

Da cidade real à cidade digital: a virtualização de estruturas urbanas na construção do ciberespaço público¹

Julieta Leite

Arquiteta Urbanista, Universidade Federal de Pernambuco
Tel.: +55.81.88231681. julietaleite@gmail.com

Resumen

Este trabajo se ha aportado en la investigación sobre como las tecnologías da información e da comunicación, especialmente la Internet, han generado nuevos conceptos del espacio en lo que se refiere a las ciudades del siglo XXI. La idea de la ciudad digital estima una manera de representar los nuevos espacios que propician funciones análogas a actividades de la ciudad verdadera. Así, la ciudad digital é proyectada según aspectos como: la formación urbana - simbolizada por medio de calles, alojamientos, plazas, mercados; el intercambio económico e de información; la identidad y la participación individuales y colectivas de los ciudadanos, entre otros. En este contexto observado, de una nueva dinámica urbana en el ciberespacio, se pregunta como sería el espacio público ante el nuevo concepto de la ciudad, la ciudad digital.

Resumo

O artigo parte de uma investigação sobre como as teletecnologias têm gerado novas concepções espaciais em relação às cidades no século XXI. A idéia de Cidade Digital pressupõe um meio de propiciar novos 'espaços' que garantam funções análogas às atividades da cidade real. Dessa forma, é observada a partir de aspectos como: a representação simbólica de formas urbanas – como praças, alojamientos, mercados – a economia, a importância da cidade como lugar de identidade e a participação individual e coletiva dos cidadãos. Nesse contexto, questiona-se o que seria o espaço público dentro de um novo conceito de cidade, vinculado à idéia de um espaço urbano mas praticado no ciberespaço, na cidade digital.

Palavras-chave

Internet; Espaço Urbano; Cidade Digital; Espaço Público; Ciberespaço Público.

Introdução

O protagonismo surpreendente de um novo espaço baseado em redes de comunicação leva a cidade de hoje e as relações sociais que nela são travadas a ganharem um novo contexto analítico, no âmbito do ciberespaço. Comunidades são virtualmente criadas de acordo com as necessidades da realidade atual e difundidas a partir de iniciativas e interfaces características dos espaços virtuais, sobretudo da internet. É o caso da cidade digital, CD, que surge como uma alternativa de potencializar ou complementar a organização do espaço urbano – 'cidade real' – segundo uma nova concepção de participação do cidadão.

¹ Resumo de artigo destinado a Bienal Iberoamericana de la comunicación dentro da temática da mesa 02: Cibercultura.

Supor a substituição das funções da cidade real pela cidade digital é ainda uma utopia. Mesmo as transformações físicas causadas pela incorporação das infra-estruturas digitais no espaço urbano ainda não correspondem a uma nova imagem de cidade, nem a novas tipologias de usos e ocupação do espaço urbano. A relação entre as cidades digitais e as cidades reais tem se estabelecido mais intensamente no sentido em que a cidade real é tomada com referência para a construção das cidades digitais, na maioria dos casos por meio de simulações de ícones e símbolos gráficos como praças, ruas, monumentos e da promoção de algumas funções urbanas associadas como o turismo – cultural, ecológico, gastronômico – os negócios, as compras, etc.

Existem hoje basicamente duas formas distintas de representação das cidades digitais: a utilização de uma *nomenclatura metafórica* de elementos do espaço urbano no ciberespaço; e a *representação análoga* a uma realidade física, territorialmente definida nos projetos das CDs. No primeiro caso as cidades digitais reproduzem as estruturas urbanas através da utilização de termos como cidade, praça, mercado, que servem de metáfora a uma arquitetura de desenvolvimento, sem, contudo, representar uma cidade territorial. São exemplos os serviços de armazenagem de dados, como o Geocities, nos quais os ‘moradores’ ou ‘visitantes’ escolhem, respectivamente, o bairro em que desejam ‘morar’ (deixar seus arquivos, seus dados) ou visitar (procurar informações, baixar dados).

