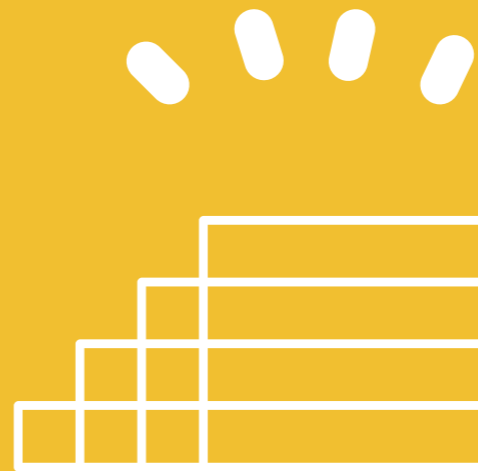


www.withnet.co

 インターネットとできること



インターネットとできること





インターネットは
あったらいいものから



あってあたりまえのものに
なりました。

こどもたちは、インターネットをまるで
クレヨンやはさみのように
道具として自由につかい
「できること」をひろげていきます。

クレヨンなら描ける。はさみなら切れる。
では、こどもたちとインターネットの「できること」は
どのようなものでしょうか。

INTERNET

可能性あふれるこどもたちと
インターネットの出会いの先には
どのような未来がえがかれるでしょうか。

そこにはこれからの時代を照らす
たくさんのストーリーがあります。

このブックレットでは
日本および海外のキッズ&ティーンが踏み出した
新しい世界への一歩をご紹介します。

WORLD



インターネット
キッズ&ティーンブックレット

もくじ



直井 綾音 17歳
夢と学業を
両立すること



間宮 優介 11歳
創造力を身につけ
発信すること

- 矢倉 大夢 16歳
インターネットの
スペシャリストになること
- ステイブン・オウ 17歳
興味・関心を発見すること
- アントニー・カーモア 14歳
好奇心を深める・広げること
- キム・ヒョプ 16歳
世界の現状を知って
動くこと
- オア・セイジー 17歳
世界の最先端の研究を
すること
- ヴァリット・シー・ルアンベツガム&
ボンバク・ミン・トシパット 17歳
クリエイティブな発明を
すること



- 鹿島 匠 13歳
作ることで、世界の人と
つながること
- グロソン・テー 14歳
作品を世界に発信すること
- アドーラ・スピタク 15歳
自分を表現して、世界の人と
つながること

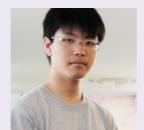


山本 恭輔 15歳
多くの人とつながり
学び合うこと

レネ・シルバ・ドス・サントス 19歳
世界にリアルな事実を
発信すること

Palk@n Webマガジン発行組織 13~14歳(11名)
新しいメディアを
作り出すこと

ボノロ・セベ 20歳
苦しむ人びとの想いを
伝えること



三上 洋一郎 17歳
中高生が挑戦する場を
つくること

福森 匠大 15歳
プログラマーとして
貢献すること

トラム・ティ・タイ・トラン 21歳
モノを作って役立つこと

ジョナタン・ノーブル 18歳
アプリを作って、世界に
届けること

セイビア・ティ・ベタ 16歳
世界中の人の心を
動かすこと

ティラン・マハリンガム 17歳
世界中から想いを集めること

ガリブ・カリル 18歳
世界の人と一緒に
困っている人を助けること

ウー・ジェンルー 16歳
社会の重要な課題を
解決すること

インターネット
でもできること

しる
まなぶ



インターネットには発見と学びがいっぱい。
知り・学ぶ機会がみんなに開かれています。

直井 綾音 コンビ名“ロボットリボン”

オンライン学習を利用しながら夢に向かう女子高生芸人



お笑い芸人

日本

17歳



www.ayane-nao.laff.jp/blog/

夢と学業を両立すること

「芸人になりたい！」その強い夢を描く直井さんが選んだのはインターネットを使った通信制高校、ルネサンス高等学校。スマートフォンやパソコンを使ってのオンライン学習と、年5日間だけの登校日というこの学校に通うため、実家のある愛知を離れて上京。“ロボットリボン”というコンビを組み、学業と芸人生活の両立に挑んでいます。

この舞台に立ちたい。この中に入りたい。

お笑い芸人になりたいと思ったのは、中学校の頃に見た、大勢で行う集団コントがきっかけ。「この舞台に立ちたい、この中に入りたい」と思いました。元々人前に立つのは得意で、やれるかも！とも思いました。高校や大学を卒業してからでもやれるかもしれないけど、早くやって自分の力を試してみたかったです。」と、直井さんは抑えきれなかった想いを語ります。そして、インターネットでルネサンス高等学校のことを知り、「ここなら高校に通いながら夢を叶えられるかもしれない。」と思った直井さんは両親を説得し、芸人になる夢を追いかける生活をスタートさせました。

インターネットを使って、夢と学業を両立

高校の勉強は、年5日間の登校日を除いて、全てオンラインでの学習。「スマートフォンやパソコンを通じて課題をどこでも提出できるので、時間ができてお笑い芸人の練習との両立がしやすい。インターネットならではのやりやすさがあります。」と直井さんは言います。また、はじめは緊張していた5日間の登校日も、自分の視野を更に広げるきっかけになったようでした。「美術や化学の実験など、普段は出来ない体験ばかり。それに、全国から生徒が集まるので、自分の周りの世界だけではない、色々な人がいると実感しました。」と語ってくれました。





夢と学業を両立すること

校舎の中だけではない世界

ルネサンス高等学校には、海外留学をするため、女優になるため、子育てをするためなど、さまざまな夢を目指して通っている生徒の方がたくさんいます。「校舎だけが自分の世界ではないし、学校にいる人だけが自分の世界の登場人物ではない。」と強く語る直井さん。その一方で、自分の年齢や立場も大切にしているとも言います。「今この世界に入ったからこそ“女子高生芸人”というのが大きい強みになっていますし、他のコンビにはないネタになります。人と違うことが価値になる場所なので、早くこの世界にトライできてよかったと思っています。」



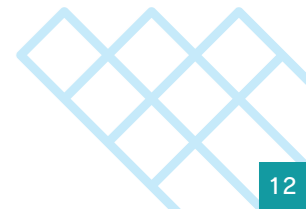
インターネット×学校教育への想い

直井さんはこれまでの経験を通して、これからの学校教育に対してこんな想いや願いを持っています。「インターネットでの学習はまだ一般的ではなく、ネガティブなイメージを持たれることも多いと思います。でも、もっとこういう場が一般的になったら、さまざまな子どもたちの居場所にもなるし、全日制の学校でも、例えば宿題や自習の時にインターネットでの学習を導入してみたらいいのと思います。そんな仕組みができれば、もっと勉強を効率的に楽しくできる気がします。インターネットを通じて世界中の人と関わったり、つながれる学校があればいいのと思っています。」



