

CYBER PARC ARSAT MOULAY ABDESLAM (MARRAQUESCH)

Mario Viché González

Profesor Tutor de la UNED. Experto en Ciberanimación

Resumen:

En el año 1994 Ricard Catalá y yo presentábamos al Ayuntamiento de Alcoi (España) el Proyecto “Alcoi Ara Oci”. El Proyecto ARA había supuesto la recuperación urbanística del centro histórico de esta ciudad de la provincia de Alicante. El Proyecto “Alcoi Ara oci” proponía la recuperación de cuatro parques públicos de la ciudad para un ocio creativo y comunitario aprovechando no solo la tradición cultural de la ciudad sino la apertura de la misma a las nuevas tecnologías digitales. En este contexto proponíamos la creación de un “Parque tecnológico” para el aprendizaje y el conocimiento de las nuevas tecnologías.

Palabras claves.

ocio comunitario, ciberanimación, ciberparque

Abstract:

In 1994 Ricard Catala and I were presenting the Municipality of Alcoy (Spain) Project "Alcoi Ara. Oci" The ARA Project had resulted in the recovery of the urban center of this city of the province of Alicante. The project "Alcoi Ara Oci" proposed to the recovery of four public parks in the city for creative leisure and community building not only the cultural tradition of the city, but opening it to new digital technologies. In this context we proposed the creation of a "technology park" for learning and knowledge of new technologies.

Keywords.

community leisure, cyberanimation, cyber parc

El Proyecto “Alcoi Ara Oci” estructuraba unos espacios para el ocio en miras a “la especialización de los parques en función de las nuevas necesidades sociales y de los nuevos sectores económicos” así como de “las energías sociales y asociativas de los ciudadanos”

Este parque tecnológico, parque para el encuentro ciudadano, para el ocio creativo, para la convivencialidad, para la acción asociativa y la estructuración de redes sociales proponía la combinación de los espacios de un parque tradicional con unos equipamientos versátiles de uso público para la creación audiovisual y la comunicación digital.

Esta propuesta de parque se integraba en el concepto “Alcoi, villa joven”, una acción que tenía como objetivos estratégicos:

- *“Dar una respuesta a las necesidades de integración socioeconómica y de trabajo de los jóvenes, favoreciendo el acceso a la información, las iniciativas, la innovación, las ayudas y la formación.*
- *Dotar a la ciudad de servicios complementarios para los jóvenes que se encuentran en periodo de estudios, tanto en el instituto como en la universidad.*
- *Ofrecer espacios de comunicación, de encuentro y recreación, donde los jóvenes sean protagonistas de una ciudad que les ofrezca una auténtica calidad de vida.*
- *Permitir la participación de los jóvenes y sus asociaciones en los proyectos de mejora de la calidad de vida de los ciudadanos.*
- *Permitir una dinámica de comunicación y una estructuración de las redes a nivel local que favorezcan una identificación con el modelo de desarrollo, innovación y cambio sociocultural” (Viche 1994)*

1. La ciberanimación.

Con el transcurso de los años hemos ido desarrollando el concepto de Ciberanimación el cual defino y desarrollo en mi tesis doctoral de la siguiente forma:

“La ciberanimación es una praxis sociocultural de carácter pedagógico que tiene como objetivo la mejora de la calidad de vida de los ciudadanos a través de la creación de redes y comunidades sociales de carácter solidarias con la finalidad de asegurar la sostenibilidad de las comunidades humanas. La ciberanimación genera y optimiza las dinámicas socioculturales que se hacen presentes tanto en los espacios virtuales interconectados en red como en los espacios

vivenciales para generar proyectos cooperativos de estructuración de un tejido social solidario, participativo y intercultural que desarrollen modelos de organización social sostenibles e inclusivos.

