



Espai públic, xarxes socials i noves tecnologies en l'esport 2.0

En un article del número 91 de la revista *Apunts* de l'any 2008 titulat "L'esport als espais públics urbans", es recopilaven els resultats d'una investigació pionera sobre l'esport, les xarxes socials i els espais públics a la ciutat de Barcelona. Allà es constata que a Barcelona hi havia un 34% de gent que feia esport al carrer de manera regular. Es van comptabilitzar més de 2.000 persones implicades, 30 espais públics localitzats i 72 xarxes socials diferents que es van agrupar en les seves dues formes bàsiques, és a dir, famílies i amics. Mitjançant els testimonis de les persones entrevistades també es va poder comprovar com l'espai públic era el seu lloc preferit i un punt de trobada per practicar esport i relacionar-se. També es va poder veure que la majoria d'aquests esportistes no utilitzaven mai les instal·lacions convencionals.

Avui ens crida l'atenció que només transcorreguts set anys des de llavors, l'esport a l'espai públic no només no ha parat de créixer, sinó que ha cobrat noves forces, energies, expressions i territoris. Encara que ara ens sembli ja la prehistòria, aquell any ningú feia esport amb un mòbil enganxat al braç, ni es compartien les *selfies* ni les fotos de les activitats esportives com es comparteixen avui. Tampoc a ningú li passava pel cap quedar per jugar un partit de pàdel amb un amic des del seu ordinador o córrer a la zona de la Mar Bella amb algú que no hem conegut prèviament. Avui dia, per fer esport a l'espai públic disposem d'un munt d'aplicacions esportives en què podem triar el tipus d'esport que volem practicar, on practicar-lo i amb qui.

Un element important que ens explica aquesta nova situació són els canvis produïts en la virtualització de les xarxes socials. Així, avui es combinen una situació de xarxes socials clàssiques, en podríem dir 0.0, és a dir, aquella xarxa que tots tenim al nostre voltant i que comença amb la família més propera i que es pot ampliar als parents, als amics, als companys de feina o d'esport, entre d'altres. D'aquest paradigma, hem passat a un altre de xarxes 2.0, que s'ha produït després de la incorporació de les noves tecnologies de la in-



Can Peixauet. A dalt, la cúpula. A sota, 'skate' més música digital i 'ecuavoley' amb marcador

formació i la comunicació a l'esport. A les xarxes 2.0, la comunitat es coneix i es relaciona primer en el món virtual i després es troben en l'espai físic. Sota aquest model, es comença la pràctica esportiva obrint l'ordinador i connectant-se a Google, Facebook i Twitter, per veure el que han fet o faran properament els 500 amics que tenim.

Alguns exemples d'aquestes noves tendències en la combinació de xarxes socials, esport, noves tecnologies i espai públic la vam poder veure en el projecte Sntk Besòs Lab-Idensitat entre els mesos de juny i octubre del 2014. Aquest va ser un projecte de dinamització espacial, social, cultural i esportiu que es va celebrar al parc de Can Peixauet, a Santa Coloma de Gramenet, sota la iniciativa i col·laboració d'Idensitat, el consorci del riu Besòs i l'Ajuntament d'aquesta ciutat.

Una primera novetat pel que fa a espai va ser la construcció temporal al parc d'una gran estructura de metall coberta de lona prefabricada que es va anomenar Cúpula Can Peixauet. La cúpula va quedar instal·lada a la zona esportiva després d'una

L'esport a l'espai públic no només no ha parat de créixer, sinó que, a més, ha cobrat noves formes

setmana de feines col·lectives d'autoconstrucció en què van participar membres dels tres col·lectius d'arquitectes que la van dissenyar (Straddle 3, Art-Hetxea, TPX), els mateixos organitzadors, els veïns de la zona i membres d'entitats locals. Entre tots es van construir els fonaments, es va fixar l'estructura i, finalment, es va cobrir amb un

gran tendal blanc.

Amb la introducció de la cúpula a l'espai públic esportiu –fins aquest moment limitat en el seu ús pel sol i el monopoli d'un únic esport– es va passar immediatament a un espai practicable durant tot el dia. Durant tres mesos la cúpula va funcionar com un espai esportiu, però també com una *wikiplaça*, com un fòrum actiu de xarxes socials antigues i modernes i va donar continuïtat i expansió al futbol i al bàsquet preexistents. També va facilitar la pràctica d'altres activitats impensables en aquest lloc fins a aquest moment com ara exhibicions castelleres, cinema nocturn, karate, música *country* i activitats relacionades amb la festa major.

Altres activitats esportives amb origen 2.0 que es van acabar produint a l'interior de la cúpula van ser, per exemple, l'organització d'un taller de *skate* com-

plementat amb un altre de música digital, així com diversos partits experimentals d'*ecuavoley* –modalitat de vòlei practicat per immigrants llatinoamericans.

Vegem: l'activitat de l'*skate* va començar amb un taller de construcció de mòduls de fusta en la qual es van implicar *skaters* de la zona i d'altres de fora atrets per l'anada de combinar l'*skate* amb la música digital. L'acció conjunta de *skaters* i programadors (Mobility Lab) es va realitzar a través del desenvolupament d'un programari capaç de registrar els moviments dels *skaters* i convertir-los en música. La música digital connectada a la taula de *skate* va convidar els *skaters* a sortir del seu món particular per convertir-se en productors de música electrònica, i els músics electrònics, a convertir-se en desenvolupadors dels moviments dels *skaters*.

Un altre resultat de la combinació entre esport, noves xarxes socials i tecnologia, es va produir amb el desenvolupament d'un dispositiu electrònic anomenat marcador digital, aparell fabricat amb llums LED i programari lliure per Idensitat i Raül Nieves. Aquest artefacte es va construir per visibilitzar l'activitat de l'*ecuavoley* que es practicava a la cúpula. L'activitat es va veure reforçada per aquesta tecnologia, que va ajudar a donar més espectacle i també a fer-la més comprensible per a molts locals, que trobaven inexplicable aquest joc portat pels immigrants des dels seus països d'origen.

En conclusió, a Sntk Besòs Lab-Idensitat vam poder veure a través d'aquestes combinacions i barreges d'espai, esport, xarxes socials i tecnologia, com es va transformar i ampliar un espai esportiu tradicional a un espai esportiu i social 2.0. També la confluència d'una comunitat d'origen local amb altres de provinents de Llatinoamèrica o del món virtual. En definitiva, el projecte va resultar un experiment que va posar en marxa un nou tipus d'espais esportius i socials on el físic, el comunitari i el virtual van confluïr per posar les bases per a l'aparició de noves formes de socialització i d'esport, i tot sense renunciar als dubtes i incerteses que sempre ens planteja l'inici d'un canvi de paradigma. ■