Já o segundo caso se caracteriza por um sistema de pessoas ou instituições conectadas através da infra-estrutura de comunicação digital (internet) tendo como referência uma realidade física, representada através de uma interface que serve de promoção de uma imagem ou funções urbanas. Um exemplo seria um modelo de cidade digital que auxilia a circulação e transporte no espaço físico, ou cuja interface está voltada para a localização de serviços através de uma representação cartográfica interativa, acessada via *web*. Trata-se de representações da cidade real nas cidades digitais que reforçam e expandem as comunidades e atividades já existentes.

Essa última idéia de cidade digital pressupõe mais do que comunidades unidas vias redes de comunicação, torna-se um meio de efetivar a participação social na gestão e na construção de espaços públicos e privados, na produção de conhecimento e, possivelmente, de identidades. A participação social nas cidades digitais tem sido tanto mais eficiente quanto mais forte é a capacidade das mesmas em propiciar espaços de funções análogas aos da cidade real. Ao tomar como referência um grupo social territorialmente definido, algumas CDs permitem potencializar as relações interpessoais, intra-institucionais e apropriações simbólicas que ocorreriam apenas no espaço urbano. Ao promover ações que visam corresponder a atividades políticas, econômicas e culturais, os projetos das CDs buscam estruturas espaciais que garantam o desenvolvimento dessas ações e que de forma análoga aos espaços urbanos, seriam os espaços públicos.

Desse modo, adota-se uma idéia de espaço público que não se esgota nem está associada unicamente a uma realidade físico-espacial (praça ou parque), e que se desenvolve como um componente para a organização da vida coletiva (integração) e da representação

(cultural, política), com distintas posições dependendo da realidade tratada e do grupo de usuário a que se destina (CARRION, 2004). O projeto desses novos espaços públicos e, mais que isso, a construção das cidades digitais a partir desses, tornam-se uma alternativa nos dias de hoje para outras formas de acessibilidade, participação e representação dos cidadãos.

A intenção deste artigo é apresentar uma concepção do que consiste o espaço público virtual, identificando dimensões que, futuramente, possam ajudar a construção de indicadores e que traduzam a idéia de espaço público nas cidades digitais. Para tanto, busca-se a uma definição operacional do que é o espaço público com base na experiência do espaço urbano diante do interesse teórico do urbanista. Não se trata da formulação de conceitos, mas da busca por definições operacionais que melhor se apliquem à abordagem em questão. Parte-se da especificação de categorias analíticas a fim de levantar, na experiência das cidades digitais, as dimensões que orientem para uma indicação, em termos mais tangíveis, do espaço público idealizado. Para tanto, faz-se necessário traçar um panorama de alguns tipos de cidades digitais, bem como contextualizá-los dentro de um universo maior, do ciberespaço, o que leva a uma outra forma de concepção espacial e interação social diferente daquela no espaço público.

Cidades Digitais

Numa busca pela expressão 'digital city' no atual maior serviço de busca na internet, o Google, foram encontrados em 02.05.2005 cerca de 464.000 ocorrências. A utilização da referência em língua inglesa teve como intenção capturar o maior número possível de ocorrências, pois é nessa língua que se apresenta hoje a maioria das informações na internet. Obviamente muitas referências foram repetidas e nem todas elas tinham ligação com a idéia de cidade, como foi o caso do site www.digitalcity.net.au, destinado ao comércio virtual de equipamentos eletrônicos. De todo modo, esse número reflete uma diversidade de casos e de idéias de cidades digitais. Cabe aqui fazer breves caracterizações de apenas quatro casos, apenas para diferentes formas de concepção e funcionamento das CDs tendo em vista o entendimento das dimensões do espaço público virtual.

Digital City – Estados Unidos

O primeiro site apresentado pela busca do termo 'digital city' foi o www.digitalcity.com. Trata-se de um serviço destinado principalmente às cidades norte-americanas, dentre as quais Las Vegas é aquela de maior evidência. Este serviço está vinculado ao guia de cidades da AOL, o primeiro provedor a registrar o domínio 'digital city', o que justifica esse ser o primeiro exemplo apresentado pela busca e que dá suporte a dezenas de outras cidades digitais americanas.

