

o impacto do digital no território o gaia global como caso de estudo

luís borges gouveia

professor auxiliar, faculdade de ciência e tecnologia,
universidade fernando pessoa

lbq@ufp.pt

Resumo

O GAIA GLOBAL é um projecto inserido no âmbito da Sociedade de Informação, medida das Cidades e Regiões Digitais. Tem por ambição proporcionar ao concelho de Gaia as condições de adesão ao digital e os meios para potenciar o papel de Gaia, das suas empresas e dos seus cidadãos. Este papel passa pela aquisição de novas competências que se adivinham face à crescente utilização de meios tecnológicos, mas também de mais formas de aprender, de trabalhar, de divertir e de socializar.

Os projectos de cidades digitais têm que ter forçosamente impacto no território e na forma como este é organizado. O texto discute o papel que o digital possui para a reinvenção dos conceitos de espaço e tempo e conseqüentemente sobre qual o impacto do digital no território.

Palavras-chave: Cidades e Regiões Digitais, Território, Centralidade, Gestão da Informação, Gaia Global

I. Introdução

A reflexão projectada neste texto, apresenta a perspectiva do autor face à exigência de mudança imposta por uma sociedade caracterizada pelo incremento da interacção digital, pelo Excesso da Informação (Wurman, 2000) e pelo crescente uso e papel de mediação dado às Tecnologias de Informação e Comunicação.

A Sociedade da Informação é um conceito utilizado para descrever uma sociedade e uma economia que faz o melhor uso possível das Tecnologias de Informação e Comunicação (Castells, 2001). Numa Sociedade da Informação, as pessoas aproveitam as vantagens das tecnologias em todos os aspectos das suas vidas: no trabalho, em casa e no lazer. Ocorrências destas tecnologias são a utilização das caixas automáticas para levantar dinheiro e outras operações bancárias, os telemóveis, o teletexto na televisão, a utilização do serviço de telecópia (fax) mas também outros serviços de comunicação de dados como a Internet e o correio electrónico e, mais recentemente, a crescente utilização de sistemas de vigilância vídeo, de controlo de tráfego, ou de bilhética associados aos transportes.

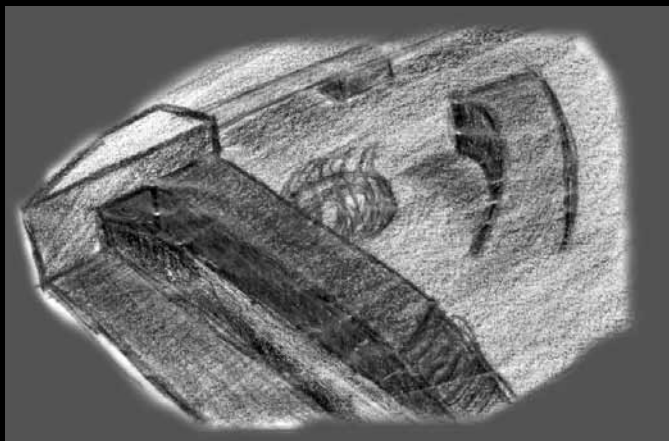


Fig.01 | Esquisso. Cadeira de Projecto II.
Autoria Manuel Gomes. Maio 2003.

Maurice Duverger (1987) defende a possibilidade de o século XXI ser o Século das Comunidades, tal como o século V antes de Cristo foi o Século das Cidades e o século XIV foi o dos Estados. Segundo este autor, a tendência é para a formação de comunidades, para a união de Estados, sem perda das suas respectivas identidades.

Os contactos que os Estados estabelecem entre si levam a um enriquecimento recíproco porque os familiarizam com a história, a cultura, a língua, os comportamentos e olhares sobre a vida de uns e outros, reforçando, por sua vez, a coesão que deve existir entre os povos que vivem em determinadas regiões, acelerando o seu desenvolvimento, não só económico, como social, cultural e até político.

Ora, é precisamente na comunidade local que a sociedade da informação se apoia para a criação de riqueza e inovação. Este processo exige uma nova atitude e posicionamento face à nossa relação com o território, resultado também da crescente importância dos espaços urbanos, como atesta a projecção de Rogers (2001) que em 1990 cerca de metade da população mundial habitava as áreas urbanas e o seu número pode chegar aos 60%, em 2025.

