

Learningvote Web System

(授業視聴料分配システム)

<http://www.learningvote.com/resume/lws20150608.pdf>

作成: 株式会社Learningvote 代表取締役 井上正廣

2015.6.8

開示複製可／改ざん禁止

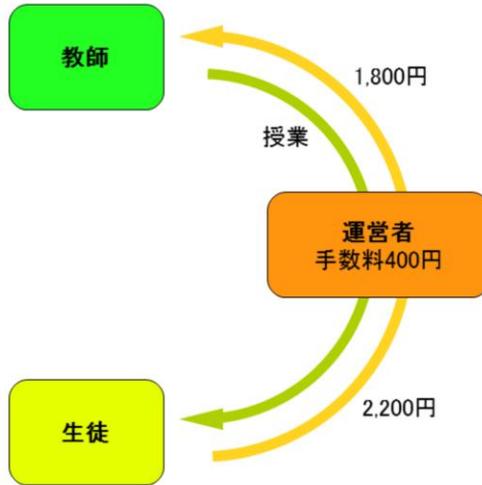
ページ左上の「ノート注釈」マーク(黄色の吹き出しマーク)を右クリック出来ない場合は、本PDF書類をダウンロードし、AdobeReaderでご覧ください。

ページ左上の「ノート注釈」マークを右クリックし、「注釈のリストを表示」させ、「注釈のリスト」右上から、「オプション>すべてを展開」する事を勧めます。

本PDF書類は、株式会社Learningvoteの第1事業である「授業視聴料分配システム」の概要を示す。

改ざんは禁止しているが、公開資料であり、複製も可。

従来型eラーニング



開示複製可／改ざん禁止

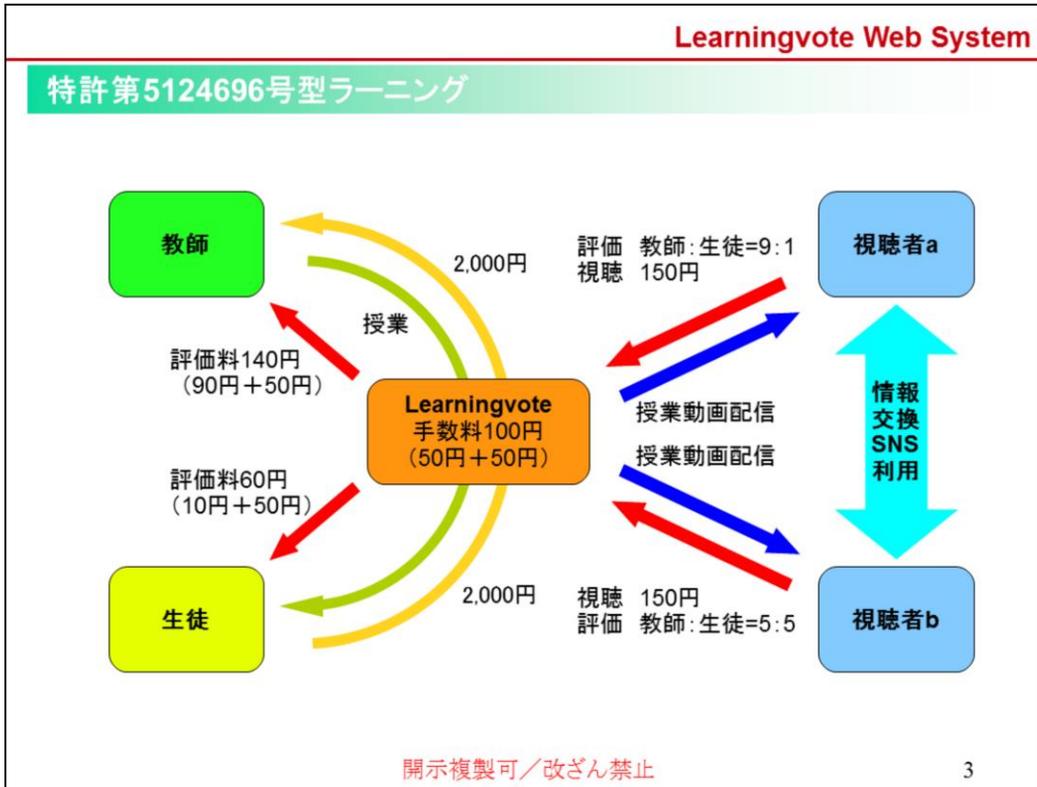
2

eラーニングには様々な形態があるが、ここでは一例として、運営者が教師と生徒を仲介し、中間マージンを取る型を示す。

教師と生徒は遠隔地に在り、運営者がインターネットで仲介している。

生徒から見ると、支払額の**一部を運営者に抜かれる**ように見える。

教師から見ると、受取額の**一部を運営者に抜かれる**ように見える。



Learningvoteは、教師と生徒をマッチングし、その授業を録画する。これをコンテンツとして第三者である視聴者にオンデマンドで配信し、視聴料を受け取る。

この際、視聴者は**教師と生徒に対する評価**を添える。

Learningvoteは、ここから手数料を引き、残金は、**評価を基に教師と生徒に振り分ける**。