O perfil desse tipo de cidade digital de certa forma representa o perfil da cidade de Las Vegas, oferecendo um serviço de busca e informações sobre algumas atividades urbanas como a vida noturna, restaurantes, filmes, compras, além de informações úteis ao visitante e outros serviços reunidos num link para as 'páginas amarelas', como se oferece tradicionalmente para o serviço telefônico. Além deste, um serviço de 'páginas brancas' permite a localização de pessoas – telefone e e-mail – a partir do nome, sobrenome e da cidade. A

página da AOL exibe também anúncios, ofertas de emprego e propagandas. Numa seção chamada *city talk* abre-se espaço para fóruns de discussão e para o debate sobre planos da cidade. No link para o www.government.guide.com pode-se contatar representantes locais e estaduais e visitar outras cidades. Para os visitantes, no link do www.mapquest.com é possível buscar serviços e endereços numa representação mapeada da cidade, com dicas para encontrar hotéis, sair à noite, lugares para visitar, comer, entre outros.

Infoville, Europa

A idéia das Infovilas - <http://digitalsites.infoville.net> - constitui um projeto iniciado em 1998 que buscava envolver cidadãos da sociedade da informação residentes em cidade européias nas cidades digitais. Parte de um projeto de ação da Digital Sites, uma iniciativa da União Européia, para o qual foram selecionadas sete cidades entre centros locais e regionais para desenvolvimento e avaliação de um conceito de comunidade virtual adaptada a cada situação. O objetivo foi envolver os cidadãos oferecendo ferramentas de suporte telemático a uma variedade de serviços do cotidiano diretamente de suas casas, dos escritórios e dos espaços públicos.

Um projeto de infovila foi então desenvolvido para cada tipo de cidade, cada lugar com uma interface de apresentação e um sistema de integração às atividades que melhor complementassem a dinâmica urbana existente. Dessa forma as infovilas se desenvolveram em quatro escalas de atuação: os serviços e informações municipais e regionais, educação e treinamento, transporte e comércio eletrônico. O projeto também propunha uma visão geral do conjunto e um consórcio entre as Infovilas. O desenvolvimento das cidades se daria através da implantação de tecnologias da informação juntamente com o envolvimento do ambiente social e da melhor prática desses espaços informacionais.

Kyoto Digital City – Japão

A Digital City Kyoto - <http://www.digitalcity.gr.jp/> - surgiu de um projeto, em 1998, vinculado ao Departamento de Informática da Universidade de Kyoto em parceria com outros departamentos, empresas de computação, programadores, estudantes, fotógrafos, e pesquisadores de vários lugares do mundo. O objetivo era desenvolver um modelo digital de cidade como infra-estrutura social de informação destinada ao uso cotidiano dos cidadãos de Kyoto, incluindo compras, negócios, transporte, educação, segurança social entre outros. O modelo de cidade idealizado constituía-se de três camadas: a camada informacional, com arquivos e informações sobre a cidade em tempo real; a camada de interface, que disponibiliza uma apreensão bi e tri-dimensional da cidade; e a camada de interação, que permite uma integração social entre as pessoas que vivem e visitam a cidade (ISHIDA, 2001).

A camada informacional reúne serviços de noticiários, informações sobre o transporte, notícias governamentais, estação de compras e pequenos negócios. São em sua maioria serviços voltados para os cidadãos locais e possíveis de serem acessados e visualizados em tempo real. Na camada de interface as informações sobre os serviços urbanos encontram

georreferenciadas, pode-se observar a cidade através de modelos que associam mapas (2D) e modelos 3D para apresentar aos não residentes de Kyoto uma experiência de como é a cidade visualmente, permitindo-os criar suas próprias rotas de percurso com a ajuda de softwares de 3DML. A interação social é outro fator importante na cidade digital de Kyoto. Para isso foram pensados espaços de interação entre os moradores e para exibição de páginas pessoais; para os visitantes existem visitas virtuais guiadas.

