

# O ciberativismo na construção da ciberdemocracia: análise do portal wikicidade de Porto Alegre

Geovana Maira Cartaxo de Arruda Freire, Paloma Maria Santos, Marciele Berger  
Bernardes, Aires José Rover

Programa de Pós-Graduação em Direito e Programa de Pós-Graduação em Engenharia e  
Gestão do Conhecimento, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis – SC, Brasil  
geovanacartaxo@gmail.com, paloma@egc.ufsc.br, marcieleberger@hotmail.com,  
aires.rover@gmail.com

**Resumo.** O presente artigo pretende analisar o *wikimapa* de Porto Alegre como ferramenta na construção da ciberdemocracia. A partir da análise do conteúdo dos *posts*, da demanda de direitos e serviços e a articulação da sociedade civil, se pretende definir o conceito do ciberativismo na construção de uma democracia renovada, a ciberdemocracia. A capacidade de articulação, reunião de conhecimentos, ressoar de novas ideias, acoplamentos e libertação de movimentos e palavras amplificam uma esfera pública inovadora, a *noopolitik*, que por meio do ciberespaço inclui várias vozes e temas nos processos decisórios. O governo eletrônico responsivo às manifestações e articulações da sociedade em rede poderá construir uma verdadeira colaboração com a sociedade, a ciberdemocracia.

**Palavras-chave:** Ciberativismo, Ciberdemocracia, Wikimapa, Governo Eletrônico.

**Abstract.** This article aims to analyze the Wikimap of Porto Alegre as a tool in building cyberdemocracy. From the analysis of the content of the posts, the demand for rights and services and the articulation of civil society, it is intended to define the concept of cyber-activism in the construction of a renewed democracy, the cyberdemocracy. The ability to articulate, bringing together knowledge, a resonate of new ideas, couplings and liberation movements and words can amplify an innovative public sphere, the noopolitik that through the cyberspace include many voices and themes in decision making. E-government responsive to the demonstrations and the couplings of the network society can build a true collaboration with society, cyberdemocracy.

**Keywords:** Cyber-activism, Cyberdemocracy, Wikimap, Electronic Government.

## 1 Introdução

A comunicação imediata e troca de dados entre pessoas e organizações acrescenta uma visão multifacetada da realidade propiciadas pelo ciberespaço. Inicialmente criada para comunicação entre as máquinas [1], a internet hoje revoluciona as relações

sociais por propiciar uma ampliação na visão e percepção dos usuários omnivisão [2]. As ferramentas do Google Earth, GPS tracking, entre outras, consistem em formas sofisticadas para gestão de conhecimento, sendo atualmente utilizadas na construção de mapas colaborativos e interativos. No entanto, alguns teóricos, como Virilio [3], alertam para as promessas do ciberespaço e para alguns desafios na implementação de suas potencialidades.

O ciberespaço e as novas tecnologias (celulares, palmtops, notebooks, livros eletrônicos e tablets) têm multiplicado as formas de sociabilidade. A cada ano surgem novas práticas no ciberespaço com a criação de comunidades como Facebook, Orkut, Twitter, que são as redes sociais mais populares da atualidade. Esse crescente aprofundamento da “vida” no ciberespaço leva a questionar sobre os seus efeitos, o que se expressa em concepções como a perda de contato com o “mundo real” e consequente perda de experiências [4], descentramento [4], desespacialização [5] e desterritorialização [6].

Numa visão diametralmente antagônica, teóricos como Levy [2], Lemos [7] e Rheingold [8], afirmam que as novas tecnologias engendram uma “inteligência coletiva”, com comunidades virtuais emancipatórias, e uma “cidadania planetária e interativa” [9], que ressignificam os espaços territoriais, engendram cibercidades e aperfeiçoam uma ciberdemocracia.

Levy [10] define de forma ampla a inteligência coletiva como “o estabelecimento de uma sinergia entre competências, recursos e projetos, a constituição e manutenção dinâmicas de memórias em comum, a ativação de modos de cooperação flexíveis e transversais, a distribuição coordenada dos centros de decisão”.

Com base nestas premissas surgem os seguintes questionamentos: efetivamente há uma distribuição dos centros de decisão ou o que há é um esvaziamento crescente dos espaços urbanos, a criação de não-lugares, e uma perda de experiências? Qual o papel das *smart mobs*<sup>1</sup> neste contexto conceitual e na ação política e participação dos cidadãos conectados? Estas são algumas indagações que este trabalho se propõe a analisar.