視聴料はLearningvoteが決める。同じコンテンツでも、人気が高ければ(視聴回数が多ければ)料金を倍化し、新しいコンテンツを有利にする(未定)。

授業料は教師が決める。

図では、教師と生徒は1対1であるが、特許は複数対複数をカバーしているので、**2対10の将棋指南**なども可。

Learningvoteは、鑑賞料1,800円の映画館と、150円のレンタルビデオ店を経営するイメージ。

顧客数は桁違いに増え、SNSを通じ、レビューや**視聴者同士の碎けた情報交換**が行われる。

リアルタイムで間違いを訂正される授業の需要は無くならない。遅れて観られるレンタルビデオが映画と共存共栄している如く。

特許第5124696号型ラーニングのメリット

- a) ハラスメントやストーキングの心配が無い
- b) 授業に於ける中間マージン無し
- c) 教師は、授業料2,000円の他に100人の視聴者から70円ずつ貰えば7,000円の追加収入を得る
- d) 生徒は、授業料2,000円を払うが、100人の視聴者から30円ずつ貰えば3,000円の収入を得る
- e) 良き教師、良き生徒となってしまう
- f) 視聴者は、情報交換(SNS)で授業を選べる
- g) ソーシャルラーニングが生まれる

もちろん完全ではないが、Learningvote利用者は教師・生徒ともに、後日評価料を受け取りたい人ばかりなので、ストーキングやハラスメントの心配が無い。

教師・生徒の紹介料のみで、授業の中間マージンを取らない業者は、その後のトラブルに対し無責任だが、Learningvoteは矛盾する「安全安心」と「中間マージン無料」とを両立。

従来、教師の収入は授業代金だけだったが、Learningvoteでは生徒が支払う授業料をそっくり貰った後、見知らぬ視聴者達から評価料を貰える。

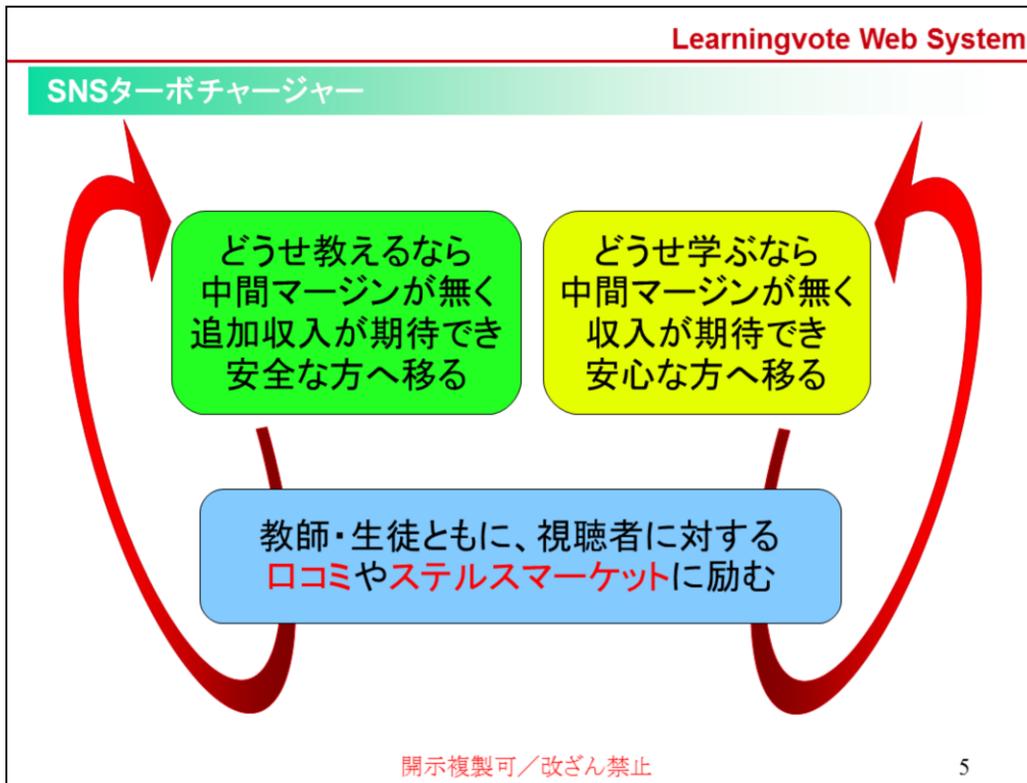
生徒は授業料を払って、その対価に見合う知識を得るが、そのうえ後日、見知らぬ視聴者達から評価料を貰える。

