていくのだろうな、  
と思います。

そして、ここには、オンラインワーク  
ショップの未来にまつわる、2つの方

向性も見えてきます。

ひとつの方向性は、

・500名ー1000名が画面オフで聞  
いている、コンテンツを渡すだけ  
のオンラインセミナー（オンライン  
ワークショップ）

です。これはこれからも爆増していく  
でしょう。

もうひとつの方向性は、

・ツールなどに一手間かけて共通体験  
と共通感覚を生み出すハイエンドな  
オンラインワークショップ

の二つの方向性です。

もちろん、この2つの「極」のあいだ  
には、グラデーションが存在し、目的  
に応じて「一手間」の範囲と深さが変  
わってくるのでしょうかけれども…。

いずれにしても、ここから、オンライ  
ンワークショップの新しいデザイン  
文法がうまれることを、願っていま  
す。

最後になりますが、参加者のみなさ  
ま、スタッフのみなさま、本当にあり  
がとうございました。

今回企画でともにご一緒させてい  
ただいた上田信行先生、井上佐保子  
さん、石戸谷直紀さん、井上けいと  
さん、秋月ひえこさん、三宅由莉さん、  
いわた花奈さん、曾和具之先生にも、  
心より感謝いたします。

次回は、ぜひ、吉野でお会いしま  
しょう！

そして人生はつづく

下記のURLのショップから、今回の  
スタッフのTシャツと共創ツールの  
書籍の予約販売をなさっているそう

です。ここから購入してくださった方  
にはツールのおまけつきだっそうで  
す。もしよろしければぜひ！

ワークショップとツールの世界は、さ  
らに深化していきそうですね。

trois maison online shop  
[https://troismaison.official.ec/  
p/00001](https://troismaison.official.ec/p/00001)

# Co-Creation Tool

## オンラインで ツールの威力を実感。

共創にとってリアルな「場」の必要性はこれから先もなくならないと思いますが、このご時世だからこそオンラインで共創の場を仕掛けることが増えてきました。

これはオンラインでのイベント「unmeets2022@neomusum」でのお話です。当初、奈良県吉野にあるネオミュージアムでリアルイベントを予定していたところ、コロナの感染拡大によってオンラインに切り替えざるを得なくなりました。その時すでに、イベント用の32種類のTシャツは発注済み。ならばと、オンラインでも人と人がつながることのできる「ツール」を一緒に同封することに。

リアルイベントではいろんな場所から人がやってくるのに対し、この時は、ツールというリアルな「モノ」がみんなの元へと出向きました。苦渋の決断だったのにも関わらず、結果としては、ツールの力も借りながら、参加者同士がしっかりとつながることのできるイベントとなりました。ここでは同封したツールを少しだけご紹介させていただきます。一方通行でないオンラインイベントを考えていらっしゃる方は是非参考にしてみてください。



### ● Talk-Shirt (p.34-35)

参加者一人一人の「みんなと共有したい言葉」がデザインされたTシャツ。

### ● Placemat (p.30-31)

ブレイクアウトルームで話すメニューが書かれたプレースマツ

### ● Reaction board (p.64-65)

リアクションを自由に書いて画面上で出す吹き出しボードと消しゴム付きのホワイトボードペン。

### ● Tea (p.78-79)

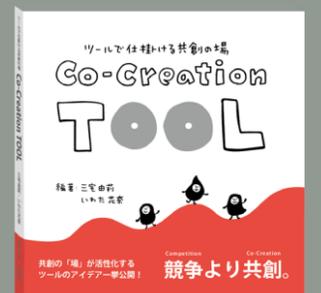
3種類の香りの良い紅茶のTパックにイベントのロゴを巻き付けたもの。

### ● Chocolate (p.78-79)

市販の板チョコにイベントのロゴを巻き付けたもの。

オンラインツール作成時には以下の点を意識してつくりました。

- ①画面上でのリアクションをわかりやすくする。
- ②参加者同士の「つながりしる」をつくる。
- ③みんなの顔を大きく映し出すために画面共有を使わない工夫をする。
- ④匂いや味、音などを使って五感を共有する。
- ⑤オンライン上での一体感をつくる。