Nesta perspectiva, para a consecução destes objetivos, o presente trabalho foi dividido em 4 tópicos. A seção 2 descreve a nova concepção de território que emerge com o advento das novas tecnologias. Na seção 3, faz-se uma avaliação das *smart mobs* no fortalecimento da cidadania. A seção 4 traz a definição e a análise dos mapas colaborativos e analisa a iniciativa da Plataforma Portoalegre.cc em cada um desses novos componentes e, finalmente, na seção 5 são apresentadas as considerações finais e sugestões de trabalhos futuros.

## **2 O território, o lugar e as novas tecnologias**

As cidades têm sido o tema de debate de grandes pensadores da contemporaneidade. Espaço, lugar, não-lugar e território são dimensões que precisam de novas definições e concepções em face das novas tecnologias.

---

<sup>1</sup> Por *smart mobs* entenda-se: manifestações políticas articuladas por meio do ciberespaço que empoderam as pessoas com o uso das novas tecnologias [8].

A visão dos teóricos que concebem as novas tecnologias com potencialidades emancipatórias, com abertura de possibilidades e significações para a vida urbana e o surgimento de cibercidades, vislumbra a não substituição dos espaços concretos pelo ciberespaço [2]; [11]. Em oposição àqueles que analisam as mudanças como uma transformação asséptica da vida urbana e como um empobrecimento (perda da experiência) da vida contemporânea, ensejada pela velocidade que se impõe nas cidades (transporte, comércio, ócio ou falta dele) [3]; [5].

A cidade pós-industrial acena para a virtualidade e para construção de espaços cibernéticos. A palavra virtual vem do latim medieval *virtuallis*, derivado de *virtus*, de força, potência. É o que existe em potência (possibilidade), e não em ato. O virtual tende a atualizar-se sem ter passado concretamente pela realização formal. O virtual não se opõe ao real, são formas diferentes de ser [12].

A cidade virtual implica em formas diferentes de usar o espaço e em mudanças em relação à referência nos centros urbanos. A centralidade espacial, como referência simbólica, perde sentido.

As cibercidades atendem assim, ao crescimento da insegurança social, à instalação de não-lugares e ao fluxo comunicativo crescente, transformando-se em uma espécie de salvação das cidades reais, onde predomina o espaço de lugares [13].

Guattari [14] afirma que:

[...] o homem contemporâneo é fundamentalmente um ser desterritorializado. Seus territórios existenciais originais – o corpo, espaço doméstico, clã, culto – não são mais postos em solo estável, mas integram-se desde agora em um mundo de representações precárias e em constante movimento.

A desterritorialização marca a era da sociedade pós-industrial pela perda de controles fronteiriços, pela flexibilização das fronteiras, sejam políticas, econômicas, sociais e culturais, permitidas pelas rápidas comunicações e fluxos estabelecidos na cibercultura. Auge [5] afirma que as cidades estão se transformando em *não-lugares*, devido à mediação das tecnologias, resultando num esvaziamento de significados dos espaços urbanos. A mediação entre o indivíduo com os *não-lugares*, segundo Auge<sup>2</sup> [2], dá-se pela palavra e pela imagem. Para o autor, a relação com os *não-lugares* reais da pós-modernidade (as autopistas, os supermercados, os aeroportos), também se definem pelas palavras e textos que indicam seu modo de uso de forma prescritiva. A perda da experiência ocasionada pela velocidade é descrita por Virilio [4]<sup>3</sup> como

---

<sup>2</sup> Pero, los no lugares reales de la sobremodernidad, los que tomamos cuando transitamos por La autopista, hacemos las compras en el supermercado o esperamos en un aeropuerto el próximo vuelo para Londres o Marsella, tienen de particular que se definen también por las palabras o los textos que nos proponen: su modo de empleo, en suma, que se expresa según los casos de modo prescriptivo ("tomar el carril de la derecha"), prohibitivo ("prohibido fumar") o informativo ("usted entra en El Beaujolais") y que recurre tanto a ideogramas más o menos explícitos y codificados (los del código vial o los de las guías turísticas) como a la lengua natural [5].

<sup>3</sup> La perte de l'exo-centration territoriale développe et accroît l'ego-centration comportementale de l'homme, non seulement dans le vide, mais ici-bas, sur cette terre même, archétype de toute spatialité corporelle, arche perdue de l'expérience du mouvement. La voilà bien la décentralisation, déconstruction non seulement de l'aménagement du territoire ou de

resultado do descentramento, que ocasionaria um egoísmo vazio. Acrescenta que a perda da experiência do movimento desconstrói não só o ordenamento do território, da arquitetura, mais também do ambiente da experiência humana.

