

DE CONSUMIDOR A PRODUTOR DE INFORMAÇÃO: Participação pública no contexto da nova cultura tecnológica

A despeito das imensas possibilidades de utilização das tecnologias de informação e comunicação (TIC) para implementar a interação entre pessoas e o diálogo entre cidadãos e Administração Pública, verifica-se que as chamadas mídias sociais, que propiciam a constituição de verdadeiros espaços virtuais de interação na Web, a baixo custo, não vêm sendo utilizadas para incluir o cidadão como ator ativo na tomada de decisões. A emergência de uma nova cultura tecnológica mostra a necessidade de incorporar à análise dos fenômenos sociais o ponto de vista do indivíduo que cria, busca, se motiva para a ação e aporta sua própria rede de relações, utilizando a Internet como ambiente para produção, distribuição e compartilhamento de conteúdo com base em uma cultura de comunicação aberta. Investigar a participação pública no contexto da nova cultura tecnológica lança luz sobre o uso das TIC em benefício de indivíduos e comunidades. Este artigo apresenta reflexões realizadas no âmbito do projeto 2i2p – “Internet e Interatividade para a Participação Pública” acerca de tendências de uso de ferramentas gratuitas para a colaboração e o compartilhamento do conhecimento sobre o território através da Web.

Introdução

A Internet apresenta-se hoje como ambiente onde cooperação e participação tornaram-se um fenômeno social: os participantes produzem e distribuem conteúdos com base em uma cultura de comunicação aberta; onde se reconhece a ampla liberdade de compartilhar e reutilizar conteúdos e onde, finalmente, não existem uma autoridade e um controle centralizados, mas uma inteligência coletiva não controlada.

Apesar das imensas possibilidades de utilização das chamadas mídias sociais – blogs, wikis, redes sociais, ferramentas de troca de vídeos, ferramentas de discussão, entre outras – verifica-se que não vêm sendo utilizadas para constituir espaços virtuais de interação capazes de incluir o cidadão como ator ativo na tomada de decisões. Pelo contrário, em geral, elas têm sido utilizadas pelo Estado para um tipo de comunicação unidirecional, que não incorpora os princípios de sociabilidade da nova cultura tecnológica.

O projeto de pesquisa 2i2p – Internet e Interatividade para a Participação Pública, conduzido em 2009-2010 pela PRODEB – Cia de Processamento de Dados do Estado da Bahia em parceria com a Faculdade de Arquitetura da UFBA, com apoio da FAPESB e do CNPq, propõe princípios e estabelece recomendações para a elaboração de projetos de sites Web que estimulem a participação pública através da ampliação do diálogo entre Administração Pública e cidadãos acerca de ações sobre o território.

A sua realização possibilitou contato com iniciativas, muitas delas não governamentais, de interação com o cidadão, e deu ensejo, entre outras coisas, à exploração daqueles

aspectos relacionados ao uso de recursos comunicativos da interface (usabilidade, acessibilidade e arquitetura da informação dos sítios) que contribuem para facilitar/difícultar a interação através da Internet.

Constatações da pesquisa tornam mandatório ampliar a compreensão acerca das possibilidades de associação entre a nova cultura tecnológica – cultura de participação com uso das ditas mídias sociais – e a construção da cidadania através do fortalecimento de práticas democráticas, um recurso a ser avaliado em formulações de políticas públicas em geral e políticas para a cidade em particular.

Participação e Internet

O termo participação tornou-se parte do vocabulário político popular a partir da onda de reivindicações dos movimentos sociais no final dos anos 60 do século passado (PATEMAN, 1992).

Nos anos 1980, diversas feições da participação foram colocadas com o movimento pela Reforma do Estado. Na década de 1990, o Banco Mundial passa a difundir a noção de governança como meio de assegurar a eficiência do setor público. Outras visões, opondo-se à idéia de participação restrita ao papel de cliente ou consumidor de serviços, relevam a preocupação com a inclusão de novos atores no processo de tomada de decisão, buscando novas formas de interação para encontrar soluções para questões vistas, cada vez mais, como coletivas e não exclusivas dos governos (SOUZA, 1996, *apud* SILVA, 2000).

Mais recentemente, o termo participação social passa a figurar em sítios da Administração Pública brasileira. Como definido no sítio da Secretaria de Turismo do Estado da Bahia, este termo relaciona-se à “*prática de consulta e envolvimento dos membros de um território ou comunidade na tomada de decisões*” (<http://www.setur.ba.gov.br/governanca/participacao-social/>, acesso em 2 ago. 2010).

Apesar de alguns sítios governamentais brasileiros incorporarem o termo, páginas dedicadas à “participação social”, na prática, em geral promovem uma espécie de participação controlada, veiculando enquetes com possibilidades de respostas previamente estabelecidas, sobre assuntos propostos pelo gestor público. O cidadão não é chamado a propor, discutir, intercambiar idéias e experiências livremente.

