**MEGHÍVÓ**

**Nemzeti Múzeum: az innovatív játékok fejlesztője**

A játék szórakoztat és oktat. Már ez is elég ahhoz, hogy úgy döntöttünk: a múzeumban, mint a hiteles és élményszerű tudásépítés egyik helyszínén helye van a játékoknak. A Magyar Nemzeti Múzeumban az utóbbi időszakban intenzív játékfejlesztői munka zajlik, az Open History-val és informatikai cégekkel együttműködésben. A közelgő Múzeumi Játékmustrával ennek első szakasza lezárul. Az eddig elindított játékokról, valamint az április eleji nagyrendezvényről szól az az április 4-i sajtótájékoztató, melyen ki is próbálhatják a legújabb eredményeket.

**Múzeumi Játékmustra**2019. április 5. 15.00-20.00
[www.muzeumijatekmustra.hu](http://www.muzeumijatekmustra.hu)

A Múzeumi Játékmustra az ország első múzeumi játékokkal foglalkozó eseménye, az oktatási célú játékok seregszemléje a Magyar Nemzeti Múzeumban, az Open History-val közös szervezésben. Játékosok, pedagógusok, játékfejlesztők és múzeumi szakemberek találkozója, ahol bárki megtalálja a neki tetsző játékot. Több, mint 20 kiállító regisztrált az eseményre: múzeumok, cégek, egyesületek, baráti társaságok és játékfejlesztők mutatják be játékaikat. Minden pultnál játékokkal várjuk a látogatókat!

Igazi kavalkádra lehet számítani! Közkedvelt és még tesztelés alatt álló társasjátékok, élőszereplős programok a szerepjátékokon át az élő történelemig, gyerekjátékok, önismereti és stratégiai játékok, vetélkedők, és a tech-világ múzeumi megoldásai képviseltetik magukat az eseményen.

Az eseményre játék is készül: a Mappout csapatának köszönhetően saját, alkalmazáson belüli játék segíti a tájékozódást és ad lehetőséget az egész este megnyerésére. Három csapatban lehet majd küzdeni a győzelemért, amihez nem kell nagy áldozatot hozni: csak kitartóan kell játszani, és közben felfedezni a Nemzeti Múzeum kiállításait.

A délutáni programot szakmai nap előzi meg *Alászállás a játékosítás bugyraiba* címmel a Nemzeti Múzeum Lapidáriumában. A múzeumi szakemberek és játékfejlesztők számára szervezett programon egy előadás (Pusztai Ádám, Kollektíva: A múzeum nem játék, de közel állhat hozzá) után workshopokon mélyítik el a tudást a résztvevők. Az esemény célja, hogy fórumot teremtsen a múzeumi játékok fejlesztőinek, és elősegítse, hogy egyre jobb minőségű oktató játékok készüljenek a múzeumokban.

A helyszín és a téma alapján kézenfekvő volt, hogy megbolondítjuk valamilyen formában a szakmai napot is. Ez a szakmai nap is egy játék lesz, saját narratívával.

„A Tudás megszerzése veszélyes játék, különösen, ha le kell szállnod érte az Alvilágba. És most ilyen tudásra van szükség. Héroszokkal és istenekkel fogsz találkozni az út során, ártó és segítő szellemek vesznek majd körül. A Lovasisten támogatása nélkül én sem vállalkoznék erre a feladatra. Mielőtt alászállsz, amulettet adunk a nyakadba, és megáldott fegyvereket a kezedbe. Az istenek oltalmaznak utadon. Bajod nem fog esni, de hogy mit tanulsz és kivel kerülsz közelebbi barátságba az alászállás alatt, az csak Rajtad múlik.”

**HÁTTÉRANYAG**

**Nemzeti Múzeum: az innovatív játékok fejlesztője**

A játék szórakoztat és oktat. Már ez is elég ahhoz, hogy úgy döntöttünk: a múzeumban, mint a hiteles és élményszerű tudásépítés egyik helyszínén helye van a játékoknak. A Magyar Nemzeti Múzeumban az utóbbi időszakban intenzív játékfejlesztői munka zajlik, az Open History-val és informatikai cégekkel együttműködésben. A közelgő, á2019. április 4-én megrendezendő Múzeumi Játékmustrával ennek első szakasza lezárul.

A Magyar Nemzeti Múzeum legfrissebb játéktípusai, játékai

**Élő stratégiai társasjátékok**

Egy korszakot akkor értünk meg a legmélyebben, ha átéljük. Éppen ezért az állandó történeti és régészeti kiállításban is fejlesztettünk olyan stratégiai társasjátékot, amely ezt a célt támogatja. A *Ligák harca* a Hunyadi-kor báróit és politikai játszmáit, *A vas fiai* pedig a vaskori Kárpát-medence társadalmát hozza közelebb. Ezekre a játékokra a komplex mechanizmusok, a rengeteg variációs lehetőség és a kiállításhoz való szoros kapcsolódás a jellemző. Nemcsak a stratégia és a tudás számít: a győzelemhez a játékosok együttműködésre, fontos szövetségek megkötésére is szükség van.