A Cidade do Conhecimento – São Paulo

As primeiras formações de cidades digitais surgiram com a finalidade de aumentar a troca de informações na utilização das redes de comunicação por parte de um ator local - associações, cidades, bibliotecas - com o propósito de gerar desenvolvimento local, democracia e inclusão social. Daí o fato das iniciativas para a criação dessas 'comunidades' estarem normalmente ligadas a uma universidade, a uma administração ou a uma associação de ativistas sociais. O potencial incremento na divulgação e na gestão de conhecimento local para o desenvolvimento de comunidades 'em rede' tem sido um dos principais objetivos da experiência brasileira.

A Cidade do Conhecimento é um projeto da Universidade de São Paulo que promove a criação, a incubação e o desenvolvimento de projetos por meio de redes digitais colaborativas - <http://www.cidade.usp.br/>. Segundo um dos seus idealizadores, o economista e sociólogo Gilson Schwartz, o projeto tem como principais diretrizes criar oportunidades de capacitação (em tecnologias de informação e comunicação), promover a formação de redes (organizadas por projetos cooperativos) e fomentar a pesquisa (como em temas pertinentes ao campo das políticas públicas que afetam o desenvolvimento da Cidade).

Tal projeto se propõe a formar de gestores para articular demandas e possibilidades das Tecnologias da Informação (TI) para fins públicos, potencializar a utilização autônoma dos equipamentos públicos de TI pelas comunidades; criar conexões, projetos ou atividades entre os gestores desses equipamentos e suas comunidades de origem e a Cidade/USP. Atuam, portanto, junto a telecentros, infocentros, bibliotecas, associações comunitárias, organizações não-governamentais e postos de atendimento a população, inclusive desempregados, aposentados, presidiários, deficientes, contanto que tenham uma infra-estrutura mínima de acesso à internet (SCHWARTZ & BRANT).

O Porto Digital – Recife

O Porto Digital - www.portodigital.org - surgiu como uma parceria entre a iniciativa privada, o governo local e a universidade, que contribuiu com pessoal qualificado em pesquisa e desenvolvimento no setor de tecnologia da informação e junto com os demais parceiros voltou-se para a produção de serviços de valor agregado não só para o mercado local mas também para multinacionais. O projeto teve início nos anos 90 com pequenos grupos de pesquisa e incubação de empresas sendo oficializado em 2000 com o intuito de gerar desenvolvimento econômico agregando investimentos públicos e privados para compor um sistema local de

inovação e geração de riqueza, emprego e renda. Atualmente se configura como um ambiente de negócios.

Territorialmente o projeto se desenvolveu numa ilha de 100 hectares, centro histórico e da região metropolitana da cidade - o Bairro do Recife. Ao dotar a área de infra-estrutura adequada para a instalação de empresas de TIC acrescentou-se ao projeto uma componente de revitalização urbana. Além da vertente físico-espacial, faz parte do projeto a capacitação e melhoria da qualidade de vida da comunidade de baixa renda que também ocupa o bairro, a comunidade do Pilar. Tais investimentos têm repercutido no valor das edificações e na dinamização das atividades na ilha, no seu entorno e nas atividades de TIC em outras áreas de cidade.

A construção no Ciberespaço das Cidades Digitais

Para entendimento do *Espaço Público Virtual* tomam-se como conceitos operacionais o de *Espaço Público* e de *Cidade Digital*, que por sua vez, são constituídos pelas categorias analíticas do *Espaço Urbano*, da *Esfera Pública* e do *Ciberespaço*. A partir das duas primeiras categorias chega-se ao conceito de *Espaço Público* que será mais bem apresentado no tópico seguinte. Aqui cabem considerações sobre a última categoria, do *Ciberespaço*, para entendimento de condições - possibilidades e limitações - de um *espaço* onde se desenvolve a idéia de *Cidade Digital*.