「Co-Creation TOOL ~ツールで仕掛ける共創の場~」  
トール出版 編著：三宅由莉、いわた花奈

2022年2月10日発行





# 着たい言葉を着る

## Talk-shirt Salon 2022

自分の共有したい「言葉」がデザインされた Talk-Shirt。  
一人一人違う「言葉」を身に纏った人が出会う。  
その時、人は何を感じ、その場に何が起るのか。それだけの実験。



# ミッションカード

## Mission Card for unmeets2022@neomuseum

イベント当日を迎えるまでと、後日に出される参加者へのミッション。  
「会う」瞬間をつくる、期待の時間と余韻の時間。



**Talk-Shirt**

あなたが選んだTシャツの言葉を  
送ってください。  
言葉の定まらない人も  
Tシャツのサイズを教えてください。  
以下のGoogleフォームに入力をお願いします。  
<https://forms.gle/JfmXACXoMW8hKvyx7>

※ご切：2021年12月31日  
カウントダウンまで受付です。  
※サイズのご連絡がない方は、Mサイズで  
作成いたしますので、ご了承ください。



Mission 02



**Tell us  
about YOU**

あなたのポートレート写真とともに自己紹介を  
unmeets2022のフェイスブックグループ  
(<https://urlz.com/Nfyyl>) に投稿してください。



Mission 04



**Dress Code**

ドレスコードは **Talk-Shirt**  
+ **Something HOT** です。

みんなに共有したい言葉のTシャツと、  
どこかに身体と心のHOTアイテムを  
身につけてください。



Mission 03



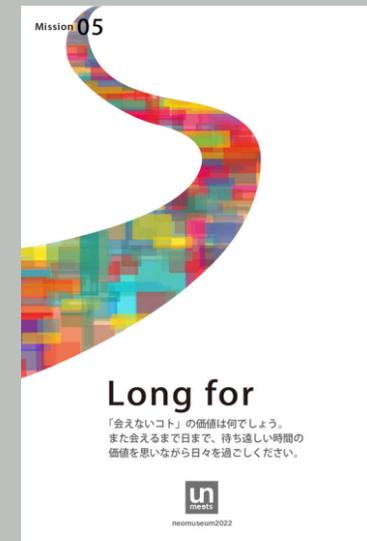
**Talk Theme**

雑誌「un」の特集「会うということ」を  
作成します。この雑誌の記事になったら  
おもしろそうなテーマ（キーワード）を  
unmeets2022のフェイスブックグループ  
(<https://urlz.com/Nfyyl>) に投稿してください。

〈例〉  
「会う」「逢う」「逢う」という世界の言葉  
表情と声と身体  
ファーストミート（はじめてのデザイン）  
「会わない」という瞬間  
会場の歴史（バーチャル、サロン、コーヒーハウス）  
「会う」「会わない」川柳



Mission 05

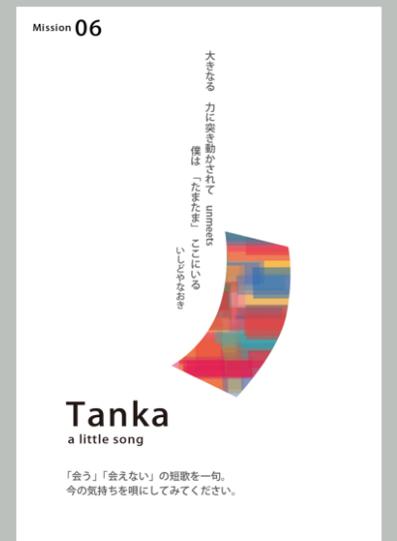


**Long for**

「会えないコト」の価値は何でしょう。  
また会えるまで日まで、待ち遠しい時間の  
価値を思いながら日々を過ごしてください。



Mission 06



**Tanka**  
a little song

「会う」「会えない」の短歌を一句。  
今の気持ちを書きつけてみてください。



# x unmeet a la carte talk menu

01 場xunmeet(会所、Salon、3rdPlace、Party etc.)