色々な世界が広がる 発見と学びの場として

ネタ作りをするときも、インターネットから色々な情報や視点を得るとのこと。「ひとつのニュースでも、それに対する色々なコメントが見れるので、ものの捉え方の勉強になります。お笑い芸人として世間の意見にも目を向けていたくて、人が面白いと思うのはどういう流れで起きるのかなど考えながら、ネタの参考にしています。」また、直井さんはそんなインターネットの世界を“舞台”と捉え、今後の活動を考えていきたいとも言います。「自分のやりたいことを掲げて動くことで、どんどん世界は広がっていきます。何でもできるインターネットで、自分ができること、やりたいことをもっと見つけていきたいです。」



学校とインターネットで学びの種を育てる小学生クリエイター

クリエイター
日本
11歳



創造力を身につけ、発信すること



インターネットから学ぶ 「つくる」工夫

「コマ撮りアニメをつくるのに夢中です。」間宮君は、いつもインターネットを使って映像制作の手法であるコマ撮り動画を研究しています。YouTubeにアップされているコマ撮り動画をみて撮影技術の工夫を研究し、試行錯誤を重ねながらオリジナルの映像を制作。小学校の30周年記念式典で上映されるアニメーションを制作するなど、間宮君の興味と活動の幅はどんどん広がっています。

創造性を育む学校環境

間宮君の「知りたい！つくりたい！」という気持ちを育む土壌のひとつは、小学校の図工の授業。間宮君が「図工の時間が大好き。自由にできるから。」と語るその授業は、素材や道具について様々な発見を促す体験型の授業です。また、図工の先生はHPを通して、授業の内容や子どもたちの作品づくりの過程を発信しています。児童のいきいきとした表情や模索する様子など、完成品を見ただけではわからない瞬間やプロセスが掲載され、児童はもちろん、保護者や他の学校の先生にとっても発見のある場所になっています。

学びと遊びのひろがる連鎖

学校では2年に1回、全校児童による作品の展覧会が開かれます。そこは、作品を通して児童同士や地域の方とのコミュニケーションが生まれる場所。間宮君が仲間と作ったコマ撮りアニメを発表すると、先生も児童も大絶賛！間宮君も「作品を褒められたときが一番嬉しい！」と強い自信になったよう。インターネットでの学び、リアルでの発信や交流を繰り返し、間宮君の好奇心と創作意欲はどんどん広がり続けていきます。

図工△□ギャラリー <http://zukogallery.blogspot.jp/>

16歳にして情報セキュリティのスペシャリスト

プログラマー

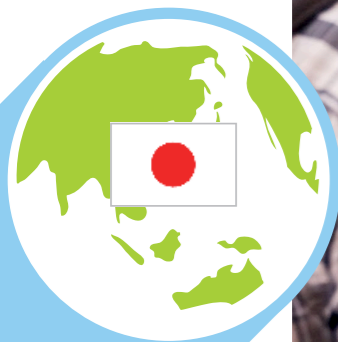
日本

16歳

www.yumetaro.info



インターネットのスペシャリストになること



好きなことに会う きっかけは偶然だった

きっかけは13歳の時。「本当に偶然でした。中学校のパソコン研究部に入ったのですが、理由は特になくて、何でもいからクラブに入ろうと思っただけでした。そこから、いつの間にかインターネットが好きになってしまいました。」と過去を振り返る大夢君。今では、高校に出席しながら、講演活動もこなすかわら、テクノロジー関連の別の分野にもどんどんと専門を広げていっています。

14歳で情報セキュリティの 資格を取得

いつも笑顔の大夢君は、Androidセキュリティのエキスパート。情報セキュリティのスペシャリスト資格まで持っていて、国家試験に合格した時はまだ14歳でした。こうした専門スキルのおかげで、今では日本中の大学や技術学会から多数の講演の依頼を受けている大夢君。ご両親も、学校の成績に影響が出ないかぎり、応援してくれているそうです。

「誰だって成功できる」

大夢君は、「誰だって成功できる」と熱っぽく語ります。「自分ひとりで解決しようとせず、Eメール、Facebook、Twitterといったツールを使って、助けてくれる人を探してください。みんなお互い助け合っていますし、世界中の人が手を貸してくれます。ソースコードは世界共通言語ですから。」とも。

■ スティーブン・オウ

ネットサーファーから転身したウェブクリエイター

ウェブクリエイター

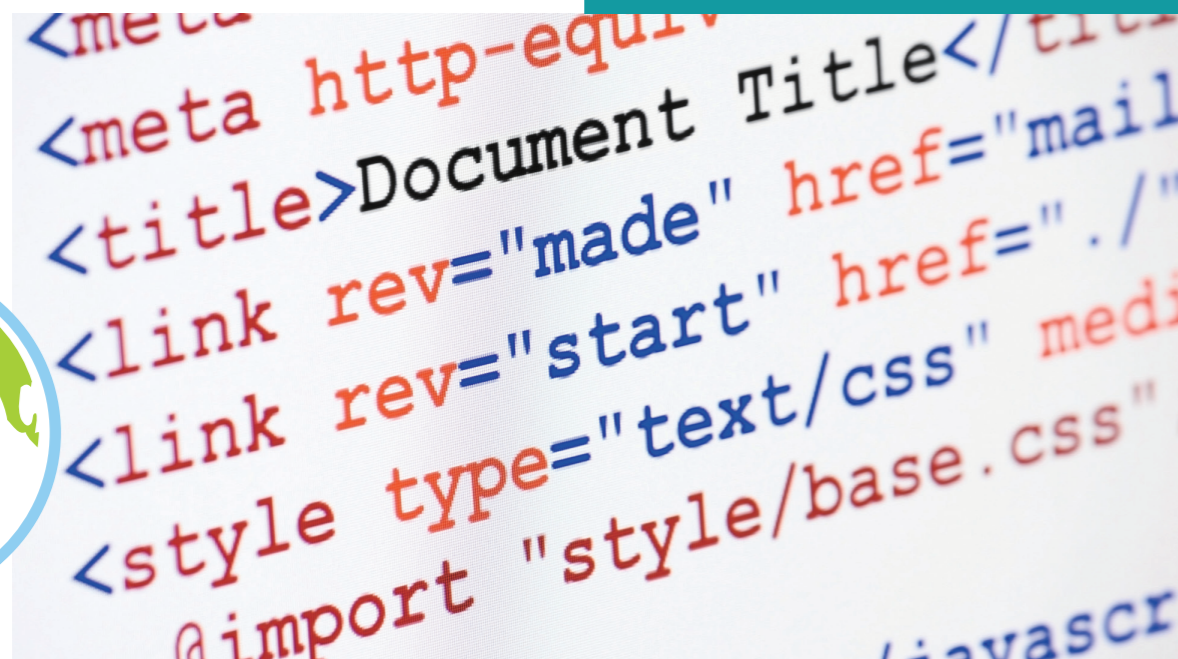
中国

17歳

www.stephenou.com



興味・関心を発見すること



異国に引っ越して、退屈な時に出会った「インターネット」

中国で幼少時代を過ごし、12歳の時にアメリカに引っ越したスティーブン君。引っ越して間もない頃は友達がいなくて退屈で、当てもなく Facebookをさまよひ、猫の動画ばかり見ていたそうです。ですが本人は、「そんなふうにごった時間はむだではなかった」と言います。