Levy [2] afirma que as comunidades atuais são semânticas, se aglutinam em torno de temas e interesses comuns fortalecendo a identidade e não esvaziando-a. A insurgência de movimentos globais baseados na máxima “pensar globalmente e agir localmente” [15] reflete essa ambigüidade da desterritorialização, que de fato modifica o sentimento de pertencimento. Mas teria em si uma desconstrução da política ou da democracia, visto que hoje os conflitos e problemas são globais e exigem ecos planetários para sua solução? Lemos [7] propõe a tentativa de rever os conceitos de território, lugar, mobilidade e comunidade, diante do ciberespaço e da experiência das mídias locativas, mídias pós-massivas, que utilizam serviços de localização e dispositivos eletrônicos que interagem com o entorno. Lemos [7] acrescenta à ciência política clássica o aspecto não físico dos territórios: os territórios informacionais. Propõe, ainda, uma releitura do conceito de território, que não mais se restringe a espaços físicos, mas se alastra pelo ciberespaço, propiciando reterritorializações. Admite que o homem é um ser desterritorializado, e que precisa da técnica para construir seu habitat. “A cultura humana é uma des-re-territorialização da natureza” [7].

Só podemos pensar o território a partir de uma dimensão integral das diferentes formas sociais, como lugar de processos de semantização (territorialização), bem como de movimentação (desterritorialização), a partir de múltiplas relações de poder (Foucault) e/ou desejo (Deleuze). Todo espaço, físico ou simbólico, apropriado por forças políticas, econômicas, culturais ou subjetivas, se transforma em território [7].

Lemos [7] exemplifica as *smart mobs* como processos de reterritorializações e nomadismos, pois as *smart mobs* representam um ponto de fuga aos controles. O lugar seria o preenchimento de significados de um espaço, que são criados pelas dinâmicas do território. Se visto como um ponto fixo a porções do espaço, ele desapareceria com o crescimento da mobilidade moderna, mas a nova dimensão de lugar compreende a intersecção de fluxos. O autor define o território informacional como uma nova produção social, que pode ser entendido como as áreas onde existe a intersecção do fluxo informacional do ciberespaço e o espaço urbano, controlado digitalmente.

Nesse sentido, Lemos [11] comenta o conceito de cibercidade e os diversos projetos que visam a articular o ciberespaço e a cidade (cibercidades):

Todos têm como objetivo principal aproveitar o potencial das novas tecnologias de informação e comunicação para, em tese, reaquecer o espaço público, recuperar o interesse pelos espaços concretos da cidade, criar novas formas de vínculo comunitário, dinamizar a participação política e ajudar a população na apropriação social dessas tecnologias

---

l’architecture, mais de l’environnement même de l’expérience humaine. Égotisme suprême, égocentrisme plus puissant que tous les anthropocentrismes et les égocentrismes qui façonnèrent naguère l’histoire et la géographie, et dont Copernic, Galilée, Kepler tentèrent vainement de nous délivrer [3].

Teóricos da cibercultura, como Levy [10], defendem que o ciberespaço não promove a substituição ou perda de experiências, mas complexifica e desloca os centros de percepção, muitas vezes ampliando a capacidade de sentidos. Mas não há dúvidas de que a cidade está perdendo, em parte, seus marcos significativos.

As políticas de renovação urbana e de expansão da faixa suburbana seriam assim, responsáveis pela “morte” das grandes cidades [16]. A deterioração dos centros urbanos é crescente e há o fortalecimento de espaços homogeneizados e assépticos, como *shopping centers* e condomínios fechados. Levy [10] também questiona a concepção de cidade e espaço público, que são desvalorizados pelos mais jovens, nascidos na cibercultura. Mas como superar esses desafios?

### **3 Smart mobs e o fortalecimento de comunidades: a cidadania interativa**

O fortalecimento do sentimento de pertencimento a uma comunidade global, a junção de pessoas por seus interesses comuns, independente de sua nacionalidade, classe social ou profissão, tem sido o fenômeno mais inovador e potencialmente emancipatório propiciado pelas novas tecnologias. Para Levy [2], as comunidades não se interligam por proximidades territoriais ou institucionais, mas por proximidades semânticas.