A játék kortalan: amellett, hogy a múzeumpedagógiai programkínálat részét képezik, előre meghirdetett időpontokban minden korosztály számára elérhetőek. Sőt: az eddigi játékok során azt tapasztaltuk, hogy akár 2-3 generáció is önfeledten, egyenrangú félként vesz részt a játékban. Visszatérő játékosaink között voltak olyan tinédzserek, akik végül szüleikkel küzdöttek a trónért.

A programok komplexitása miatt elsősorban a 12 éven felüli korosztálynak ajánljuk őket!

**Ligák harca**

Legyél Te az ország ura! Érd el, hogy a Te családodból kerüljön ki az uralkodó!

Az 1450-es években járunk. A Nándorfehérvári Diadal után az országnak van ugyan uralkodója V. László személyében, de a valódi hatalom a bárók kezében van. A leghatalmasabb főurak ligákba tömörülnek, de nem a török ellen szövetkeznek, hanem az ország vezetését akarják megkaparintani.

A Ligák Harcában egy bárói család fejeként Te is aktívan részt veszel az ország történetének alakításában. A program rövid tárlatvezetéssel, a kor megismerésével kezdődik, majd indul a játék! A Nemzeti Múzeum rotundájában kerül felállításra a kancellária, ahol a birtok-ügyeidet intézheted. Az ország határánál, a Temességben a török ellen küzdhetsz busás zsákmányért. A lényeg azonban nem ezeken a helyszíneken zajlik: Te döntöd el, hogy hol kötöd meg azt a szövetséget, ami dicsőséget hoz a családodra. Az számít, hogy kiket nyersz meg az ügyednek. Nem biztos, hogy a legokosabb vagy a leggazdagabb fog nyerni. Itt a legnagyobb intrikusnak van a legtöbb esélye.

Mit tehetsz azért, hogy a Te családodból kerüljön ki az uralkodó?

* **Köss jó szövetséget!** Egyezz meg bárótársaiddal, köss jó házassági szerződést, vagy bontsd fel a megfelelő időben! Helyezkedj okosan – csatlakozz ahhoz a párthoz, ami elég erős ahhoz, hogy királyt válasszon!
* **Kalmárkodj ravaszul!** A külföldi uralkodóknak gabonára van szüksége, hogy seregeiket ellássák. Alkudd ki a legjobb árat, szerezz vagyont és kapcsolatokat kereskedelemmel!
* **Alapíts új falvakat!** Irtsd ki az erdőt, törd fel a földet, és telepíts jobbágyokat az új faluba! Neked adóznak, gabonát termelnek és hadsereged alapját is képezik.
* **Harcolj, szerezz érdemeket!** A Temességben török portyára indulhatsz, hogy kordában tartsd a török csapatokat, de a rivális családok birtokát is megtámadhatod: falvak és bányák felett veheted át az uralmat. De vigyázz: ők is megtámadhatnak Téged!

A játék összesen 4 körből áll, a 4. kör végén kerül sor a királyválasztásra. Az Országgyűlés választ, de nem szótöbbség dönt: az a jelölt lesz az uralkodó, aki mögött a legnagyobb hadsereg felsorakozik.

**A vas fiai**

Az interaktív stratégiai társasjáték keretei között megismerkedhettek a vaskorban élt nép mindennapjaival.

Az első szakaszban a játékosok megismerkednek a vaskor Kárpát-medencében élő népeivel és tárgyi kultúrájával. Ez alapján építik fel karaktereiket. Kelta és szkíta törzsek küzdenek a térség természeti kincseiért. Minden törzsben helyet kap kézműves, harcos, szakrális vezető (keltáknál druida, szkítáknál sámán), és törzsfőnök. Közösen határozzák meg, hogy milyen nyersanyagokra van szüksége a törzsnek. Ez alapján indul el a játék második szakasza: a letelepedés.

A Kárpát-medence birtokba vételéhez a törzs tudására, stratégiai érzékére és diplomáciai érzékére van szükség. A szomszédos törzsek háborúzhatnak a természeti kincsekért, de békésen is élhetnek egymás mellett. Az egyes karakterek különleges képességei döntőek lehetnek a játék végén, de sokat számít a törzstagok tudása is: akkor telepíthetnek le egy-egy nemzetséget, ha jól válaszolnak a játékmester által feltett kérdésre.