O termo *ciberespaço* foi cunhado pela primeira vez na década de oitenta na obra de ficção científica de William Gibson, *Neuromancer*. A metáfora da conexão entre computadores foi descrita antes mesmo da sua existência na internet, como um mundo de lugares virtuais interconectado via computadores, uma analogia à idéia de um espaço que existe na mente das pessoas, baseado apenas na consciência de um corpo, sem a mediação de objetos físicos ou a delimitação tri-dimensional. Na tentativa de uma definição, Gibson modela a sua concepção de ciberespaço como uma referência ao espaço da cidade, sendo percebido por meio de suas luzes, que o mostram e o escondem conforme os usuários se movimentam no mesmo (ZANCHETI, 2001).

“O cyberspaço. Uma alucinação consensual vivida diariamente por bilhões de operadores autorizados, em todas as nações ... Linhas de luz abrangendo o não-espaço da mente; nebulosas e constelações infindáveis de dados. Como marés de luzes de cidade...” (GIBSON, 2003: 67).

Torres apresenta-nos uma concepção de *ciberespaço* que vem a complementar a de Gibson, sobretudo por que define algumas características que determinam formas de relacionamento, operação e mesmo de existência do ciberespaço.

“O ciberespaço é um espaço virtual, que não existe fisicamente, mas que reproduz o espaço existencial (...) Possui algumas características específicas: a) é um espaço de liberdade, no sentido de que não o controlam governos, empresas nem entidades supranacionais. Nele todas as pessoas ingressam em igualdade de condições e qualquer tentativa de regulação pode significar a sua própria destruição; b)

opera através da interatividade, podendo os usuários influir sobre a informação e controlar a própria editoria; c) abre-se para a infinitude, universalidade e internacionalização” (TORRES, 2004).

Da mesma forma que Gibson interpretou o ciberespaço por analogia à cidade, muitos espaços virtuais adotam a metáfora do espaço urbano na sua estruturação e como forma de representação. Além disso, como visto no caso de Kyoto e da AOL, as estruturas espaciais urbanas são reproduzidas no ciberespaço tal como se percebe na realidade, seja por meio de modelos tri-dimensionais, seja através da divulgação de serviços. Toma-se então o conceito de Cidade Digital elaborado por Zancheti:

“Pode-se dizer que uma cidade digital (CD) é um sistema de pessoas e instituições conectadas por uma infra-estrutura de comunicação digital (a Internet) que tem como referência comum uma cidade real. O propósito de uma CD varia muito, podendo incluir um ou mais dos seguintes objetivos, entre inúmeros outros: criar um espaço de manifestação política e cultural das pessoas e grupos; criar um canal de comunicação entre pessoas e grupos; criar canais de comunicação e negociação entre a administração municipal e os cidadãos; favorecer uma maior identificação dos moradores e visitantes com a cidade referência; criar um acervo de informações, das mais variadas espécies e de fácil acesso sobre a cidade referência” (ZANCHETI, 2003).

Observa-se que através dos objetivos da CD já estabelece uma possível categorização ou identificação de tipologias, segundo os propósitos, atores, instituições envolvidas, entre outros. Rodrigo Firmino (2003), num estudo sobre a emergência das cidades digitais na Europa, propõe uma estrutura para determinar as cidades digitais com base em três dimensões: as pessoas/instituições (atores) e interesses (públicos e privados) envolvidos; as representações virtuais (compreendendo sítios na internet, intranets, modelos de realidade virtual, etc); e a dimensão física, (muitas vezes esquecida e que envolve elementos como infra-estrutura e os portais de acesso, quiosques, etc.). De certa forma as dimensões apontada por Firmino estão presentes na definição de Zancheti para as CDs. No que se refere à dimensão da representação, ambos os autores identificam que as CDs utilizam a metáfora com o espaço urbano por se revelar uma estrutura espacial já reconhecida.

