

# 出張講義

## 情報・ 科学

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

担当教員: 倉本 到 教授

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