Hobsbawn [17] reflete sobre essa nova dimensão das relações pós-ciberespaço:

Os eventos nos últimos anos foram realmente espetaculares e transformadores do mundo – e também inesperados e imprevisíveis. A natureza revolucionária do período que vivemos vai muito além das mudanças na política global, que, em poucos meses, estão tornando desatualizados os atlas preparados pelos cartógrafos. Nunca antes na história a vida humana normal e as sociedades em que ela ocorre foram tão radicalmente transformadas em tão pouco tempo: não apenas em único período da vida, mas em parte de um período da vida.

As comunidades constituem o fundamento social e a chave da chamada ciberdemocracia. Desde 1997, pensadores repercutem a capacidade inovadora e a transformação do que entendemos por espaço e tempo, resultante das novas tecnologias, como afirma Giddens [18]:

Trata-se efetivamente da transformação do espaço e do tempo. Eu defino como ação a distância, e relaciono sua intensificação nos últimos anos ao surgimento da comunicação global instantânea e ao transporte de massa (...). A globalização não é um processo único, mas uma mistura complexa de processos, que frequentemente atua de maneira contraditória, produzindo conflitos, disjunções e novas formas de estratificação.

A potencialidade no uso das novas tecnologias, além de possibilitar ações globais, fortalece o local e seus marcos. Ao navegar pelo mapa da cidade, o internauta se reencontra com seu território, se re-territorializa e se re-identifica com sua cidade e com seus concidadãos, mobilizados pelo mesmo motivo.

Levy [2] acrescenta a realização das previsões de McLuhan, a consciência global, hoje possível pelo uso das novas tecnologias que também engendra um Estado transparente: “A novidade trazida pela internet a mundialização da política reside, mormente na possibilidade, para os movimentos de oposição ou as organizações ativistas, de se organizarem e coordenarem em tempo real a escala planetária”.

Santos [9] define a cidadania interativa, modo surgido na sociedade em rede, a qual:

[...] no mundo contemporâneo, a cidadania parece estar sendo caracterizada também pelo acesso aos meios que garantem a interatividade, tanto entre os cidadãos quanto entre os distintos atores na sociedade, tanto públicos quanto privados. Nesse sentido, parecem ser relevantes não apenas os recursos materiais, dados pela condição econômica, mas em especial os recursos simbólicos controlados pelos indivíduos para o exercício do que estamos denominando a cidadania interativa.

Na cidadania interativa, como afirma Castells [19], os movimentos sociais do século XXI, ações coletivas deliberadas que visam à transformação de valores e instituições da sociedade, manifestam-se na e pela internet, assim como os ambientalistas, feministas, movimentos de direitos humanos (...), numa lista infindável de projetos sociais e causas políticas. Castells [19] questiona se o uso da internet é puramente instrumental ou se de fato o ciberespaço leva a uma transformação das regras do jogo político-social que acaba por afetar o próprio jogo.

O fortalecimento dessas comunidades e a possibilidade de manifestações globais levam a diferentes compreensões de democracia, constitui o que Levy [2] denomina de ciberdemocracia:

Quando em geral a democracia eletrônica faz pensar em voto eletrônico, defendo aqui a idéia de que o essencial da renovação democrática da cibercultura se deve a um aumento da transparência dos governos (e da vida social em geral), assim como a emergência de novos espaços (virtuais) de deliberação e diálogo político. Nem os jornais, os salões e os cafés do século XIX, nem a abundância midiática e televisiva do fim do século XX haviam permitido semelhante acessibilidade à informação 'política', semelhante abertura do espaço de conversação, semelhante disponibilidade de instrumentos ao serviço do cidadão no sentido de influenciar seus representantes.

As Conferências da ONU sobre assentamentos humanos (Habitat – Vancouver, 1976; Istambul 1996 e Istambul +5) instituíram um programa especial que discute e amplia as experiências exitosas nas cidades reforçando o paradigma da sustentabilidade. A Carta Mundial pelo Direito à Cidade afirma em seu artigo primeiro [20]:

Direito à Cidade inclui também o direito ao desenvolvimento, a um meio ambiente sadio, ao desfrute e preservação dos recursos naturais, à participação no planejamento e gestão urbanos e à herança histórica e cultural.

Com base nestas possibilidades introduzidas com o advento da internet, as quais viabilizam a participação dos cidadãos na construção de novas práticas democráticas, na sequência será analisado o uso do mapa colaborativo da capital do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, denominado: PortoAlegre.cc.

