



Uma Cidade que Não se Acomoda

VAGNER DINIZ¹

A revolução da tecnologia da informação, pela sua capacidade de transformar diversas esferas das atividades humanas, é o ponto chave para entendimento do movimento intenso em direção às cidades digitais. Autoridades locais de diversos municípios, por menor que sejam, já passam a considerar a adoção de um discurso convergente sobre o benefício da implementação de projetos e iniciativas baseados no uso intensivo das tecnologias de informação e comunicação, pressionados que estão na busca por mais investimentos locais.

O conceito de Cidade Digital não é consensual entre os pesquisadores do assunto. Mas é muito comum a presença, nas diversas abordagens acadêmicas, a idéia da cidade digital como uma metáfora da existência humana, ou a metáfora urbana em sua representação virtual. Italo Calvino discorrendo sobre o fascínio das cidades afirma que elas, “como os sonhos, são construídas por desejos e medos, ainda que o fio condutor de seu discurso seja secreto... De uma cidade, não aproveitamos as suas sete ou setenta e sete maravilhas, mas a resposta que dá às nossas perguntas.” (Calvino, 1991). As cidades digitais têm na Internet, por enquanto, a sua face urbana de representação social das novas tecnologias da informação e comunicação e sua capacidade de produzir respostas aos relacionamentos humanos no ciberespaço.

Ao se considerar a cidade com uma rede de práticas e saberes, de diversidade de relacionamentos e atores, é possível compreender o potencial criativo que existe nas cidades com uma nova lógica de uma sociedade global e informacional, uma sociedade de redes. Segundo Lévy (2000) a *articulação* entre o funcionamento urbano e as novas formas de inteligência coletiva - as redes digitais de interação – é a que apresenta maiores possibilidades para o desenvolvimento sócio-urbano.

A compreensão do fenômeno das cidades digitais é importante para melhor situarmos a sua expressão no Brasil. Um importante artigo sobre a emergência das cidades digitais na Europa como estratégia de desenvolvimento tecnológico local esclarece bem as dimensões de um processo abrangente de incorporação de novas tecnologias e conceitos. Firmino (2003) considera 3 dimensões para determinar o que seria o fenômeno cidades digitais. A primeira são os atores e seus interesses nas cidades digitais. Nesta dimensão as políticas públicas de acesso são determinantes para definir a divisão social da sociedade da informação.

A segunda dimensão diz respeito à representação virtual das cidades no ciberespaço e suas relações com a realidade física. Quanto mais próximo a representação da cidade na Internet está vinculada a interesses comuns (modelo de portal baseado na Linha da Vida), indistintamente da cidade ou região em que está mais distante está das comunidades de lugar que se referem a uma realidade física e concreta da cidade ou região.

A terceira e importante dimensão é a física, a infra-estrutura das TIC, sem a qual não existe a cidade virtual.

A conclusão de Firmino é que “a construção das cidades virtuais ou digitais inclui processos de natureza técnica mas não se limita a estes... Estes processos devem ser contextualizados às realidades locais sob todos os seus aspectos pois reflete a absorção de certos aparatos tecnológicos pela sociedade” (Firmino, 2003).

¹ E-mail: instituto@conip.org.br

Quando consideramos algumas iniciativas de implementação de cidades digitais no Brasil constata-se que elas estão fortemente focadas em apenas uma dimensão do fenômeno, a implantação da infra-estrutura para garantir a conectividade. Há um mito criado em torno das TICs, segundo Firmino, “que alimenta percepções tecnologicamente deterministas onde estas teriam o potencial de atuar como ferramentas contra vários ‘males’ urbanos.” (Firmino, 2003). Há também uma excessiva confiança no potencial criativo inerente ao ambiente anárquico da Internet. Firms nessa confiança, há setores do mercado que entendem que basta prover o acesso que o uso será espontâneo.

Outra dimensão esquecida dos projetos de cidades digitais é aquela que garante a aderência do projeto aos interesses de seus usuários. Diversas pesquisas recentes têm apontado que os serviços públicos eletrônicos, conhecidos como e-gov, apresentam baixo índice de utilização pela população em boa parte porque eles não representam as suas reais necessidades.² É fundamental o realinhamento dos serviços públicos eletrônicos focados no cidadão para que as cidades digitais possam ser profundamente “localizadas” (Graham e Aurigi (1997)), necessariamente “conectadas” a uma situação concreta da cidade ou região.

Finalmente há que se considerar uma abordagem mais ampla, na qual as cidades digitais já devem ir mais além da sua representação virtual na Internet. As novas tecnologias de informação e comunicação já disponibilizam largamente dispositivos móveis e rapidamente teremos a expansão da TV digital. Os novos projetos precisam adotar uma estratégia de representação virtual que levem em conta o cotidiano do cidadão, suas diferentes formas (multicanais) de consumir tecnologia por serviços e principalmente que considerem a divisão social da sociedade da informação.

O esforço para superar o conceito geográfico é a base para a construção da cidade digital que, como qualquer cidade física, é também o símbolo das relações humanas. A capacidade de se fazer a articulação social do ciberespaço com toda a complexidade da existência humana é o grande desafio e ao mesmo tempo a beleza de uma cidade que não se acomoda.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- [Cal91] CALVINO, Italo. As cidades invisíveis. São Paulo: Editora Schwarcz, p. 44, 1991
- [FIR03] FIRMINO, R. Defining and understanding the virtual cities phenomenon. Immateriality in Theory and Practice. University of Stanford: 18, 2003
- [FIR03] FIRMINO, R. A emergência das cidades digitais na Europa como estratégia de desenvolvimento tecnológico local: Antuérpia (Bélgica) e Newcastle (Reino Unido). Texto publicado originalmente nos anais do Seminário Internacional Cidade Digital e Sociedade em Rede (Cybercity 2003), São Paulo: Outubro de 2003.
- [GRAU97] GRAHAM, S. E AURIGI, A. Urbanising cyberspace? The nature potential of the virtual cities movement. City 7 (information, identity and the city): p. 18-38, maio de 2007
- [LEV00] LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: Editora 34, 2000.

² Duas pesquisas sobre uso e demanda de serviços eletrônicos pelo governo ilustram bem essa conclusão. A mais antiga, realizada pelo Ministério do Planejamento, Orçamento e Gestão em 2005 pode ser encontrada em versão resumida em formato PDF em http://www.conip.com.br/sp/2006/prog_poratividade.html. A mais recente foi realizada pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil, publicada em 2007, e encontra-se detalhada em <http://www.cetic.br/>.



SOBRE O AUTOR

Vagner Diniz

Diretor-presidente do Instituto CONIP, organização não-governamental especializada em melhores práticas de TI na gestão pública. Graduado em Engenharia Eletrônica pelo Centro Federal de Educação Tecnológica do Rio de Janeiro, com especialização em Administração de Empresas pela Fundação Getúlio Vargas de São Paulo e em Cultura e Teologia pela Universidade de Genebra, Suíça.