O mesmo autor enuncia o conceito de cidade sustentável como forma de garantir a qualidade de vida do indivíduo e assegurar a pressão sobre recursos e ambiente urbano, definindo-o da seguinte forma (Rogers, 2001):

II. O projecto Gaia Global

É lugar comum referir a informação como paradigma das mudanças na economia, no trabalho e no lazer de cada um de nós. Inúmeros autores defendem a importância da informação, sua posse, compreensão e acesso para decidir e agir melhor, mais rapidamente e com menor custo.

A Sociedade da Informação é também uma Sociedade da Informação e do Conhecimento – SIC – como que querendo emendar a excessiva conotação de individualismo e de efémero que está associado à informação. A informação, enquanto material de apoio à decisão e à acção, está sujeita a um enquadramento – contexto – que lhe dê valor e utilidade. O conhecimento por ser, em grande parte, resultado da parti-

- uma cidade justa, que assegure o acesso a serviços básicos e a participação de todos na gestão da cidade;
- uma cidade bonita, que enquadre o indivíduo com a arte, a arquitectura e a paisagem;
- uma cidade criativa, que mobilize as suas pessoas para a mudança, com abertura e experimentação;
- uma cidade ecológica, que minimize o impacto ecológico, com infra-estruturas e edifícios integrados, seguros e eficientes em termos de recursos;
- uma cidade fácil, que fomente a mobilidade das pessoas e a partilha de informação e conhecimento de forma fácil, quer física, quer electronicamente;
- uma cidade compacta e policêntrica, que proteja a área rural e que concentre e integre comunidades bem como maximize a proximidade de pessoas e instituições; e
- uma cidade diversificada, que ofereça uma ampla gama de actividades que promovam a vida pública.

Desta forma, a Sociedade da Informação e o Desenvolvimento Sustentável podem ser vistos como aspectos indissociáveis a ter em conta para assegurar a qualidade de vida do indivíduo (Rheingold, 2002). O Gaia Global, apresentado na secção seguinte, baseia-se neste pressuposto.

lha colectiva de significados, é necessariamente construído em sociedade, promovendo valores como a colaboração, a partilha e a interacção, independentemente de qualquer tipo de afiliação.

Globalmente, esta transição para uma SIC é acompanhada por mudanças que, embora objecto de discussão, raramente são analisadas em conjunto. Entre estas mudanças destaca-se a estrutura e complexidade da informação e o problema do excesso de informação que se traduz por perdas significativas de produtividade e diminuição da qualidade de vida do indivíduo (Oravec, 1996).

O governo central e a administração pública, o poder local e as autarquias possuem um papel não negligenciável na habituação e



Fig.02 | Fotografia de visita de estudo. Abril de 2003.

fomento da interacção sob formato digital bem como na introdução de práticas orientadas à informação. O conceito de *e-government*, engloba o recurso a novas formas de fazer o que o governo faz, adoptando práticas de base digital que permitem ganhos substanciais em termos de eficiência, acesso à informação, tempos de resposta e proximidade ao cidadão (Gouveia, 2003).

O conceito de *e-local government* estende estes mesmos princípios mas com uma maior proximidade ao cidadão, tomando agora a sua vertente de município. Curiosamente, a proximidade territorial ao indivíduo sai reforçada como elemento diferenciador destes dois conceitos (Gouveia, 2003).

O conceito de autarquia digital é relativamente aos anteriores mais localizado. A autarquia digital, enquanto conceito, prepara o funcionamento orgânico e quotidiano de uma autarquia para o suporte do digital, alterando práticas de forma mais profunda que a simples inclusão de um canal Web (Internet) ou a agilizacão e racionalizacão de processos (Gouveia, 2003). Também a este nível o impacto da transparência de informacão, do acesso à informacão e de uma potenciação da interacção com o município muda mais que as ferramentas; muda atitudes para as quais o município tem de ser e estar preparado. A autarquia digital deve estar preocupada com o funcionamento da infra-estrutura de decisão e acção do poder local e não com uma lógica de integração da circulaçao de informacão. Embora se situe no mesmo território físico, exige diferentes mecanismos de suporte e preparacão do próprio município.