## 4 O uso de mapas colaborativos na construção da cibercidade e da ciberdemocracia

Antes de adentrar no estudo da plataforma PortoAlegre.cc, convém esclarecer o que se entende por um Wikimapp (wikimapa), a sua finalidade, bem como o funcionamento desta ferramenta.

Um *wikimapa* consiste no mapeamento colaborativo de informações. Trata-se de um dispositivo criado em interface aberta que pode ser “alimentado” de forma colaborativa por diferentes grupos de pessoas. Tal aplicativo é criado na plataforma de mapas digitais do Google Maps [21]<sup>4</sup>.

De forma a facilitar a edição colaborativa, a interface de um *wikimapa* é disposta da seguinte forma: 1) **Área do logotipo da aplicação**, a ser definido pelo usuário que a criou; 2) **Área do mapa**, contemplando o mapa onde as informações serão postadas; 3) **Barras de interação**, contemplando os marcadores; 4) **Áreas editáveis** as quais têm como padrão a funcionalidade Google friends e propagandas, mas podem ser alteradas pelo usuário; 5) **Menu principal da aplicação**, contendo o nome do usuário logado, a funcionalidade de edição do perfil do usuário, o *login/logout* do sistema, o link para as notificações do usuário, o link para o administrador editar e criar a aplicação *wikimapa* [21].

Na Figura 1 abaixo pode-se visualizar os aplicativos acima descritos.



Fig. 1. Interface de um *wikimapa* [21].

Como se nota, a finalidade de um *wikimapa* transcende o simples mapeamento de uma determinada área ou região. Trata-se de um aplicativo que permite a participação colaborativa dos usuários, os quais podem inserir desde endereços até imagens. O grande diferencial deste aplicativo consiste na junção da lógica das redes sociais aos mapas.

Considerando essa potencialidade colaborativa, estes aplicativos permitem que cada cidadão crie no mapa novas informações ou comente as notícias já inseridas.

<sup>4</sup> O portal *WikiMapps* é uma iniciativa da empresa *WikiNova*, formada por pesquisadores em Computação da Universidade de Fortaleza-UNIFOR, sob coordenação do professor e pesquisador Dr. Vasco Furtado.

Como se verá na análise da plataforma PortoAlegre.cc, dentre as várias possibilidades de criar, existe o marcador Segurança urbana. Este marcador pode ser preenchido com os nomes das ruas de Porto Alegre que são mais suscetíveis ao furto de veículos. Uma vez que são colaborativos, os mapas vão beneficiar outros usuários, os quais além de se informar poderão registrar outros dados relevantes, tais como outras regiões suscetíveis a furto de veículos.

Dessa forma, quanto mais pessoas colaborarem mapeando informações ou comentando as já existentes, mais completo e colaborativo será o mapa, municiando as pessoas de informações sobre onde ir ou não ir, como o exemplo dos locais onde não se recomenda deixar estacionados os veículos, por questão de segurança.

Considerando que muitos cidadãos já aderiram a esses novos aplicativos e estão se articulando para a construção da ciberdemocracia, este artigo busca analisar uma iniciativa local que constitui um espaço de colaboração cidadã estruturado pelos moradores da cidade de Porto Alegre na forma de um *wikimapa*, essa é a análise que segue.

#### 4.1 Plataforma Portoalegre.cc

A plataforma Portoalegre.cc (<http://www.portoalegre.cc/>), criada pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos) em 26 de março de 2011, sob a coordenação do Professor Guilherme Caon, tem como objetivo oferecer um espaço virtual por meio do qual os moradores da cidade de Porto Alegre possam conhecer, debater, inspirar e transformar a própria cidade. Por meio da plataforma, os cidadãos podem discutir a história, a realidade e o futuro da cidade.

Idealizada a partir do conceito de *creative commons*, que busca expandir a quantidade de obras criativas disponíveis ao público, permitindo criar outras sobre elas, a plataforma pretende envolver vários aspectos da tecnologia social emergente, aberta, colaborativa e móvel, recuperando o passado, refletindo sobre o presente e principalmente projetando o futuro, tanto na esfera presencial quanto na digital.

A plataforma e os recursos a serem disponibilizados estão estruturados a partir de módulos de implantação, de forma que a implementação gradual permita a agregação de novas ideias e a geração de estímulo permanente à participação e ao retorno.