Enquanto isso, pessoas interagem, colaboram e, cada vez mais, constroem e participam de fenômenos culturais e sociais, apoiando-se fortemente em blogs, wikis, redes sociais, ferramentas de troca de vídeos, ferramentas de discussão como fóruns, videofóruns, instant message, voz sobre IP, plataformas de games sociais e ferramentas de mundos virtuais como o Second Life.

Estaria em curso aquilo que Boaventura de Souza Santos (s/d) denomina de desnaturalização do princípio de comunidade pela institucionalidade do Estado reformista, que reduziria o reconhecimento da obrigação política horizontal de cidadão a cidadão a formas de cooperação e solidariedade mediadas pelo Estado?

Assim, a despeito das imensas possibilidades de utilização das tecnologias de informação e comunicação (TIC) para implementar esse diálogo, verifica-se que as chamadas mídias sociais, que propiciam a constituição de verdadeiros espaços virtuais de interação na Web, a baixo custo, não vêm sendo utilizadas para incluir o cidadão como ator ativo na tomada de decisões. Em geral, elas têm servido apenas para veicular comunicação unidirecional, muito embora estejamos experimentando novidades: pela segunda vez uma consulta pública baseia-se em mecanismos de colaboração através da Internet – caso das opiniões apresentadas através de mecanismo wiki sobre as mudanças propostas à Lei de Direito Autoral, precedida pela discussão sobre Marco Civil da Internet em formato similar.

Ao tempo em que, por um lado, a Administração Pública demonstra ter ainda pouca disposição para incorporar as novas formas de sociabilidade que surgem na Rede (Internet), por outro, editais do Ministério de Cultura (Minc) e da Secretaria de Cultura do Estado da Bahia vêm pontuando positivamente iniciativas culturais que estimulem a formação de redes sociais e culturais, caso, por exemplo, do Edital Pontos de Leitura, iniciativas que certamente não ignorarão o uso das mídias sociais acima citadas.

Assim, ao menos na área cultural, em 2010, ações de governo incentivavam direta ou indiretamente a promoção do diálogo, troca, compartilhamento e colaboração, que podem e devem utilizar recursos da nova cultura tecnológica que se expande a partir da primeira década do século presente.

Embora o uso da Internet para a comunicação em duas direções – da Administração Pública para o cidadão e vice-versa – ainda não integre extensivamente as práticas de governo, nem alcance em nosso país espaço relevante na formulação de políticas públicas de um modo geral, seguramente o espaço exíguo oferecido à participação em audiências públicas, tal como aconteceu durante a discussão do Plano Diretor para Salvador em anos recentes, não dá conta do que os cidadãos precisam para formar opinião e tomar decisões que afetam suas vidas e as das próximas gerações. Isso certamente não é tudo o que se pode oferecer ou desejar.

Web, Cultura e Participação

Em sua origem a Internet se funda em critérios da excelência acadêmica, na revisão por pares, na transparência de procedimentos e no compartilhamento dos resultados

(MONACI, 2008). De fato, o grupo da agência americana ARPA (Advanced Research Project Agency) sustentou, nos anos 80, o desenvolvimento da Internet em colaboração com a comunidade Unix, composta por estudantes universitários e por pesquisadores da Bell Telephone da AT&T (http://www.columbia.edu/~rh120/other/tcpdigest_paper.txt, acesso em 21 set. 2009).

A cultura hacker, com sua paixão pela descoberta, ideal de compartilhamento e de livre acesso ao conhecimento, também foi fator propulsor da Internet. A liberdade de criação tornou-se terreno fértil para o desenvolvimento de projetos de pesquisa, experimentação e solução tecnológica, independentemente dos vínculos e da lógica da pesquisa institucional e do *mainstream* (MONACI, 2008). Liberdade criativa aliada ao espírito de compartilhamento e de colaboração promoveu uma sinergia de fatores decisiva para a realização e difusão desta inovação tecnológica (MONACI, 2008).

Em 1991 estréia a Web, sistema desenvolvido pelo físico inglês Tim Berners-Lee com o cientista da computação belga Robert Cailliau, tornando acessíveis documentos interligados por hipertextos, produzidos de modo independente e disperso na Internet. As comunidades virtuais – grupos de discussão que já reuniam pessoas que compartilhavam interesses comuns através da rede Usenet, nos anos 80 do século passado – passam então a utilizar esse espaço hipermediatizado para criar sítios e anexos, tornando disponíveis diversos materiais (ANTOUN, 2008).

O período rico e profícuo em termos de inovação tecnológica que se inicia nos anos 80 fecha-se em 1996 com o colapso da NASDAQ, bolsa de valores de empresas de alta tecnologia, com a crise econômica abatendo-se sobre grande número das empresas surgidas na esteira da Nova Economia.

