

# 倉本 到教授の模擬授業

## 情報

### わかるようでわからないコンピュータのキホン

講師:倉本 到

いろいろな情報が手軽に扱えるコンピュータは今みなさんの手元で当たり前動いていますが、そもそもコンピュータは電気で動いている機械です。コンピュータはいったい電気をどう使って文字や画像や音楽を伝えたり覚えたり、はたまた計算したりできるのでしょうか？

この講義では、計算機がデータを扱う方法の最も基礎の部分から実際に使われている方法まで、当たり前なのだけによくわからない「情報」の取り扱いについて学びます。具体的には(1)コンピュータの計算とは何か、(2)画像や音をコンピュータで扱う方法、(3)ネットワークでのデータのやり取り、(4)社会に影響を与えるコンピュータと情報、などのトピックを取り上げ、皆さんが勉強している学問とコンピュータ技術との関係にも触れながら学んでゆきます。

■ 受講人数の目安:30名程度まで

■ 所要時間の目安:50～60分程度

■ 高校でご準備いただきたいもの:プロジェクタ・スクリーン

## 情報

### 「楽しい」ってなに？ ～エンタテインメント技術とコンピュータの関係～

講師:倉本 到

皆さん必ず一度や二度ぐらい、保護者の人に「いつまでもゲーム(テレビ・ネット)ばかりしてないで勉強しなさい！」って怒られた経験があるはずです。そんなこと言われてもゲーム(テレビ・ネット)ってやつは面白いから仕方ないじゃないか、という気持ちもわかります。ところで、ゲームってなんであんなに面白いのでしょうか？ スマホから離れられなくなるのはどうしてなのでしょう？ そもそも「遊んでる」とか「面白い」とか「楽しい」って何なのでしょう？ 素朴な質問ですが、この質問にそれなりの答えが得られたのはそんなに昔の話ではありません。

遊びや面白さを人間がどう考えてきたか、その意味や効果について、そしてコンピュータが人々の楽しさや面白さを生み育てる技術、そこから見えてくる「面白さ」の意味、コンピュータによってもたらされた新しい「面白さ」、生まれた面白さをどう社会応用してゆくかなどに着目してお話します。「面白さ」ってじっくり考えるとなかなか面白いですよ！

■ 受講人数の目安:30名程度まで

■ 所要時間の目安:50～60分

■ 高校でご準備いただきたいもの:プロジェクタ・スクリーン・PC接続可能なスピーカ(もしあれば)、あるいはマイク