02 言葉xunmeet(「逢う」「meet」「see」「Meet up」「Hang out」「Catch up」)

03 身体xunmeet(五感、体感、気配)

04 声xunmeet

05 食xunmeet

06 2032年xunmeet

07 First Meet design(はじめましてのデザイン)

08 「会うコト」x「会わないコト」の価値

09 行きと帰りの物語り

10 unmeet川柳

11 「会う」をドラマチックにする道具100選(駅の掲示板、手紙、ポケベル etc)

12 unmeet時代のデートプラン

13 「会いたい」SONGベスト10

14 「いないこと」と「会えないこと」

# Nice to unmeet you!



# アンミーツ短歌遊び

大きなる 力に突き動かされて unmeets  
僕は「たまたま」ここにいる

—— 石戸谷歌人

オンライン 此処にはいないが 此処にいる  
画面の向こうに みんないる

—— ゆり式部

私たちはきつと 会っていた  
それでも会いたい unmeets!

—— ゆり式部

画面越し ひとりひとりの真実(リアル)が見える!  
踊って笑って語って泣いた……

—— 石戸谷歌人

幕下りて ひとしお高鳴る 拍手の如く  
手の振り止まぬ 画面が渗む

—— 石戸谷歌人

on/off の 一線越えた 私たち  
こうなりやとことん どこまでも行く

GoGoTanka! —— 石戸谷歌人

二画面でプレイフルに踊る人  
みんなの想い届け吉野に

—— さおこ式部

あの時の私に出会うアンミーツ  
会いたい人よまだそこにいて

—— 井上佐保子 @ 涙腺弱めママ

運命の 出会いの場だね アンミーツ  
次に会える日 心に秘めて

—— 秋月丸

いつまでも 止まらぬ余韻 アンミーツ  
熱気そのまま 届くメッセージ

—— 秋月丸

会えないね だから想う みんなの顔  
会おうとすると 笑顔はここに

—— 景斗親王

吉野にて 逢えるその日に 待ち焦がれ  
逢うと逢わぬの 意味を見つける

—— 中原淳@オンライン会議廃人

オミクロン ああオミクロン オミクロン  
おまえも、おれも 今を生きてる

—— 中原淳@オンライン会議廃人

逢うことの 意味教えてよ 吉野川  
Nice to meet you! Unmeet you!

—— 井上Rock式部

Tシャツを 着るたび記憶が よみがえる  
色あせないで UNの文字

—— ツール麻呂

一夜開け、机にのこるツールたち。  
ボードの文字は「また会いましょう」

—— ツール麻呂

10年の 歴史想いも 踏まえつつ、  
はじめましても 共に居れる場

—— としきぶ

会いたいと 思う心根、その意思が  
作った場所に 垣根などなし

—— としきぶ

去り際が 寂しいと思う オンライン  
ボタン一つで 消せるからこそ

—— としきぶ

2分でも3回会えば 運命か?  
きつとリアルで 会える日が来る

—— としきぶ



Ummeets のちの心に くらぶれば  
昔は物を 思わざりけり  
—— 権中納言たま丸

吉野川 飯庵の箱は 灰色に  
わがTシャツは 汗にぬれつつ  
—— 坂上マメオ

朝ぼらけ 画面のあかりと 見るまでに  
吉野の里に 触れる笑顔を  
—— 坂上マメオ

郵便を 待ち焦がれるのも 久しぶり  
開けたらそこには ワクワクのブツ  
—— きろ法師

踊り子が 思わず体 動かすと  
同じTシャツ 想いを馳せる  
—— マメオ

アンミーツ 吉野の里で 隠密に  
会いたい気持ち のせる光に  
—— マメオ

頭ふって♪ 拳あげて♪ 手をふって♪  
今も頭を巡る ummeets  
—— みみなし孝一

あの日から 今日で早くも 1週間  
余韻とともに 新たな出逢い  
—— Boss

Oh!寒い 川の流れに 身を清め  
逢いたい気持ち 燃え盛るかな  
—— 美遊人信行

あと少し 会っていたいと 抜けられず  
なかなか閉じない zoomを前に  
—— きろ

つぎの日も そのつぎの日も そのあとも  
残り続ける ummeetsの熱  
—— きろ

Tシャツを きたまま外に 出てみると  
どこか誇らしい 自分の姿が  
—— きろ

望んだり望まなくても 出会うのよ  
コロナで気づく 世界の繋がり  
—— ひとみ

ピコンピコン 余韻の音が鳴り止まぬ  
遊び続ける 目を閉じるまで  
—— かなまる

中原と さおこを泣かす アンミーツ  
我ら参加者 感謝の一語  
—— しおり（我が家の飛び入り参加インコの名  
前です）



# オンラインで会うことに向き合う ～ unmeets@online に参加して～



木口幸祐 (きろ) さんの note より 2022 年 1 月 25 日  
<https://note.com/kiroji03/n/n612458682e81>

