

新しいメディアによる子ども達 のメディア感覚の変容

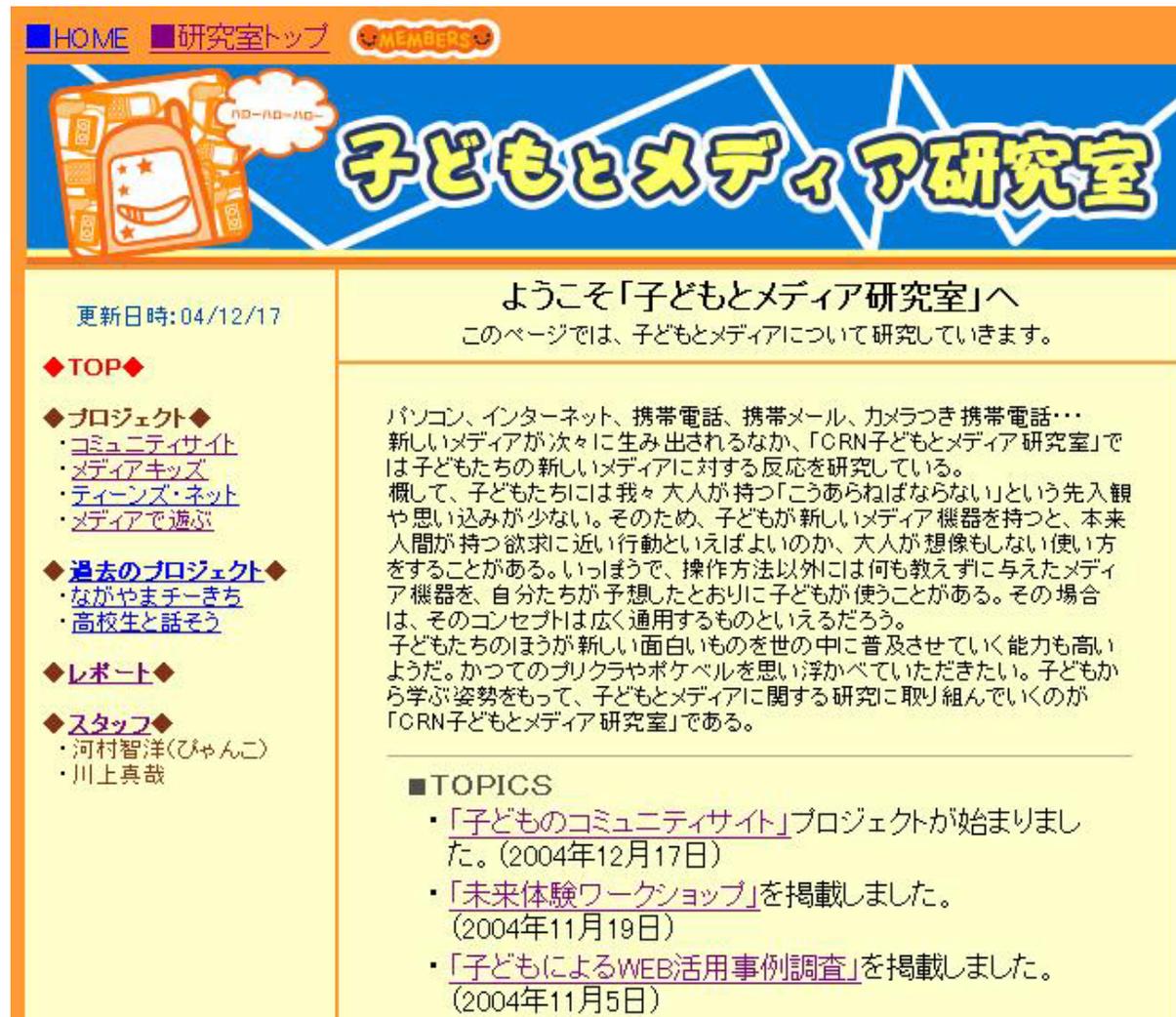
2005年1月8日(土)

河村智洋

新しい世代

参考 新時代の子どもたちとの接触 ～小中学生へのインタビューとワークショップを通しての考察～
<http://www.crn.or.jp/LABO/MEDIA/REPORT.HTM>

