

添削専門 スキルシェア



現在開発中の添削専門のスキルシェアサービスについてご紹介いたします。

添削専門 スキルシェア



本サービスの概要について説明いたします。本サービスの特徴を一言で言い表すと「添削専門のスキルシェアサービス」です。

スキルシェアとは

自分の能力を他者に供与したり、
他者の能力を収受したりすること



そもそもスキルシェアとは何なのか、ご存知ない方のために説明いたします。スキルシェアとは「自分の能力を他者に供与したり、他者の能力を収受したりすること」を指します。例えば、勉強を教えてあげる、動画を編集してあげる、相談に乗ってあげるなどがあります。



そして、スキルを提供しい人と供給してほしい人を仲介するサービスをスキルシェアサービスといいます。

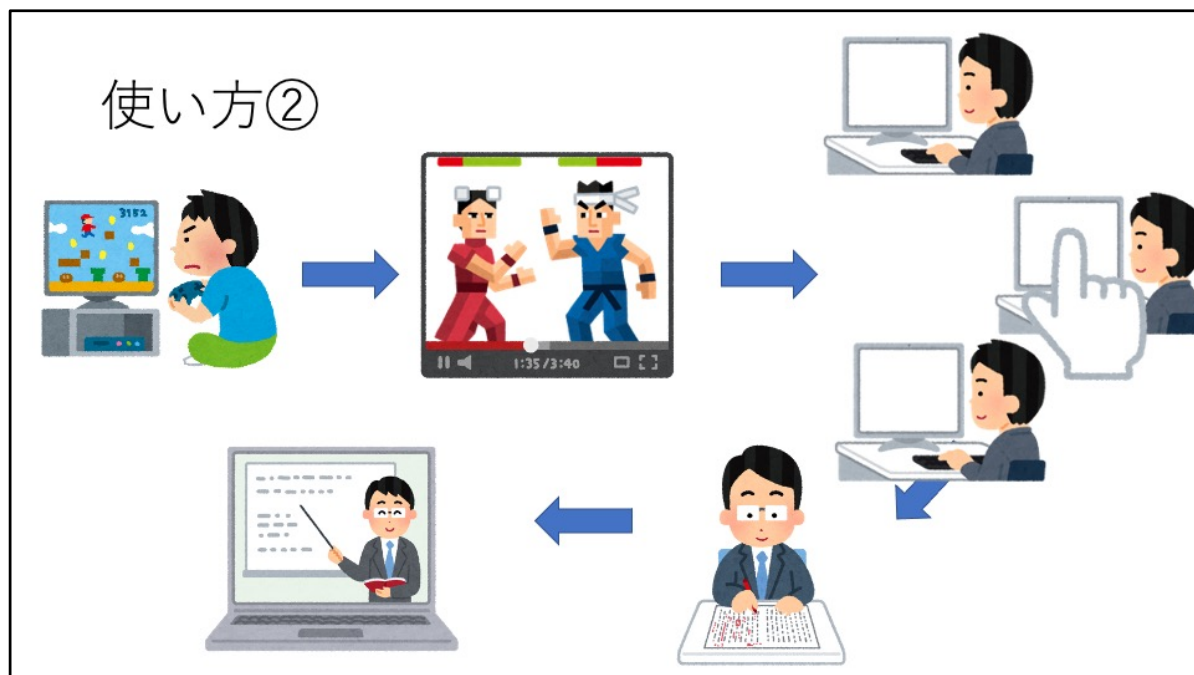


そのスキルシェアサービスを提供している代表的なサイトとしては「ココナラ」「ランサーズ」「クラウドワークス」などがあり、Eスポーツの分野では「スキルタウン」が最も有名です。現在では多種多様なプラットフォームが知られています。