A necessidade de gerir informacão, disponibilizando e agregando os meios de análise que permitam o desenvolvimento, planeamento e acesso à informacão não podem, nem devem, estar associados a uma lógica eminentemente funcional que uma autarquia digital obedece. As competências de regulacão de fluxos de informacão, partilha de competências e de fortalecimento da massa crítica de recursos humanos de uma região, não apenas nas suas escolas, centros de serviços e vias e infra-estruturas de comunicacão, mas também com base no núcleo de competências, políticas e mecanismos disponibilizados para a distribuicão, o acesso e

partilha de informacão têm de ser equacionados. Estes mecanismos, complementados com uma visão adequada para a realidade do território, tomando políticas de informacão específicas e corporizadas por uma visão inclusiva do ocupante do território, permitem a adopção de uma estratégia que, incluindo necessariamente uma autarquia preparada, ultrapassa o seu âmbito e oferece uma plataforma mais associada com o conceito de *e-local government* – a face do poder local que segue a lógica do *e-government* (Gouveia, 2003).

O conceito das cidades digitais implica precisamente uma lógica de raciocínio que englobe não só a autarquia, mas também demais instituições de um território, associadas de modo a partilharem informacão e envolvendo todos numa prática que permita a livre circulaçao e criaçao de informacão de suporte à interacção. Desta forma, não será apenas mais fácil, mais rápido e mais eficiente a troca de informacão. Daqui tem de resultar ganhos na atitude e na própria lógica de gerir a informacão que leve à apropriaçao, por parte de uma região, do seu património de informacão – esta é a visão proposta pelo projecto Gaia Digital como imagem digital da cidade e do concelho de Gaia.

O projecto Gaia Global, abrange as 10 freguesias da Cidade de Vila Nova de Gaia, mais as 14 que fazem parte do seu concelho.

O projecto promove o investimento em pessoas, acções e instituições. Em especial ambiciona o desenvolvimento de competências para a Sociedade da Informacão:

- Facilita e promove o acesso do cidadão e das organizações, quer sejam residentes, visitantes ou Gaienses deslocados, à informacão, bens e serviços de Gaia;
- Promove a comunicacão entre o governo local e o cidadão. Reforça a democratizacão e acesso à informacão, independentemente das qualificações e das competências dos indivíduos;
- Desenvolve a economia local, pela promocão de práticas digitais orientadas à utilizacão de tecnologias e técnicas que potenciem o melhor uso da informacão.

São objectivos do Gaia Global, a preparacão dos indivíduos com as competências para o digital, o proporcionar de uma economia que incremente a sua base electrónica, mas



Fig.03 | Imagem de estudo de texturas e estruturas. Cadeira de Projecto de Equipamentos e Instalações Especiais.
Autoria Frederico Carvalho. Novembro 2003.

acima de tudo, a melhoria da qualidade de vida e de cidadania – Gaia Global, um espaço ideal (Gouveia, 2003).

Face ao lema Gaia Global, um cálice de ideias, a inovação e a participação de parceiros e dos cidadãos são uma preocupação central do projecto que tem como áreas de intervenção: Informação e Serviços Municipais, Educação, Saúde, Comércio e Indústria, Ambiente, Qualidade de Vida e Património Cultural, e Desporto e Lazer, abrangendo a sociedade civil de uma forma transversal em complemento

III. Impacto no território

A necessidade de gerir informação, disponibilizando e agregando os meios de análise que permitam o desenvolvimento, planeamento e acesso à informação não podem, nem devem, estar associados a uma lógica eminentemente funcional que uma autarquia digital, embora essencial, não pode oferecer.

São competências de regulação de fluxos de informação, partilha de competências e de fortalecimento da massa crítica de recursos humanos de uma região, não apenas as suas escolas, centros de serviços e vias e infra-estruturas de comunicação, mas também o núcleo de competências, políticas e mecanismos disponibilizados para a distribuição, o acesso e partilha de informação.

Estes mecanismos, complementados com uma visão adequada para a realidade do território, tomando políticas de informação específicas e corporizadas por uma visão inclusiva do ocupante do território, permite a adopção de uma estratégia que, incluindo necessariamente uma autarquia preparada, ultrapassa o seu âmbito e oferece uma plataforma mais associada com o conceito de *e-local government* – a face do poder local que segue a lógica do governo electrónico.

O conceito das cidades digitais implica precisamente uma lógica de raciocínio que englobe não só a autarquia, mas também demais instituições de um território associados de modo a partilharem informação e envolvendo os indivíduos numa prática que permita a livre circulação e criação de informação de suporte à interacção (Gouveia, 2003). Desta forma, não será apenas mais fácil, mais rápido

à Autarquia. Para uma descrição completa do projecto, consultar Gouveia e Gaio (2004a; 2004b).