Segundo Bittencourt [22], a plataforma compreenderá a implantação de 5 módulos. O módulo 1 diz respeito a *Despertar e conectar*, que basicamente envolve colocar o projeto em funcionamento, partindo da conexão com as redes sociais (Facebook e Twitter) e iniciar a inserção de causas para engajar e comprometer a população.

O módulo 2 é o *Colaborar*, que envolve a inserção de conteúdos gerados pelo cidadão a partir dos 82 bairros da cidade de Porto Alegre (fotos 3D, vídeos aéreos, panorâmicas, *timelapse*). Já módulo 3 é o chamado *Mensurar*, que busca mapear o que o cidadão diz na plataforma e nas redes sociais, visando a gerar nuvens com maiores menções.

O módulo 4, denominado *Portar*, envolve a disponibilização dos conteúdos, causas e menções também nos dispositivos móveis. E, finalmente, o módulo 5, caracteriza-se por *Projetar*, implementar aplicações para a construção de cenários futuros, estimulando o lúdico e a discussão sobre os rumos da cidade.

Uma visão geral da plataforma pode ser vista na Figura 2 abaixo.



Fig. 2. Plataforma PortoAlegre.cc [23].

Os cidadãos podem participar falando sobre o que é a cidade de Porto Alegre para cada um deles, seja contando histórias, mostrando fotos e vídeos ou sugerindo o que pode ser feito para um futuro da cidade ser cada vez melhor. Essas ações se traduzem na plataforma Portoalegre.cc por meio da criação de uma causa. Para criá-la, basta que o cidadão crie um *login* e se conecte com uma conta própria do Twitter, Facebook ou Google [23].

A partir do aceite dos termos de uso, basta que o cidadão selecione o local no mapa da cidade onde ele deseja inserir a causa (seja por meio da inserção do CEP/Rua, Bairro ou clicando mesmo no mapa) e preencha os dados na interface, conforme Figura 3.

As categorias disponíveis para alocação da causa compreendem os seguintes domínios: Cidadania, Cultura, Educação, Empreendedorismo, Esportes e Lazer, Meio-ambiente, Mobilidade urbana, Saúde e Bem-estar, Segurança, Tecnologia, Turismo e Urbanismo [23].

Para cada uma dessas categorias, existe um ícone correspondente. A utilização destes ícones no mapa, busca facilitar o entendimento e a rápida localização de causas que possam vir a ser de interesse do cidadão.

O cidadão pode participar como sendo um usuário (que de alguma forma acesse ou venha a utilizar o conteúdo disponível na plataforma digital PortoAlegre.cc) ou como um colaborador (que participe e contribua com a edição de conteúdo na plataforma digital PortoAlegre.cc de forma colaborativa).

Todo e qualquer conteúdo postado pelo cidadão comum, deverá passar pelo crivo de um moderador, no intuito de evitar a inclusão de informações inverídicas, abusivas, ofensivas, ou que de qualquer forma desrespeitem o presente Termo de Uso.

**Fig.3.** Interface para inserção de uma causa [23].

Cabe salientar que a plataforma digital PortoAlegre.cc constitui-se num ambiente colaborativo, aberto à livre expressão dos usuários e colaboradores, sendo que não há atribuição de direitos autorais e tampouco é possível aos colaboradores obstem a participação de outros autores [23]. Seu uso traduz um ciberativismo, a construção de uma esfera pública virtual conectando e ressignificando a cidade e seus habitantes, fortalecendo memórias, lugares, afetividades e por fim a cidadania. Uma cidadania construída e mediada pelo ciberespaço, uma *smart mob*, que realiza a previsão de Castells [19] da *noopolitik*.

Castells [19], ao analisar as mudanças no Estado engendradas pelas novas tecnologias, usa o termo *noopolitik* para definir as questões políticas que surgem da formação de uma “noosfera” ou ambientes de informação global, que inclui o ciberespaço e todos os outros sistemas de informação. Neste sentido Castells [19] ressalta o papel decisivo das ONGs e movimentos sociais.

De fato, movimentos sociais e ONGs tornaram-se muito mais competentes em agir sobre as mentes das pessoas no mundo todo mediante a intervenção na noosfera; isto é, no sistema de comunicação e representação em que as categorias são formadas e os modelos de comportamento, constituídos [19].

Castells [19] afirma ainda que “a internet põe as pessoas em contato em uma ágora pública, para expressar suas inquietações e partilhar suas esperanças. É por isso que o controle dessa ágora pública pelo povo talvez seja a questão política mais fundamental suscitada pelo seu desenvolvimento”.