unmeets2022@online というイベントに参加したんです。登録して時々読んでいる、立教大学経営学部の中原淳先生のメルマガでイベントの告知が。大体中原先生の関係するイベントって秒で埋まっちゃうんですね。今回も抽選とかで無理かもなぁと思いながら参加申し込みをしてみたのですが、なんとすんなり参加できることに。

## 「Un」への憧れ

今回のイベント、その名も unmeets は、10 年前に開催された「unconference2011」が蘇る！みたいな話で、その文章を読んだ時にはもう申し込みフォームを書き始めていました。僕は 2014 年ののはじめくらいに、いろいろワークショップについて勉強しているときに、なんでだったかは全く覚えていないのですが、上田信行・中原淳 (2013)『プレイフル・ラーニングワークショップの源流と学びの未来』三省堂 という本と出会い (ちなみに当時ジュンク堂書店新潟店

でアルバイトをしていて見つけるのは簡単だったのですが笑) ました。そこで上田先生と中原先生について知ることになったわけですが、この『プレイフル・ラーニング』という本の中で出てきたのが「unconference2011」のイベントでした。とてつもなく面白そうなイベントに惹かれ、でもそれがもう過去のものになってしまっていたことにどこか悲しみを覚えつつ、なんとかこのウエダノブユキという人に会えないものかと思って調べまくりました。調べまくったら party of the future というイベントの情報がでてきて、なんとあの奈良は吉野の neomuseum でやるらしい！これは参加するしかない！！と意気込んだ手前なんと締切をすぎており 1 年お預けに。でもどうしても参加できなかったことが残念で 1 年越しに party of the future 2015 に参加しました (この時は情報解禁されるタイミングを待ちに待って、出された瞬間に申し込みだことをよく覚えています笑)。

これが上田先生との初めての出会いでした。もうとにかく場の空気をぐわっと作ってしまう人で、すごかったですよね。旅館のおかみさんに感謝の気持ちを伝えよう！っていきなりワークショップが始まったりとか (みんなでスリッパを並べてハート型を作ってみたり)、わけわからなさも感じつつその場は思いっきり楽しみました。

ワークショップについて学ぶ中で、「unlearn」という言葉と出あいます。まなびほぐしという日本語があてられていて、当時の僕は衝撃を受けた気がします。新しい服を、一度解体し、自分の体にピッタリのものに編み直すかのように、自分が得た学びをほぐし、そして自分にフィットする学びへと変えていく、これが unlearn です (僕の記憶ではね)。

unconference, unlearn…。なんとなく un という英語の接頭語にはネガティブなイメージを持っていましたが、そのイメージが少し崩れ「Un」に魅せられていたんだと思います。

「会う」とは何か。

unmeets

逢う 会う  
live

会わない

そして 2021 年 12 月。その感覚すらだいたい忘れてしまっていた時に、急にこんなコピーのついたイベントの情報が飛び込んできます。忙しくてメールを開いては返し…としているところでこの情報を見つめます。ビビッときたんでしょうね。しかも今回は中原先生も関わっているじゃないか！この人にも会える場だ！という下心満載で参加を決意しました。

## ワクワクするツールとの出会い

申し込みフォームの解答欄には「Talk Tシャツ なるものをつくるから、そこにのせたい言葉を書いて！」というミッションがついていて、ここから unmeets がスタートしました。僕は「WA」という言葉を。最初は音楽のことが頭に浮かんで、和音「和」にしようと思ったのですが、平「和」、日本的な「和」とか考えているうちに、人の輪、めぐりの環、対話の話、驚きのワッ！とかいろいろ出てきてしまい、えいやっ！とローマ字 2 文字の「WA」に。こんなデザインの Talk

