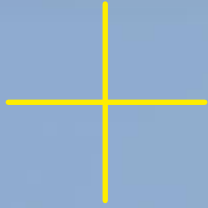


ARGO

CULTURA I PATRIMONI MARÍTIMS



ULL DE BOU

Els Mossos
es fan a la mar

ENTREVISTA

Joana Costa Benaiges
Veu, ànima i memòria
del Serrallo de
Tarragona

ELS TRESORS DEL MUSEU

Una vinta
filipina
a l'MMB

MAR ENLLÀ
THALASSA,
Centre
del patrimoni
marítim de
Menorca

8 €

AS DE GUIA

*La COPA AMÈRICA
arriba a Barcelona*

ISSN 2013-0961

00012

9 772013 096004

NÚM. 12 • HIVERN 2023 • 2a ÈPOCA



LA XARXA

Quan JUGAR no té EDAT

ELS MUSEUS MARÍTIMS DE PARLA CATALANA
CREEN EXPERIÈNCIES ÚNIQUES I SIGNIFICATIVES
PER ALS VISITANTS

Per Blanca Giribet de Sebastián i Lluïsa Prieto

Els museus estan en contínua transformació, sempre cercant narratives i experiències innovadores. Actualment, una nova generació de consumidors, persuadits pels ràpids avenços tecnològics, alteren la manera de crear, compartir i consumir continguts culturals. En aquest entorn, els museus reinventen la manera d'atreure els visitants i interactuar-hi, i molts recorren a la ludificació per crear experiències més envoltants i atractives per als visitants.

La ludificació es defineix com l'ús d'elements de disseny de jocs que es fan a llocs on no es juga. Estan concebuts

La ludificació genera experiències memorables mitjançant l'aprenentatge.

perquè els visitants participin en activitats o exposicions que organitza un museu de manera interactiva i lúdica. Fomenta el gaudi i la immersió de persones de totes les generacions i esdevé una experiència memorable que el visitant molt probablement recordarà. Es tracta, doncs, de despertar la passió per aprendre. No hem d'oblidar que la ludificació consisteix a aprofitar el poder motivador del disseny lúdic i aplicar-lo a qüestions de la vida real, sovint mundanes. L'objectiu de la ludificació no és només crear diversió per als usuaris, sinó també generar una experiència memorable mitjançant l'aprenentatge.

El joc no és una cosa d'infants

Tot i que la humanitat fa més de 4.000 anys que juga, encara pensem que el joc és cosa de nens i nenes. Hem de deixar enrere aquesta percepció, ja que el joc té múltiples beneficis contrastats i és un fet cultural en si mateix.

Tal com passa amb les pel·lícules o la literatura, en el joc hi ha gèneres i edats recomanades. La ludificació és una eina d'aprenentatge, d'entreteniment i

socialització que s'adreça a totes les generacions. És una fórmula per fer arribar els continguts dels museus a públics diversos de diferents edats, de diferents creences o diferents problemàtiques...

El joc és una eina transformadora i inclusiva que cal incorporar als equipaments patrimonials per facilitar-ne l'accés i gaudi (Xavier Socias, 2023).



Jugant amb la història

La Mar de Museus va organitzar a l'Espai Far i a la Confraria de Pescadors de Vilanova i la Geltrú la XIII Jornada Jugant amb la història: gamificació en la gestió del

patrimoni, on va posar de manifest la importància que la ludificació té en la divulgació del patrimoni i en la millora de l'oferta museística destinada als visitants.



La participació activa en els processos d'aprenentatge fa que els coneixements adquirits durant una activitat siguin més profunds i perdurables. El joc com a eina d'aprenentatge no només és un recurs pràctic i eficient per atreure el públic, ja sigui escolar o adult, en les propostes que faci un museu, sinó que, a més de produir un aprenentatge més eficient, retroalimenta aquestes metodologies gràcies a l'experiència de les persones usuàries. Aquestes persones esdevenen protagonistes i formen part de tot el procés d'aprenentatge de manera activa, amb un resultat molt més enriquidor.

Hi ha diferents formats i suports per aplicar aquesta metodologia, cadascun amb els seus avantatges i inconvenients. Les dinàmiques presencials, exemplificades en jocs de pistes o de taula, ja siguin interactius, mecànics, digitals o analògics, permeten una interacció entre el conductor de l'activitat i el grup.



El joc de l'**Espai Far Anem per feina** és un joc de pistes autoguiat a través del Museu del Mar i del Museu de Curiositats Marineres Roig Toqués amb l'objectiu de conèixer els antics oficis del barri de mar. Els nens i nenes hauran de fer un seguit de pistes i descobrir el codi per obrir un cadenat.

Els **Museus de Sitges** han apostat per crear jocs de pistes analògics i digitals per a tota la família que fomenten la participació en la cultura i motiven la seva descoberta. Sense arribar a ser una competició, cada usuari rep una xapa que simbolitza que ha assolit el repte i un premi final.