Em apenas um mês de existência, o portal já soma mais de 700 posts com causas em diversas categorias (informação verbal)<sup>5</sup>. Com base nesses dados inseridos pelos cidadãos, a próxima etapa do projeto (módulo 3) visa o monitoramento e a geração de relatórios de inteligência que oferecerão um panorama de onde a administração pública precisa atuar com mais ênfase na cidade.

A partir da análise feita, não se pode constatar a existência de uma colaboração da prefeitura de Porto Alegre no sentido de disponibilizar suas informações, prestação de contas, etc.

Nesse sentido, quando indagado sobre a possibilidade de uma conexão com o governo e serviços governamentais por meio do mapa, o Professor Caon respondeu que esta é uma etapa futura do projeto.

Como se percebe, a plataforma PortoAlegre.cc reflete o movimento do ciberativismo e uso cada vez maior das redes sociais como instrumento de participação popular. Todavia uma questão que surge é: O que falta no Portoalegre.cc?

Faltam os dados públicos, informações essas que poderiam ser concedidas pelas secretarias de segurança, transporte, planejamento urbano, etc. Trata-se aqui do governo 2.0 que insere a lógica das redes no seu funcionamento e chama o cidadão para resolver os problemas locais de forma conjunta. Falta, ainda, uma resposta positiva dos órgãos públicos frente às demandas por serviços e infraestruturas necessárias ao exercício da cidadania, no sentido mais intrínseco da palavra cidadania, que reverbera a relação do indivíduo com seu local, sua cidade. Inúmeros posts abordam a falta de ciclovias, o lixo, a precariedade das áreas públicas. Como serão tratadas estas demandas? Esse é o desafio de um governo aberto e responsivo.

O desafio futuro para a implantação deste novo governo reside na disponibilização dos dados até então restritos ao ambiente das administrações. Um governo 2.0 requer que os dados governamentais sejam importados para dentro dos mapas, dessa forma será possível se falar em uma verdadeira ciberdemocracia.

## 5 Considerações finais

As novas tecnologias ressignificam os lugares e reinserem o uso do espaço público numa dimensão coletiva e colaborativa, e não afastam ou alienam o cidadão de seu lugar e realidade.

Nesse contexto, o ciberativismo, movimento decorrente do avanço tecnológico, vem ganhando espaço por abranger todo o tipo de causa, seja ela social, política, cultural e sobretudo pela sua potencialidade de revigorar a cidadania.

Considerando que essas novas possibilidades oriundas do ciberespaço podem ser materializadas de forma incisiva na sociedade, promovendo a união de pessoas em torno de causas comuns, o intuito deste artigo foi o de verificar a potencialidade do ciberativismo, a partir da análise da plataforma *wikimapa* Portoalegre.cc.

Para a consecução deste objetivo foi necessário abordar a visão dos teóricos acerca das potencialidades das novas tecnologias. Nesta oportunidade, constatou-se que, a

---

<sup>5</sup> Informação fornecida pelo Professor Guilherme Caon em entrevista concedida via Facebook em 13/04/2011.

despeito daqueles que compreendem as mudanças como uma transformação asséptica da vida urbana e como um empobrecimento da vida contemporânea, ensejada pela velocidade que se impõe nas cidades, de fato a experiência e a prática social revelam que é possível aproveitar o potencial tecnológico para recriar o vínculo comunitário, dinamizar as relações sociais e colaborar para a construção de uma cidadania interativa.

Em face disso, o estudo centrou-se na análise do *wikimapa* Portoalegre.cc visando a partir desta experiência extrair os seus contributos para o engajamento popular.

A plataforma, além de atraente, dinâmica, colorida e complexa, possibilita a inserção dos mais variados elementos constitutivos da cidadania e dos direitos a cidade, fortalecendo os vínculos e recriando laços do cidadão com seu lugar. Ao contrário das previsões pessimistas de autores que afirmam as novas tecnologias como uma força alienante e desestruturadora das sociabilidades e lugares (não lugar), o ciberespaço ressignifica os lugares nesse *wikimapa* analisado.

Trata-se de um projeto que possui, conforme estudado, várias etapas de consecução (*Despertar e conectar; Colaborar; Mensurar e Portar*). Atualmente a plataforma encontra-se na primeira fase (*Despertar e conectar*). No entanto, logo na primeira semana de operação já contou com mais de 700 *posts*. Esses dados revelam que a população está se apoderando destas *smart mobs* e, portanto, esse potencial deve ser aproveitado para o desenvolvimento de projetos futuros.