「子ども」と「メディア」



■HOME ■研究室トップ MEMBERS

子どもとメディア研究室

更新日時:04/12/17

◆TOP◆

- ◆プロジェクト◆
 - ・[コミュニティサイト](#)
 - ・[メディアキッズ](#)
 - ・[ティーンズ・ネット](#)
 - ・[メディアで遊ぶ](#)
- ◆過去のプロジェクト◆
 - ・[ながやまチーきち](#)
 - ・[高校生と話そう](#)
- ◆レポート◆
- ◆スタッフ◆
 - ・河村智洋(びゃんこ)
 - ・川上真哉

ようこそ「子どもとメディア研究室」へ
このページでは、子どもとメディアについて研究していきます。

パソコン、インターネット、携帯電話、携帯メール、カメラつき携帯電話・・・新しいメディアが次々に生み出されるなか、「CRN子どもとメディア研究室」では子どもたちの新しいメディアに対する反応を研究している。概して、子どもたちには我々大人が持つ「こうあらねばならない」という先入観や思い込みが少ない。そのため、子どもが新しいメディア機器を持つと、本来人間が持つ欲求に近い行動といえよいか、大人が想像もしない使い方をすることがある。いっまでも、操作方法以外には何も教えずに与えたメディア機器を、自分たちが予想したとおりに子どもが使うことがある。その場合は、そのコンセプトは広く通用するものといえるだろう。子どもたちのほうが新しい面白いものを世の中に普及させていく能力も高いようだ。かつてのプリクラやポケベルを思い浮かべていただきたい。子どもから学ぶ姿勢をもって、子どもとメディアに関する研究に取り組んでいくのが「CRN子どもとメディア研究室」である。

■TOPICS

- ・「[子どものコミュニティサイト](#)」プロジェクトが始まりました。(2004年12月17日)
- ・「[未来体験ワークショップ](#)」を掲載しました。(2004年11月19日)
- ・「[子どもによるWEB活用事例調査](#)」を掲載しました。(2004年11月5日)

子どもとメディア研究室

<http://www.crn.or.jp/LABO/index.html>

ホームページを作ろう(WS)

小中学生にとっての電子メディア

ホームページを作ろう(WS)



フラッシュで遊ぼう (WS)

電子メディアにおける世代間の感覚ギャップ

フラッシュで遊ぼう(WS)



参考 「こがねいメディアキッズ Flash Movieを体験しよう」活動報告書

川上 真哉(CRN外部研究員)

<http://www.crn.or.jp/LABO/MEDIA/REPORT.HTM>

フラッシュ作品入り

<http://dm.mw/040601/report/report.htm>

第3世代携帯電話の調査

子どものインターネット感

第3世代携帯電話の調査 事例1

絵文字

文字の置き換えとしての使われ方

例) いっぱい  送っちゃおっと

何の  見てるの?

 いいな~これ

本当に  だよ

 じゃないよ

文の感情を表現する使われ方

例) 感動ものでした 

ありがとう 

やばいよね   

ばっちりだよ 

グッドラック 

文と同じ意味を持つ絵文字を単語の前後に使う、飾りとしての使われ方

例) 時間だよ 

鍛え上げた美になりましょ  

ラッキー 

おはよう 

第3世代携帯電話の調査 事例2

グループにおける特徴

東京都在住の高校2年生 女子3人

- ・ 絵文字を多く使っている。
- ・ 頻繁に写真や動画等、画像のやりとりを行っている。
- ・ 件名を付けることがほとんど無い。
- ・ 文の最後が、疑問符で終わることが多い。
- ・ 文が話し言葉。

岡山県在住の中学3年生 女子3人

- ・ 絵文字を多く使っている。
- ・ 平仮名が多く、漢字をあまり使わない。
- ・ 文章無しで、写真だけのやり取りが行われることもある程、頻繁に写真や動画等、画像のやりとりを行っている。
- ・ 件名が非常に長い。件名が文章になっていることもあり、件名の中だけで、本文とは関係無い独立した内容であることもある。時には、件名だけで内容を伝えきってしまい、本文の方が短いこともある。
- ・ 感嘆符（！）や疑問符（？）をテキスト打ちせず、わざわざ絵文字を使っていることが多い。
- ・ 暗号と称して、当て字や絵文字による文章をやり取りし、遊んでいた。
- ・ 文が話し言葉。
- ・ 空欄を上手く使い、縦書きのメール文がある。
- ・ （ ）を（ ）だけで使うことが多くある。