El **Museu de la Pesca de Palamós** també ha explorat diverses accions relacionades amb el joc i la ludificació amb materials i resultats diversos. Destaquen el joc de pistes familiar *Què t'empesques*, i també s'han explorat *escape rooms* i jocs en línia amb el corsari Barba-rossa com a protagonista.

En aquesta línia, però utilitzant noves tecnologies, cal destacar la gimcana digital de quatre museus de la **Xarxa de Museus de les Comarques de Tarragona i les Terres de l'Ebre**. *Aventura't al Museu* és una iniciativa cooperativa basada en una metodologia comuna d'on pegen quatre activitats lúdiques independents. A cada museu el visitant segueix amb el mòbil els codis QR ubicats a la sala d'exposició. Una protagonista haurà de desxifrar un seguit d'enigmes per tal de resoldre l'aventura. Aquest joc fomenta els valors i treballa directament la sostenibilitat. Les activitats ludificades que ofereixen els museus del territori són: *Salvem la història* (Montblanc), *El secret del molí* (Cambrils), *Viatge al passat d'Ibar* (Amposta) i *Un símbol misteriós* (Tortosa).

El format digital en remot permet el treball a distància amb els usuaris, ja siguin centres educatius que treballen a l'aula o que prepararen la posterior visita al museu, o el públic general. Aquesta és una bona manera de connectar amb el públic més jove, que treballa l'activitat a distància i individualment.

Aquesta és una bona manera de connectar amb el públic més jove, que treballa l'activitat a distància però individualment.

La Mar de Museus aposta cada dia més per aquest tipus d'experiències a través del joc. Consideren que l'ús de la ludificació en la interpretació, difusió i gaudi del patrimoni és, en general, molt positiva. Aquestes experiències ludificades, ja siguin recursos analògics o digitals, aporten molts beneficis al món museístic: un aprenentatge interactiu més lúdic, una participació de franges d'edat més àmplia, un foment de l'activitat participativa i col·laborativa, i, sobretot, esdevenen una eina fonamental per difondre el nostre patrimoni des d'una altra mirada. «Els millors aprenentatges a la vida es fan jugant.»



Des del 2016 el **Museu Municipal de Nàutica del Masnou** fa ús de la ludificació amb eines tecnològiques en tres activitats. Destaquem *El gran joc del Masnou*, *terra de mar*, una cursa per equips on s'han de trobar pistes escampades per tota la vila i resoldre reptes fotogràfics. L'activitat es fa amb mòbil i els resultats es penjen a Instagram.

El **Museu del Port de Tarragona** disposa de recursos a l'exposició permanent per transmetre el coneixement de manera vivencial. El visitant esdevé patró d'un veler que navega en una embarcació de lleure a la Mediterrània. El simulador del viatge planteja reptes com ara trobar-se amb esculls que cal superar i altres dificultats per aconseguir atracar al port esportiu de Tarragona. Aquesta activitat, que s'ofereix en quatre llengües, permet conèixer conceptes de navegació que no es podrien relatar de manera textual.

Pensem-hi!

Recompensa

Quan es conceben activitats ludificades moltes inclouen les motivacions personals, és a dir, les recompenses externes. Així s'aconsegueix que el visitant interactuï, però hem de recordar que no guanyar-la podria influir negativament en l'autoestima del participant. Tot i així, la ludificació pot ser una bona eina per desenvolupar habilitats beneficioses per a la nostra vida real, com és ara el treball en grup o la resolució de problemes.

La tria del joc

El joc és un recurs o un contingut? Segons Oriol Ripoll, utilitzem els jocs per parlar d'una temàtica, ja sigui una ciutat, el mar, la pesca... Abans de pensar en un joc que coneixem –una *scape room*, el joc de bitlles o el joc de l'oca–, hem de pensar en quin serà l'adient per parlar del nostre contingut, d'aquells conceptes que volem transmetre, com ara el respecte per la diversitat, la companyonia o la solidaritat, entre altres exemples.

Eines per participar

Es vol apostar per experiències personalitzades o grupals? Quant de temps i recursos podem dedicar a concebre productes a la carta? En qualsevol cas, a cada visitant se li ha d'oferir la llibertat d'escollir com vol participar-hi i la capacitat d'establir connexions socials amb altres usuaris segons els seus interessos comuns.

Text ★ Blanca Giribet de Sebastián és responsable de l'Espai Far de Vilanova i la Geltrú. Lluisa Prieto és responsable de cooperació internacional i xarxes de l'MMB.



El **Museu Marítim de Barcelona** aposta per aquests recursos, no només amb el públic educatiu, sinó amb els visitants de les seves instal·lacions, tal com es desprèn de la seva política d'incorporar interactius que complementen les exposicions. Sovint aquests recursos són els més recordats en la visita a una mostra, com és el cas dels interactius de les exposicions *7 vaixells*, *7 històries*, *Drassanes i galeries i Catalunya, mar enllà*. D'altra banda, el museu també concep activitats com el *Museum Quiz*, un trivial sobre patrimoni i cultura marítims de gran acceptació entre joves i adults, o *La nit de les ànimes*, un joc de pistes terrorífic al voltant de la festa de Tots Sants.