

Benefícios e desafios na cocriação de espaço público aberto com apoio das ferramentas digitais. As experiências dos projetos CyberParks e C3Places

As tecnologias de informação e comunicação (TIC) podem ser ferramentas inovadoras para a interação com e entre os utilizadores do espaço público. Por um lado, as ferramentas digitais (smartphones, relógios inteligentes, tablets, portáteis etc.) colaboram para intermediar a criação de contextos socioespaciais interativos; por outro, as TIC podem ser consideradas como recurso instigador de processos de planeamento mais colaborativos e participativos. O artigo discute alguns benefícios e desafios que as TIC apresentam no âmbito do aperfeiçoar o conhecimento sobre a relação entre espaço público aberto, pessoas e práticas sociais e no que respeita à mediação e ao fomento de processos participativos na produção do espaço através do recurso às dinâmicas de cocriação. Para o desenvolvimento desta reflexão, realiza-se uma abordagem teórica e enquadradora a partir de perspetivas etnográficas e de planeamento e recorre-se ao conhecimento adquirido e experiências protagonizadas nos projetos CyberParks e C3Places.

Vantaggi e sfide nella co-creazione di spazi pubblici aperti con il supporto di strumenti digitali. Le esperienze dei progetti CyberParks e C3Places

Le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (ICT) e i loro dispositivi offrono strumenti innovativi per interagire con gli utenti dello spazio pubblico. Da un lato, gli strumenti digitali (smartphone, smartwatch, tablet, laptop ecc.) consentono l'emergere di contesti socio-spaziali interattivi, mentre d'altro le ICT possono essere considerate una risorsa stimolante nei processi di pianificazione più collaborativi e partecipativi. L'articolo affronta i vantaggi e le sfide che le ICT rappresentano per migliorare la conoscenza delle relazioni tra spazio pubblico aperto, persone e pratiche sociali e il ruolo di mediazione degli strumenti ICT negli approcci partecipativi e nei processi di co-creazione di spazi pubblici. Per sviluppare questa riflessione, viene intrapresa una revisione dei concetti teorici dal punto di vista dell'etnografia e della pianificazione, nonché delle conoscenze e delle esperienze acquisite nei progetti CyberParks e C3Places.

Benefits and Challenges in co-creating Open Public Space supported by Digital Tools. The Experiences of the CyberParks and C3Places Projects

Information and Communication Technologies (ICT) and their devices offer innovative tools for interacting with public space users. On the one hand, digital tools (smartphones, smart watches, tablets, laptops, etc.) enable the emergence of interactive socio-spatial contexts. On the other hand, ICT can be regarded as an instigating resource for more collaborative and participatory planning processes. The paper addresses benefits and challenges that ICT pose for improving knowledge about the relationship between public open space, people and social practices, and the mediating role of ICT tools in participatory approaches and in co-creation processes of public spaces. To base this reflection, a review of theoretical concepts from ethnographic and planning perspectives is undertaken, as well as the knowledge and experiences gained in the projects CyberParks and C3Places.

Palavras-chave: espaço público aumentado/híbrido, mediação, cocriação na produção do espaço público, perspetivas etnográficas e de planeamento urbano, participação social

Parole chiave: spazio pubblico mediato/ibrido, mediazione, co-creazione dello spazio pubblico, prospettive etnografiche e di pianificazione urbana, partecipazione sociale

Keywords: mediated/hybrid public space, mediation, co-creation of public space, ethnographic and urban planning perspectives, participatory processes

Marluci Menezes, Laboratório nacional de engenharia Civil (LNEC), Lisboa, Portugal – marluci@lnec.pt

Carlos Smaniotto Costa, Universidade Lusófona, Lisboa, Centro de estudos interdisciplinares em educação e desenvolvimento (CeIED) – smaniotto.costa@ulusofona.pt