第3世代携帯電話の調査 事例3

画像等

1. 静止画

写していたものは、大きさや量を伝えたい場面や、自分の目の前の状況を伝えたい場面。

静止画被写体例)

テレビの画面・雑誌・広告・PCの画面・携帯の待ち受け画面

マンガのコマ・部屋の様子・街・お店の様子・花・ちょうちょ

自分の顔・友達・ペット・キャラクター・食べ物

2. 動画

静止画と異なり動画で写していたものは、被写体が動いているものや、自分が動いている場合が多かった。音を伝えたいために写している場合や物を色々な角度から細部に撮りたい時に使われているように感じた。

音を写したいとした意図がある場合を除き、動画を写している時に特に言葉で説明しながら写すことはしておらず、無言で映像だけを写していることがほとんどであった。

動画被写体例)

テレビの画面・部屋の様子・物・文章・音が出るぬいぐるみ

走行している車から見える窓の外の風景・雨の様子

ペット・ホタル・キャラクター

動画を写すアングルは、全体写してからから細部を写していた。また、携帯に内蔵されている機能のを使い、動画にあわせた文字の挿入する等の加工もしていた。

SNS的コミュニケーション

重層コロニー的コミュニティと連続性

SNS

ソーシャルネットワークのサイト例

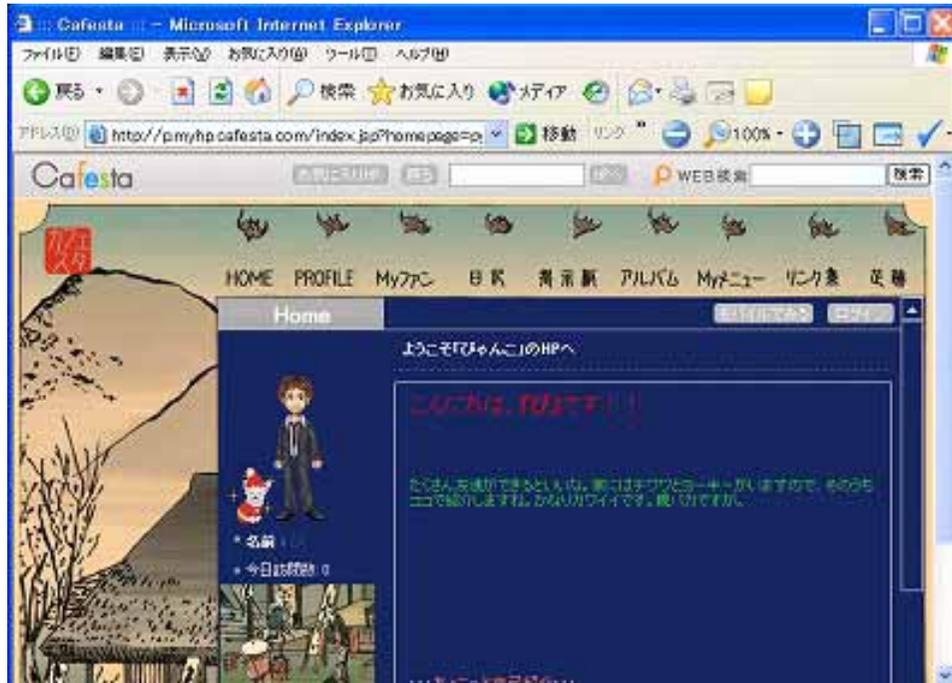
GREE (<http://www.gree.jp/>)

Mixi (<http://mixi.jp/>)



カフェスタ

カフェスタ (<http://www.cafesta.com/>)



携帯電話用



<http://hp1.cafesta.com/hp/home.do?hpid=pyanko2004>

参考 「子どもによるWEB活用事例調査」 川上 真哉(CRN外部研究員)

<http://www.crn.or.jp/LABO/MEDIA/REPORT.HTM>

携帯電話の役割を再考する