

碁ルネッサンス(GoR)概要

2014年6月xx日(xxx)

内容

No.	主題	詳細
1	碁ルネサンスのコンセプト	<ul style="list-style-type: none">①GoRの目的・目標②GoRの主な2つの枠組み③複雑系の特徴④個の重視・個の繋がり⑤GoRの3項目の組織モデル
2	普及の展望	<ul style="list-style-type: none">①普及の視点②関連付けによる展開③現実・インターネット世界の強み



•1.碁ルネサンスのコンセプト

①GoRの目的・目標

▶ GoRの目的

- ▶ 現代に適応的な組織モデルおよび具体的施策を示し、囲碁を普及する。

▶ GoRの目標

- ▶ 各年齢層に、人生に彩りを添える1つのものとして囲碁を提案する

•1.碁ルネサンスのコンセプト

②GoRの主な2つの枠組み

▶ 複雑系

- ▶ 演繹的、線形的、部分的な従来の科学とは異なる説明理論で、帰納的、非線形的、総合的な理解を試みる科学。

▶ 個の繋がり・個の重視

- ▶ 人間一人ひとりを重視しその力を存分に引き出す仕組みの構築が、変化に適応的な組織の創造・運営に寄与するという考え方。

•1. 碁ルネサンスのコンセプト

③ 複雑系の特徴

▶ 複雑系の特徴

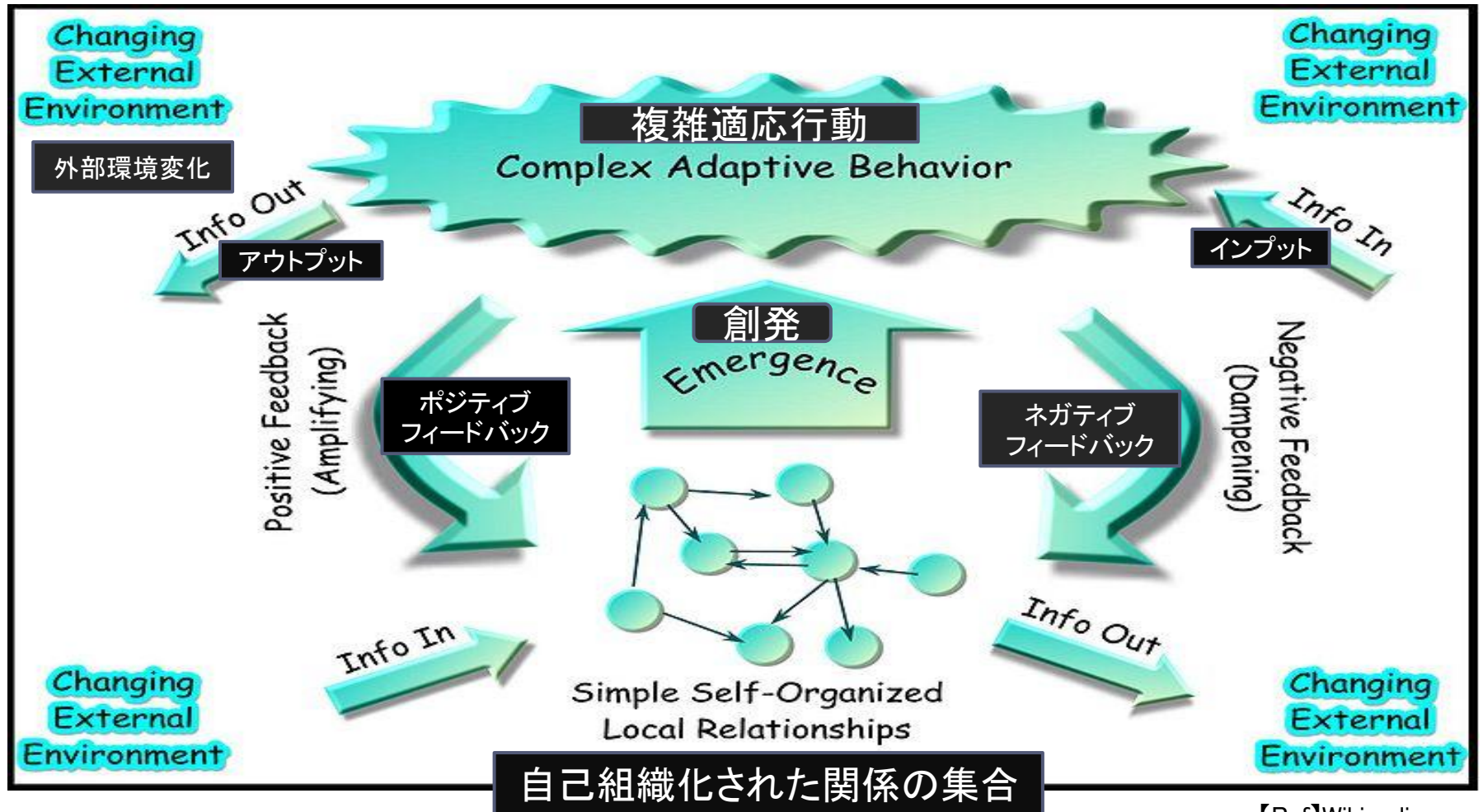
- ▶ 全体(システム)を構成する各要素の変化が分かってても、システムとしての動きは予測困難である系を言う。
 - ▶ その予測困難さが、要素の多少とは本質的に無関係に生じるときそれを創発と言い、各要素を詰めていだけでは説明困難なシステムの動きが見られる。
 - ▶ 全体 \geq 個の総和

