

第1部

『歴史学とゲームクリエイション』

ゲームクリエイション（ゲーム制作）において、「歴史学などをどのように用いているのか？」という観点で意義や意味などをお話します。
また、「小中高で学ぶ歴史とは何が違うのか？」についてもあらためて話します。

大阪電気通信大学 総合情報学部 デジタルゲーム学科

なかね

やすゆき

中根 康之 准教授

ゲームクリエイター

株式会社コナミデジタルエンタテインメントを経て現在に至る。

「デジタルゲームコンテンツの面白さとは何か？」を探り出す研究に取り組んでいる。



第2部

『パブリック・ヒストリーと歴史研究者』

研究者の視点から、マンガや映画などのエンターテインメントにおける歴史の描き方を考えます。
時代考証の経験を通して、史実と創作の境界線や、俗説のトリセツ、大衆文化としての歴史との向き合い方についてお話します。



追手門学院大学 文学部 人文学科

ひさみず

としかず

久水 俊和 准教授

歴史研究者

日本中世の朝廷についての研究が専門。

映画「室町無頼」の室町資料アドバイザーを担当した。

二大学共同公開講座
大阪電気通信大学 × 追手門学院大学
歴史にまつわる娯楽
史実と虚構のはざままで

11/29 土 13:00-15:30

開催場所：大阪電気通信大学 寝屋川キャンパス
J号館 6階小ホール(J-610)

対象：本テーマに興味・関心のある
地域住民の方をはじめ、どなたでも

参加費：無料

申込×切：11月27日(木)迄

お申込みは右記QRコードより⇒



お問い合わせ先

大阪電気通信大学
crre@osakac.ac.jp

主催：大阪電気通信大学

後援：大阪府寝屋川市

・ 追手門学院大学

・ 大阪府茨木市