La ciberanimación pone en contacto a los individuos y los colectivos sociales para generar dinámicas comunicativas interactivas que, a partir de identidades múltiples coincidentes, desarrollen nuevas identidades colectivas colaborativas capaces de estructurar modelos de organización social solidarios y sostenibles.

La ciberanimación es la acción de ciudadanos y colectivos sociales, más o menos institucionalizados, tendente a la creación de comunidades sociales solidarias, inclusivas y sostenibles, mediante acciones puntuales y accidentales o a través de proyectos de acción sociocultural pactados y planificados por diferentes actores sociales”.

2. El Cyber Parc Arsat Moulay Abdeslam



Paseando por la ciudad de Marraquesch me encontré casualmente con el Ciber parque **Arsat Moulay Abdeslam**. Inmediatamente paseando entre sus calles recordé el frustradoo proyecto “Alcoi Ara Oci” con sus planteamientos estratégicos pero también quise encontrar en el ambiente, el equipamiento y las gentes que como yo hacían uso del parque una aplicación concreta de la práctica social que he definidteóricamentete como **Ciberanimación**.

La animación sociocultural. De la militancia transformadora a la acción solidaria y liberadora.
Copyleft: Mario Viché González

El parque cuenta con una serie de ordenadores integrados en un equipamiento de fácil acceso comunitario con conexión libre a Internet facilitando así el acceso tanto a la información como a la comunicación interactiva. Igualmente el parque es una zona wifi de libre acceso ampliamente utilizada por sus usuarios para el acceso a la red tanto desde teléfonos móviles como desde ordenadores portátiles, tablets u otro tipo de terminales.



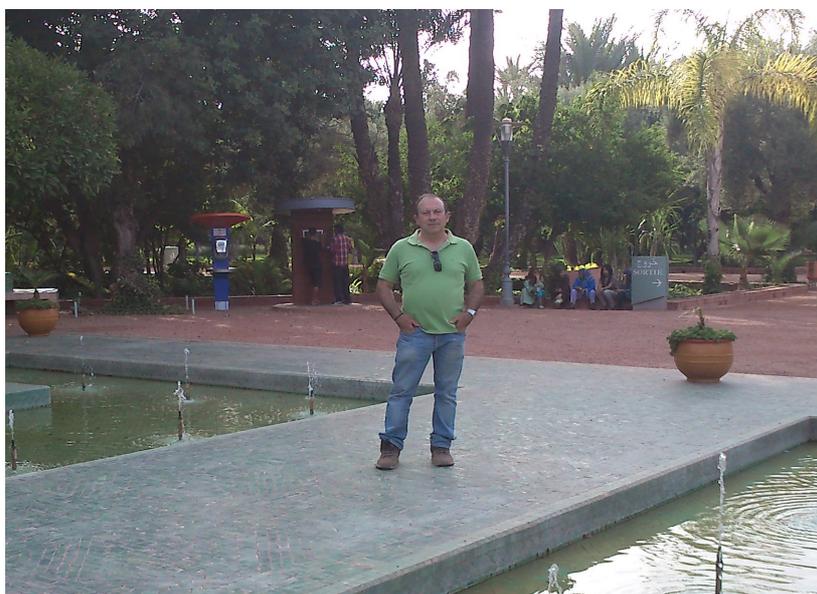
El parque se complementa con los equipamientos propios de un parque público tradicional: zonas ajardinadas, zonas de paseo, bancos. Igualmente observamos entre los equipamientos del parque un auditorio-anfiteatro que completa la actividad cultural y de encuentro comunitario que el parque posee. Igualmente en el parque se encuentra situado el “Museo de las telecomunicaciones Mohamed V”



La animación sociocultural. De la militancia transformadora a la acción solidaria y liberadora.
Copyleft: Mario Viché González

Observando los usuarios del parque pude observar a mujeres, niños, profesionales diversos, grupos de personas que consultaban su terminal tanto individualmente como de forma colectiva, parejas que festeaban en los bancos del parque, paseantes, vendedores que ofrecían zumo de naranja o un te para refrescarse, grupos que departían distendidamente.