従来のスキルシェア

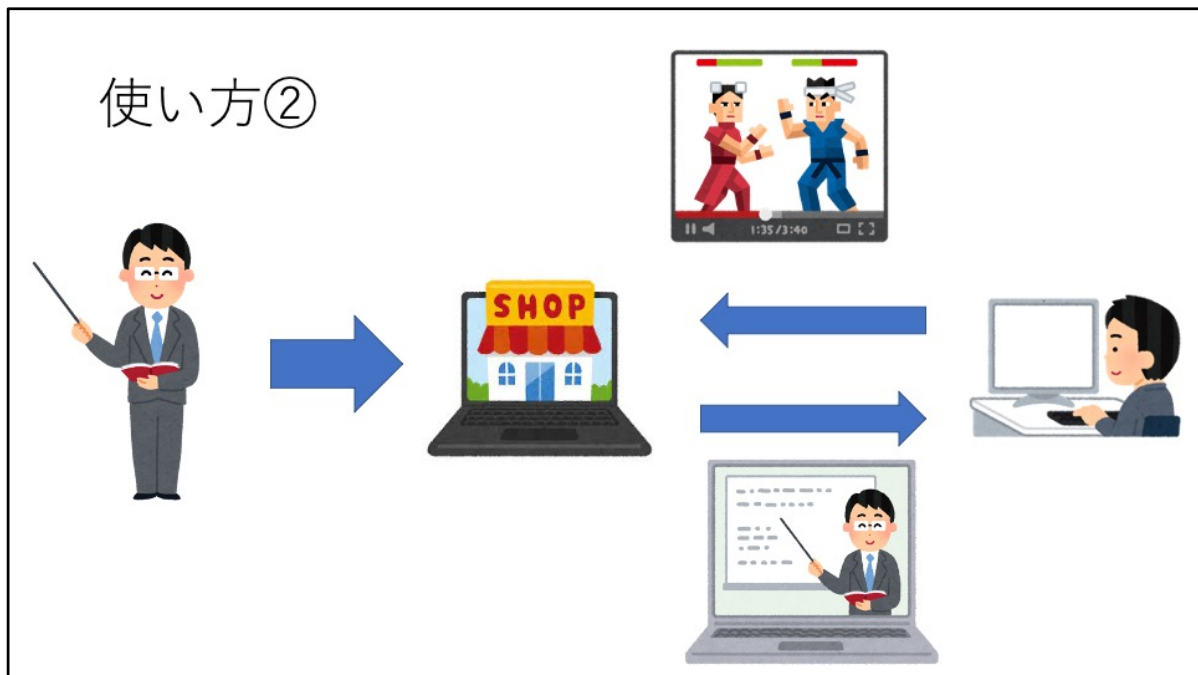


従来のスキルシェアの多くが提供側が多種多様なサービスを自由に出品して、それに対してユーザーが選んで購入するというものがほとんどでした。



それに対して本サービスの場合は添削や質問を専門とします。使い方としてはまず、ユーザーが添削してほしいもの、例えばゲームならゲームのプレイ動画、を本サイト上に公開し、同時に予算、納期などの条件を提示して添削してくれる人を募集します。次にその条件に対し、出店側が改めて料金や納期などの条件とともに提案をします。そして依頼側がその中から最適な提案を選択し、依頼します。その後、納期までに出店側が成果物を添削をし、サイト上に添削した内容を公開して取引成立です。

使い方②



他には出店側が価格、納期などの条件を決め、サービスを出品し、それらをユーザーが購入するというやり方もあります。 いずれにしても、ここで重要なのが添削された内容がサイト上に公開され誰でも閲覧できる点です。