Deste modo, o Gaia Global assume-se como um projecto baseado na sociedade civil e na interacção digital em contraponto a uma iniciativa centrada no governo local.

Sendo baseado nas pessoas, e não na tecnologia, o projecto considera que a mais-valia de uma cidade digital são as pessoas e a sua capacidade de interagir e criar informação.

e mais eficiente a troca de informação. Daqui tem de resultar igualmente ganhos na atitude e na própria lógica de gerir a informação que leve à apropriação por parte de uma região do seu património de informação – esta é a visão proposta pelo projecto Gaia Digital que se encontra em fase de desenvolvimento.

O esforço a investir neste projecto visa fomentar uma maior aproximação entre a administração local, os municípios, os grandes utilizadores dos serviços autárquicos, as instituições de desenvolvimento regional, as associações de promoção cultural e desportiva, os estabelecimentos de ensino, a indústria, comércio e serviços, os prestadores e utilizadores de serviços de saúde, os turistas e demais visitantes do concelho e todos os que, de uma forma ou de outra, possam ser consumidores de informação com origem ou destino em Gaia, estimulando, paralelamente, o uso das tecnologias de informação e telecomunicações.

Visa também promover e mostrar uma nova história da cidade de Gaia, segundo uma visão digital, capaz de mostrar o esforço dos seus antepassados, a vontade de fazer melhor dos actuais habitantes e perspectivar para as gerações seguintes um concelho com futuro que estará sempre nas suas mãos realizá-lo e projectá-lo no mundo digital.

Este projecto assumirá assim uma função de intermediação no espaço digital entre a oferta e a procura de informação e serviços dentro do espaço geográfico do concelho de Gaia que sirva simultaneamente de local de trabalho, fonte de informação, espaço de lazer, estabelecimento de ensino, zona de convívio, local



Fig.04 | Imagem de estudo de texturas e estruturas. Cadeira de Projecto de Equipamentos e Instalações Especiais.
Autoria Frederico Carvalho. Novembro 2003.

de discussão e debate e tudo o mais que se pode fazer numa cidade, a todos os cidadãos, permanentes ou temporários, individuais ou colectivos, de Gaia.

Assumindo também o território como um projecto cultural, o próprio Gaia Global pro-

IV. Comentários finais

Os computadores, a Internet e os telemóveis oferecem uma nova realidade, que torna cada indivíduo mais proactivo e senhor de um maior controlo sobre o modo como processa, comunica e interage com ou outros.

Em complemento, cada um de nós produz mais informação e interações, promovendo mudanças e contra mudanças em que o fenómeno mais constante parece ser o do excesso de informação – mais informação em quantidade, em qualidade e em diversidade de canais e ritmos.

O grande desafio passa por adquirir novas formas de lidar com a informação, de a representar, de a entender e, obviamente, de tirar partido dela. São promessas da Sociedade da Informação, ser inclusiva e, também, orientada para a melhoria da forma como interagimos entre nós, graças ao advento da mediação por computador e da predominância do digital.

No entanto, tal parece não ter contrapartida nas instituições, no modo como estão organizadas e mesmo nas capacidades e ferramentas que os indivíduos dispõem para lidar com este estado de mudança, em que apenas a própria mudança, parece ser constante.

Uma perspectiva que se torna mais confortável para o indivíduo lidar com o excesso da informação é a reinvenção do espaço e do tempo. Existe a oportunidade de considerar esta reinvenção, um ponto de partida para o desenho e concepção de novas cidades e/ou regiões que possuam um *alter ego* digital, urbanizado e pensado de forma a facilitar a interação entre indivíduos e entre estes e as organizações. É que espaço e tempo, constituem-se como dois dos maiores referenciais para o ser humano (Claval, 1987).

A discussão do digital e a reflexão de que uma cidade e região digital pode potenciar um novo espaço e um novo tempo, proporcionam novas ecologias, que não se auto-excluem, mas que

põe uma função de interligação entre o passado com o seu legado e o futuro com as nossas esperanças de uma cidade melhor, mais amiga e solidária, mais alegre e atractiva, capaz de construir pontes com outras cidades e principalmente com as próximas gerações.

são complementares e passíveis de serem experimentadas em simultâneo (Benedikt, 1992). A co-existência de centralidades alternativas, permite distribuir competências e lidar com questões temporais do espaço. Por exemplo, uma praça pode ter funções diferentes em diferentes momentos do dia ou ser o centro de determinada actividade, mas permitir uma extensão para outros espaços, criando/alargando essa sua centralidade e distribuindo as pressões sobre espaços/tempos, com base em critérios precisamente formulados (Horan e Mitchell, 2000).