Learningvoteでは、視聴者が下した評価に基く評価料を教師と生徒が受け取る。この手順が、良き教師と生徒、並びに人気の教師と生徒を生み出す装置となる。

視聴者は、単に安く多く勉強できるだけでなく、SNSでのランキング(教師の丁寧さ、イケメン度、生徒の健気さ、美人度等)を基に、好みに合った授業を選べる。

一部の視聴者はSNSにより、授業内容についてのコメントを交わす事で互いに不足を補う。ソーシャルラーニングが始まる。

教師・生徒・視聴者、誰も損をしないビジネスモデルと言える。



従来の遠隔教育と違い、教師・生徒にとって、**中間マージンが無い、収入が得られる、安全・安心**などのメリットから、**必然的に革新的採用者(イノベーター)**が集まる。

この**革新的採用者**たる教師・生徒は、収入を得たいという動機より、「革新的」であるがゆえに他のSNSを通して**必要以上にロコミで勧め、またはステルスマーケットに励み、視聴者を勧誘**してゆく。

視聴者が増え、**儲かると気付いた教師・生徒が初期少数採用者(アーリーアダプター)**となる。

この層は**純粋に儲けたい願望からロコミやステルスマーケットに励み、視聴者を増やす**。

視聴者が増え、**儲かると気付いた教師・生徒が前期多数採用者(アーリーマジョリティ)**となって**コンテンツを増やす**。

コンテンツが増えると、視聴者層に充足感が広がり、**儲かると気付いた教師・生徒が後期多数採用者(レイトマジョリティ)**となり、**名物教師・名物生徒が生まれる**。

名物教師・名物生徒が視聴者を一気に増やす。

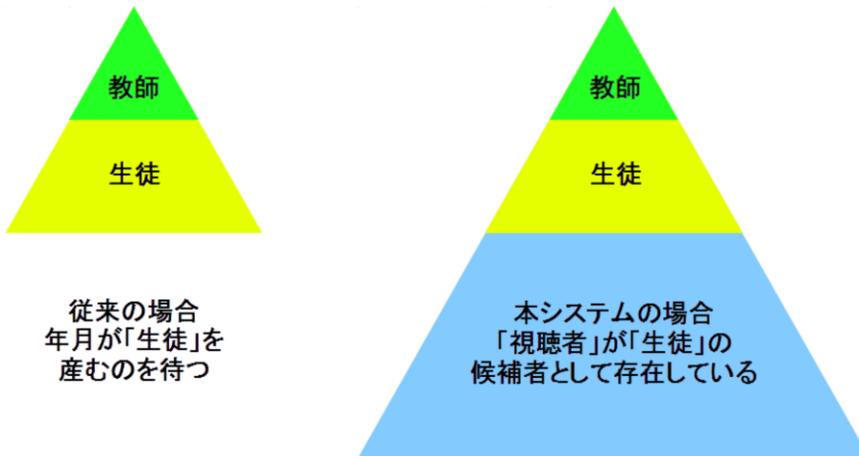
やっと**儲かると気付いた教師・生徒が採用遅滞者(ラグード)**として参画。

この層の教師・生徒は聞いていたほどに**儲からないため、一所懸命に喧伝**する。

宣伝広告費はガソリンとしてエンジンを回すが、本システムは**集客エンジンを加速**させるターボチャージャーとなる。馬力を上げる事はもちろん、燃費を良くする事も可。