A Internet, numa segunda fase, irá caracterizar-se pela progressiva privatização do conteúdo e da experiência em rede, por um lado, e pela emergência de uma tendência sustentada na criatividade pessoal, independente e autodidata de milhões de usuários que, através da Internet, experimentam, colaboram, desenvolvem relações e práticas sociais de elaboração e de construção do conhecimento (MONACI, 2008).

Emergem então novos atores, caso do Google que, num primeiro momento, se coloca como provedor de serviço – o motor de busca na Web – e passa a colocar-se também como gestor de conteúdo, inserindo-se, dessa forma, no mercado das mídias para além do mercado puramente de tecnologia (MONACI, 2008).

Monaci (2008) retoma a idéia de espaço de fluxos de Castells (1999) para colocar a Internet como infra-estrutura fundamental e fator central do novo espaço social, onde o tempo social é constantemente renegociado e reconfigurado segundo as exigências contingentes e onde a precisão e a convergência sobre o momento dado prevalecem sobre os esquemas fixos e repetitivos do tempo histórico dos lugares. Ela diz que o

grande hipertexto multimídia da Internet representa a dimensão espacial heterogênea e fragmentada da cultura contemporânea.

Na fase atual, existe, de acordo com essa autora, tanto a tendência à monopolização do conteúdo e da infra-estrutura tecnológica, quanto a prática dominante da “pesquisa” na Web, na qual o Google joga papel preponderante. Entretanto, segundo ela, para além dos monopólios tecnológicos e midiáticos velhos e novos, delinea-se sempre mais claramente a força do social, identificada hoje, freqüentemente de modo superficial, com a Web 2.0.

Mas, afinal de contas, o que é Web 2.0? O termo foi cunhado em 2004 pela empresa americana O’Reilly, juntamente com a MediaLive International, quando observaram que, após e apesar da quebra das dot.com, continuavam a surgir novas aplicações na Web e que as competências centrais das empresas que sobreviveram ao colapso da NASDAQ baseavam-se em: prover serviços, não pacotes de software, com escalabilidade eficaz do ponto de vista do custo; ter controle sobre uma única fonte de dados, enriquecida conforme os usuários a utilizem, reutilizando dados e serviços de outros sempre que possível; confiar nos usuários como co-desenvolvedores; desfrutar da inteligência coletiva; influenciar a “cauda longa” (os pequenos sítios que representam o grosso do conteúdo da Internet) oferecendo um self-service ao cliente; prover software para além de um único dispositivo e interface de usuário e modelos de desenvolvimento e de negócio leves.

Antonio Miguel Fumero (2007) caracteriza a Web 2.0 como fenômeno emergente mais do que uma nova versão da Internet. Num cenário em que interatuam o social e o tecnológico, segundo o autor, surge uma nova Rede caracterizada como a *Web das pessoas* (Web 2.0) frente à *Web dos dados* (Web 1.0), constituída por uma nova arquitetura e uma nova sociabilidade.

A Web 2.0 provê serviços que tornam mais ágil a interação entre o navegador e o próprio usuário, com impacto na popularização das interfaces Web. O surgimento de novas ferramentas (ou serviços) de fácil uso voltadas para a criação e gestão de conteúdo, através da agregação de informações de fontes publicadas em formato estandardizado, foi responsável, em grande medida, pela proliferação de informação na Internet (FUMERO, 2007).

Por sua vez os microformatos e as folksonomias são uma forma de incorporar inteligência e significado à Rede (Internet), através dos próprios usuários, da forma mais simples possível. Permitem a etiquetagem semântica colaborativa, através da associação de palavras-chave aos conteúdos veiculados. Servem para catalogá-los sobre a base de um espaço plano de categorias, sem uma intervenção centralizada nem outra autoridade senão a do uso que lhes é dado pelos próprios usuários. Isso mudou

a forma como se gera e consome um conteúdo multimídia fragmentado que se troca, compartilha em ambientes que vão do grupo de trabalho e da comunidade até a rede social (FUMERO, 2007).

Rede social é um conjunto de agentes e de relações que incluem laços familiares, de amizade, profissionais, confiança e dependência (WASSERMAN, FAUST, 2007, *apud* LOIOLA, LIMA, 2009). Segundo Fumero (2007), é a estrutura sociotécnica que emerge como forma orgânica sobre a qual se observam os novos padrões de uso das TIC e que se impõe em todos os campos – pessoal, profissional, empresarial ou educacional – com capacidade para imprimir uma nova dinâmica conversacional distinta da dinâmica industrial que conhecemos.

Aplicações baseadas em redes sociais fornecem um contexto operativo para a interação entre as redes de contato de cada participante, expandindo a esfera social. Dentro de uma aplicação deste gênero, o capital social de cada nó da rede social torna-se o método privilegiado de pesquisa por idéias, conteúdos e pessoas (MAISTRELLO, 2007). Cada participante vê o universo a partir da própria janela, e da própria janela inicia a exploração (MAISTRELLO, 2007).