As iniciativas denominadas por Cidades e Regiões Digitais (na qual se enquadra o Gaia global) visam dotar cada região de uma infraestrutura digital que possibilite ao cidadão o acesso e utilização de tecnologias de modo a satisfazer no digital as necessidades do seu dia a dia (Mitchell, 1996).

Importa pois considerar as implicações de agregar o digital, o virtual e o real. Torna-se assim essencial o exercício de verificação de como o espaço e o tempo são transformados de modo a que garantam os referenciais de equilíbrio e bem-estar para cada indivíduo e não numa fonte de constante pressão e stress.

Desta forma, aos computadores, à Internet e aos telemóveis é necessário acrescentar os espaços inteligentes que ofereçam funcionalidades e agreguem o digital, o virtual e o real e assegurem que nós, enquanto indivíduos, continuamos a ter a opção de escolher o nosso espaço e o nosso tempo.

Na Sociedade da Informação, onde quase tudo parece ter uma sombra digital, dois factores apresentam grande transformação quando comparados com o que se aceita ser o seu significado tradicional:

- Espaço: entendido como proximidade e facilidade de alcance. A distância é actualmente otimizada pela sequência de

acção, isto é, medimos distâncias em função da sua proximidade e actuamos em conformidade com a percepção que temos do espaço. Os diferentes meios de comunicação, quer virtuais quer físicos, tornam as distâncias relativas possibilitando que o custo de deslocação e o tempo efectivo de viagem entre dois pontos mais distantes possa ser menor.

- Tempo: que indica a capacidade de reacção, a demora para a tomada de decisão ou acção. Deixa de ser medida nas tradicionais unidades de tempo, pois cada indivíduo, pelas suas características, possui um tempo próprio de reacção, de aprendizagem e, claro está, de criação.

Um outro aspecto importante é o digital. De facto, contrapondo o físico, isto é, a realidade dos átomos, ao digital, que incluindo a informação, é virtual, temos características e necessidades bem diferentes para as quais necessitamos de outras competências e capacidades. A Sociedade da Informação e do Conhecimento, pode ser caracterizada como uma sociedade em que as interacções entre as pessoas são, predominantemente, realizadas de forma digital.

Importa, pois, reflectir sobre qual o papel que estas renovadas cidades e regiões atribuem ao território e qual o contributo dos projectos de cidades e regiões digitais para o tão propalado, mas quase sempre esquecido, desenvolvimento sustentável?

nota

¹ Responsável pelas Aplicações e Inovação no Gaia Global

Referências Bibliográficas

- Benedikt, M. (1992). *Cyberspace: first steps*. MIT Press.
- Castells, M. (2001). *Internet Galaxy: Reflections on the Internet, Business, and Society*. Oxford Press.
- Claval, P. (1987). *A Nova Geografia*. Livraria Almedina.
- Duverger, M. (1987) *Droit, institutions et systèmes politiques. Mélanges en hommage à Maurice Duverger*. Paris: Presses Universitaires de France.
- Gouveia, L. e Gaio, S. (eds.) (2004a). *Readings in Information Society*. Porto: University Fernando Pessoa Press.
- Gouveia L. e Gaio, S. (orgs.) (2004b). *Sociedade da Informação: balanço e implicações*. Porto: Edições Fernando Pessoa.
- Gouveia, L. (Org.) (2003). *Cidades e Regiões Digitais*. Porto: Edições Fernando Pessoa.
- Horan, T. and Mitchell, T. (2000). *Digital Places: Building Our City of Bits*. Urban Land Institute.
- Mitchell, J. (1996). *City of Bits: Space, Place, and the Infobahn*. MIT Press.
- Oravec, J. (1996). *Virtual Individuals, Virtual Groups : Human Dimensions of Groupware and Computer Networking*. Cambridge University Press.
- Rheingold, H. (2002). *Smart Mobs: The Next Social Revolution*. Perseus Publishing.
- Rogers, R. (2001). *Cidades para um pequeno planeta*. GG (edição em Português).
- Wurman, S. (2000). *Information Anxiety 2.0*. QUE.

Sobre o Gaia Global: <http://www.gaiaglobal.pt>

Sobre o autor: <http://www.ufp.pt/~lmbg>