生徒の「教師成り」環境

生徒が教師に成るには、新たな生徒が必要だが...



開示複製可／改ざん禁止

6

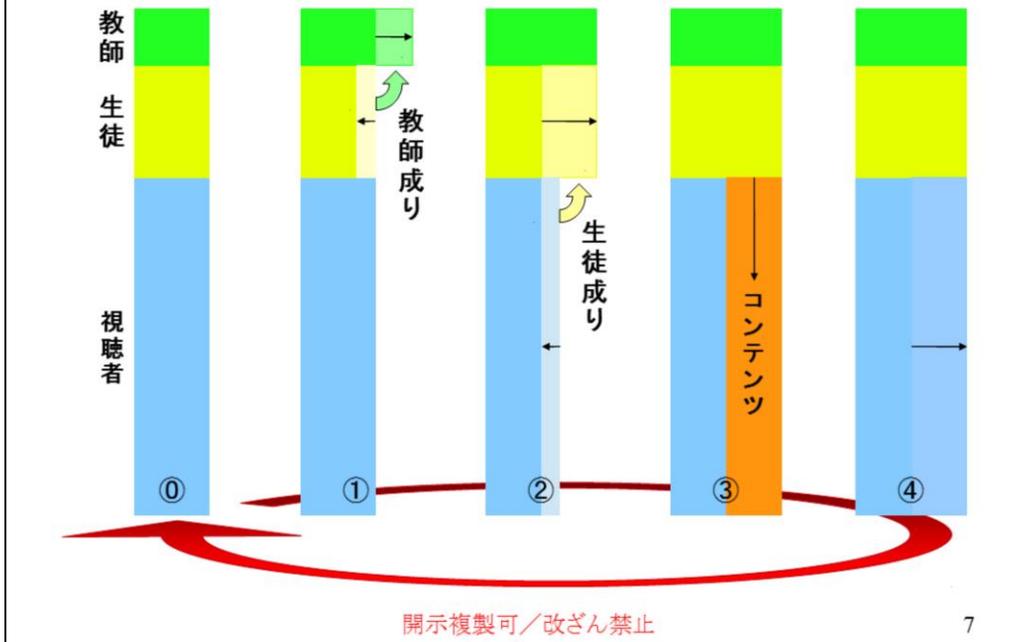
従来の遠隔教育では、**教師や生徒のパイ**は決まっていた。

よって新たな教師が産まれるためには、**自然減と自然増を待つ**しかない。

しかしLearningvoteの場合、**生徒の候補生として視聴者が存在**しており、年月を待つ必要が無い。

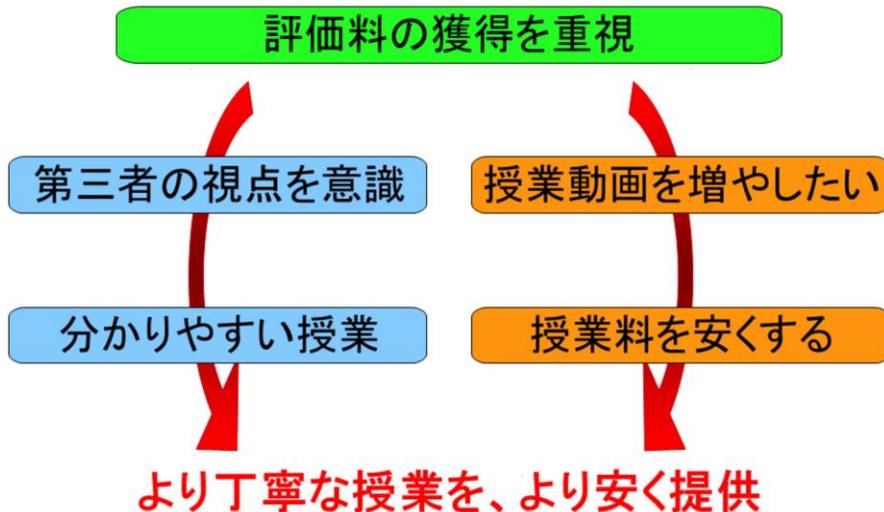
特に趣味分野に於ける生徒の知識習得は短期間で可能であり、生徒の候補生たる視聴者が居るLearningvoteは、**生徒の教師成りを援護**する。