興味をもって 独学でプログラミングを勉強

その経験のおかげで、Facebookとビデオストリーミングに対する興味がわいてきたスティーブン君は、独学でプログラミングの勉強を始めます。そして、8か月して、初めての自作アプリを完成させました。その後はどんどんプログラミングの腕を上げ、今は、高校に通いながらフリーランスのプログラマーとして働いています。

「学ぼうと思えば いつでも自分で学べる」

インターネットでやりたいことを見つけ、インターネットで技術を身につけたスティーブン君。「アメリカに来たばかりで、英語もうまくなかったの、なかなか友達ができませんでした。そこで、プログラミングを始めてみたんです。プログラミングを勉強するには、テキストを買ったりスクールに通ったりする必要があるとみんな思っていますが、そんなことはありません。」と話してくれました。

アントニー・カーモア

色について研究を行い、Google Science Fairで優勝

研究者
フランス
14歳



好奇心を深める・広げること



買い物中に湧き起こった ちょっとした好奇心

スーパーマーケットで買い物をしていた時に、ふとアントニー君の目に留まったのは、売り場に並ぶ食品の、鮮やかでいかにも食べ物らしい色。緑、赤、黄色、オレンジ…つやつやした果物の皮はあまりに鮮やかな光沢を帯びていて、アントニー君にはまるで作りもののようには思えました。

インターネットで発表したら 世界で評価される研究に

このとき湧き起こった好奇心が、アントニー君をフランスの小さな町の果物売り場から世界の大舞台へと導くことになりました。Google Science Fair 2012です。人が取る選択と行動に色を与える影響に関するプロジェクトで、アントニー君は優勝を果たしました。アントニー君の発見は、「人は、自分がこうあるべきと思っている色をした食品を買う。」でした。

インターネットは 「好奇心を深めるのに最適」

アントニー君の研究にインターネットは役立つのでしょうか。「Googleや電子書籍でたくさん調べ物をしました。他にも、効果的な実験の方法を調べたり、実験結果を他の研究者たちの結果と比較したりできたのも良かったです。こうした情報はすべて Web上に公開されていて、簡単に調べることができました。実験の結果を比較できたおかげで、この結果は正しいと確認できました。」と語るアントニー君。好奇心さえあれば、インターネットは色んな使い方が出来そうです。

父のC型肝炎を治すために、新しい注射器を発明した16歳

発明家
韓国
16歳



世界の現状を知って、動くこと



父がC型肝炎に感染して重症に

医師であるヒョプさんのお父さんは、いつものように患者の血液検査をした後、注射器のキャップを戻そうとした時にキャップがずれたことが原因で、C型肝炎に感染し重症に陥ってしまいました。「こんなに小さなものが、こんなにも深刻な被害を引き起こすのか」。その時、ヒョプさんの頭の中をそんな疑問がよぎりました。

インターネットで調べて 見つけたチャンス

ヒョプさんは、父の事故を受け、こうした事故による感染者数をインターネットで調べてみたところ、毎年膨大な数の報告があることがわかりました。また、事故を防ぐために、針のない注射器等の洗練された技術が存在することはわかりましたが、「どれも病院で扱うには高価すぎた。」とヒョプさんは言います。

自らアイデアを出して発明

ヒョプさんは「自分でやるしかない。」と思い、自らアイデアを出して、シンプルで、安くて、効果的な発明品を作ってみることにしました。それがようやく製品として形になったのが“Safe-Disk Injection”です。キャップに保護ディスクが付いており、万一ずれても無防備な手を守ってくれます。ヒョプさんの強い問題意識が生んだ発明です。

科学技術非営利団体に所属し、最先端の研究を行う若き天文科学者

天文科学者
イスラエル
17歳 www.spaceil.com
www.youtube.com/watch?v=JTX0diTIUFU



世界の最先端の研究をすること



月に宇宙船を送る という夢

世界中の学校の教室に掲げられている標語に、こんなものがあります。「月を狙おう。たとえ外れても、いずれかの星に着陸できる」。オア君は、自分なら月を狙って月に着陸し、動画や画像等のデータを地球に送信できると言います。少なくとも、彼が籍を置くチームは、そんなことを実現するつもりです。

仲間と一緒に 世界の最先端の研究に邁進する

オア君は、イスラエルの科学技術非営利団体、SpaceILに所属する科学者です。SpaceILは、月に無人宇宙船を着陸させる国際コンテストGoogle Lunar-Xに参加しており、インターネットを使って、様々な科学者と連携して研究を進めています。全てが順調に進み、2015年に予定されている着陸が成功すれば、イスラエルはアメリカとソビエト連邦に続き、世界で3番目に月に宇宙船を着陸させた国になります。まさに、胸躍る大望です。

「撃たなかった弾が外れる確率は 100パーセント」

科学への情熱を語るオア君の目は、夢みる少年そのものです。そして、リスクを冒して自分のアイデアを押し進めるオア君の心の支えになっているのが、「撃たなかった弾が外れる確率は100パーセント」という格言。自分のアイデアを信じて、とことん追求することは大事です。



ヴァリット・シー・ルアンペットガム & ポンパク・ミーン・トンパット

革新的にエコな紙コップを東南アジアから世の中に送り出す2人組

発明家
タイ
17歳



クリエイティブな発明をすること



未来の紙コップを作る タイの若者

シー君とミーン君の2人は、バガスと呼ばれるサトウキビの絞りかすの繊維ともみ殻を原料とする、完全に分解可能な紙コップ“Future Eco Cup”を開発中です。2人は現在大学入試を控えていて、開発は一時中断中。しかし、入試から解放された暁には、この“Future Eco Cup”で紙コップ業界に参入するつもりだそうです。

環境によい、革新的なアイデア

アメリカ合衆国環境保護庁が発表したデータによると、驚くべきことに紙コップのために伐採される木は年間2000万本に上るといいます。一方“Future Eco Cup”は、タイなどで何トンも廃棄されている、100%天然の副産物を原料にしています。そのため、革新的なエコ製品としてとても注目されています。

インターネットは「すばらしい教材」

そんな革新的な発明を思いついたのは、「インターネットのおかげ。」だと語る2人。タイやその他の国々が抱える問題について情報を集めたり、ビジネスや発明の知識を広げるために活用しました。そんな彼らからのメッセージは、「とにかく、たくさんリサーチすること。但し、あまり負担になりすぎてもいけません。楽しんでやりましょう。そうすれば、どんな問題に直面しても解決できます。」そのように、クリエイティブなアイデアはインターネットで日々たくさん生まれています。

