



LA (VIDEO)LUDIFICACIÓN DE LAS EXPERIENCIAS MUSEÍSTICAS: TEORÍA Y PRÁCTICA

9 de Mayo

De 10:00 a 13:00

Sala Turing
Universidad de Deusto,
Campus Bilbao

PROGRAMA

La (video)ludificación de las experiencias museísticas:
teoría y práctica

10:00 BIENVENIDA Y APERTURA

10:15 PRIMERA PONENCIA

*Videoludificación de lo social, públicos en
transformación y museos gamificados*
Por Daniel Muriel

11:30 PAUSA CAFÉ

11:45 SEGUNDA PONENCIA

DESMUSEAR_Guía Práctica
Por Clara Harguindey y Daniel Pecharromán

13:00 CLAUSURA

LA (VIDEO)LUDIFICACIÓN DE LAS EXPERIENCIAS MUSEÍSTICAS: TEORÍA Y PRÁCTICA

En un contexto social marcado por la preponderancia de las tecnologías digitales, que gobiernan y median en casi la práctica totalidad de nuestras actividades cotidianas (trabajo, ocio, comunicación, gestión, sanidad, seguridad, cultura, etc.), y donde determinadas tecnologías digitales orientadas principalmente al entretenimiento como los videojuegos muestran una creciente relevancia social y cultural, las experiencias museísticas también se ven transformadas por estas tendencias. En este seminario, asociado al proyecto de investigación PUBLICUM. *Públicos en transformación. Nuevas formas de la experiencia del espectador y sus interacciones con la gestión museística*, se exploran algunas de las implicaciones que tienen las nuevas tecnologías, y específicamente aquellas asociadas a lo videolúdico, en la configuración de experiencias museísticas emergentes. Desde un punto de vista tanto teórico como práctico, se analizarán algunas de las transformaciones que este tipo de tecnologías —y ciertas disposiciones hacia lo lúdico y lo gamificante— operan en las relaciones que se establecen entre museos, espacios, públicos y obras.

VIDEOLUDIFICACIÓN DE LO SOCIAL, PÚBLICOS EN TRANSFORMACIÓN Y MUSEOS GAMIFICADOS

Por Daniel Muriel

Partiendo de la tesis de que vivimos en un creciente proceso de videoludificación de lo social –entendido como la colonización de lo social por las lógicas, estéticas, lenguajes, significados y mecánicas de los videojuegos–, y teniendo en cuenta los profundos cambios que han experimentado los museos y sus públicos en las últimas décadas, esta presentación busca entender cómo las tecnologías digitales –en particular las videolúdicas– están (re)configurando los espacios museísticos, sus contenidos y la forma en cómo se relacionan con el público. Es decir, cómo se están introduciendo diseños, prácticas, y estéticas que vienen del mundo del videojuego y de la gamificación en la construcción de experiencias dentro del museo. Por ejemplo, plantearse cómo sería diseñar una experiencia museística utilizando las mismas herramientas y lógicas que usaría un diseñador de videojuegos. O la introducción de la realidad virtual y/o aumentada en experiencias que se muevan entre lo lúdico, lo artístico, lo político y lo educativo dentro de un museo. En definitiva, el museo como espacio jugable y el público como jugador.



Daniel Muriel

Instituto de Estudios de Ocio,
Universidad de Deusto

Daniel Muriel es Doctor en Sociología por la Universidad del País Vasco. Actualmente es Investigador Postdoctoral en el Instituto de Estudios de la Universidad de Deusto. Sus áreas preferentes de investigación giran en torno al ocio, la cultura, la identidad o los videojuegos. Es co-autor del libro *Video Games as Culture* (Routledge, 2018), autor de *Identidad Gamer* (AnaitGames, 2018) y co-editor de *Tecnología digital y nuevas formas de ocio* (Universidad de Deusto, 2017).

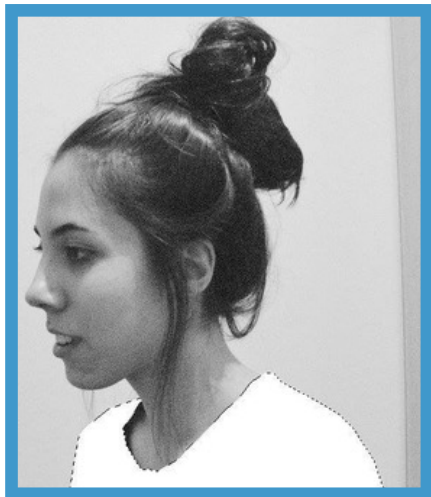
DESMUSEAR_GUÍA PRÁCTICA

Por Clara Harguindey y Daniel Pecharromán

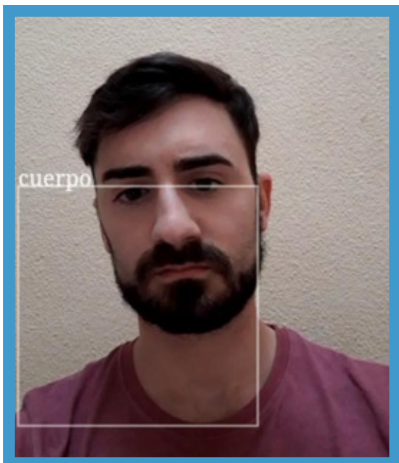
DESMUSEA tiene menos de un año de edad, pero Daniel y Clara llevan más tiempo desarrollando proyectos dentro y fuera de los museos. Sus vivencias y aprendizajes les han llevado a experimentar y reflexionar mucho sobre las tensiones que existen entre los museos y sus públicos, así como las posibilidades digitales de reformulación de estos agentes. Desmusear es el resultado de mirar los museos con ojos cotidianos y la cotidianidad con ojos de museo, y en este encuentro proponen 7 pasos para desmusear tu institución más, o menos favorita. Desmusear supone crear un espacio de reivindicación de los afectos, la risa, el meme y el juego en las salas del museo (y fuera de ellas). Para ello, nos contarán los cómo y los porqués de algunos de sus proyectos, y los aprendizajes, las alegrías, y las tristuras a ellos asociados.

Clara Harguindey

Colectivo DESMUSEA



Clara Harguindey es mamá de desmusea.com y programadora front-end. Graduada en Comunicación Audiovisual por la URJC, desde 2015 desarrolla proyectos de mediación cultural basados en estrategias digitales y de gamificación. Ha colaborado en el desarrollo de diversos videojuegos para museos nacionales e internacionales y en la actualidad cría a DESMUSEA, una plataforma de arte y educación cyborg que habita el Centro de Residencias Artísticas de Matadero Madrid durante 2019.



Daniel Pecharromán

Colectivo DESMUSEA

Daniel Pecharromán es papá de desmusea.com. Graduado en Información y Documentación, y Máster en Museología y Patrimonio por la Universidad Complutense de Madrid, ha trabajado como investigador y documentalista en varios museos nacionales, y formado parte del Área de Educación del Museo Nacional del Prado en 2017. Parte de su labor de investigación ha versado sobre el uso de videojuegos como herramienta educativa en museos.