Independentemente da aplicação, seja blog, seja rede social, cada nó da Rede torna-se um filtro ativo de recurso e de destinação em função dos próprios interesses. Mas, embora cada um decida se um conteúdo é relevante tendo em vista o próprio interesse, o controle mais amplo sobre a confiabilidade das mensagens se dá sempre mais em nível comunitário (MAISTRELLO, 2007). E assim a Web das pessoas constituiria o que se pode chamar de Web social.

A Web da Participação

Antoun (2008) diz que a interação coletiva tal como se conhece hoje na Web 2.0 pode ter como antepassado o sítio Slashdot – sítio de notícias dedicado a público formado por nerds, inicialmente ação entre amigos participantes do movimento open source, mas que teve de inventar modos de acomodar participação cada vez mais ampla sem sacrifício do seu caráter autônomo e informal (ANTOUN, 2008).

Negócios e movimentos sociais também tiraram partido das facilidades da comunicação distribuída. Se, nos anos 80, movimentos de advocacia social e organizações não-governamentais já se utilizavam de grupos de discussão e das BBS (*Bulletim Board System*), nos 90, a Web permitiu integrar diversos movimentos “*em ações coletivas, seja para empreender uma luta comum, seja para construir uma atividade comum*” (ANTOUN, 2008).

Assim, desde o início, a Internet possibilitou emancipação crescente dos movimentos

e atividades sociais frente a instituições e comunidades tradicionais, dando força e duração à sua fluidez informal, mediante processos interativos da comunicação distribuída em rede (CLEVER, 2007, *apud* ANTOUN, 2008).

Em 2003, a nova Web foi apropriada em manifestações de caráter político, ajudando movimentos contra a guerra do Iraque a promoverem a primeira manifestação internacional descentralizada de massas através do blog do *Move On* (TRIPPI, 2004, *apud* ANTOUN, 2008).

Interfaces de redes sociais e blogs passaram a jogar um papel importante na decisão política, tendo demonstrado sua capacidade para mobilizar e influir na eleição de Barack Obama para a presidência dos Estados Unidos. Isso sem falar em algo mais pontual, embora significativo, em que se constitui a experimentação de democracia direta através da Internet realizada por um pequeno partido local na Suécia (<http://en.wikipedia.org/wiki/Demoex>).

A Administração Pública, que organiza a presença do Estado na sociedade, constituindo-se em sua vida real e instrumento mediador das demandas sociais (BETANCOURT, FLORES, 2009), no contexto de constituição da Rede como interface cultural dominante, deve utilizá-la para estabelecer laços entre sociedade e Estado e para incrementar sua comunicação, seja para informar, prestar serviços ou travar diálogo com os cidadãos.

De modo geral, contudo, em nosso país, a incorporação de facilidades da Web 2.0 pela Administração Pública ainda se dá, predominantemente, em mão única e não explora o seu potencial para estabelecer interação de fato entre Estado e cidadãos. Como Silva (2009) constata, não se convoca nem se registra genuína participação pública através desses canais. Mas ainda que esse uso não seja usual no Brasil, a capacidade de mobilização pública através da Internet demonstra sua efetividade. É o caso da campanha virtual em favor da Ficha Limpa, iniciativa bem-sucedida do Comitê Nacional do Movimento de Combate à Corrupção (<http://www.mcce.org.br/node/9>).

Para além de coleta de assinaturas, toda e qualquer experiência no sentido de convocar e estimular a participação pública através da Rede deve estar de acordo com o caráter aberto e participativo, reforçando a Internet como criação social, espaço privilegiado de confronto e de diálogo. Interessa, portanto, explorar o ambiente fornecido por aplicações da Web 2.0, como blogs, redes sociais e wikis, em sua capacidade para estabelecer novas arenas da participação pública fundadas em práticas culturais dialógicas. Participação pública aqui entendida como cultura que se constrói e se difunde através do diálogo, da troca e da *reelaboração compartilhada de sentidos*, coerentemente com o conceito de cultura formulado por Darcy Ribeiro (1972).

Começamos então a pensar, com a ajuda de autores, o que caracterizaria essa nova forma de participação com aporte, em particular, dos mecanismos de interação da Web 2.0.

Um primeiro aspecto seria o seu caráter colaborativo. A possibilidade de compartilhar conteúdos e de colaborar de forma autônoma permite aos indivíduos construir seu próprio habitat de comunicação sem necessidade de qualquer mediação, dando vida às ditas mídias sociais ou meios cidadãos (MALINI, 2008).

Outro aspecto: a colaboração na Rede cria um novo modo e dinâmica de trabalho com reflexos sobre seus resultados. Ao invés de entregar um objeto pronto, acabado, a colaboração é mais resultado provisório, sugestão inicial a ser modificada ou complementada. O processo de criação em rede seria uma condição geral da produção social (MALINI, 2008).