メリット

ではなぜのようなサービスなのか、メリットを解説します

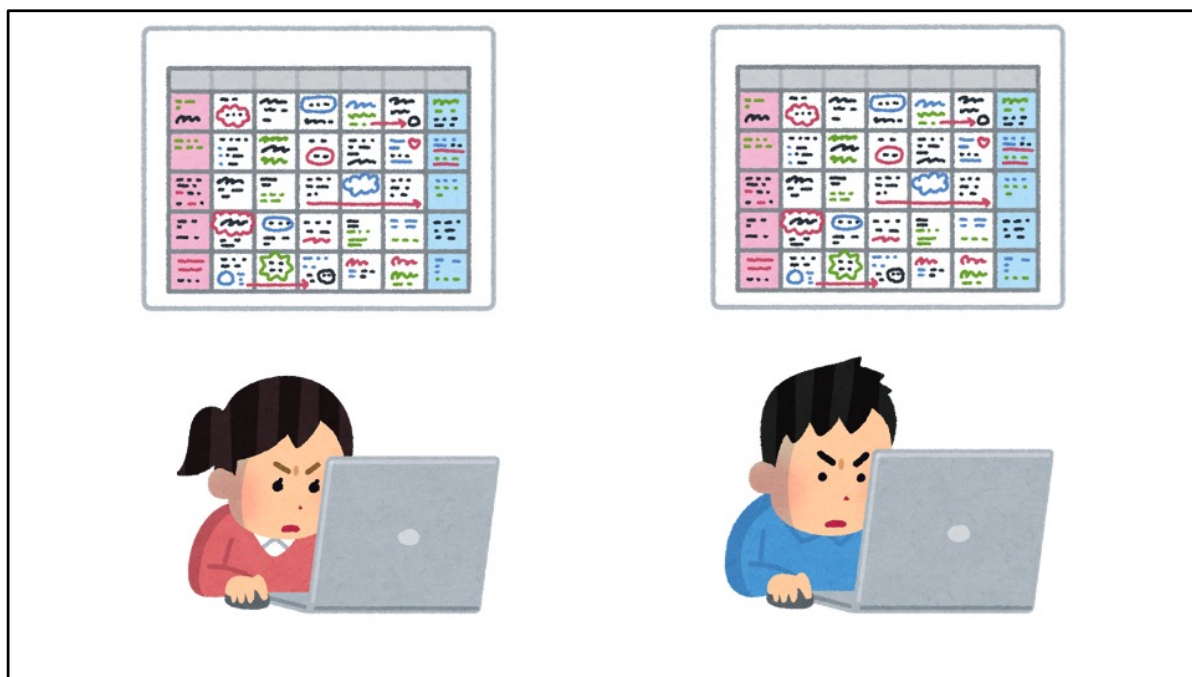
気軽に
安心して
購入



まず一つ目の特徴が顧客側が気軽に安心して購入できます。



これまでのスキルシェアサービスは形式がさまざまなでした。例えば個別指導か集団指導か、添削形式か講座形式なのかなどと言ったサービス内容や金額や時間などが決められる環境で、買い手がそれらと比較して購入するという形式でした。これだと、色々なサービスを選べる一方、買い手としてサービス内容、時間、料金などを総合的に比較する必要があり、選ぶまでに時間も手間もかかるものでした。



また、直接指導の場合、契約成立後サービスを受ける側と提供する側が可能な時間を探す必要があり、それだけでも手間のかかるものでした。



さらに、教育業界においては初回無料の体験講座などが用意されているのがほとんどで、商品の中身を見てから購入できるというのが普通です。しかし現在のスキルシェアサービスにおいては初回無料などが少なく、説明やレビューのみで買うのがほとんどになってます。これは商品の中身を見ずに購入するようなものです。