Espaço Público: do Espaço Urbano ao Ciberespaço

Uma vez apresentado um conceito de cidade digital dentro do universo do ciberespaço, parte-se para o entendimento de uma idéia de *Espaço Público* contextualizada inicialmente segundo as categorias *esfera pública* e *espaço urbano* (a cidade real), para, posteriormente, ser verificada segundo a categoria ciberespaço (a cidade digital). A intenção é observar, na cidade real e na cidade digital, semelhanças e diferenças segundo duas variáveis: a noção de *espaço* e de *público*. A identificação de semelhanças é um pressuposto, uma vez que as construções no ciberespaço tomam por base as estruturas do espaço urbano; as diferenças, por sua vez, vêm a caracterizar como uma nova dimensão conceitual o *Espaço Público Virtual*.

A idéia de esfera pública é introduzida pelas Ciências Sociais e Humanas por Habermas (1984) como ambiente no qual se desenvolve o exercício da razão e de legitimação

de decisões de poder. Esta instância seria marcada pela participação dos cidadãos e pela abertura aos temas em discussão, através dos instrumentos emergentes de formação de opinião (a Imprensa, os clubes, as associações). O espaço público seria aquele próprio para a participação social, ou simplesmente o exercício da “cidadania”, e que, no dias de hoje, encontra um território bastante fértil no ciberespaço, mais precisamente em alguns modelos de cidades digitais.

A idéia de espaço urbano tem sido trabalhada principalmente sob dois aspectos: como conjunto relacionado de elementos físico-espaciais (elementos naturais e infra-estrutura) e como conjunto de práticas sociais estabelecidas através de um sistema de relações simbólicas na produção do espaço. Na concepção de Zancheti o espaço urbano seria “um atributo cognitivo da mente humana que estabelece relações simbólicas entre objetos físico-espaciais (arquiteturas, relevo, solo dividido, equipamentos, vegetação e presença d’água, entre outros) no espaço tridimensional” (2003). Já para Castells este seria um espaço que “não está organizado ao acaso, e os processos sociais que se ligam exprimem, ao especificá-los, o determinismo de cada tipo e de cada período de organização social” (CASTELLS, 2000:182). Segundo esta acepção o *espaço urbano* está muito mais associado às práticas sociais *no* e *do* espaço, o que por vezes o confunde com a idéia de espaço público.

Ainda que seja possível tomar como complementares as noções de espaço público e espaço urbano, é possível distinguir pelo menos três concepções distintas para o espaço público: a de *propriedade pública*, *espaço-signo* e *esfera pública* (LEITE, 2004). A primeira acepção - *propriedade pública* - refere-se ao espaço urbano como propriedade pública do Estado, e se caracteriza pela sua via de acessibilidade; o *espaço-signo* seria aquele cuja acepção decorre das relações entre representação e poder que estruturam a paisagem urbana; e a *esfera pública* está relacionada ao espaço onde os indivíduos se vêem e são vistos como cidadãos engajados politicamente segundo formas de solidariedade social (LEITE, 2004: 199).

A acepção de espaço público como propriedade é muito comum, sendo o espaço público todo aquele a que se tem acesso, independente de qualquer barreira, em oposição ao espaço privado, que por sua via de inacessibilidade tem uma barreira que pode ser física, institucional, legal, etc. (PEREIRA, 1996). A acepção proposta por Leite vai além e toma o *espaço público* como o espaço da sociabilidade pública, onde se observa simultaneamente uma construção social do espaço e a construção da sociabilidade pública – enquanto produtos e produtores de espacializações da vida social e de práticas sociais.

Desta forma o autor em questão sugere uma quarta acepção para construção de um conceito operacional de espaço público: seria a síntese das outras três apresentadas, abrangendo tanto os conceitos de *esfera pública* quanto de *espaço urbano*, fundamentados nas categorias de *ação* e *espaço*. A componente *ação* estaria vinculada ao espaço social, “potencialmente político ou discursivamente comunicativo, como Arendt e Habermas tratam analiticamente a construção da esfera pública” (LEITE, 2004:196). Seria a partir da relação entre essas acepções que se verificam práticas que atribuem sentidos aos lugares, transformando os espaços urbanos em espaços públicos.