O terceiro aspecto consiste em dizer que o produtor é também produzido numa lógica de caráter (mais) público. Referindo-se ao trabalho de Anderson de 2006, Malini (2008) diz que a aceleração da cultura colaborativa em rede envolve não apenas a democratização das ferramentas de produção, mas também a redução dos custos do consumo motivada pela democratização da distribuição, e implica a ligação cada vez mais próxima entre oferta e demanda. No contexto de produção de conhecimento por conhecimentos, esses nascem e se difundem “*ao longo de trajetórias desenhadas por aportes criativos cumulativos, cooperativos e largamente socializados*”, o que denotaria a ideia de que se passa “*de um regime de reprodução a um regime de inovação*” (CORSANI, 2007, *apud* MALINI, 2008).

Com a não-mediação, o sujeito se constrói e é construído dentro de uma lógica que seria mais pública do que de si, e os conhecimentos, criados e recriados num processo comum de produção, retornariam em parte às próprias redes sociais que os hospedam, em escala crescente: quanto mais se sabe mais se é capaz de saber (MALINI, 2008).

O quarto aspecto diz respeito à conexão entre os indivíduos, que passa a ser mais como redes sociais do que como comunidades. Após 1990, o principal contexto de interação entre as pessoas deixa de ser os lugares físicos. O padrão de relação entre eles também se altera – os laços já não são sobretudo os de comunidade pessoal (parentes, colegas de trabalho, clubes, etc.). Os indivíduos já não se deslocam de um lugar a outro para interagir com sua rede pessoal. Atualmente “*eles saltam de uma pessoa a outra numa rede virtual de contatos*” (COSTA, 2008), usando as redes sociais de modo mais flexível.

Configura-se, assim, uma nova forma de interatividade, identificada como individualismo conectado, em que se pode ampliar a lista de contatos sem que esses venham a pertencer ao grupo: “*lidamos com diferentes pessoas (conhecidas ou não) numa série de contextos, relacionadas com diferentes redes ao mesmo tempo, eventualmente, e muitas vezes sem nenhuma prioridade específica*” (COSTA, 2008).

As redes, por seu lado, ajudariam os indivíduos a lidarem com a sobrecarga de informações, a resolverem problemas em conjunto e poderiam mesmo funcionar como um mecanismo que abriria às visões alternativas de uma cultura, independentemente dos filtros da intermediação cultural tradicional (COSTA, 2008).

Já a partir dessas constatações é fácil perceber a mudança na forma de interação entre indivíduos, a ampliação dessa interação para além da idéia de comunidade. O Estado capaz de constituir-se em ator nesse processo, mas incapaz de substituir a interação horizontal entre cidadãos – que, na ausência de obstáculos à interação política, poderia fazer surgir uma vontade geral não distorcida, como queria Rousseau, segundo Boaventura de Souza Santos (s/d). A emergência dessa nova cultura tecnológica mostra a necessidade de incorporar à análise dos fenômenos sociais o ponto de vista do indivíduo que cria, busca, se motiva para a ação e aporta sua própria rede de relações – não exatamente sua comunidade – quando se trata de discutir, influenciar e decidir sobre questões que afetam seu cotidiano e sua presença no espaço público.

Interação no Espaço 2.0

O uso interativo de mapas atribui ao usuário o poder de explorar fenômenos relacionados ao espaço geográfico, de acordo com seu próprio timing e necessidade de reflexão, retirando das mãos do cartógrafo a exclusividade no acesso e manuseio de bases de dados geográficos, a despeito do perigo da produção indiscriminada de mapas de baixa qualidade (KRAAK, 2001). Pode-se mesmo dizer que o mapa agora deixa de ser orientado pela oferta para ser orientado pela demanda, amplificada pelo acesso a bases de dados remotas propiciado pela web.

Em 2007, o *GeoJournal* publicava um artigo de Michael F. Goodchild (2007) acerca do crescente engajamento de grande número de indivíduos na criação de informação geográfica, independentemente da sua qualificação formal – o chamado *volunteered geographic information* (VGI). Hoje, ferramentas de mapeamento de uso livre disponíveis na Internet deram ensejo ao nascimento de comunidades dos chamados neogeógrafos, tomando dispensável o conhecimento de técnicas cartográficas para a produção de mapas legíveis, pois estas estão embutidas no software. A grande contribuição passa a ser o conhecimento do território que o cidadão possui e pode agora disponibilizar.

O papel do Google nesse processo de “democratização do geoprocessamento” é inegável, à medida que, além da informação geográfica, tornou disponível, uma série de funcionalidades antes só veiculadas em software SIG (Sistemas de Informações Geográficas) sofisticados e pouco acessíveis, seja pelo custo, seja pela qualificação exigida.