Conforme mencionado, uma das necessidades é a disposição de dados governamentais nestas interfaces. A presença de dados públicos fortalece os laços comunitários e identitários com a cidade, melhorando o exercício da cidadania pelo aumento de informações e pela capacidade de conexões e articulações.

Sendo assim, os desafios futuros tanto da plataforma Portoalegre.cc, quanto de qualquer outro mapa colaborativo, reside na disposição e integração de informações até então restritas ao ambiente das administrações, o que perpassa por questões culturais, problemas de confiabilidade das informações e pela necessidade de deixar estas ferramentas mais amigáveis.

Nesta perspectiva, a partir do compartilhamento destes dados governamentais para dentro dos mapas, acredita-se que o ciberativismo poderá contribuir para a construção de uma democracia renovada, a ciberdemocracia.

## Referências

1. Steinberg, G. Política em pedaços ou Política em bits. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2004.
2. Levy, P. Ciberdemocracia. Lisboa: Editions Odile Jacob. 2002.
3. Virilio, P. El ciber mundo , la politica de lo peor. Madrid: Catedra, 1997
4. Virilio, P. La vitesse e La viellesse, 1990. Disponível em <[http://www.revue-chimeres.fr/drupal\\_chimeres/?q=taxonomy\\_menu/3/98](http://www.revue-chimeres.fr/drupal_chimeres/?q=taxonomy_menu/3/98)>. Acesso em 21 abr. 2011.
5. Auge, M. Los no lugares. Espacio Del anonimato. Barcelona: Gedisa editorial. 1995
6. Guattari, F. As três ecologias. Trad.: Maria Cristina F. Bittencourt. Campinas: Papirus, 1990,
7. Lemos, A. Ciberespaço e Tecnologias Móveis: processos de Territorialização e Desterritorialização na Cibercultura., COMPÓS, Baurú, SP, junho de 2006.
8. Rheingold, H. Smat Mobs. Perseus Publishing, 2002.

9. Santos, H. Cibercidades e o exercício da cidadania interativa, In: LEMOS, A. (org). Cibercidade – As cidades na cibercultura. Rio de Janeiro: e-papers, 2004.
10. Levy, P. Cibercultura. São Paulo: Editora 31, 1999.
11. Lemos, A. (org). Cibercidade – As cidades na cibercultura. Rio de Janeiro: e-papers , 2004.
12. Levy, P. O que é virtual. Trad. São Paulo: Ed. 34, 1996.
13. Lemos, A. janelas do ciberespaço. Porto Alegre. Sulina, 2001.
14. Guattari, F. Práticas ecosófica e restauração da cidade subjetiva. Tempo Brasileiro. Rio de Janeiro, 116: 9-25, 1994.
15. Brasil. Senado Federal. Agenda 21. Brasília: Senado Federal; Subsecretaria de Edições Técnicas, 1996.
16. Gondim, M.; Cartaxo, G. Lakes, Rivers and cities. In Sustainable City – Urban regeneration and sustainability. First International Conference On Urban Regeneration And Sustainability. WithPRESS, Southampton, Boston. CEPUERJ. 2000
17. Hobsbawn, E. A crise atual das ideologias. O mundo depois da queda. Rio de Janeiro: paz e Terra, 1995.
18. Giddens, A. Para além da esquerda e direita. São Paulo: Editora da Universidade Estadual Paulista, 1997.
19. Castells, M. A Galáxia da Internet – reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003.
20. Forum Mundial Social. Memória do Fórum Social Mundial 2005. Disponível em <[http://www.forumsocialmundial.org.br/main.php?id\\_menu=14\\_5&cd\\_language=1](http://www.forumsocialmundial.org.br/main.php?id_menu=14_5&cd_language=1)>. Acesso em 23 abr 2011.
21. Wikimapps. Aplicações colaborativas com mapas. Disponível em <<http://wikimapps.com/index.php/apps/ajuda#A3>>. Acesso em 27 abr. 2011.
22. Bittencourt, D. PortoAlegre.cc. Universidade do Vale do Rio dos Sinos, 2011. Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/53007999/portoalegrecc-dia0>>. Acesso em 25 abril 2010.
23. Unisinos. PortoAlegre.cc. Uma nova cidade vai nascer. Disponível em: <<http://www.portoalegre.cc>>. Acesso em 02 abr. 2011.