No que se refere mais precisamente à variável *ação*, podemos encontrá-la distribuída nas tipologias de espaços públicos apresentadas por Carrión no seu artigo sobre o 'Espaço público como ponto de partida para a alteridade', baseadas nas práticas cotidianas e na caracterização dos espaços onde elas ocorrem. São elas: o espaço *simbólico*, o espaço *simbiótico*, o espaço de *intercâmbio* e o espaço *cívico*. O *simbólico* estaria associado aos espaços de identidade, por meio de pertinência, de representação (patrimonial) múltipla e simultânea, porque representa a sociedade e é representado por ela. O *simbiótico* seria referente aos espaços de integração social, de encontro, de socialização, onde as relações se diversificam, a diferença se respeita e onde se encontra a população. Os espaços de *intercâmbio* seriam aqueles onde se trocam bens, serviços, informação e comunicação, os espaços de fluxos. O espaço *cívico* por sua vez, seria aquele que permite representar a cidadania e a consciência social. A apresentação dessas acepções e variáveis tem como intenção possibilitar a identificação de dimensões de análise do espaço público, e por meio de uma analogia ao espaço urbano, aplica-las na aferição de um espaço público no meio virtual.

O Ciberespaço Público

No projeto do *espaço público virtual* tende-se a adotar uma idéia de *espaço público* vinculada a um espaço no qual as relações são estabelecidas pelos usuários de acordo com apropriações simbólicas, segundo seu aspecto cívico, econômico e informacional. É também um espaço não somente acessível, mas potencialmente político, discursivamente comunicativo e cujas práticas dos usuários atribuem-lhe sentido. Reúnem indicadores da variável *ação* observada na esfera pública, sendo que desta vez relacionados a um outro tipo de espaço, o *ciberespaço*.

Diante do contexto no qual está inserido – o ciberespaço – e vinculado a uma idéia de cidade digital, o espaço público virtual deve ser entendido como um espaço de liberdade, no entanto, suscetível a algum controle de gestão que preze pelos interesses comuns da coletividade a qual se destina. Por isso mesmo nem todas as pessoas ingressam em igualdade de condições - alguns são visitantes, outros moradores, e outros, moderadores - e formas indevidas de regulação podem significar a sua própria destruição. São variáveis que se percebem na camada da interface das cidades digitais. Uma outra camada essencial é a da interatividade, uma forma de operação que permite aos usuários influir sobre as informações disponibilizadas e mesmo controlar sua própria editoria. De maneira muito mais potencial que o espaço urbano, permite leituras, trajetos e conexões infinitas, a todo momento e em tempo real.

Ao combinar as acepções apresentadas por Leite com as tipologias de espaço público apresentadas por Carrión foi possível então chegar a dimensões ou formas de abordagem do espaço público virtual. A idéia de *propriedade pública* relaciona-se a aspectos da *estrutura espacial* de livre acessibilidade e à tipologia de um espaço *simbiótico*, que promove a integração social e o intercâmbio, trocas de informação, serviços ou bens. A idéia de *espaço-signo* remete a apropriações *simbólicas* nas relações sociais e espaciais que, se associadas à idéia de *esfera pública*, reúnem o caráter cívico de um espaço potencialmente comunicativo e

politicamente discursivo. Em se tratando da relação que existente entre a cidade digital e a realidade física de uma comunidade, tudo isso só se torna possível diante de uma camada de informacional completa e constantemente atualizada, de uma interface clara e facilmente utilizada, e de uma camada interativa a fim de permitir que os usuários se reconheçam e possam ser reconhecidos como parte integrante daquele espaço.

Desse modo chega-se às seguintes dimensões de aferição do espaço público virtual: 1. Acessibilidade; 2. Participação social e cidadania; 3. Trocas; 4. Representação de valores locais e culturais; 5. Comunicação; 6. Manifestação política; 7. Informações sobre a cidade; 8. Características do portal; 9. Laços entre os moradores. A idéia é que, uma vez levantadas essas dimensões como formas de interpretação ou abordagem do espaço público virtual, seja possível, num próximo passo, compor um sistema de indicadores que traduzam, em termos mais tangíveis, a idéia de ciberespaço público que se apresentou. Embora com interesses teóricos distintos, algumas dessas dimensões foram levantadas no estudo de Patrícia Moraes (2003) sobre 'Cidade, Comunicação e Tecnologia da Informação: uma análise dos Portais Governamentais Brasileiros'.