▶ 複雑適応系

- ▶ 複雑系の中で、各要素が全体からのフィードバックをもとに学習して自らを自己組織化し、その変化による創発が起きることによってより外部に適応的に振る舞おうと進化する系。
- ▶ 秩序とカオスの狭間である”カオスの縁”で進化速度が最大になる。

1. 基ルネサンスのコンセプト

【ref】 複雑系のイメージ



【Ref】Wikipedia

•1.碁ルネサンスのコンセプト

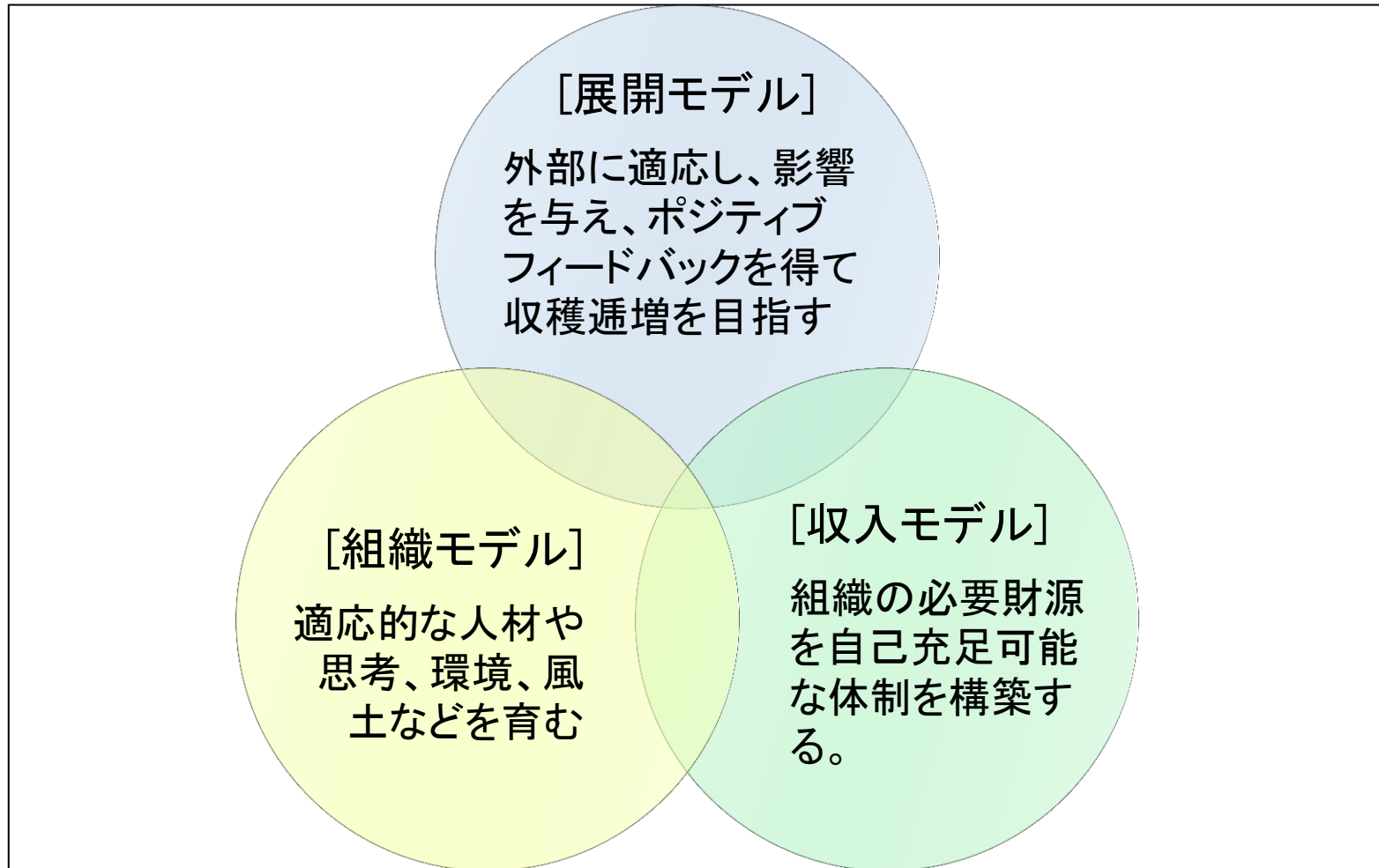
④個の重視・個の繋がり

▶ 個の重視/個の繋がりの特徴

1. 個(人間一人ひとり)の重視は個の精神的充足を満たすもので、個の力を引き出す。