インターネット
もできること

つたえる
つながる



インターネットは垣根を越えます。

インターネットを使って、気持ちや
アイデアを人に伝える。

そうすることで、人の輪が広がります。



プレゼンター

日本

15歳



www.ikyosuke.com



多くの人とつながり、学び合うこと

CG技術をつかった医療や教育、インターネットについて等、自分自身の興味を深く掘り下げ、自分の考え・想いをたくさんの人たちにプレゼンテーションする山本君。第34回“少年の主張全国大会”での内閣総理大臣賞受賞、情熱ある英語で観客を魅了した“TEDxOsaka”“TED meets NHK スーパープレゼンテーション”等と、大活躍しています。

興味を深めること

小さい頃に好きだったアニメーション映画がきっかけで、CG技術に興味を持った山本君。中学校の時には、映像制作やCG技術の研究を行っているデジタルハリウッド大学の先生に話を聞きに行き、そのインタビューをもとに中学校でCG技術の研究発表を行いました。「CGの研究をしたところで何になる？」と中学校の先生に言われて、世の中に役立つCG技術ってなんだろうと考え出しました。」先生の言葉がひとつのきっかけになり、山本君はさらに興味と活動の幅を広げていきます。

世の中に役立つCG技術ってなんだろう？

インターネットで社会に役立つCG技術について調べる中で見つけたのは、IT先端医療の研究をしている神戸大学の杉本先生の記事でした。山本君は、早速メールでコンタクトを取り、会いに行き話を聞くことができました。さらに、杉本先生による講演会が山本君の通う中学校で実現。「その講演会の終わりに、“これを使って学び、感じたことを周りの人に伝えてください”という言葉とともに、杉本先生から僕のCTデータを元に作られた“スケルトン造形”をプレゼントしてもらったんです。」





多くの人とつながり、学び合うこと

医療×CG技術との出会い

スケルトン造形とは、CG技術を用いて個々の身体の臓器が見えるような形でモデル化したもので、手術用ロボットのシミュレーションなどに応用されています。山本君はこの造形との出会いをきっかけに、医療×CG技術の分野にさらに興味が湧き、社会に貢献できる方法がないか考え出しました。「この造形を定期的に作り、成長の過程を残していけば、将来病気になった時の手がかりとなったり、もしもこの技術がより一般的になれば、みんなに健康や命について興味を持ってもらうきっかけになるかもしれないと考えました。」そして、山本君はこの想いをより多くの人に伝えたいと考えます。

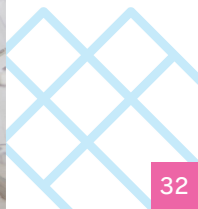


インターネットで深めること 広めること

TEDx等、様々なプレゼンテーションの場に挑戦している山本君。ある山本君のプレゼンテーションの動画はYouTubeでの再生回数が2万回を超えていて、プレゼンテーションの大会等で知らない人から声をかけられることも増えてきたとか。また、勉強のためにYouTubeでTEDの動画を見ることも多いそう。「TEDの動画は、世界最先端のアイデアを聞くことができるだけでなく、自分も何か行動を起こそう、と火をつけられます。話すだけではない“ストーリーテリング”の参考になるとてもいい教材。プレゼンをする方のパッションがすごく伝わってきます。」

心にコンパスを持ち 行動し続けること

目的地を決めるのではなく、自分の「心のコンパス」を持つことが大切だと語る山本君。日々自分のやりたいことをやっている点と点がつながっていき、関係のないことは全くないと実感しているとのこと。「話を聞いた人が“すごいな”と思うだけではなく、“何か行動を起こそう”とか、“こんなことをしてみよう”と思ってもらい、聞いてくれた人に火をつけられるように心がけています。」と語ってくれました。



世界に発信するゲームクリエイター

ゲームプログラマー／プログラミングサークル OtOMO

日本

13歳

www.scratch-ja.org



作ること、世界の人とつながること



自分でゲームが作れる Scratch

鹿島君は、プログラミングサークルOtOMOのメンバーであり、Scratchでたくさんのユニークなゲームを作っています。Scratchとはマサチューセッツ工科大学メディアラボ(MIT)が開発したプログラミング環境。画面の中のコマンドブロックを組み合わせ、マウス操作だけですぐに自分だけのプログラムができ、簡単にゲームやアニメーションを作ることができます。

自分の作品が全世界で 遊ばれる

作品はScratchのウェブサイトで全世界に向けて発信され、特に優れた作品は“注目プロジェクト”として大きく掲出されます。鹿島君の作品“Magnet”もそこで取り上げられ、“amazing”“it's my favorite”“Cool!”など海外からたくさんのコメントや改善への指摘が集まりました。「全部英語なので、Google翻訳を使って返信しています。去年MITにScratchのカンファレンスで行った時、アメリカの男の子に“Magnet”を見せたら“これ知ってるよ!”と言ってくれ、すごくびっくりしたし嬉しかったです。」

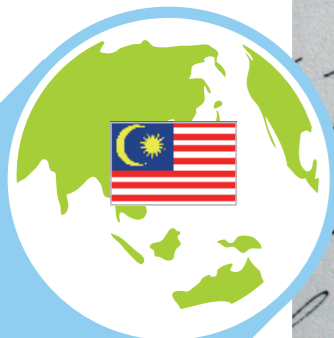
みんなが作り手になると もっと楽しくなる

「もっと色々な人が自分でゲームを簡単に作れる面白さを知って欲しいと思っています。だから、今作りたいのは自分でゲームがつくれるiPhoneアプリ。好きなようにゲームを作ることができて、他の人のゲームを改造したり、みんなが作り手になるともっと楽しくなると思います。プログラミングは世界共通言語。国境も年齢もなくつながっている感じがします。」鹿島君の夢は国境を越えて広がります。