1. Notas iniciais

Numa perspectiva de desenvolvimento urbano sustentável e de cidades mais amigas das pessoas e do ambiente, os espaços públicos abertos¹ são fundamentais. Os espaços públicos são um bem comum, onde existe o pleno direito de ir e vir, são materializados em elementos de circulação (ruas, avenidas, esplanadas etc.), espaços destinados ao lazer (jardins, praças, parques) e espaços de conservação (bosques, florestas, áreas verdes etc.), cada um cumprindo um papel essencial na melhoria da qualidade de vida, ao possibilitar a mobilidade, o contato com a natureza, a realização de atividades físicas, sociais e culturais, experiências rotineiras e ocasionais. O espaço público urbano é destinado ao uso social, sendo local de comunicação, interação, conexão e encontro, para utilizadores habituais e ocasionais. Além de responder às funções materiais, ao operacionalizar o «espaço» físico para atividades coletivas, este espaço exerce funções simbólicas, viabilizando o intercâmbio e o diálogo entre as pessoas e o meio ambiente, a manifestação de uma memória, imagens e representações do lugar público.

O espaço público resulta de uma interação dinâmica entre o ambiente social e físico, influenciando as práticas socioespaciais e sendo por elas afetado. O estudo do espaço público é realizado a partir de uma variedade de disciplinas, evocando a tão necessária interdisciplinaridade de abordagem e ação, sobretudo quando o foco é a geração cocriativa de perspectivas. Interessa, portanto, aprofundar o conhecimento acerca do contexto e do ambiente em que os espaços públicos se desenvolvem, são praticados, representados e percebidos. Importa assim investigar sobre os benefícios destes espaços para uma cidade sustentável que seja respetivamente inteligente. Já que, numa era digital, os contextos socioespaciais são também um *cyberpark*², porque, em potencial, são híbridos e interativos, delineando uma variedade de novas oportunidades e desafios de uso e produção. Refira-se, neste sentido, que a produção do espaço público inclui todas as etapas do seu desenvolvimento, desde a conceção e desenho, até a sua implementação, uso, manutenção e gerenciamento.

Um *cyberpark* é um novo elemento na paisagem urbana, no qual se mesclam a realidade físico-social e as tecnologias da informação e comunicação (TIC). Os atributos de um *cyberpark* podem ser definidos pelo uso de tecnologias de sensores em um espaço conetável, acessível ao público através de

tecnologias onipresentes usadas de maneiras sociais e compartilháveis, onde o virtual contribui para ampliar a paisagem real³. As TIC cooperam, neste sentido, para aprimorar a comunicação com os utilizadores (atuais e potenciais), sendo uma oportunidade transformativa para a produção de espaços interativos. Com as TIC, a produção do espaço pode, em potencial, ser mais participada e colaborativa a partir do envolvimento das pessoas na geração de novas ideias, pois o utilizador do espaço e das ferramentas digitais torna-se um latente criador de conteúdos. Na verdade, a tecnologia digital seduz, cada vez mais, as pessoas. Mas, como observa Thomas (2014), a questão central é: como aproveitar o poder colaborativo das TIC para incentivar as pessoas a envolverem-se no processo de tomada de decisão sobre seus ambientes e a levarem estilos de vida mais ativos? O que, de outra perspectiva, amplia o interesse em entrar em diálogo com o utilizador – do espaço e das TIC – no sentido de compreender as suas necessidades e preferências espaciais.

As ferramentas digitais também redefinem as necessidades de pesquisa. Por um lado, facilitam o processo de coleta, registo e mesmo de análise de informação. Por outro, complexificam o entendimento das necessidades sociais associadas à dinâmica social e urbana e respetiva produção do tecido edificado que, entretanto, se reconfiguram de modo continuado e acelerado a partir de uma combinação – não necessariamente harmoniosa – entre lógicas analógicas e digitais. Em Menezes e Smaniotto Costa (2019) discute-se, por exemplo, diversas experiências de abordagem sobre a interação social na produção do espaço público em diferentes países, com e sem o uso de tecnologia digital. O que permite reforçar a ideia de que o digital não é, nem deve ser encarado como um substituto do espaço físico e real, nem tão pouco é sobressalente às metodologias de estudo mais tradicionais e analógicas. O estrato digital deve, assim, ser encarado como um complemento – enquanto realidade aumentada – do espaço real. Até porque, conforme chama a atenção Louv (2008), quanto mais tecnológica a nossa vida se tornar, de mais natureza precisaremos. Também na era digital devemos exigir o acesso à natureza num ambiente urbano saudável. As TIC colocam-se, assim, como uma desafiante oportunidade para a criação de cidades mais amigas das pessoas e do ambiente (Smaniotto Costa e outros, 2018; 2019; Vaništa Lazarević e outros, 2019).