De uma forma geral, e ainda em consonância com o estudo de Moraes, verificou-se que a dimensão comunicação é de grande importância no relacionamento entre cidadão, entre cidadãos e visitantes, e entre cidadãos e governo. Diante da idéia de construção de um espaço público virtual, torna-se uma das formas de se representar a cidade, sua cultura, os serviços oferecidos, e os cidadãos, como mediação para uma melhor gestão urbana como visto nos projetos da Cidade do Conhecimento e do Porto Digital. No entanto, na maioria dos casos, os projetos de cidade digital se limitam à dimensão mais evidente que é oferecer informações sobre a cidade, como a Digital City americana, que vêem a comunicar o perfil da cidade e disponibilizar predominantemente informações turísticas. Por outro lado, a aferição da criação de laços sociais entre os moradores é uma das dimensões menos observadas, uma vez que os moradores da cidade sequer podem se conhecer através do portal ou trocar e-mails. Um bom exemplo de modelo para isso seria a Digital City Kyoto.

Bibliografia

CARRION, Fernando M. *Espacio público: punto de partida para la alteridad*. 2004. (artigo ainda não publicado, recebido via e-mail)

CASTELLS, Manuel. *A questão urbana*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2000.

FIRMINO, Rodrigo. *A emergência das Cidades Digitais na Europa como estratégia de Desenvolvimento tecnológico local: Antuérpia (Bélgica) e New Castle (Reino Unido)*. Cybercity, São Paulo, agosto de 2003.

GIBSON, William. *Neuromancer*. São Paulo: Aleph, 2003.

HABERMAS, Jurgen. *Mudanças Estruturais da Esfera Pública*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1984

ISIHIDA, Toru. *Activities and Technologies in digital City Kyoto*. 2001. Acessado em <http://www.digitalcity.gr.jp/DigitalCityKyoto20040601.pdf> em 05.05.2005

LEITE, Rogério Proença. *Contra-usos da cidade*. São Paulo: Unicamp, 2004.

- LEMOS, André. *Ciber-cidades*. Disponível na internet em http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/txt_and1.htm. Acessado em 02.12.2004.
- MORAES, Patrícia Barros. *Cidade, Comunicação e Tecnologia da Informação: uma análise dos Portais Governamentais Brasileiros*. Artigo capturado no site do XXVI Congresso da Intercom, 2003. Acessado em www.intercom.org.br/papers/congresso2003/nucleos_np08.shtml em 02.05.2005.
- PEREIRA, Luz Valente. *A leitura da imagem e uma área urbana como preparação para o planeamento/acção da sua reabilitação*. Lisboa: ICT, 1996.
- SANTOS, M. *O espaço do cidadão*. São Paulo: NOBEL, 1987.
- SCHWARTZ, Gilson & BRANT, João. *Gestão de Mídias Digitais*. <http://www.cidade.usp.br/arquivo/artigos/index0302.php> acessado em 05.05.2005.
- TORRES, Ricardo Lobo. *O espaço público, o espaço cibernético e a interpretação constitucional*. Artigo em www.puc-rio.br/sobrepuc/depto/direito/revista/online/rev11_ricardo.tml#_ftn1. Acessado em 28.08.04
- ZANCHETI, SÍLVIO. *Cidade e ciberespaço públicos: será possível?* Trabalho apresentado no Cybercity2003 - Seminário internacional cidade digital e sociedade em rede. São Paulo, agosto de 2003.
- _____. *Cidades Digitais e o desenvolvimento local*. Trabalho apresentado na Conferência Nacional 'Ciência, Tecnologia e Inovação', organizada pelo Ministério da Ciência e Tecnologia (MCT) e a Academia Brasileira de Ciências (ABC). Brasília, 18 a 21 de setembro de 2001.