

**Ha meg szeretnéd tudni, hogy mi köze Toynbee civilizációelméletének a Sid Meier's féle
Civilizáció nevű stratégia játékhoz, ha érdekel, hogy mivel játszottak elődeink,
látogass el hozzánk, az **Országos Széchényi Könyvtárba,**
a Kutatók Éjszakáján!**

A Kutatók Éjszakáján, a JátékosLét program keretében előadást tart dr. Farkas Gábor Farkas, az Országos Széchényi Könyvtár Régi Nyomtatványok Tárának vezetője *Régi könyvek-új játékok- kihívás és kihívásra adott válasz* címmel.

Sokunkban felmerült kérdésként, hogy a civilizációk miért és hogyan születnek, mitől lendülnek mozgásba, majd tűnnek el. Titkok, amelyeket meg szeretnénk fejteni, és ezen titkok birtokában pedig átélni egy birodalomépítés minden mozzanatát.

Többek között erre kínálnak lehetőséget a stratégiai játékok.

Arnold Toynbee angol történész a világtörténetét a kihívásokra és a kihívásokra adott válaszokra fűzte fel. A civilizációk fejlődését, vagy pusztulását annak tükrében vizsgálta, hogy a történeti, természeti kihívásra a szóban forgó társadalom milyen választ adott. Ha erős kihívásra jó válasz született, akkor a civilizáció sikeressé vált. Sid Meier kanadai számítógépes tervező óriási sikert aratott Civilization nevű játéka hasonló elgondolásra épül, azzal a különbséggel, hogy a játékosnak – és nem a történelmet formáló uralkodónak vagy hadvezérnek – lehetősége van arra, hogy mérlegeljen a jó és a rossz válaszok között.

A virtuális térben, a közösségi játékok révén, lehetőségünk van arra, hogy különböző történelmi korokba helyezve magunkat felépítsük a megálmodott társadalmunkat. Bepillantását nyerhetünk letűnt korok társadalmának játékkultúrájába Farkas Gábor Farkas előadása által, aki az Országos Széchényi Könyvtárban fellelhető középkori és a kora újkori forrásokat alapul véve egyedi intellektuális élményt nyújt a résztvevők számára.

A programról további információ az eterem.oszk.hu oldalon érhető el.