Há duas lógicas fundamentais para o entendimento do que pode ser o papel das TIC no quadro



de uma cidade inteligente, como recorda Sennet (2018). A primeira é enquanto propósito prescritivo, onde a cidade inteligente infere uma urbe fechada, apaziguadora, autoritária e sem assumir a fricção e o conflito, diminuindo a capacidade cognitiva das pessoas, que assim deixam de pensar, apreender e questionar o seu território. Nesta cidade prescritiva, o cidadão e as suas contribuições são indesejadas e/ou ignoradas, sendo assumido que as soluções de alta tecnologia são ideais para a resolução de problemas urbanos complexos (De Lange, 2015). A outra lógica de cidade inteligente introduz a ideia de coordenação e de uma cidade aberta, potenciando mais controlo e *feedback* da parte dos cidadãos. Aqui a tecnologia é sobretudo um instrumento de apoio. A perspetiva de cidade inteligente coordenada e aberta torna viável a cocriação, a negociação, a escolha e a opção, sendo mais democrática, inclusiva e justa – do ponto de vista social, espacial e ambiental. A cocriação fomenta um «valor ético do comum» (Sennet, 2018), proporcionando o originar de algo novo a partir de um processo colaborativo de geração de valor, contribuindo para incrementar as experiências socioespaciais.

Portanto, potencialmente as TIC contribuem para: *a)* incrementar e fortalecer o caráter público do espaço a partir da acessibilidade; *b)* dinamizar o desempenho e os benefícios gerados pelos espaços, aprimorando os serviços; *c)* aperfeiçoar a produção de espaços com recurso a cocriação; *d)* aprofundar o conhecimento sobre os utilizadores do espaço e respetivos usos; *e)* ampliar a divulgação de informação sobre e nos espaços; *f)* promover novas atividades ao ar livre. Estes potenciais benefícios são cumulativos e intrinsecamente interligados, não sendo aconselhável nem relevante serem encarados individualmente. Para a presente reflexão, são particularmente pertinentes os quatro primeiros contributos. Existem várias maneiras de abordar a penetração das TIC num *cyberpark*⁴, sendo aqui privilegiado o processo de cocriação através do apoio de dispositivos digitais. Entende-se, assim, que o processo de cocriação reflete uma visão partilhada e menos rígida, em que a mediação é fundamental e, em parte, favorecida com recurso as tecnologias digitais. Com o objetivo de contribuir para uma teoria sobre a cocriação de espaços públicos, este artigo explora algumas perspetivas, como cooperação, participação, fomento de parcerias, coprodução e outras abordagens de cunho colaborativo, mobilizadas para refletir as experiências obtidas nos projetos CyberParks e C3Places⁵.

2. Construindo conhecimento sobre a relação pessoas-TIC-espaço

É cada vez mais claro que as intervenções projetadas para incentivar processos participativos na formulação de políticas e no desenvolvimento local produzem importantes e mais duradouros benefícios (Smaniotto Costa, 2019). Embora a relação entre uso de tecnologia e uso do espaço público não seja em si uma novidade, em modo crescente, observa-se novas formas de interação e de práticas sociais, criando respetivamente novas configurações, representações e relações socioespaciais. O que coloca a necessidade de repensar as convencionais práticas de desenho urbano e que, por sua vez, podem vir impactar o desenvolvimento das TIC e respetivos dispositivos. O entrelaçamento dos mundos real e virtual (Castells, 2001; Salerno, 2014; Melhuish, Degen e Rose, 2016) também abre novas maneiras de avançar com o conhecimento, facilitando coletar, registar, analisar e interpretar informações e dados. Contribui também para disseminar o conhecimento adquirido, colaborando para uma melhor compreensão dos espaços, do comportamento das pessoas e suas necessidades, problemas e obstáculos em relação ao uso do espaço urbano, valores, motivações de uso e sugestões de melhoria do espaço. Assim, no que respeita a compreensão das dinâmicas socioespaciais e digitais relacionadas com o espaço público, destacam-se seguidamente dois principais aspetos da construção de conhecimento.