2. 組織そのものを構成する個を重視する。より正確に言えば、個と個のコミュニケーションを重視し、そこから生じる相乗効果に期待を寄せる。
3. 複雑系による解釈もできる。すなわち、個の重視という組織からのフィードバックが個の自己組織化を促し、そこで変化したコミュニケーションが創発を生み、組織として適応的に進化する。

1. 基ルネサンスのコンセプト

⑤ GoRの3項目の組織モデル



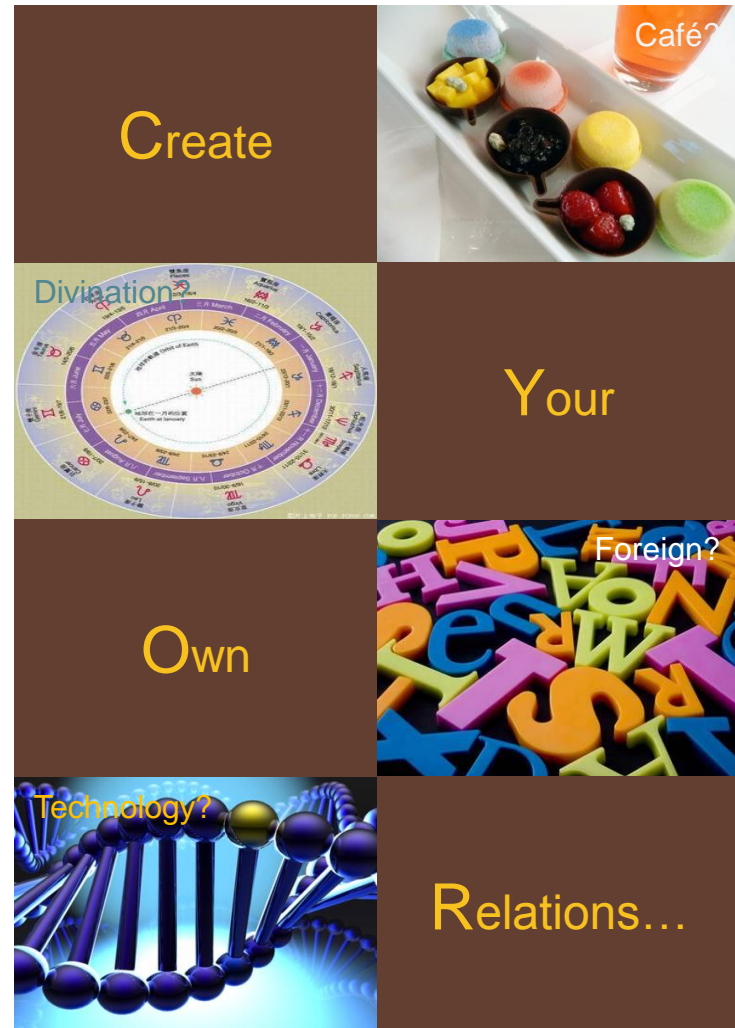
2. 普及の展望

① 普及の視点

- ▶ 予測困難な世界で普及を進めるためには、新たな枠組みで捉え直す必要
 - ▶ 囲碁で完結する世界から囲碁+ α へ
 - ▶ 対面から対面+バーチャルへ
 - ▶ 男性中心から男女双方の魅力の活用へ

