

コミュニティOSによる人材育成

特定の興味ジャンルの人々が集まっている既存コミュニティであっても、現在ではそれぞれの構成員は興味の対象がモザイク化しているのがふつうである。例えば、ある女性は絵画教室に通っており、テニス同好会でも楽しんでおり、ときたまハイキングもするといったように、絵画ブローカーのような絵画専門家でもないが、絵画、テニス、アウトドアレジャーの楽しみ方について深く知っている可能性がある。コミュニティウエア*の媒介によって、異なる人的接点ができ新しい形のコミュニティや新産業が出現する可能性がおおいにある。新産業には専門家がいないのであり、将来の専門家は文化・社会的活動に潜在化している。コミュニティOSは、これらの知識やスキルの関係付けをおこなうことによって、シームレスな学習環境をつくる試みである。

[コミュニティOSによる生活空間の活性化プロセス]

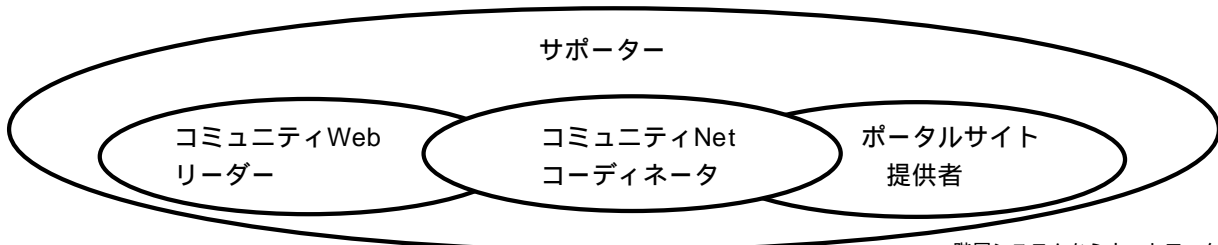
- [1] 既存コミュニティによる生活空間の活性化
- [2] 生活空間のリンク（異なるコミュニティ間の交流）
- [3] 地域間の結合

：以上3つは並行的に行われるプロセス

*コミュニティウエア：既存の教育/学習システムと個人環境の結合をめざすネットワーク環境。

[コミュニティOSの組織化とサポーター]

コミュニティWebリーダーとコミュニティNetコーディネータとの連携では、コミュニティWebリーダーの持っている環境・資質とコミュニティNetコーディネータに必要な資質が異なる場合がある。このため、コミュニティリーダー、コーディネータ、ポータルサイト側の3者による協同作業が必要である。個人、企業、大学教員・学生、自治体、美術館、博物館、資料館などのサポーターとの関係を図示する。



階層システムからネットワークが
つなぐ分散教育/学習システムへ

[運営]

興味別に募集し最初にディスカッションによって目標を明確にしたのち参加者が獲得技術の選択を行う。

[コミュニティWebリーダーの役割]

ポータルサイトを利用して所属するコミュニティの活性化と他のコミュニティとの交流を計る。

資格講座、市民講座、実学講座、地域文化交流、スポーツコーチング、国際交流、企業研修、趣味講座、インターンシップなどから募集。コミュニティに必要なマルチメディア技術、必要最小限のネットワーク技術の修得し、各自のコミュニティへの還元によりその活性化を期待する。

応募資格：コミュニティで実績がありネットワーク化による活性化に意欲ある個人。

[コミュニティWebリーダーの育成プログラム]

各コミュニティにあったコミュニティウエアの構築研修を行い実際にコミュニティで利用する。

獲得技術：メール、HP制作など各大学、自治体、企業でサポートを行う。

[コミュニティNetコーディネータの役割]

ポータルサイトの運用とコミュニティとの連携を行う。

個人、NPO、教育/学習ボランティア、大学、自治体、企業、地域コミュニティなどから募集。

情報編集技術、リアルタイム編集技術、インターネットや放送型ネットワークと教育/学習用編集サーバなどのうち自分の適正にあったスキルの修得とコミュニティWebリーダーとのインターフェイスを行う。NPOと既存組織を軸にした有機的結合をはかり、ベンチャー企業、データベース、NPO、SOHOなどにより新産業の創生を期待する。

[コミュニティNetコーディネータの育成プログラム]

目的：コミュニティウエアとグループウエアのスキル獲得とコミュニティとの交流

獲得技術：情報編集技術、リアルタイム編集技術

メール、HP制作、マルチメディア、ビジネスツール、オーサリング、データベース設計、サーバ構築などの複合技術とコミュニティウエア応用技術獲得。個別研究員（各大学、企業で1-2人）研修プログラムとコミュニティ活性化プログラムからなる。

[ハード&ソフト技術]

デジタルアーカイブ（各種教材サーバ）、リアルタイム編集、協調編集、各種ネットワーク、放送、SOHO技術

応募資格：社会人、学生