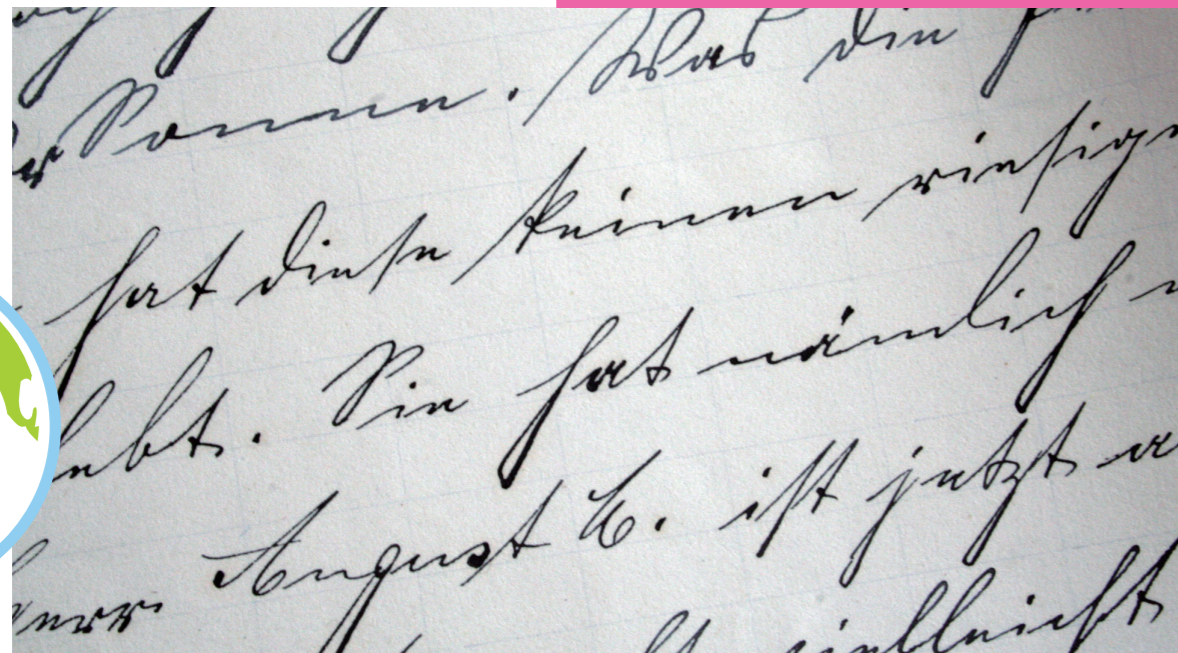
グロソン・テー

インターネットで動画の詩を発表して活躍する異才

詩人
マレーシア
14歳
www.poetrytalents.com



作品を世界に発信すること



世界に広がるチャンス。 YouTubeで詩を発表

子ども向けのユーモアあふれる詩集を11歳で出版したグロソン君は、たちまちマレーシアのアートシーンで脚光を浴びました。そして、自作の詩をインターネット上で発表し、詩をパフォーマンスで表現したビデオをYouTubeで公開したことで、その活動の場は世界へと広がりました。インターネットでソフトウェアの使い方もマスターし、これまでにショートフィルム1本と複数のミュージックビデオも制作しています。

「インターネットを使えば 世界中の誰とでも交流できる」

「インターネットなら、物理的な距離の壁を越え、国をまたいでコミュニケーションを取ったり、交流したりできます。インターネットを使えば、世界中の誰とでも交流できるんです。」とグロソン君は熱く語ります。

大事なのは とにかくやり続けること！

グロソン君から詩人志望の人へのアドバイスは、「とにかく書きつづけて、読みつづけること」。それから、「作品をインターネット上で公開することをおすすめします。やってみなかつたら、その結果どうなるかは分からずじまいですから」とも。自己表現の場は、インターネットで確実に広がっています。

アドーラ・スビタク

コトバを通じて自分の考えを発信し続ける気鋭の作家

作家

アメリカ

15歳

www.adorasvitak.com

自分を表現して、世界の人とつながること



自分の考えをコトバで表現

ワシントン州に暮らすアドーラさんは、言葉のエキスパートです。4歳で言葉を自在に操ることができた天才少女は、パソコンで自分の言葉を綴るようになりました。12歳になり、立派な作家に成長したアドーラさんは、3冊の著作を出版。また、インターネットのブログでも積極的に考えていることを発表しており、一気に読者が増えました。

子どもの頃から作家になりたかった

4歳の頃のアドーラさんにとって、執筆は「自分の考えを表現する唯一の方法」だったとか。「私の姉は才能に恵まれていて、楽器を2つも演奏できましたが、私は書くことで救われました。自分で読んだり、誰かに読んでもらったりした本から刺激を受けたという面もあります。要は、そんな作家たちのようになりたかったんです。」と笑顔で語ってくれました。

「コトバ」の楽しさを子どもたちに

アドーラさんは、執筆に加えて教育分野での活動も行っており、インターネット上で動画を発表し、子どもたちに書く・読むことを楽しむ方法を伝えています。「本を読んだり文章を書いたりするのが嫌い、という意見を初めて聞いたとき、自分の世界が崩れたような気持ちになりました。しかし、それと同時に、衝動的に何とかしてそれを変えたいと思ったんです。」アドーラさんの強い想いはインターネットを通して世界に広がっていています。

レネ・シルバ・ドス・サントス

スラム街からリアルな情報を発信し、世界に注目されるジャーナリスト

ジャーナリスト

ブラジル

19歳

www.vozdascomunidades.com.br



世界にリアルな事実を発信すること



とっさの中継が
世界でニュースに

そよ風吹く海辺の都市、リオデジャネイロ。その一画にあるスラム街に暮らすレネ君は、17歳の時、重武装した麻薬ディーラーの集団が街の中を逃げて行くのを目撃しました。轟音を上げてその集団のあとを追う、何台もの巨大な軍用装甲車。それは、警察による掃討作戦でした。レネ君は、Twitterでこの事件を生中継。それがなんとBBCなど世界中の大手報道機関に取り上げられることになり、レネ君はわずか数時間のうちに世界の注目を浴びることになりました。

11歳の時から
書いていた記事

実はレネ君は、11歳の時から記事を書いている、生粋のジャーナリスト。「自分が暮らすスラム街で目の当たりにした深刻な社会問題を取り上げるために、ジャーナリズムの先生に学校のコンピュータとコピー機を使う許可をもらって、学校で自分の新聞“Voz das Comunidades”を作り始めました。」と話してくれました。

新聞を作るという夢が
インターネットで実現

その“Voz das Comunidades”が、今では月に5,000部を発行し、オンライン版もある新聞に成長しました。「新聞社を経営するという夢が叶って、本当にうれしいです。この仕事が好きです。」と話すレネ君。インターネットが、レネ君の夢を実現に近づけてくれた、といっても過言ではありません。

中高生による、中高生のためのWebマガジンを発行する中高生団体

Webマガジン主宰
ドイツ
13~14歳(11名)
www.palkan.de



新しいメディアを作り出すこと



中高生による中高生のためのWebマガジン

Web マガジン“Palk@n”の制作者は、ドイツのベルリンにある中学校に通う13~14歳の青少年たち11人。若さあふれる彼らは、インタラクティブなコンテンツプラットフォームを活用し、政治、エンターテインメントなどから学校の教科まで幅広いテーマを取り上げます。

色々なテーマについての記事を掲載

最近の掲載内容は、アメリカの大統領選挙を詳しく取り上げた記事や、3D映画“Astérix et Obélix : Au service de Sa Majesté”の評論、同映画の主演俳優エドゥアール・ベールを迎えた QuickTimeの質疑応答コーナー、と盛りだくさん。2011年には、「ヨーロッパ最優秀子ども向けオンラインコンテンツ」にも選出されました。

「世の中にないものは自分たちで作る」

なぜPalk@nを発行することにしたのかを聞いたところ、「子どもやティーン向けのWebサイトの多くは大人が作っていますが、子どもたちが気に入るのは子どもたちにしか分からないというのが、私たちの持論です。それに、無料で、広告も表示されない、学生同士でインタラクティブに利用できる情報プラットフォームを作ることが重要だと考えました。」と彼らは語ります。その結果、“Palk@n”は、ドイツ、オーストラリア、スイスの多くの優秀な中高生に親しまれています。