•2. 普及の展望 ②関連付けによる展開

- ▶ 囲碁+α
- ▶ 連想思考



•2. 普及の展望

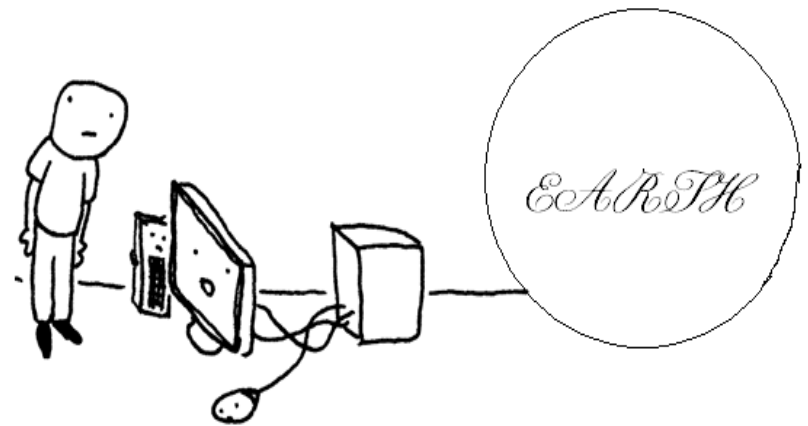
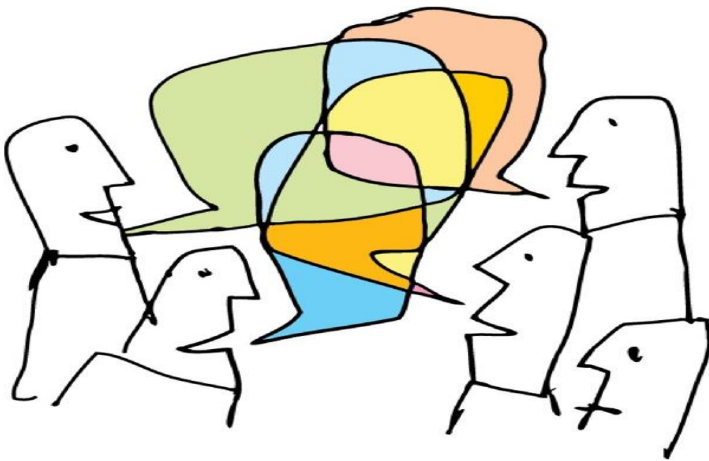
⑤現実・インターネット世界の強み

▶ 対面社会

- ▶ 真剣勝負、実践
- ▶ 交友、ライバル
- ▶ 動機
- ▶ 偶発的關係性

▶ インターネット社会

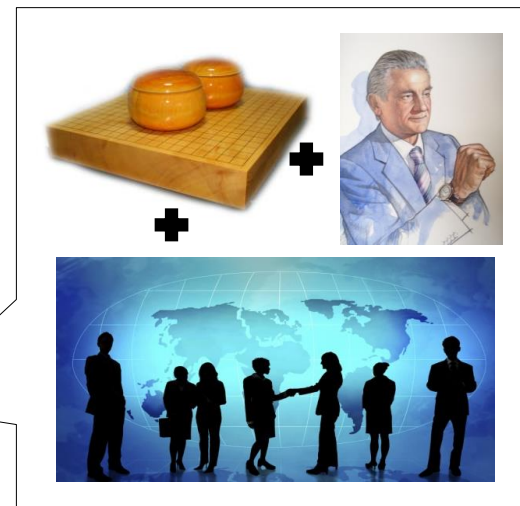
- ▶ 練習、大量の情報
- ▶ 人工知能、強いソフト
- ▶ 時間・空間制約の緩和
- ▶ 關係性の用意



2. 普及の展望

【Ref】 【事例】 IKUSE Adult Education University

- ▶ 幼稚園～中学生までを対象
- ▶ 囲碁+αの発想による動機付け
 - ▶ 囲碁を学んで社長になる
 - ▶ 囲碁を学んで海外に出るetc...



- ▶ 持続的な生徒数増加
- ▶ 教えてもらった生徒が他の生徒を教える仕組みの完成
- ▶ ライオンズクラブから20万円の寄付を獲得