

# eラーニング2.0： 参加するeラーニングへ

学びing株式会社 齊藤 常治・志村 航

## 1. はじめに

インターネット業界では、昨今『web2.0』という言葉が盛んに使われています。

ソフトウェアがバージョン1.0から、2.0へとバージョンアップするように、webサービスもバージョン2.0（次世代）を意識したものに注目が集まっているのです。

このようなインターネット業界の大きな流れの中で、eラーニング業界は乗り遅れている感があります。

これからの『eラーニング』には、『web2.0』の要素を取り入れたモデル、『eラーニング2.0』ともいえるサービスが必要になるでしょう。

## 2. web2.0とは何なのか

『eラーニング2.0』を理解するために、まずは『web2.0』について要点を確認しておきます。

『web2.0』とは、具体的なサービス形態の名称などではなく、次世代web概念の総称的な名称です。

代表的なサービスとしては「Google」（世界最大の検索エンジン）「amazon」（世界最大のネット書店）「mixi」（ソーシャルネットワーキングサービス）「Wikipedia」（ユーザ参加によるオンライン百貨辞典）などが『web2.0サービス』といわれています。これらのwebサービスは共通して、次のような特徴を持っています。

### 『web 2.0』の主たる構成要素

- 「webサービス」  
—パッケージソフトではなくwebで提供される
- 「参加型アーキテクチャ」  
—ユーザを協力者、共同開発者とする構造を持つ
- 「スケーラビリティ」  
—規模拡大時のリソース対効果を最大化できる
- 「データ所有」  
—再構成可能なデータソースとその可変性を持つ
- 「デバイスフリー」  
—PC・モバイル・TV・ウェアラブルなど機器に依存しない
- 「集合知」  
—集められたユーザデータをコンテンツとして利用する
- 「ロングテール」  
—セルフサービスを通して、ニッチニーズに対応する

## 3. 『web2.0』とeラーニングの接点

次に『web2.0』要素を持ったeラーニングとはどのような形態になるのか、その接点を考えてみます。

### 「参加型アーキテクチャ」

—ユーザを協力者、共同開発者とする構造を持つ

### 「集合知の利用」

—集められたユーザデータをコンテンツとして利用する

『web2.0』の大きな特徴として、ユーザがそのコ

コンテンツに参加する「参加型アーキテクチャ」があげられます。

これまでのwebサービスが、コンテンツの一方的な配信であるのに対して、『web2.0』モデルはユーザがメリットを感じ、自らの意思で自然とコンテンツに参加するサービスモデルです。例えば「amazon」は本を評価するレビューという形で購入客をサイトに『参加』させ、クチコミコンテンツを形成しています。「mixi」は人とのつながり、人間関係そのものをユーザがweb上で作り上げることでコンテンツを形成しています。

このような「参加型アーキテクチャ」の中でも、最もeラーニングに近い性質を持つサービスモデルが『はてな』や『OKWave』といったQ&Aサイトです。

Q&Aサイトは、ある事柄に関して疑問をもつユーザが掲示板に質問を書き込むと、それに対する知識を持つほかのユーザが回答を書き込みます。この単純なQ&Aの仕組みに、多くのユーザが参加することによって、膨大な知識の循環を生み出し、コンテンツが形成されています。その内容は、日常生活の知恵から、ソフトの使用方法、学問的な内容まで幅広く、多くをカバーしています。

ここでの重要なポイントは、サイト運営者は、質問に対する回答を提供するのではなく、ユーザが参加できる『仕組み』を提供している点でしょう。

これまでのeラーニングも、教える側から知識を配信する一方的なものでした。

ユーザは、「受講」の言葉が表すように受身であり『参加』する姿勢ではなかったわけです。

そこで『eラーニング2.0』では、学習者が自分の学習方法や学習内容を発信するなど、自発的に学ぶことに参加するモデルが考えられます。またQ&Aサイトの仕組みを取り入れ、ユーザ同士が教えたり、また教わることで、自然と知識を循環させる『仕組み』を提供することになるでしょう。

教材に対しての疑問点は、これまで「教える側」の教師やサービス提供者がコストや手間をかけて用意してきました。これが「教える側」への負担となり、結果として教材コストを引き上げる原因にもなっていたわけです。

ユーザ参加による教えあいを形成することにより、「教える側」の負担も大きく軽減されます。

このようなユーザの『参加』モデルを考えたとき、ユーザを『参加』させることが難しいと感じるかもしれません。しかしながら、私どものリサーチによれば、今ユーザは『参加』をすることにに対して非常に前向きです。

## 《第1回 学びingリサーチ》

[インターネットを使った学習に関する調査]