Tシャツが出来上がっていました。3 日前くらいに事務局からこの Tシャツが届いたのですが、Tシャツと一緒に、コメントボード、メニューの冊子、チョコレート、紅茶などなどいろんなもの (ツール) が一緒に入っていました。イベント用につくられたグループチャットですすでに開封した人たちが写真やコメントをあげているのを見て、まるでクリスマスの朝にプレゼントを探しに行くこどもの頃にもどったような気持ちでポストを見に行きました。届いた包みを開けて、出てきたものを見て、ワクワク度が爆上がり。それぞれのもの (ツール) に込められた思いを想像しながら、しばらく眺めてしまいました 笑

デザイナーの三宅さんも言っていますが、ツールがとても大切なのだということ今回物凄く感じました。ここにあるちょっとしたコメントボードや、いつも飲んでいる紅茶のティーバッグが、このイベントのために特別に送られてくるだけでワクワクする

気持ちをつくったり、温かい気持ちにさせてくれたりするのだと。ちょっとしたものでも思いを込めて、ツールにしていくことで、場や人が変わるのだということを学びました。今回の第 1 の学びがこれでした。

## ビジュアルって大切

上田先生のワークショップにはよくあるミッションが今回は事前に 5 つほど出されたのですが、このミッションの出し方がまたいいんですね。三宅さんがオリジナルでデザインした「ミッションカード」というものが用意されていて、その画像とともにグループにミッションが流れてくるんです。著作権があると思うのでここで実物が見せられず残念なのですが、とにかく素敵なんです。カラフルだけどシンプルな色合いで、カッコよくもありながらもとても柔らかいという、最高でした。そのミッションカードが、与えられたミッションに取り組む時に、考えたり想像したりするための起点を置いて

くれているというか、なんとなく思考が刺激されている感じがするんですよ。不思議な体験でした。と同時に、そういう見え方へのこだわりって大事なんだなとここで第2の学びでした。

## 久しぶりの参加者感

最近仕事やら何やらで、イベントの運営側・裏方にあることが多く、自分が一参加者として、当事者としてその場にいる経験がかなり減ってしまっていたように思います。それに気づいたという事実自体も大きな学び（第3の学び）だったのですが、一参加者として場に身を置けるというのがなんとなく新鮮な感覚でした。一緒に参加するみなさんが、事前につくられたコミュニケーショングループの中で積極的に投稿したりコメントしたりしていく。自分もその中のひとりとしていつもより少し前のめりに場に関わってみる。というちょっとしたことがすごく大きいことに思えて、イベントの前からとてもワクワクしていました。コミュニティのボルテージが少しずつ上がっていくその感覚がだんだんと体があたままでいくような感じでとても心地よかったですね。一参加者として参加するからこそその対等な立場での出会いもあったなと

思います。役割のようなものがついていることで逃している出会っているのがきっとあるんだと思います。自分も「運営側だから」という気持ちとか意識の中で関わり方を変えて、演じているのだろうなと思いました（これが第4の学びですね）。

## What a small world, What a wonderful world

出会いといえば、本当に世界は小さいもので。自分が仕事で運営している場に、新しく参加してくる方の保護者がこのイベントの運営に関わっていたり、自分の働いている会社が10年以上前にプロジェクトとして立ち上がった時、その構想の議論に参加していた方がコミュニティの中にいたり、2015年のparty of the future 2015に参加されていた方がまた参加されていたり、などなどで偶然の出会いや再会がたくさんありました。それもとても刺激的でした。

## 前のめりさはどこからくるのか

イベントが始まった時、事前のコミュニケーションがあって、ボルテージが

少しずつ上がっていったということもあったのですが、その場にいる人たちの「この日を待っていた！」という共通の感覚がオンラインのイベントにも関わらず画面越しに共有されていました。自分がまるでみなさんと同じ空間にいるかと錯覚するかのようでした。イベントは自宅のこたつの上においてあるPCの13インチの画面の中の出来事なのに。なかなか体験したことのない不思議な感覚でした。

オンラインイベントで40人くらいの参加者がいる中で、誰一人として画面オフの人がいなんです。それも最初から。こんなイベント初めて参加しました。それに気づいたのも終わったあとだったのですが、シンプルに驚きでした。