2.1. A relevância de uma abordagem compreensiva e localizada

As práticas dos utilizadores proporcionam a criação de um ambiente físico e social que influencia a nossa perceção, entendimento e uso do espaço, tornando-o uma entidade socioespacial complexa. Com a proliferação das TIC, esta complexidade ganha densidade com o acréscimo da dimensão a virtual.

A difusão do ambiente digital na sociedade urbana contribuiu para que as TIC fossem consideradas, por alguns autores, como pretexto paradigmático para a privatização do espaço, assim minimizando a importância social do espaço público no ambiente urbano (Hampton, Livio e Sessions Goulet 2010; Hampton e Gupta, 2008; Hatuka e Toch, 2014; Leyshon, DiGiovanna e Holcomb, 2013). Esta privatização dar-se-ia em dois sentidos mais significativos (Hampton, Livio e Sessions Goulet 2010): a efetiva privatização por uma entidade particular e a fraca participação ati-

va das pessoas no ambiente social proporcionado pelo espaço público, já envolvidas em atividades pessoais e privadas, entretanto, estimuladas pelas redes sociais (ainda que estas remetam para uma esfera pública). Leyshon, DiGiovanna e Holcomb (2013), por exemplo, observaram a importância no uso da georreferenciação por jovens, vindo a constatar que estes não queriam perder-se. Observaram também que o recurso aos dispositivos digitais contribuía para que estes mais facilmente se alheassem do ambiente em que se encontravam. Estas constatações levaram a preocupações com a desvalorização do espaço público numa era digital, onde as TIC poderiam vir a protagonizar não só a diminuição dos encontros *face a face* em espaço urbano, mas aumentar a desigualdade social e tecnológica (como a exclusão digital), a par das socioespaciais e económicas (Valentine, 2008). Mesmo passados alguns anos, essas preocupações continuam a ser pertinentes. Ao ter em conta o acelerado desenvolvimento das TIC e respetivo impacte na vida contemporânea, pouco se continua a saber sobre o efetivo papel que estas têm na vida pública urbana, convergindo as interpretações feitas, em termos gerais, para duas lógicas: uma mais negativista a partir do impacte socioespacial produzido; outra privilegiando o papel positivo enquanto realidade tecnológica, contudo, sem necessariamente considerar o contributo das pessoas. Relembre-se, assim, que a excessiva imposição das TIC contribui para o confinamento da cidade numa realidade fechada, segregada, regulamentada e demasiado controlada (Sennet, 2018). Mas, na construção de uma cidade aberta, onde o cidadão vive e cria a multiculturalidade, as TIC potenciam os planeadores a experimentarem formas urbanas que facilitem o envolvimento das pessoas que vivem e usam a cidade, abrindo «espaço» para a cocriação.

Carece, no entanto, a realização de estudos mais aprofundados sobre os usos sociais, experiências e implicações de dispositivos digitais pessoais na dinamização de uma cidade aberta. Observando-se ainda que muitos dos estudos realizados adotaram principalmente métodos tradicionais de investigação como, por exemplo, observações acopladas a entrevistas e/ou pesquisas com utilizadores de tecnologia (Hampton, Livio e Sessions Goulet 2010; Hampton e Gupta, 2008; Hatuka e Toch, 2014; Leyshon, DiGiovanna e Holcomb, 2013). Estudos mais recentes começaram a fazer uso de pesquisas *on-line*, realizando um ambiente digital para perceber a dimensão social desta questão emergente (Hoffner, Lee e Jung Park, 2015; PPS - Projects for Public Spaces)⁶. Em

síntese, as pesquisas contemporâneas sobre o uso das TIC e respetivas implicações socioespaciais, baseiam-se predominantemente em métodos presenciais e fixos de investigação, nos quais é solicitado que as pessoas descrevam ou expliquem os usos que fazem dos dispositivos móveis pessoais e seus usos de espaços públicos. Deparamos, assim, com a necessidade de um quadro-guia que nos auxilie a melhor explorar e compreender alguns aspetos da complexidade inerente as novas relações sociais e as experiências socioespaciais (físicas e virtuais)⁷.