視聴者が視聴者を産む図



- ①生徒だった人が、授業で上達し、教師に変わる。または、自分の教えた分野で教師に成る。その分、生徒は減る。
- ②その減った分を視聴者が補って生徒に成る。その分、視聴者が減る。
- ③増えた教師と生徒により、コンテンツが増加する。
- ④この増えたコンテンツに引き寄せられ、新たな視聴者が生まれる。
- ⑤これが繰り返される。

教師の動向



開示複製可／改ざん禁止

8

従来と違い、教師は多くの追加収入を期待できるようになるので、視聴者からの評価料獲得を重視するようになる。

この評価料を多く得る方策はいくつかあるが、**万人が試みる**のは、後日コンテンツを観るであろう視聴者(評価者)を意識し、生徒に対し、これまで以上に**親切で分かりやすい授業に努める**。

ぞんざいで高圧的な口調を控え、笑顔を絶やさない教師も増える。

もう一つ、物理的な方法として、**コンテンツを増やす**。1つの授業を3つにすれば、視聴される可能性は3倍になり、評価料も3倍になる可能性がある。

授業を増やす方法は簡単で、**授業料を下げれば生徒を確保しやすくなる**。授業料を半分に下げれば、2倍ではなく、3倍4倍の授業、つまりコンテンツを生むだろう。

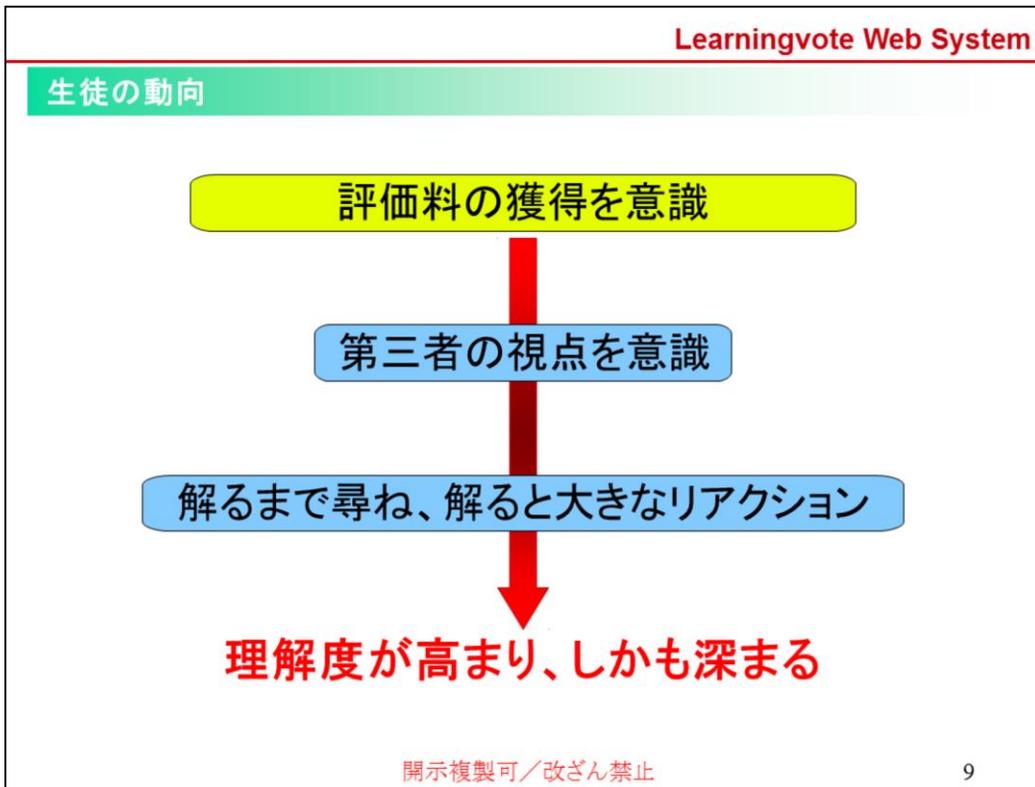
従って、Learningvoteに集う教師は、**必然的に、より丁寧な授業を、より安く提供する**ようになる。