スタートしたあとも、それぞれのワークの中で参加者の方々の前のめりさがすごい。自分も負けじとぐいぐいきました。その熱量がとてもよかったですね

まさに体験づくり。仕事でも「カスタマージャーニー」なんて言葉をつかたりしますが、まさにこれだ！という感覚です。

終わったあともミッションが続いて、その余韻が偶発的にも残り続けているのですが、申し込み、参加が決まり、ミッションをクリアして、参加

「会う」とは何か。

逢う  
会う

live

会わない

して、終わって、余韻に浸るところまで、一連の体験が計画と偶発の組み合わせでうまく設計されていて、そこにまんまとはまっていくという。

こういうコミュニティのあり方とか、体験ってどうやって生まれているのでしょうか。上田先生、中原先生をはじめ運営のみなさんがもちろんいろいろ計画してくれていたものだと思います。それ以上の何かがあるような気がしてなりません。

## 何かじたくなる、動きたくなる、そういうエネルギーをもらいました

今も余韻が残っているからこそ、この体験と、そこからの気づきや学びを言葉に残しておこうとnoteの初投稿をするまでになってしまったわけです。人が勝手に行動したり、前向きにチャレンジしたりすることの背中を押していくような体験づくりってすごいことだなと思います。

自分も高校生や大学生と関わる機会が多いのですが、きっと今回のイベントに参加したからこそ活かせることがある気がします。そこも言葉にしたいと思いつつ。今日は筆が走り切った、ならぬ指がタイプ仕切った気がす

るのでここまで。それではまた。

## unmeets



鹿野豊さんのブログ「科学者雑談」より February 5, 2022  
<https://researcher-chat.blogspot.com/>

久しぶりにブログを書くことにした。オミクロン株 (SARS-CoV-2 の変異株 B.1.1.529 系統) における新型コロナウイルスの影響が猛威を奮う前、奈良・吉野「neomuseum」(同志社女子大学の上田信行先生のおつくりになったワークショップ専門ミュージアム) で「unmeets2022 (アンミーツ 2022)」というイベントが計画され、参加する予定にしていた。

このイベントは、どちらも教育を専門とする専門家である同志社女子大学におられた上田信行先生と現在は立教大学に異動された中原淳先生の共著で書かれた「プレイフル・ラーニング」という本が出版されてから10年という節目の年に企画された企画であった。

上田信行先生とは、私自身がMITに留学していた時に同時期にMITメディアラボにいらっしゃっていた先生で、毎回、異種交流戦での会話を楽しんでいた記憶がある。帰国後も、私を同志社女子大学のゼミに参加させてもらったり、いきなり、「旅する neomuseum」というFacebook ライブ限定のラジオ配信イベントにゲストとして出させても

らったり、更には、「場のデザイン」というコンセプトで様々な建築家の方々と交流があり、その現場に参加させていただけると、非常に楽しい時間を過ごさせてもらっている。ワークショップのデザイナーと呼ぶべき上田信行先生は、日々違う仕掛けが必ず用意されていて、毎回、最初は多少なりとも不安になるものであるが、その日が終わった時には言い表しようがない達成感に満ち溢れている。

何かの機会に見つけた今回の「unmeets2022」のイベント。「会うこと」の意味を考えるというワークショップで非常にテーマが興味深かったこと、更には、まだ行ったことのない奈良・吉野の地へ出向いてみたいと思い、参加申し込みをしたが、見事にオミクロン株の拡大のためにイベント自体は延期。代わりにオンラインイベントを開催することになった。そこには、対面イベントでは感じる事が出来なかった「オンライン上で会う」ためのヒントが様々な隠されいたように思える。

まず、事前準備。私が2008年3月に Michael Nielsen という業界のスター研究者がトロントで一般の人も

巻き込んだイベントをするということで、トロントの街に初めて行きたいということもあって、申し込んだ「SciBarCamp @ U Toronto」というイベント。私は当時幸いなことに Michael Nielsen のオフィスがあった Perimeter Institute for Theoretical Physics というトロントから少し離れた Waterloo というカナダの小さな田舎街に滞在していた。そこで、イベントの準備をしている Michael Nielsen に会い、どうしてこんなイベントをやっているのか? 更には、どのような事前準備が必要なのか? ということを学んだ。