2.2. O potencial das TIC como facilitador da relação entre ser humano-ambiente

Frente ao exponencial crescimento da esfera digital, a relação socioespacial das pessoas com o espaço é mais do que uma relação com as coisas materiais (Frick, 2007), o que impacta o desenvolvimento das elaborações cognitivas do ser humano. Mas, a influência das TIC no desenvolvimento cognitivo ainda não está devidamente explorada no que concerne às afetações sobre o comportamento das pessoas, suas preferências e escolhas relativamente ao espaço público. É, neste sentido, que Ioannidis e outros (2015) sugerem que, um possível caminho de compreensão da relação interativa entre pessoas-TIC-espaço, poderá passar pelo explorar o papel das TIC enquanto instrumento de facilitação da interação humana-ambiente.

Três formas basilares de penetração e uso das TIC no espaço público (média locativa, informática-sensorial e interface sinérgica) permitem aprofundar o conhecimento das percussões, funções e benefícios da crescente ubiquidade tecnológica (cf. quadro), cada uma delas gerando (ou não) mais valia para o desenvolvimento cognitivo do utilizador. Os espaços físicos aumentados com as tecnologias digitais são ainda ambientes de aprendizagem e desenvolvimento interativo, assumindo a tecnologia um papel de mediador nas interações.

3. Da experiência aos experimentos de cocriação

Assumir que o compromisso com o espaço público e seu fundamental papel social devem ser mantidos, significa considerar que os municípios devem estar aptos a prover respostas às necessidades das pessoas. Esta perspetiva condiz com a ideia de espaço responsável (do inglês *responsible space*), enquanto uma estrutura abrangente de princípios



Quadro 1. Estrutura de relacionamento entre pessoas, TIC, espaço e a criação de valor cognitivo

| Formas basilares de interação | Nível de interação | Valor cognitivo | Valor dos dados |
|-------------------------------|--|--|---|
| Média locativa | Dados registados automaticamente pelo dispositivo de SIG/GPRS. Nenhuma outra interação necessária. | Nenhuma aprendizagem cognitiva. | Armazenamento valorativo de dados. |
| Informática sensorial | Dados selecionados através de mecanismos internos baseados em preferências. | Facilita os mecanismos básicos de aprendizagem | Indexação do valor dos dados para posterior recuperação. |
| Interface sinérgica | A qualquer momento, a geração de novos dados é determinada pela interação do usuário com o conjunto de folhas de dados já pré-estruturadas e pelas decisões tomadas por outros em semelhantes folhas de dados. | Correlações gradualmente desenvolvidas através da compreensão do papel da presença do outro. Encoraja fortemente o desenvolvimento cognitivo de argumentos críticos. | Rede de correlações facilitada para fomentar a consciência sobre padrões de interação, constituindo-se uma mais valia para os espaços públicos tecnologicamente mediados. |

Fonte: Ioannidis e outros, 2015, p. 280

e boas práticas, e sobre a qual a comunidade pode constituir-se a partir de um compromisso compartilhado e sustentável. A premissa fundamental é a compreensão do espaço público como recurso e bem compartilhado que, usado com responsabilidade, pode influenciar a maneira como vivemos, aprendemos, trabalhamos e interagimos. O espaço responsável também se baseia na noção de espaço inclusivo e faz frente a uma sociedade urbana, cada vez mais diversa, miscigenada e heterogênea, desafiando as identidades culturais essencializadas e os preconceitos pré-estabelecidos. O princípio da inclusão visa um espaço público em que todos se sintam seguros, bem-vindos e incentivados a apropriarem-se do espaço numa ótica de partilha e respeito. O acesso equitativo aos espaços de lazer, de contemplação e de desenvolvimento de atividades e a oportunidade de interação entre indivíduos e grupos, e o meio ambiente é um direito básico (Smaniotto Costa, 2019). A criação e fortalecimento de espaços responsáveis e inclusivos significa, paralelamente, cumprir, de modo interrelacionado, com os princípios da justiça social e equidade espacial.