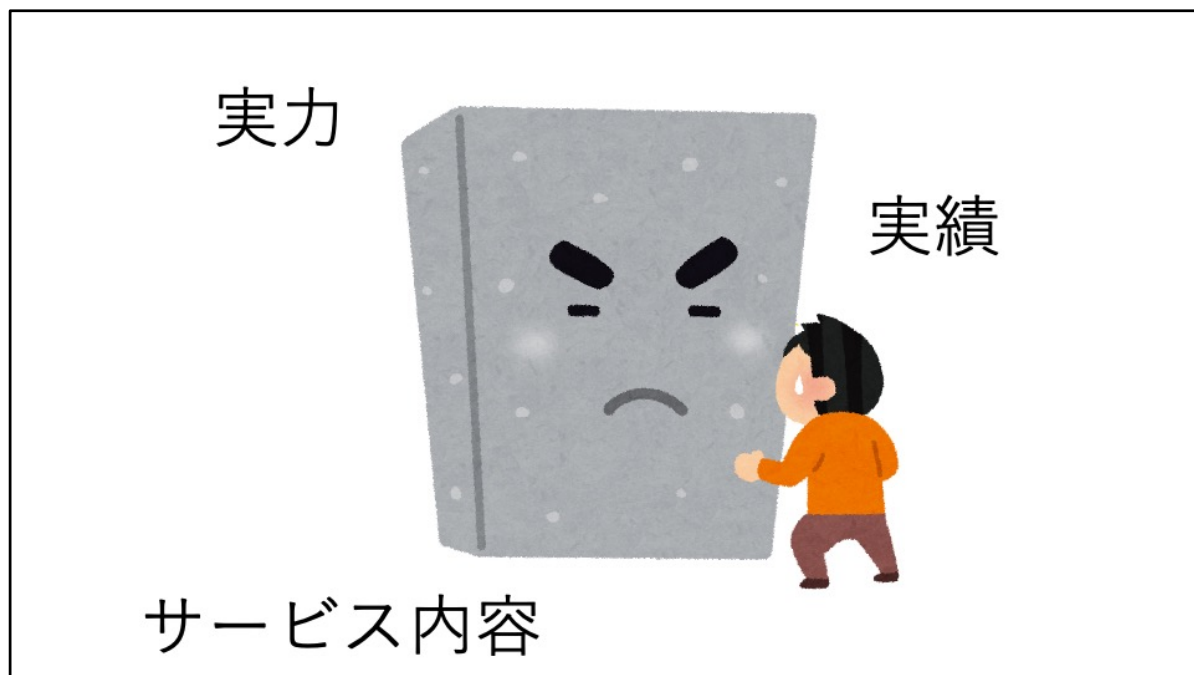


対して本サービスは添削に限定されているため比較がしやすく選択までに手間や時間がかかりません。また、コンテンツが視聴可能であるため紹介やレビューだけでなく、実際の教え方で決定できます。直接指導ではないため日程調整も入りません

気軽に
働ける



2つ目の特徴が気軽に働ける点です。



従来のスキルシェアサービスでは差別化する要素はサービスの説明やレビューなどしかなく、集客するには大会の実力や販売実績などをアピールしたり、サービス内容を充実させる必要がありました。よって出店までのハードルが高く、実力や実績、サービス内容に自信がない人には気軽に働けるものではありませんでした。



本サービスの場合、その人の過去の添削が閲覧可能であるため、実力や実績、サービス内容ではなく実際の教え方でアピールできます。なので実績や実力
に自信がない方でも気軽に働けるようになってます。



しかも対面ではないため契約成立後には納期まで好きな時間に添削でき、出店も納品も気軽にできるようになってます。

購入しない人も
勉強できる



3つ目のサービスを購入しない人も閲覧して勉強できる点です。



これが当サービスのその他のスキルシェアサービスとの最大の違いです。これまでのサービスは基本的に買い手側と売り手側にしかメリットがなく、その両者しか使うことがありませんでした。しか本サービスの場合、そのサイトに訪問した人が視聴して学べるできるようになっています。つまり、スキルシェアサービスでありコンテンツ配信サービスでもあるというわけです。



まずは試聴目的でサイトに訪問する。次に試聴するうちに依頼したくなる。依頼して取引成立。取引成立により、さらにコンテンツがふえ、また訪問者が増える。という循環を作り出すことが可能かもしれません。

なぜEスポーツか？

- オンライン上で完結しやすい
- 明確なゴールがない
- 成果物の添削が公開しされることに抵抗が少ない
- 技術力の指標が一元的な指標がある
- 市場が十分に大きい
- 強豪が多くない



現時点では、eスポーツのみに特化させていき、利用者数が安定次第、他の分野へも展開していこうと考えています。では、なぜeスポーツなのか。添削に特化したスキルシェアを考えた場合に次の条件を考えました。それがこちらです。

まず1つ目が、オンラインで完結しやすい分野であることです。例えば料理のように味見する、匂いを嗅ぐなどオンラインで伝えられないものを教える場合、添削するのが困難になってしまうからです。

2つ目が明確なゴールがなく恒常的に利用されやすい分野であることです。例えば、企業の面接や、ES添削の場合、内定が決まってしまうと、その後、当分利用しなくなるかと思えます。するとリピート客が少なく収益としてはあまりよくないかもしれません。

3つ目が自分の成果物が添削のが公開しされることに抵抗が少ない分野であることです。ダメ出しされる姿が公開させるわけですから、公開すると個人が特定されるものは恥ずかしくて公開できないという人が多いかもしれません。あるいは企業の企画書などはそもそも外部に公開することができない場合が多いと思います。

4つ目が技術力の指標が一元的な分野であることです。例えば都内の大会で準々決勝進出した場合と島根県の大会で優勝した場合などではどちらが上か比較しやすく、誰に依頼するかを決めずらくなってしまう可能性があります。

5つ目が市場が十分に大きい分野であることです。市場が小さい分野ですと、そもそも会員数が少なくマッチングが成立しない可能性や収益が成り立たない可能性があります。

6つ目が強豪が多くない分野であることです。強豪が多い分野ですと参入自体が厳しく、また競争が激しくなり価格競争に巻き込まれる可能性が高いです。