そこで、出会ったのが会議のプログラムを事前に全く決めない **Unconference** 形式というワークショップ形式であった。当時の私は、今よりも英語で表現するのが非常に難しく、色々苦労することがあったが、1日の最後にパプで行われる組織委員だけのミーティングに参加して、翌日のワークショップがどのようなものになるのか? ということを検討していた。それは事前にワークショップ参加者が、「これだ」と思う提案だけを考えてきて、プログラムは参加者みんなの合議で決めていくというもので、非常に斬新的であった。この

「会う」とは何か。

逢う  
会う

live

会わない

話をMITで上田信行先生にしたところ、即、このワークショップ形式を検討していただいたようで、2011年に「REMIX2011@neomuseum」というイベントでコンセプトを採用していただいたように思える。当時、私自身は吉野でのイベントには参加していなかったが、先の「プレイフル・ラーニング」の本の中でイベントの詳細は紹介されている。

そのオンライン版。どうなるのだろうと思っていたら、事前に配れた「ミッションカード」。当時のイベントのイラストを基にして描かれたもので、統一感があり、更には、「自己紹介」から「トークTシャツのロゴ」、そして「トークテーマ」などなど、様々な準備をしなければならないことがあった。自己紹介するだけでも面白くなり、Facebook Group 上での見えないう繋がりや繋がりを呼び、大変ビックリしていた。また、親子での参加者や10年前のイベント参加者からの繋がりなど、多種多様で、「繋がっていきそうなのだけど、繋がってなかった」という感覚がイベントが始まる前に得られたのが大きい。

そして、事前に送付されてきた贈り物。「Tシャツ」「メッセージボード(ホ

ワイトボードタイプ)」「お茶」「チョコレート」と実際に参加者の一体感を出すにはうってつけのアイテムだった。オンラインイベントの参加条件は、ドレスコードが「送れてきたTシャツを着ること」であったため、皆、同じTシャツを着て、イベントに参加することが出来た。場は共有できなくても、アイテムを共有することで一体感が高まるのだなと感じた。

更に、オンラインイベントがスタート。ウォーミングアップとして、みんなと一緒に「ダンス」することから始まる。夏休みに毎朝、ラジオ体操をやっていた私にとってみれば、その妙な一体感が好きであったが、それと似た疑似体験をすることが出来た。そして、ブレイクアウトルームに分かれて、2人っきりでの自己紹介。2分間で喋らなければならないから、強制的に喋るようになるし、とにかくセット数が多い。今回は8回行くと、参加者同士で2回目までの人が現れる。こういう偶然も面白かった。個々の意識をとがらせる時間と全体で場を共有する時間とが見事に分かれていて、非常に面白かった。何から何まで初めての試みを運営スタッフ自体も楽しみながらやっていくことは並大抵のことではなかったと思うが、参加して