Esse fato, segundo Goodchild (2007), permitiu o crescimento da “informação geográfica de contribuição voluntária” (*volunteered geographic information*), juntamente com:

- a possibilidade aberta pela Web 2.0 de usuários aportarem registros a bases de dados e editarem conteúdo criado por outros usuários;
- a possibilidade de conhecer-se o posicionamento na superfície terrestre de objetos e eventos, mediante a obtenção de coordenadas em sistemas padrão, com instrumentos cada vez mais acessíveis, caso do GPS (Global Positioning System);
- a difusão da Internet com capacidade de oferecer visualização dinâmica de objetos tridimensionais.

O OpenStreetMap (<http://www.openstreetmap.info/>) é exemplo de experiência bem-sucedida de dados geográficos fornecidos voluntariamente para a construção colaborativa de mapa. A proposta do OpenStreetMap é construir um mapa do mundo que pode ser usado por todos e, sobretudo, agregar dados de pessoas de qualquer parte do mundo numa base de dados geográficos única. O serviço conta hoje com cerca de 300.000 colaboradores e tem apoiado situações de emergência como o terremoto do Haiti em 2009, e recentemente (janeiro de 2010) a tragédia causada pelas enchentes e desabamentos no Rio de Janeiro.

Questões locais são as que têm maior impacto sobre a vida dos cidadãos. Cidadãos podem trazer para a Administração Pública um patrimônio de conhecimento (sobre logradouros, bairros e a própria cidade) que está distribuído entre grupos sociais que interagem no espaço urbano. Esse conhecimento poderá estar facilmente acessível através da Rede, o que, por si mesmo, já se constitui um fator impulsionador do desenvolvimento do espaço social e urbano.

Tendo este pressuposto como um dos pontos de partida o projeto de pesquisa 2i2p, “Internet e Interatividade para a Participação Pública”, identificou e utilizou plataformas, serviços e aplicações gratuitas para a interação via Internet (Web 2.0) e colocou em relevo a experiência do usuário para a melhoria da usabilidade dos sítios (<http://www.2i2p.ba.gov.br/difusao/relatorios>). Um sítio experimental foi implementado iterativamente, a partir de APIs do Google Maps (www.2i2p.ufba.br/portal). Versões beta foram avaliadas pela equipe e colaboradores. Inicialmente apoiados numa tipologia de geovisualização formulada por Crampton (2002), a interface evoluiu a partir do plano proposto inicialmente para aprofundar o grau de interação do usuário com a informação geográfica:

1. para a interação com o contexto: possibilidade de escolha de layers;
2. para interação com o dado: seleção de transparência ou cor sólida;
3. para interação com a representação do dado: uso de recursos de web-mapping do Google Maps (zoom, escolha de escalas).

Houve também o desenvolvimento de funcionalidades ou aplicação de serviços para a inclusão de comentários no sítio, comentários em mapas, visualização de marcadores simultaneamente a mapas temáticos. Para a camada colaborativa com aporte de objetos pelo usuário, optou-se por fazer uso da plataforma gratuita Ushahidi (<http://www.2i2p.ufba.br/ushahidi/>).

Ainda que a investigação de processos participativos não fizesse parte do escopo do projeto, a experiência com o desenvolvimento e uso dessas ferramentas reforçou, entretanto, a convicção de que não basta prover acesso à informação e às tecnologias informáticas para motivar à participação. Além da possibilidade de interagir com o mapa e seus objetos, é preciso que o público participante esteja familiarizado com a tarefa e com a área geográfica em discussão, para ser capaz de capturar e até mesmo auxiliar a construir a memória coletiva do espaço urbano, permitindo, por essa via, a especulação acerca dos futuros possíveis.

E aqui mais uma vez chegamos ao papel central jogado pela cultura quando se trata de participar e colaborar: por exemplo, certamente se deve à existência de uma cultura de participação cívica previamente consolidada a emergência (e sucesso) recente de redes de vizinhança on-line no Reino Unido, na sua maioria iniciativas de cidadãos e não do Estado. Mesmo nesse caso, deve-se considerar que a existência de um canal para a participação on-line estimule a inclusão de novas pessoas no processo. Uma das hipóteses levantadas por recente pesquisa exploratória sobre redes londrinas on-line baseadas em questões locais (THE NETWORKED NEIGHBOURHOODS GROUP, 2010) é de que websites de vizinhança estejam tanto estimulando quanto refletindo uma demanda latente por oportunidades informais de envolvimento coletivo, embora o estudo ressalte que essa possibilidade carece de pesquisas futuras. (Para saber mais sobre esse estudo, sobre o projeto 2i2p e outros, ver www.2i2p.ba.gov.br.)