2006年10月 ネットリサーチ(マクロミル)を利用  
有効回答数103名

●同じ内容を勉強している人の質問に、回答できる  
または役に立つ知識を持っているとき、どうしますか？

—「無償でも答える」52.4%

—「相手を知っていれば答える」41.7%

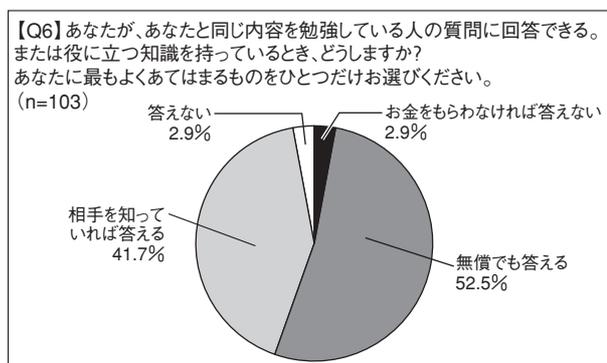


図1

●あなたは自分の持っている知識を発信したいと思いますか？

—「発信したい」71.1%

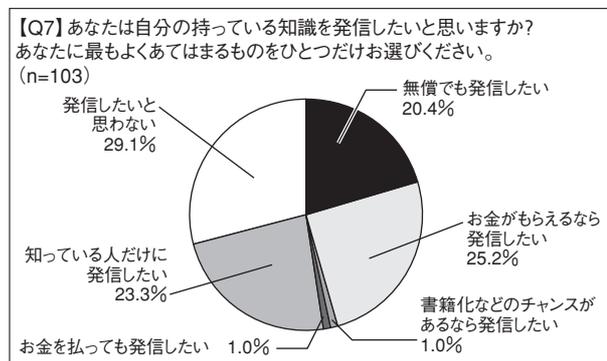


図2

このリサーチ結果からも、ユーザの姿勢は「参加すること」に対して非常に前向きなことがわかります。

しかしながら、それに対応したサービスを提供できていないのがeラーニングの現状なのです。

『eラーニング2.0』のモデルはこのようなユーザ側のニーズにも応えるサービスといえるでしょう。

これは、内閣府から今年1月に公表された「IT新改革戦略」の中でも述べられている「だれもが主体的に社会の活動に参画できる協働型のIT社会」の実現にも共通しています。

#### 4. 『web2.0』とeラーニングの接点2

「ロングテール」

—カスタマーセルフサービスを通して、ニッチニーズに対応する。

『web2.0』のキーワードとして「ロングテール」があげられます。

「ロングテール」とは、ネットビジネスは従来のビジネスに比べて圧倒的にコストを低く抑えることができるため、細かいニッチなアイテムを数多く集めることによって必ずしもヒット商品に依存しすぎずに売り上げをあげることができることを暗示するキーワードです。

例えば、これまで一般的に書店では、売れ筋の2割の書籍の売り上げがその店舗の8割の売り上げになるといわれていました。ところがネット書店である「amazon」は商品棚のスペースに制限がないため、膨大な書籍を取扱うことができ、需要の少ない書籍も販売をすることを可能にしました。その結果、売上げの半分以上が、販売部数ランキングの4万くらいから230万くらいまでの決して売れ筋商品ではない書籍の売り上げのようなのです。

このようにインターネットを利用することにより、空間としての制限をなくした結果、収益モデルも大きく変わっているのです。

『eラーニング2.0』を考えた場合、eラーニングも書籍販売と同様に商業的な観点から、需要の少ない

ニッチな分野については、教材化することが難しかったわけですが。当然、工業知識や、学問、語学に至るまで、これまで教材化されることのなかった知識は無数にあります。

そこで、これまで「教える側」ではなかったが知識を持つユーザが自由に教材を発信できる仕組みを提供することができれば「参加型のアーキテクチャ」、「集合知」を利用することができ、需要の少ない分野についても、教材の提供が可能になります。

『eラーニング2.0』の実現は膨大な知識の循環を生み出すことにもつながるでしょう。

#### 5. 最後に

インターネット技術の誕生は、これまでの人類の歴史の中でも、大きな転換期といえるでしょう。

物理的な時間や距離を超えて、面識のない人同士が、教えあったり、知識を共有したり、これまで需要の少なさからメディア化されなかった知識もインターネットを通じて有効に知識を循環させることができるのです。

インターネットの持つ最大限の力を引き出した『知』を循環させる仕組みこそが『eラーニング2.0』だといえるでしょう。

私事にはなりますが、ここまで述べてきた新しいeラーニングの形『eラーニング2.0』の実現に向け、学びing株式会社を設立し、事業をスタートさせました。

私どもが提供するサービスが1人でも多くのユーザの知識循環に役だてば幸いです。

##### 【学びingの提供するwebサービス】

- ・ラーニングコミュニティ『学びing』（2007年4月提供予定）  
—学ぶ人が集まり、知識の循環を行うサイト
- ・ユーザ参加型  
オリジナル検定共有コミュニティ『けんてーごっこ』  
<http://kentei.cc>  
—自分で作った検定問題をブログで配信できる

学びing企業サイト

<http://www.manabing.jp>