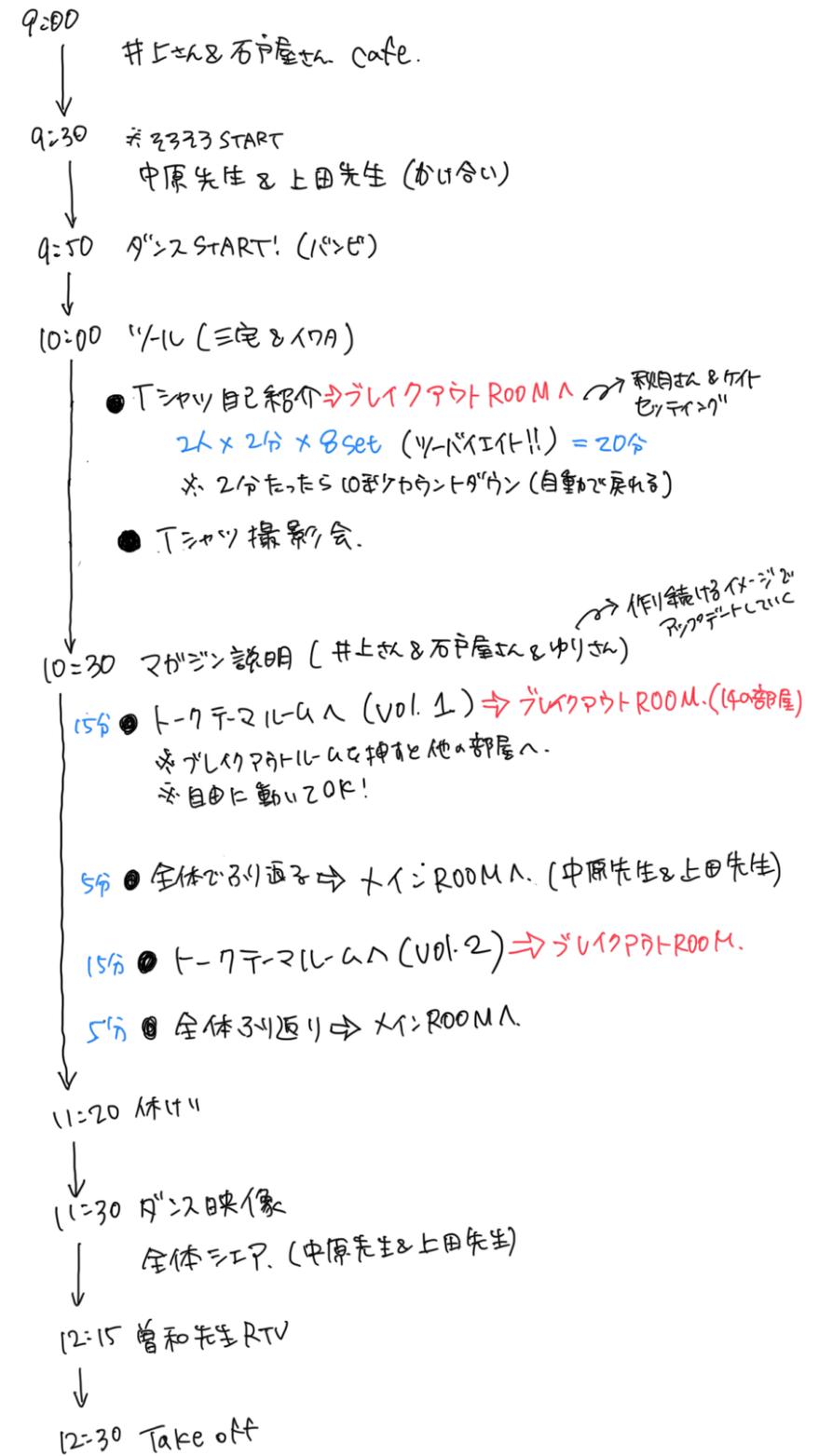
いて純粋に楽しかった。

そして、最後にきちんと「リフレクション」があった。そして、出来会ったのが特別な雑誌「un」。準備のところからイベント中の風景、イベント後のリフレクションまで実に細部にこだわられたものであった。「なつかしさ」もありつつも、どこかで「次も」と思わせる仕掛けが満載であったなと思っている。

オンラインでもオフラインでも、気持ちを一つに出来る場の存在というのはとっても重要だと思ったし、更には意見を真剣にぶつけあわせるということの大切さを改めて感じた。具体的に明日行動できることがあるわけではないと思うが、こういうものの積み重ねによって学びが一つ一つ昇華していくのだろうと思っている。



unmeets2022 @ online のタイムスケジュール





## UN-magazine 特別編集号

『Playful Learning』 発刊 10 周年記念 イベント

『Playful Learning』 三省堂 編著：上田信行 中原淳

2022 年 2 月 6 日 発行バージョン

編集室

編集協力：

上田信行

豊留珠実

三牧（鈴木）純子

中村太郎

中原淳

広瀬義浩

松下慶太

松尾憲暁

石戸谷直紀

木口幸祐

元木一喜

三宅珠代

三宅由莉

鴻池亜矢

鹿野豊

井上海南子

井上佐保子

勝原裕美子

河田敏季

館野泰一

いわた花奈

赤木孝一

野口真隆

秋月一絵子

佐藤弘人

小原大樹

井上景斗

根本紘志

竹内ひとみ

曾和具之

井村直恵

中辻孝典

コピーライティング：井上佐保子

レイアウトデザイン：三宅由莉