Realmente me encontraba ante un espacio comunitario para la Ciberanimación, para el encuentro ciudadano, para la conectividad, para la comunicación interactiva, para la difusión cultural, para el debate, para la interacción, en definitiva para la creación y consolidación de redes sociales e identitarias.



Busque en la Red información sobre el Cyber Parc y encontré, entre otras, la siguiente descripción que confirma mis apreciaciones y que justifica este artículo de experiencias.

“Plus qu’un simple espace vert, le « Cyber Parc Arsat Moulay Abdeslam » de Marrakech est un jardin historique qui s’étend sur un domaine de huit hectares.

En restaurant ce jardin, la fondation Mohamed VI pour l’environnement a mis ainsi en valeur l’héritage historique existant en créant un espace de technologies dans le domaine de la communication.

Il comprend également un amphithéâtre, des bancs, un lieu aménagé spécialement pour les enfants et un autre pour des animations culturelles et artistiques. Peuplé de palmiers, de

La animación sociocultural. De la militancia transformadora a la acción solidaria y liberadora.
Copyleft: Mario Viché González

citronniers, d'orangers, arbustes et autres essences, ce parc une oasis de calme ponctuée d'un ensemble de petits détails qui contribuent à en faire une halte aussi utile qu'agréable pour le promeneur technophile qui souhaite respirer à pleins poumons en toute tranquillité".¹

Marraquesch-Sagunto, julio 2012

BIBLIOGRAFIA

Viché, Mario (1994); "Alcoi, ville jeune"; en: Le chance des quartiers; ARCI; París.

Viché, Mario (2007); La animación cibercultural; Certeza; Zaragoza.

Viché, Mario (2012); Ciberanimación. Tesis Doctoral; UNED; Madrid.

WEBGRAFIA:

[https://www.google.es/search?](https://www.google.es/search?sourceid=ie7&q=cyber+parc+arsat+moulay+abdeslam&rls=com.microsoft:es:IE-SearchBox&ie=UTF-8&oe=UTF-8&rlz=1I7ACEW&redir_esc=&ei=NVz1T46hB8j28gPK97zABw)

[sourceid=ie7&q=cyber+parc+arsat+moulay+abdeslam&rls=com.microsoft:es:IE-](https://www.google.es/search?sourceid=ie7&q=cyber+parc+arsat+moulay+abdeslam&rls=com.microsoft:es:IE-SearchBox&ie=UTF-8&oe=UTF-8&rlz=1I7ACEW&redir_esc=&ei=NVz1T46hB8j28gPK97zABw)

[SearchBox&ie=UTF-8&oe=UTF-](https://www.google.es/search?sourceid=ie7&q=cyber+parc+arsat+moulay+abdeslam&rls=com.microsoft:es:IE-SearchBox&ie=UTF-8&oe=UTF-8&rlz=1I7ACEW&redir_esc=&ei=NVz1T46hB8j28gPK97zABw)

[8&rlz=1I7ACEW&redir_esc=&ei=NVz1T46hB8j28gPK97zABw](https://www.google.es/search?sourceid=ie7&q=cyber+parc+arsat+moulay+abdeslam&rls=com.microsoft:es:IE-SearchBox&ie=UTF-8&oe=UTF-8&rlz=1I7ACEW&redir_esc=&ei=NVz1T46hB8j28gPK97zABw)

<http://www.youtube.com/watch?v=IORXdLICCHc>

COMO CITAR ESTE ARTÍCULO: Viché González, Mario.; (2012); Cyber Parc Arsat Moulay Abdeslam (Marraquesch); en <http://quadernsanimacio.net>; nº 16, julio de 2012; ISSN: 1698-4404

1 En: <http://www.kidakech.com/activites/jardin/cyber-parc-arsat-moulay-abdeslam/>