Kutatók Éjszakája – JátékosLét

2013/09/27

HAZAI IPAR
VÉDJEGY
PIATNIK NÁNDOR ÉS FIAI
·Budapest·
www.kepkonyvtar.hu

[1]Az Országos Széchényi Könyvtár idén először kapcsolódik a Kutatók Éjszakája programjaihoz [2], és rögtön egy speciális rendezvénnyel, amely a könyvtár oktatás- és kutatástámogatási tevékenységét új kontextusba helyezi.

Időpont: 2013. szeptember 27. 16-tól 23 óráig.
Az esemény helyszíne az Országos Széchényi Könyvtár, (Budavári Palota, F épület), 539/A terem, de egyszerre több virtuális helyszínen is zajlik, melyeket interaktív módon összekapcsolunk! Virtuális bekapcsolt helyszíneink: Budapesti Corvinus Egyetem, Szent István Egyetem.

A JátékosLét program egy olyan új típusú kezdeményezés, amelyben egymásra találhatnak a különböző online és offline játékosok, megismerhetik egymás sajátos játékkultúráját, és végre a hazai játékkutatókkal és szakemberekkel is közösen, együttgondolkodva beszélhetik meg az őket érintő kutatások eredményeit, tapasztalatait.

Bánréví M.
www.kepkonyvtar.hu

[3]Ezen az izgalmasnak ígérkező eseményen bemutatjuk, megismertetjük a sokszereplős online játékok (pl. MMORPG [4] online szerepjátékok, MMORTS online stratégiai játékok) és offline játékok (főleg hagyományos szerepjátékok) aktuális helyzetét, beszélgetünk jövőjéről. A beszélgetéseket érdekes játékos vetélkedők színesítik.

Az Országos Széchényi Könyvtár részéről a Régi Nyomtatványok Tárának [5] vezetője, Dr. Farkas Gábor Farkas vesz részt a programban, a Régi könyvek, új játékok – kihívás és kihívásra adott válasz téma sokrétű asszociációkra és együttgondolkodásra lehetőséget adó felvetésével [6].

BIBLIOTHECA NATIONALIS HUNGARIAE

JÁTÉKOSLÉT PROGRAM

2013. szeptember 27., 16.00 – 23.00 óra

NATIONAL GEOGRAPHIC MAGYARORSZÁG

Helyszín: *Országos Széchényi Könyvtár*, (Budavári Palota, F épület), 539/A. terem

Az **Országos Széchényi Könyvtár** idén először kapcsolódik a Kutatók Éjszakája programjaihoz és rögtön egy speciális rendezvénnyel. A **JátékosLét program egy olyan új típusú kezdeményezés, amelyben egymásra találhatnak a különböző online és offline játékosok, megismerhetik egymás sajátos játékkultúráját, és végre a hazai játékkutatókkal és szakemberekkel is közösen, együtt gondolkodva beszélhetik át az őket érintő kutatások eredményeit, tapasztalatait**.
Ezen az izgalmasnak ígérkező eseményen bemutatjuk, megismertetjük a sokszereplős online játékok (pl. MMORPG online szerepjátékok, MMORTS online stratégiai játékok) és offline játékok (főleg hagyományos szerepjátékok) aktuális helyzetét, beszélgetünk jövőjéről. A beszélgetéseket érdekes játékos vetélkedők színesítik. ***Az esemény egyszerre több valós és virtuális helyszínen zajlik, melyeket interaktív módon összekapcsolunk!*** Virtuális bekapcsolt helyszíneink: Budapesti Corvinus Egyetem, Szent István Egyetem.
Bővebb információ: ***www.jatekkutatas.hu, www.facebook.com/jatekkutatas, eterem.oszk.hu*** címen található.

Program:

16.30 – 16.40: Köszöntő

17.00 – 18.00: JátékosLét
Miért játszunk? Kik a játékosok? Játékos könyvek

18.00 – 19.00: Játékos Mindennapok
A játék szerepe mindennapjainkban
Online és offline játékfajták jellegzetességei
Játékos közösségekről
Könyvek a mindennapokhoz

19.00 – 20.00: Játékos Kutatások
Milyen kutatások folynak a játékokkal kapcsolatban?
Milyen eredményei és következtetései vannak a kutatásoknak?
Mire érdemes figyelni a kutatások során, mit érdemes kutatni?
Az Országos Széchényi Könyvtár milyen segítséget tud nyújtani a kutatóknak?

20.00 – 21.00: Játékos Oktatás
Az oktatás forradalma és az elektronikus játékok.
Mit tanultak az oktatók a játékosoktól?
Játékok múltja, jelene, jövője az oktatásban

21.00 – 22.00: Játékos Élet (Gemifikáció)
Mi az a gemifikáció (gamification)?
Hogyan hasznosul(hat)nak a játékok a mindennapokban?

22.00 – 23.00: Játékos Vetélkedés

Közreműködnek: ***Bayer Tibor*** (Tuan kiadó), ***Csepeli György*** (ELTE TÁTK), ***Csókay Ákos*** (Digital Identity Agency), ***Farkas Gábor Farkas*** (Országos Széchényi Könyvtár), ***Fromann Richárd*** (ELTE, PhD-hallgató, onlinejáték-kutató), ***Síklaki István*** (BCE), ***Dienes Péter*** (FRPG játékos), ***Obreczán Tamás*** (LARP játékos és szervező), ***Sárközi Péter*** (FRPG játékos, LFG.hu), ***Tangl Edit*** (MMORPG játékos), ***Urszán Tamás*** (LARP, RPG játékos), ***Balku Anett*** (Játékkutató), ***Lippai Edit*** (OFI), ***Rab Árpád*** (ITTK), ***Síklaki István*** (BCE), ***Bessenyei István*** (NYME), ***Bokor Tamás*** (BCE), ***Koharek András*** (ARTudásmenedzsment), ***Pitlik László*** (SZIE), ***Szani Ferenc*** (NKE eTanulás Módszertani Központ), ***Fekete Zsombor*** (LevelUp), ***Józsa Szabolcs*** (Nemesys Kft.), ***Odrovics Szonja*** (MMORPG kutató), ***Szatmári Elemér*** (Orihalkon Társaság), ***Vendler Balázs*** (Markcon Kft.)