A győztes az lesz, aki először megszerzi a törzse számára szükséges nyersanyagokat.

**Digitális játékok *Az ismeretlen Görgei* kiállításban**

Az alkalmazások, digitális megoldások elmélyítik és közelebb hozzák a kiállítás témáját. Különösen igaz ez a fiatalabb, „digitális bennszülött” generációra. Az ismeretlen Görgei kiállítás kidolgozása során több alkalmazás-is készült. A múzeumi digitális megoldásokban nagy tapasztalattal bíró Pazirik Kft.-vel együttműködve valósult meg az alábbi három alkalmazás.

**Komáromi csata**

Te hogyan döntenél Görgei Arthur helyében? Görgei Arthur tanácsadója lehetsz a komáromi csata alatt, 1849. július 2-án. Görgei megoldásai nyomán kibontakozik a tábornok jelleme, és helyzetfelismerő készsége. A játékos a parancsnok szemszögéből követheti végig a csatát, az éles helyzetekben pedig döntési lehetőséget kap. Február során nyitvatartási időben átlagosan 6 percenként kezdett új játékba egy-egy látogató.

Ez a csata Görgei személyes életében is nagy jelentőséggel bírt: fejsérülést szenvedett, a seb nyoma pedig élete végéig látható volt a fején. E mellett az egyik legrészletesebben feldolgozott ütközete a szabadságharc történetének.

**Visegrád**

Ülj egy asztalhoz Görgeivel! Az idős tábornok öregkorában sok időt töltött öccse, István, és művészek, értelmiségiek társaságában Visegrádon. A játékos része lehet az asztaltársaságnak, különböző témákban meghallgathatja és értékelheti Görgei Arthur és István,Jászai Mari, Móricz Zsigmond vagy Gyulai Pál véleményét.

A látogatók leggyakrabban az asztaltársaság Kossuthról és az áruló-vádról alkotott véleményére volt kíváncsi. Görgei után Móricz Zsigmond gondolataira voltak a legtöbben kíváncsiak.

**Vélemények Görgeiről**

Öt állítás, öt csillag. Mennyire értesz egyet azzal, ahogy a kortársak és az utókor értékeli Görgei alakját? Az alkalmazást két gépen is elérheti a látogató: a főkapun belépve, a Múzeum rotundájában, és a kiállítás végén. Vajon változott Görgei megítélése a kiállítás hatására?

**Arthur, az ismeretlen**

[**www.arthurazismeretlen.com**](http://www.arthurazismeretlen.com)

Az Arthur, az ismeretlen digitális felfedezőjáték. Technikailag egy honlap, de a jelszóval védett videós tartalmak nagy részéhez fel kell fedezni *Az ismeretlen Görgei* kiállítást. Négy, a kiállításban is megjelenő, Görgeihez közel álló személy mesél a tábornokkal való kapcsolatáról. Visszaemlékezésekből, levelekből válogattuk, hogy meg tudjuk szólaltatni őket.

* Adéle Aubouin, Görgei felesége a megismerkedésük és mézesheteik időszakáról mesél.
* Csány László kormánybiztos levelein keresztül Görgeit, mint tábornokot ismerhetjük meg.
* Szőgyény Antónia, a világosi kastély úrnője a fegyverletétel körüli napok eseményeit osztja meg.
* Jászai Mari történeteiből az idős, megbélyegzett Görgei mindennapjaiba nyerünk bepillantást.

A játék szervesen kapcsolódik a kiállításhoz, közelebb hozza Görgeit és személyesebbé teszi a tárlatot. A játékhoz kapcsolódó fejtörők, feladatok stílusa karakterenként változik: van, ahol a személyes történet marad a középpontban, más karakternél pedig a komolyabb agytornára is szükség lesz a sikeres megfejtéshez.

A játékot az Open History fejlesztette.

**Alkalmazások az állandó kiállításban**

A MOME Tech Lab és a Nemzeti Múzeum együttműködésének köszönhetően 2018 során valósult meg két alkalmazás a Magyarország Története állandó kiállítás 12. termében. A játékokat a MOME hallgatói tervezték a Nemzeti Múzeum szakembereinek szakmai felügyelete mellett a szabadságharc 170. évfordulójára.

**Március 15 lépésben**

A játékos Pest korabeli térképén követheti végig a forradalom eseményeit 15 lépésben. Az eseményekhez kvízkérdések tartoznak, amivel a figyelmes látogató elmélyítheti tudását.

**Pilvax**

A Pilvax alkalmazással beülhetünk a kávéházba, és tematikusan böngészhetünk a kor hírei között. Divathírek, külpolitika, hirdetések, közéleti hírek közül választhatjuk ki a legizgalmasabb cikkeket.