パワハラでうっ憤を晴らすような教師は淘汰される。

身だしなみを整え、暖色系のライティングで視覚的に、ヘッドセットで聴覚的に好感度を上げる教師のみが評価の対象となる。

他方、**決めセリフで人気を博し、授業料を遥かに上回る評価料を受ける教師が現れる**。

教育系のユーチューバーが広告収入で月数十万円を得る時代となったが、**独りで続けられる人はユーチューブで、生徒でバラエティーを広げたい人はLearningvoteと、住み分ける事になる**だろう。



従来と違い、生徒は学んだ上に収入を期待できるようになるので、視聴者からの評価料獲得を目指すようになる。

この評価料を多く得る方策で、**万人が試みる**のは、後日コンテンツを観るであろう視聴者(評価者)を意識し、**良き生徒たらんと努める**。

それはつまり、解らない点を生返事でやり過ごさず、**理解できるまで尋ねたり、理解すると大きなアクション**でそれを表現する。まるで芸人のように。

この行為は、評価料獲得という目的とは裏腹に(?)、**理解を招き、更に深い知識として脳に留まる事**を意味する。

従って、Learningvoteに集う生徒は、**必然的に、理解度が高まり、しかも深まる**。

美人教師にうつつを抜かしている生徒は(それはそれで良いが)評価料を稼げない。

身だしなみを整え、暖色系のライティングで視覚的に、ヘッドセットで聴覚的に好感度を上げる生徒のみが評価の対象となる。

他方、視聴者に深い理解を及ぼし、払った授業料を遥かに上回る評価料を受ける生徒が現れる。

また、「**わかんない**」てへぺろ(・ω<) **なんてプロ生徒も現れる**。

もちろん、**教師とコンビを組むプロ生徒も現れる**。

これは教育ではないが、**漫才師がボケとツッコミで視聴者にお笑いを提供して評価料を得る場**にもなる。

ゲーミフィケーション要素

DVD教材を眺めるだけのeラーニング

- ◆膨大な授業量で数千円～数十万円と高額
- ◆淡々と流れるので眠い

ソーシャルゲームのようなラーニング

- ◆短時間で少額で気軽
- ◆ヒトがつまづいている点が面白い/歯痒い
- ◆難しい点が繰り返され、理解しやすい
- ◆生徒の達成感を疑似体験できる
- ◆授業をネタに仮想友人とチャット

開示複製可／改ざん禁止

10

Learningvoteの発案者、井上正廣はコナミの開発部門に27年勤めた経験を持つ。

個人授業の録画を視聴者がオンデマンドで見ても勉強するというビジネスモデルは2014年4月現在成立していないので、それがどんな効果をもたらすか、知られていないが、ビデオゲーム制作を経験した者にはゲーミフィケーションが詰まっていると想像できる。ネット社会に慣れている者なら、タダの物には様々な物が付いてくる事を知っている。うっとうしい広告や、怪しいラップや、ウソなど。一方、豪華で高価な物は避けられる時代となった。

そんな中、百円単位でそれなりの価値がある物は人気コンテンツとなり、1人で数万円をつぎ込む人も居る。

ゲームは、自分でプレイしても面白いが、人のプレイを見るだけでも面白い。特に同じ間違いを繰り返していると、「自分だったらこうするのに！」と歯痒く思ったり、単純に笑えたりする。これはゲームの大切な要素の一つで、人を虜にする。

houseを「はウス」と発音させるのは1回で十分だが、batteryを「バッテリー」と思い込んでいる者に「べぁレリィ」と発音させるには何度も繰り返す必要がある。これは視聴者にとっても同じ事で、難易度に沿った時間が費やされる(これもゲームの手法)教材と言える。