作品や講演を通じて、苦しむ人びとの声を発信し続ける

社会活動家
南アフリカ
20歳

www.twitter.com/BOno_Cebe



苦しむ人びとの想いを伝えること



人びとの声を拾って届けるという仕事

ボノロさんの活動は、南アフリカに暮らす、ふだんあまり注目されることのない人びとの声を届けること。講演活動を始めて8年になるボノロさんは、教育、生殖に関する医療、若者の地位向上といった問題に積極的に取り組んできました。

苦しむ人びとを救うために作品を作って訴え続ける

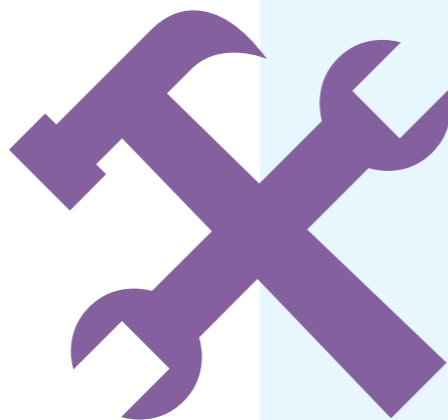
ボノロさんが初めて注目を集めたのは、自作のショートフィルム“Strangers”を発表した時のこと。南アフリカの棄児にスポットを当てた内容で、ボノロさんはまだ12歳でした。14歳になったボノロさんは再び声を上げ、教材の不足している学校に本を寄贈する運動“Beyond Words”を実施し、成功させます。18歳の時には、2010年アフリカ連合首脳会議の開会式で、“Call to Action by Africa's Youth(今こそ行動を。アフリカの若者たちの呼びかけ)”というタイトルのスピーチを行い、HIV/エイズに苦しむ人びとについて訴えました。

「若者は、変化を起こす力を持っている」

ボノロさんは、「若者たちに、自分にも変化を起こす力があるんだと気づいてもらう必要があります。彼らは未来の政治の担い手であるだけでなく、声さえ上げれば今日の政治を担うことだってできるんです。私のWebキャストとサイトで、そんな声を引き出せたらと思います。」と、これからの活動についての想いを膨らませています。

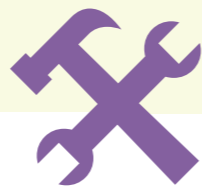
インターネット
もできること

つくる
やくだつ



インターネットは人々の暮らしや
社会のために存在します。

みんなで上手に使うと
より良い未来をつくる道具になります。



日本
17歳



www.globalnet-ex.com

中高生が挑戦する場をつくること

2011年4月1日に学生団体 GNEXを設立し、2013年に法人化。全国にいるプログラマーやエンジニア、デザイナーのメンバーと共にウェブサービスの開発・運営を手がける三上君。自分たちが実際に法人化する時にこんなサービスがあったらよかったのに、というところから着想を得て、中高生のための支援プラットフォーム“BridgeCamp”を2013年秋にローンチ予定です。



何かをしたいという中高生は7割

“BridgeCamp”は、サイト内にプロジェクトを立ち上げ賛同者を募り、意見の交換や一緒にプロジェクトを進めていく仲間を見つけることができる中高生向けのサービスです。また、中高生でなくともサポーターとして資金や知識、場所を支援することができます。「僕のまわりではありませんが、500人の中高生を対象としたアンケートで、学校外で何かしたいと答える中高生が約7割もいました。何かやりたい、でも、同じ趣味や興味のある仲間がまわりにいない、というのです。実際、僕も学校内では自分の興味について話さなかったりします。だから、インターネット上に中高生が仲間と出会う場を作ることは効果的なんじゃないかなと思いました。」

最初の仲間集めはTwitterで

三上君自身、最初の仲間集めはインターネット上で行ったと言います。「中学1年の時何か自分でやりたいと思い、仲間をTwitterで募集しました。プログラマーやエンジニアと出会い、そこから全てが始まりました。」Google Maps上に複数のピンとフキダシを付けて地図上にメモ感覚で情報を載せられる“Maps Memory”やウェブサイトの画像を圧縮してダウンロード可能な“ZIPPERな俺”等、思いついたアイデアを仲間と一緒に次々と形にしていきました。「最初の頃はうまくいかないこともありましたが、やっぱりできた時、人が使ってくれた時はうれしい。だから、その気持ちを他の人にも味わって欲しい。」と三上君は言います。



中高生が挑戦する場をつくること

力をつけた中高生が増えたら 社会も動く

将来やりたいと思っていることを今経験するということが大事だと三上君は言います。「例えば、映画監督になりたいと思うなら、まず作ってみようよ、と。仲間を集めてアイデアを交換して、プロジェクトを動かす。大変なことやつらいこともあると思うのですが、そこで、自分がむいているか見定めることができれば、また別の新しいチャレンジができる。大学3年の冬になって考えるんじゃなくて、もっと前倒しして考えよう、と。将来のための“経験”をいま、現実的に実行する、仲間を増やす。そういった中で力をつけた学生が増えてきたらこれからの社会も動くかな、と思っています。」

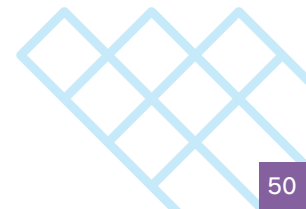


可能性を広げるため 社会と接点を持つ

中高生のやりたいこと、アイデアを具現化できる“Bridge Camp”は、大人がそのアイデアを支援できる場でもあります。「大人の人には、もう少し寛容になって欲しいと思います。ネット上で集まることはネガティブなことばかりではない、発展性のあることなんだと、中高生のプロジェクトを支援することで体感してもらえるようになるとうれしいです。」また、それは中高生にとっても、重要な外部との接点として機能していきます。「可能性を広げるためには、早くから社会と接点を持つことなのかなと思っています。インターネットではそれを促進させることができる。その場所は用意されているのです。」

"HOW DO YOU ENJOY YOUR LIFE?"