Participação Pública x Nova Cultura Tecnológica

É necessário compreender os aspectos envolvidos no aparente conflito entre discurso oficial em prol da participação social e sua prática. Se existem barreiras à inclusão de muitos brasileiros nas ações da Administração Pública, relacionadas à baixa escolarização, baixa renda, dificuldade de acesso à educação de qualidade, em particular no Nordeste do país, certamente é preciso discutir o quanto as intervenções priorizadas pelo Estado brasileiro são capazes de incluir social, econômica e politicamente cidadãos; é preciso avaliar se elas se destinam realmente à quebra de barreiras ao acesso à informação, ao conhecimento, à fruição e produção de bens culturais; se liberam forças socialmente inovadoras e se apóiam a transformação de indivíduos em produtores

para além de meros consumidores de conteúdo. Também é preciso perguntar: como será que os diferentes estratos, mesmo os de maior nível de escolaridade participam? Colaboram de alguma forma ou colaborariam se encontrassem maior espaço para a participação pública com apoio das TIC?

O Comitê Gestor da Internet no Brasil aponta um crescimento significativo nas habilidades de uso da Internet no país, em 2009, mesmo em domicílios de renda mais baixa (CGI.br, 2010). A pesquisa mostra que 87% dos entrevistados que pertencem à Classe C utilizam a Internet para a busca de informações e serviços on-line, aproximando-se do percentual de indivíduos da Classe B (92%) e da Classe A (96%) que fazem este tipo de uso (CGI.br, 2010). Ou seja, fazem uso, mas de que maneira? De que modo estão presentes em redes sociais?

Diante do aparentemente paradoxo, será útil nos dedicarmos a entender a conformação de espaços de participação pública com base em mídias sociais colaborativas, que incluem os mecanismos elencados na introdução deste documento, os quais se destinam a promover a interação, a criação e a difusão de conteúdo através da Internet.

Os chamados softwares sociais, estrato tecnológico sobre o qual as redes sociais se realizam, compõem o sistema da chamada arquitetura da participação (FOIAIA, 2007). Eles encorajam a agregação de valor pelo usuário à aplicação, mediante a troca e compartilhamento de conteúdo entre grande número de pessoas. São cada vez mais utilizados e até mesmo podem promover a difusão de uma cultura de colaboração.

A Internet apresenta-se hoje como ambiente onde cooperação e participação tornaram-se um fenômeno social: os participantes produzem e distribuem conteúdos com base em uma cultura de comunicação aberta; onde se reconhece a ampla liberdade de compartilhar e reutilizar conteúdos e onde, finalmente, não existem uma autoridade e um controle centralizados, mas uma inteligência coletiva não controlada (FOIAIA, 2007).

Mais: tudo isso pode demonstrar estarmos em presença de um ponto de inflexão. Segundo Mitcham (1995), viveríamos um momento de re-contextualização virtual no qual a tecnologia seria reincorporada, perdendo a autonomia obtida com a modernidade. Um fenômeno no qual a tecnologia, suplantada pela dita pós-tecnologia, hiper-tecnologia ou meta-tecnologia, não poderia mais ser pensada pela filosofia da tecnologia como algo que fazemos, mas algo do qual somos parte.

É necessário ampliar a compreensão acerca das possibilidades abertas pela nova cultura tecnológica – cultura de participação com uso de softwares sociais onde o consumidor é também produtor de conteúdo – para a construção da cidadania mediante o fortalecimento de práticas democráticas, um recurso a ser avaliado em formulações de políticas públicas em geral e de políticas da cidade em particular, considerando-se que, hoje, mais de um terço da população brasileira vive nos grandes espaços metropolitanos.

Investigar a participação pública no contexto da nova cultura tecnológica pode lançar luz sobre um fenômeno que possibilita o uso das tecnologias de informação e comunicação (TIC) em benefício de indivíduos e comunidades, podendo transformar o acesso às TIC em fator de desenvolvimento social mediante a geração e gestão do conhecimento (ARTOPOULOS, MÉNDEZ, 2007). Contribui para a compreensão das conexões entre desenvolvimento e cultura, particularmente em ações sociais conduzidas por processos que proporcionem maior interação entre envolvidos, o que pode levar a um melhor conhecimento dos problemas, diminuindo o risco de soluções mal-sucedidas (cf. FUNTOWICZ, RAVETZ, 1993). Nossa expectativa é de que ações sociais em que haja a incorporação de novos atores ao processo de tomada de decisão poderiam ajudar a reverter – ou ao menos amenizar – desigualdades reproduzidas e reforçadas pela apropriação desigual dos resultados do desenvolvimento econômico e social.

Maria Célia Furtado Rocha – Mestre em Administração pela UFBA. Analista de TI da PRODEB - Cia. de Processamento de Dados do Estado da Bahia. Coordenou o projeto 2i2p – Internet e Interatividade para a Participação Pública, em 2009/2010.

Gilberto Corso Pereira – Doutor em Geografia pela UNESP (Rio Claro). Professor associado do departamento de Planejamento da Faculdade de Arquitetura da UFBA. Participa dos Programas de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo e em Geografia da UFBA.