Szeretettel várunk minden érdeklődőt és játékost, aki hiszi és vallja, hogy valóban „Játék az egész Világ"!

(A Kutatók Éjszakája program alatt a Könyvtár kiállításai 18.00 óráig, a Különgyűjtemény olvasótermei 17.00 óráig, a Törzsgyűjtemény olvasótermei pedig 20.00 óráig látogathatóak.)

TEMPUS KÖZALAPÍTVÁNY

PORT.hu mipszi inforádió 88.1 DaVinci LEARNING myApps.hu

[7]Program:

16.30 – 16.40: Köszöntő

17.00 – 18.00: JátékosLét
Miért játszunk? Kik a játékosok? Játékos könyvek

Résztvevők: *Bayer Tibor (Tuan kiadó), Csepeli György (ELTE TÁTK), Csókay Ákos (Digital Identity Agency), Farkas Gábor Farkas (Országos Széchényi Könyvtár), Fromann Richárd (ELTE, PhD-hallgató, onlinejáték-kutató), Síklaki István (Budapesti Corvinus Egyetem), A közönség*

18.00 – 19.00: Játékos Mindennapok
A játék szerepe mindennapjainkban
Online és offline játékfajták jellegzetességei
Játékos közösségekről
Könyvek a mindennapokhoz
Résztvevők: *Dienes Péter (FRPG játékos), Obreczán Tamás (LARP játékos és szervező), Sárközi Péter (FRPG játékos, LFG.hu), Tangl Edit (MMORPG játékos), Urszán Tamás (LARP, RPG játékos), A közönség*

19.00 – 20.00: Játékos Kutatások
Milyen kutatások folynak a játékokkal kapcsolatban?
Milyen eredményei és következtetései vannak a kutatásoknak?
Mire érdemes figyelni a kutatások során, mit érdemes kutatni?
Az Országos Széchényi Könyvtár milyen segítséget tud nyújtani a kutatóknak?
Résztvevők: *Balku Anett (Játékkutató), Farkas Gábor Farkas (Országos Széchényi Könyvtár), Fromann Richárd (ELTE, PhD-hallgató, onlinejáték-kutató), Lippai Edit (OFI), Rab Árpád (ITTK), Síklaki István (Budapesti Corvinus Egyetem), A közönség*

20.00 – 21.00: Játékos Oktatás
Az oktatás forradalma és az elektronikus játékok.
Mit tanultak az oktatók a játékosoktól?
Játékok múltja, jelene, jövője az oktatásban
Résztvevők: *Bokor Tamás (Budapesti Corvinus Egyetem), Koharek András (ARTudásmenedzsment), Pitlik László (Szent István Egyetem), Ropolyi László (ELTE TTK), Szani Ferenc (NKE eTanulás Módszertani Központ), Szemán Zoltán (ELTE PPK, andragógia MA szakos hallgatója), A közönség*

21.00 – 22.00: Játékos Élet (Gemifikáció)
Mi az a gemifikáció (gamification)?
Hogyan hasznosul(hat)nak a játékok a mindennapokban?
Résztvevők: *Fekete Zsombor (LevelUp), Fromann Richárd (ELTE PhD-hallgató, onlinejáték-kutató), Józsa Szabolcs (Nemesys Kft.), Odrovics Szonja (MMORPG kutató), Szatmári Elemér (Orihalkon Társaság), Vendler Balázs (Markcon Kft.), A közönség*

[8]**22.00 – 23.00: Játékos Vetélkedés**
Résztvevők: Gamerek, A Közönség

Szeretettel várunk minden érdeklődőt és játékost, aki hiszi és vallja, hogy valóban „Játék az egész világ”!

(A Kutatók Éjszakája program idején a Könyvtár kiállításai 18 óráig, a Különgyűjtemények olvasótermei 17 óráig, a Törzsgyűjtemény olvasótermei pedig 20 óráig látogathatók.)

Kutatók Éjszakája 2013 animációs kisfilm [9]
2013/09/27 - 16:18

Forrás webcím: https://oszk.hu/rendezvenyek/kutatok-ejszakaja

Hivatkozások:
[1] https://oszk.hu/sites/default/files/piatnik-kartya.jpg
[2] http://kutatokejszakaja.hu/2013/
[3] https://oszk.hu/sites/default/files/jatek-kozben.jpg
[4] http://hu.wikipedia.org/wiki/MMORPG
[5] http://www.oszk.hu/reginyomtatvanyok
[6] https://oszk.hu/sites/default/files/farkas-gabor-jatekoslet.pdf
[7] https://oszk.hu/sites/default/files/Plakat-Kutejsz.JPG
[8] https://oszk.hu/sites/default/files/szerepjatekosok.JPG
[9] http://www.youtube.com/watch?v=0VWToClqoGc

[10] https://oszk.hu/category/foszotar-es-pozicionalo/hirek
[11] https://oszk.hu/category/foszotar-es-pozicionalo/rendezvenyek