これからインターネットとできることが増えていくなかで、三上君はどこに向かうのでしょうか。「僕たちの思いは、立ち上げから掲げている“HOW DO YOU ENJOY YOUR LIFE?”(自分たちの人生をどういうふうを楽しむのか)というもので、この先もまたそれを考えながら進んで行くと思います。今であれば、それは、インターネットを通じて中高生が自分の思ったことにチャレンジできる機会を与えることです。色々な人からのフィードバックをもらって反映しながら、自分たちに必要なものをこれからも展開していければいいなと思っています。」



15歳にして、日本有数のプログラマー

プログラマー
日本
15歳
sorah.jp



プログラマーとして貢献すること



インターネットで独学で プログラミング言語を習得

本名よりも、“そらは(sora_h)”と呼ばれるほうが良いという福森さん。“そらは”は、オープンソースのプログラミング言語Rubyの開発者として福森さんが使っているユーザーネームです。そらはさんは、小学生(12歳)の時にインターネット上のチュートリアルを見て独学でRubyを学びました。たちまちプログラミングに夢中になったそらはさんは、自分の腕を磨くとともに、プロのプログラマーのコミュニティとも深く関わるようになっていきます。

Rubyを開発する 凄腕プログラマーに

そらはさんは12歳の時からRubyの開発に関わって貢献しており、16歳になった現在も、いまだに最年少のRuby開発者です。そらはさんは、ソースコードを直接修正する権限を持った“コミッター”に選ばれていますが、これは相当な努力をしないと取得できない特権です。

プログラマーとして働き 世の中に貢献

これまでの4年間でそらはさんは膨大な量のプログラミングをこなし、たくさんの成果を残しました。また、そらはさんはプログラマーとして企業やボランティア組織のサポートも行ってきました。例えば、彼が制作に関わった震災情報サイト“sinsai.info”は、2011年の震災で救援活動の誘導に役立ちました。

トラム・ティ・タイ・トラン

両親のために始めた仕事が「人生そのもの」に。ビリオネアを目指す21歳

起業家(ファッションブティック)、
ベトナム
21歳



モノを作って役立つこと



夢は、ビジネスで世界の人に役立つこと

トラムさんは、おしゃれなドレスを手ごろな価格で提供するオンラインブティックKoogalの経営者です。ファッションのトレンドは移り変わりが激しいもの。オンラインショップのKoogalは、通常の店舗を持つブティックと比べて流行への対応がしやすく、結果、大きな利益を上げています。そんなトラムさんの夢は、世界の人のためになって、一代でビリオネアになること。ロールモデルは、一代にして世界最年少のビリオネアとなった女性、Spanx創設者のサラ・ブレイクリー氏です。

親に苦勞をさせないために始めたオンラインショップ

Koogalを始めた理由を聞いたところ、トラムさんはこう答えてくれました。「14歳のとき、両親が私を1人でオーストラリアへ留学させました。ベトナムより良質な教育を受けることができ、将来のためになると思ったようです。留学生活はとても有意義でしたが、ひとつだけ不満だったのは、両親が学費を支払うためにとても苦勞したことです。15歳の時、私はそのお金を10倍にして返すと約束し、eBayで物売りをはじめたんです。それが今のKoogalに繋がりました。」

人生そのもの

「今では、Koogalは私の人生そのもの。」と語るトラムさん。オンラインだからこそできる、リーズナブルな価格でのおしゃれな服の販売に熱中しています。



ジョナタン・ノーブル

最初は自分のために作ったアプリが大人気に

起業家(アプリ開発)

フランス

18歳

www.clocktweets.com



アプリを作って、世界に届けること



最初は、自分のためだった アプリ開発

ジョナタン君は15歳のとき、Twitterの投稿(Tweet)のタイミングを前もって設定できるアプリケーション“Clock Tweets”を開発しました。このアプリケーションを使って休暇の1週間分のTweetを毎日発信するよう設定したおかげで、ジョナタン君は休暇の間何にも邪魔されずに、家族とのんびり休暇を過ごすことができました。

無料公開してみたら… 予想以上の反応

そこで、Tweetのタイミングをあらかじめ設定したい人はほかにもいるはずだと考えたジョナタン君は、このアプリケーションをインターネット上で無料公開してみました。それがヒットに繋がります。とはいえ、ジョナタン君自身も「Tweetをスケジュール設定するアプリケーションを求めているユーザーがここまで多いとは、予想していなかった。」と言います。

いつの間にか 色んな人のためになるアプリに

マーケティング会社、報道機関、起業家、ブロガーなどを始め、結婚式当日にバースロードでみずからTweetすることなく式の様子を発信したいという新婦まで、多くのユーザーがこのアプリケーションを活用しています。“ClockTweets”はフランスのTwitterコミュニティで大いに話題になり、その後の3年間で多くの人から評判を得ました。

ゼイビア・ディ・ペタ

若者の心をつかむ、オンラインマーケティングのプロ

起業家
オーストラリア
16歳
www.swiftfoxlabs.com



世界中の人の心を動かすこと



キッカケは自分の
動画の配信だった

ゼイビア君は、高校生にして、ソーシャルメディアマーケティングのエキスパート。但し、そんな彼も、2007年にYouTubeに出会うまで、コンピュータをほとんど使ったことがありませんでした。「誰でも自分の動画を配信できて、全世界の何百万という人たちにってもらえるなんてすごいと思って、自分がアップロードした動画の宣伝を始めました。」とその時を思い出して語るゼイビア君。

インターネットで活躍できる
可能性を発見

それがなんと、1年以内に再生回数3,000万回を超え、Twitterのフォロワーは5万人以上を達成してしまいます。「その後、オンラインマーケティングでお金を稼げる可能性に気づき、今に至ります。」とのこと。インターネットは色んな可能性を秘めています。

ソーシャルメディアとアプリの
世界で生きる高校生

今は、ゼイビア君は、高校生らしい感覚を活かし、オンラインマーケティングを行っています。ナイキ、サムスン、NBC、キャドバリーといった有名ブランドから月平均100万円以上の収入を得たことで、世界中の報道陣の注目を集めました。その後、自らSwift Fox Labsという会社を起業し、現在様々なアプリ開発に取り組んでいます。

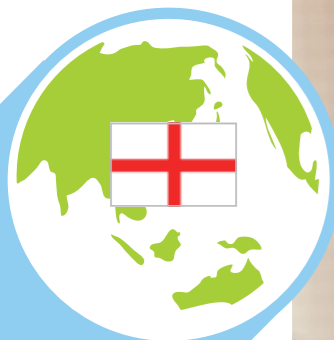
ディラン・マハリンガム

アメリカ政府から“大統領奉仕活動功労賞”を受賞した若き社会起業家

慈善活動家
イングランド
17歳
www.lilmdgs.org



世界中から想いを集めること



ボランティアに憧れ

ディラン君が9歳のころ、当時14歳だったお姉さんは、地元の HIV/エイズ啓発キャンペーンにボランティアとして参加し、大いに貢献していました。自分も社会に大きな貢献をしたいと考えたディラン君は、いっそ自分でボランティア団体を作り、友達や親戚がみんな参加できるようにしようと決めました。

自分で非営利団体を作り 賛同者を集める

そして2004年、ついにディラン君は“Lil' MDG”という非営利団体を設立し、インターネットを通じた活動を始めます。若者に国連のミレニアム開発目標への貢献を促す組織で、創設からわずか数か月後にはインターネット上で多数の若者の賛同を得ました。その結果、2004年に東南アジアを襲った津波被害の復興資金として多額の寄付金を集めたのです。その功績で、2011年にアメリカ政府から“大統領奉仕活動功労賞”を授与されました。

若くても、動き続けると きっと出来る

「若すぎると言われたことはありませんか？」と聞いたところ、「もちろん。」という答えが返ってきました。「大きな団体や企業に出資や支援を呼びかけた時、僕達がまだこどもだということがどうしてもネックになりました。断られたことは数知れません。それでも、ようやく支援してくれる団体が見つかり、それ以降は色々なところから支援してもらえるようになりました。」とディラン君は言います。