Referências

- ANTOUN, H. De uma teia à outra: a explosão do comum e o surgimento da vigilância participativa. In: ANTOUN, H. (org.) **Web 2.0: participação e vigilância na era da comunicação distribuída**. Rio de Janeiro, Mauad X, 2008. pp. 11-28.
- ARTOPOULOS, A.; MÉNDEZ, M. TICs y Desarrollo: Conocimiento y Cultura. In: FINQUELIEVICH, S. (coord.). **La innovación ya no es lo que era: impactos meta-tecnológicos em las áreas metropolitanas**. Buenos Aires, Dunken, 2007. pp. 17-44.
- BETANCOURT, S. E. H.; FLORES, A. P. R. E-government: construyendo un nuevo paradigma democrático. In: CONGRESO INTERNACIONAL DEL CLAD SOBRE LA REFORMA DEL ESTADO Y DE LA ADMINISTRACIÓN PÚBLICA, XIV, 2009, Salvador, Bahia, Brasil, 27-30 oct. 2009.
- CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- CGI.br. **Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias da Informação e da Comunicação no Brasil: TIC Domicílios e TIC Empresas 2009**. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2010. Disponível em <www.cetic.br>.
- COSTA, R. da. Por um novo conceito de comunidade: redes sociais, comunidades pessoais, inteligência coletiva. In: ANTOUN, H. (org.) **Web 2.0: participação e vigilância na era da comunicação distribuída**. Rio de Janeiro, Mauad X, 2008. pp. 29-4.
- CRAMPTON, J. W. Interactivity Types in Geographic Visualization. In: **Cartography and Geographic Information Science**, v.29, p. 85-98, 2002.
- FOIAIA, L. G. **Web 2.0 – Guida al nuovo fenomeno della Rete**. Milano, Ulrico Hoepli Editore, Hoepli Informatica, 2007.
- FUMERO, A. M. Contexto Sociotécnico. In: FUMERO, A.; ROCA, G. **Web 2.0**. Fundación Orange, 2007. http://www.fundacionorange.es/areas/25_publicaciones/WEB_DEF_COMPLETO.pdf. Acesso em set. 2009.

- FUNTOWICZ, S. O.; RAVETZ, J. R. **Epistemología política y ciencia posnormal**. Ciencia con la gente. Buenos Aires, CEAL, 1993.
- GOODCHILD, M. F. Citizens as sensors: the world of volunteered geography. **GeoJournal**, Netherlands, v. 69, n. 4, p. 211-221, Aug. 2007.
- KRAAK, M-J. Settings and needs for web cartography. In: KRAAK, M-J.; BROWN, A. (eds). **Web Cartography** – developments and prospects. Taylor & Francis, USA. 2001.
- LOIOLA, E.; LIMA, C. L. C.. Redes sociais na produção de filmes da “Novíssima Onda Baiana”. **Políticas Culturais em Revista**, 1 (2), p. 88-123, 2009. Disponível em www.politicasculturaisemrevista.ufba.br. Acesso em 23 ago 2010.
- MAISTRELLO, S. **La parte abitata della Rete**. Milano, Tecniche Nuove, 2007.
- MALINI, F. Modelos de colaboração nos meios sociais da Internet: uma análise a partir dos portais de jornalismo participativo. In: ANTOUN, H. (org.) **Web 2.0: participação e vigilância na era da comunicação distribuída**. Rio de Janeiro, Mauad X, 2008. pp. 83-100.
- MITCHAM, Cl. Notes Toward a Philosophy of Meta-Technology. *Techné*, v. 1, 1/2, Fall 1995. Disponível em <http://www.compilerpress.ca/Competitiveness/Anno/Anno%20Mitcham%20Meta-Technology%20Techne%201995.htm>. Acesso em 6 set. 2010.
- MONACI, S. **La conoscenza on line: logichi e strumenti**. Le Bussole, 322. Roma, Carocci editore, 2008.
- PATEMAN, C. **Participação e teoria democrática**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.
- RIBEIRO, D. **Teoria do Brasil**. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1972.
- SANTOS, B. de S. **Reinventar la Democracia. Reinventar el Estado**. CLACSO Consejo Latinoamericano de Ciências Sociales, s/d. mimeo.
- SILVA, E. J. S. da. **Governança e gerencialismo na proposta de reforma administrativa brasileira**. 2000. Dissertação (Mestrado em Administração) – Escola de Administração, Universidade Federal da Bahia.
- SILVA, S. P. da. **Estado, democracia e internet: requisitos democráticos e dimensões analíticas para a interface digital do Estado**. 2009. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura Contemporânea) – Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2009.
- THE NETWORKED NEIGHBOURHOODS GROUP. Online neighbourhood networks study. Reino Unido, 2010. Disponível em http://networkedneighbourhoods.com/?page_id=409. Acesso em jan. 2010.