流れ作業のような無機質なビデオ教材とは違い、人のゲームプレイを見るかのように、生徒との一体感があり、悔しさや優越感を伴う疑似体験を味わえる教材となる。

視聴者は低料金で参加できるので、コメントも実用的ではなく砕けた内容になり、見ず知らずの仮想友人とのチャットを主目的にする人も現れる。

ソーシャルラーニングの幕開け

教師は授業料以外の追加収入が期待できる

生徒は知識を得て更に収入が期待できる

視聴者は気軽に疑似体験として学べる

三者の欲望・欲求が高まると
eラーニングは勉強に留まらず、教養や趣味に波及

誰もが教え、学び、ちょっと儲かる

SNSターボチャージャーで加速度的に集客エンジンが回りだすと、英語や数学を教えるだけに留まらず、**自分の得意分野で教師になる人**が現れだす。

ギターやバイオリン、ソバ打ちなどの趣味に広がるのはもちろん、**小笠原流ビジネスマナー**や生け花、フィットネスなどは教師の顔を売る機会となる。

いずれ、**アダルトラーニング**も登場するだろう。

Learningvoteでは、**視聴者が評価を下す**。それはまた、**監視の効果も有り、削除対象コンテンツも早期に発覚する**。

ただ、真面目なアダルトラーニングなら、**年齢でのレーティング**を採用しても良い。

かつて、ファミコンが流行り始めた頃は、勉強への悪影響や健康を害すると非難されたが、一般化してしまうと、あまり問題視されなくなった。つまり日常の一部に加わったわけだ。

eラーニングは非難こそされていないが、**コストパフォーマンスが怪しまれている**。

しかしLearningvoteが教養や趣味の分野に波及する頃には、eラーニングは特別な事ではなく、**ソーシャルラーニングを含む、ありふれた日常の一部**となるだろう。その頃にはコストパフォーマンスは、二義的な問題になっている。

人間は元来、**知識欲の旺盛な生き物**なので、**通勤・通学のゲームタイムをeラーニングタイムに替える**人も増える。**今のゲーマーは、ゲームをやりたくてやってる人じゃない**。

目的は、暇潰しであり、**薄くて広いコミュニケーション**。

「ゲーミフィケーションを備えた教育」はゲームを凌駕するだろう。

誰もが教え、学び、ちょっと儲かる

ネイティブな英語を求め
eラーニングが国境を超える日も遠くない

そのころ、日本人は
夜の余暇を、昼の欧米人に対し
日本語の教師として
小遣い稼ぎをしているだろう

開示複製可／改ざん禁止

12

なんと言っても、ネイティブな英語の発音は英国や米国の教師に教わるのが効果的。
逆を考えれば、日本人なら日本語の教師になれる可能性が有るって事だ。

韓国人なら韓国語、イタリア人ならイタリア語の教師になれる。

いずれ、発音は現地の人から教わる時代が来る。

23時、寝る前のひと時を、16時のフランスの主婦や子供に日本語を教えて、翌日の昼食を奮発し、更に後日、思わぬ追加収入が入れば彼女とフレンチ、なんてパターンが生まれそうだ^^

第1事業概要は 以上です

開示複製可／改ざん禁止

特許第5124696号の明細書を読んだだけで、この事業のポテンシャルに気付く人がどれほど居るだろうか。(もっとも私は、ポテンシャルに気付いたので、合否も分からない特許登録に86万円を費やしたのだが(´^`))

そう多くはないと思うので、このプレゼン資料を作り、ノート注釈も加えた。

これを公開すれば真似される可能性がある。特に外国では。

しかしそれは本システムの輪を広げる事なので、メリットでもある。

さて、以上で本システムの概要はほぼ語りつくしたが、「これは商売になる！」と考えた人も多いただろう。

しかしこれは序章に過ぎない。

確かにこれだけでも商売は成り立つが、勘のいい人は、これを「ファミリーコンピュータ」と見なして、ここにソフトウェアパッケージを乗せると、大化けする事に気付くだろう。

「マリオブラザーズ」並みのキラーパッケージ作りを第2の事業と捉えています。