ガリブ・カリル

洪水で被害を受けた人のために非営利団体を設立

慈善活動家
パキスタン
18歳

www.facebook.com/rpyfnonprofit



世界の人と一緒に
困っている人を助けること



大ショックの連続

15歳のとき、親友を複数亡くして大きなショックを受けたガリブ君は、極度のうつ状態になりました。その数か月後、パキスタンの平野部を激しい洪水が襲い、2000人近くの命が奪われ、50万人が住む家を失って路頭に迷いました。この2つの出来事は、ガリブ君の人生の転機となる出来事でした。

募金をインターネットで集める活動をスタート

洪水で困っている人のために何かしたいと思ったガリブ君は、ボランティアで運営する非営利団体、“Rescue Pakistan Youth Foundation”を設立することにしました。とはいえ、プログラミングのスキルも資金もなかったガリブ君。慈善基金を立ち上げることができそうだった唯一の場所は、Facebookでした。

パキスタンのヒーローに

2010年から現在まで“Rescue Pakistan Youth Foundation”が支援した人数は数千人に上りました。「自分がヒーローだなんて、おこがましい。」とガリブ君は言いますが、何千人もの人びとがガリブ君をヒーローと呼びます。ガリブ君は、その経験から「インターネットの一番いいところは、外国の人と繋がることができる点です。海外の企業にメールを送って支援を要請したのですが、これが有効で、たくさんの寄付が寄せられました。」と語ってくれました。

台湾の地盤沈下の課題を画期的な方法で解決

発明家
台湾
16歳



社会の重要な課題を解決すること



台湾の将来を脅かす
深刻なニュースが

2011年、Taipei Times紙が深刻なニュースを報じました。地盤沈下の影響で、台湾高速鉄道の線路が10年以内に使用できなくなる可能性があるということです。このニュースはまさに高速で台湾中に衝撃をもたらしました。鉄道が廃止になれば台湾の経済が打撃を被るのはもちろん、移動手段として利用している何十万という労働人口も影響を受けます。

科学者も思いつかなかった
アイデアをアプリで

台湾高速鉄道は、直ちに世界中から科学者を集めましたが、なかなかいい解決策は生まれません。そんな中、当時14歳のジェンルー君が考え出した解決策は画期的でした。その解決策とは、加速度センサーを利用し、地盤沈下が疑われる区間での電車の電圧変化を記録する、新しい測定アプリを使うことでした。ジェンルー君が作ったそのアプリを使うと、リアルタイムのモニタリングが可能になり、要注意のエリアがいつどこで発生してもすぐに分かります。

「ほんの少しの決意」が大事

この功績のおかげでジェンルー君は国際的に評価され、2012年台湾国際科学フェアで優勝を果たしました。そんなジェンルー君によると、「大きな結果を呼ぶのは、ほんの少しの決意。」だといいます。ジェンルー君が使った技術は、いまやありふれたものです。

インターネット
でできること



直井 綾音 17歳 P. 9

探せばなんでもある
四次元ポケット



間宮 優介 11歳 P. 13

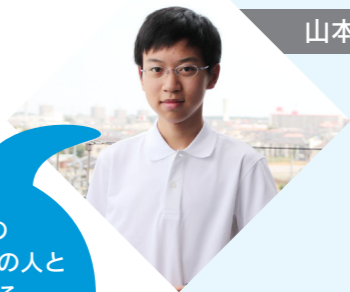
世界中で
今起きていることを
知ってるちょっとだけ
頼れる存在

あなたにとってのインターネットとはなんですか？



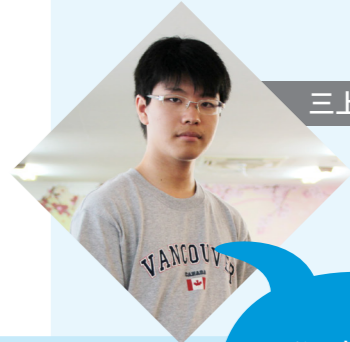
矢倉 大夢 16歳 P. 15

だれでも世界を
変えられる
チャンスが得られる
フィールド



山本 恭輔 15歳 P. 29

いろんな分野の
プロフェッショナルの人と
リアルにつながる
きっかけを作る場
発信するためのツール



三上 洋一郎 17歳 P. 47

ツールであり
自分やメンバーが
集い活動する場所



鹿島 匠 13歳 P. 33

いろんな人と
場を共有できる
遊び場

インターネットとできること

世界中の子どもたちと
インターネットの「できること」。
そこにはさまざまな形がありました。

ときにインターネットは先生になり、知恵袋になり
学びや発見のきっかけになります。

ギャラリーになり、新聞になり
自分の考えや気持ちを形にし、伝える手段になります。

人とつながり、実験の場となり
未来をつくりだす土台になります。



インターネットは、子どもたちの想いやアイデア次第で
色んなカタチになります。

これまでご紹介してきたものは、子どもたちとインターネットの
出会いによって育まれた、未来へのストーリーの一部です。

より多くの子どもたちにとって、インターネットとの出会いが
幸せなものになるように。

子どもたちが自分の可能性を切りひらき、豊かな未来を
形づくっていけるように。

これからも私たちは子どもたちに寄り添い、考え続けていきます。



CANVASは、こどものための創造・表現の場を提供し、豊かな発想を養う土壌を育てることを目標として、さまざまな分野の関係者の熱意のもとに、2002年11月に設立されました。多元的で新しい社会を築き、新しい表現を切り拓くのはこどもたちの世代です。こどもたちが最大限に活躍できるよう、環境を整える必要があります。こどもたちに、新しい表現を生み出してほしい、新しい世の中を築いてほしい。それがCANVASの願いです。

<http://www.canvas.ws>



Motivation Maker(MM)は、2009年12月に東京大学i.schoolから生まれた教育系NPO法人です。「未来の大人にモチベーションを！」を合言葉に、将来を生きていくためのモチベーションを育てる教育プログラムを小学生に対して提供しています。特に、一人親家庭を対象に活動を行っており、教育格差に苦しむ家庭を教育の側面からサポートしています。また、MMは、0から1を創りだす人を育てる「はじまりの学校a.school」や、若者の地域離れを解決する「i.club」(ともに、対象は高校生)といった新進気鋭のスピンオフ団体を複数生み出している点でも特徴的です。

<http://www.motivation-maker.org/>



Googleではこれまで、青少年の安全・安心なインターネット利活用の促進のために様々な活動を行っています。特に「知っておきたいこと」サイト(以下参照)では、青少年・保護者・教職員の皆様に、ウェブで安全性とセキュリティを確保するための簡単なヒントをご紹介します。今後とも、安心・安全かつ創造的に子ども達がインターネットを活用できるような環境作りに取り組んでいきたいと考えています。

参照:「知っておきたいこと」サイト <http://www.google.co.jp/goodtoknow/>