Ao considerar os princípios do espaço responsável, da inclusão e de justiça socioespacial, a cocriação surge como uma estratégia «natural» para o *placemaking* (PPS, «s.d.»), já que o recurso «espaço público» pode ser usado como meio de empoderamento dos cidadãos, capacitando-os a se envolver com o ambiente, o que contribui para criação de uma consciência territorial, geradora de uma reflexão sobre a cidade e o seu papel so-

cial (Estrela e Smaniotto Costa, 2019). A cocriação é uma abordagem estratégica de colaboração, em que as pessoas estão a trabalhar ou a agir com outras para criar algo que não é conhecido antecipadamente, sendo um ato de criatividade coletiva que, segundo Sanders e Stappers (2008), se destina a produzir um novo valor comum e público. Por ser um processo aberto, a cocriação contribui para aumentar a inclusão social, já que reconhece como direito a participação de todos interessados nos processos de tomada de decisão, simultaneamente transformando o ato cocriativo num significativo avanço enquanto escala e influência do envolvimento público, bem como de empoderamento dos excluídos. A cocriação contribui ainda para a auto-organização comunitária e um engajamento equitativo por parte dos interessados em transformar a realidade urbana. A cocriação do espaço público é um meio para a partilha de direitos e responsabilidades, muito embora seja também contestada devido ao medo de privatização e comercialização do espaço (Šuklje-Erjavec e Ruchinskaya, 2019).

Sustentado por estes princípios, o caso de estudo do Projeto C3Places em Lisboa dedica-se a identificar e atender às necessidades espaciais de adolescentes e jovens adultos (entre 13 e 17 anos), sendo o estudo protagonizado junto de alunos numa escola secundária da cidade. Os adolescentes não costumam ser considerados no planeamento urbano, ficando de fora das decisões sobre o ambiente criado ao seu redor, muito embora suas necessidades e interesses deveriam também

estar no cerne do planeamento inclusivo. Por se encontrarem em uma faixa etária de transição, deixaram de ser crianças, mas ainda não são adultos, a sua participação social e o envolvimento em processos cocriativos tornam-se, assim, tarefas complexas (Smaniotto Costa e outros, 2018). Isto porque, costumam ser vistos como vulneráveis e dependentes dos adultos, que podem decidir pelos seus interesses. Essa condição transitória e a velocidade com que passam para outra faixa etária e outro papel social, não é também compatível com a desfasagem entre a investigação e a tradução de seus resultados em políticas urbanas, nomeadamente enquanto definição de prioridades concretas de transformação e produção da cidade. Estes aspetos, entre outros, desmotivam os adolescentes, sendo um obstáculo para despertar o interesse dos jovens pela produção do espaço (Batista e outros, 2019).

Para superar esses impasses, o caso de estudo de Lisboa fundamentou-se na realização de Oficinas de Urbanismo⁸ com adolescentes, tendo-se discutido as questões da produção, percepção e uso dos espaços públicos, bem como as preferências e problemas enfrentados pelos jovens no compartilhamento do espaço. No decurso das oficinas, adotou-se a tecnologia digital como ferramenta de apoio às ferramentas analógicas de investigação-ação. Paralelamente, realizou-se duas fases de observação: uma primeira mais exploratória sobre os espaços públicos sitos na área envolvente à escola e o uso feito pelos adolescentes. Na segunda, observou-se e analisou-se mais aprofundadamente os espaços privilegiados pelos adolescentes, identificando-se as práticas e comportamen-

tos por relação à especificidade dos contextos, do tempo/momento de observação e a intensidade de uso.

Ao longo de diferentes sessões, os adolescentes foram envolvidos na criação de ideias para um espaço público usado por todos: as largas ruas em frente da própria escola. Trata-se de um espaço deficiente em equipamento convidativo a permanência, o que é contestado pelos estudantes, sobretudo por ser um dos contextos que mais utilizam nas poucas horas do dia não afetadas às atividades escolares, sobretudo antes, nos intervalos das aulas e após o término das aulas (fig. 1). Embora este espaço seja usado somente em curtos intervalos, ele é relevante para a sociabilidade da globalidade dos estudantes da escola. Estar com amigos é uma atividade lúdica improvisada, mas repleta de experiências fundamentais para o bem-estar mental e social, a partilha de momentos de companheirismo e solidariedade, a criação de laços etc. Essas atividades fazem parte do processo de elaboração de identidades. Ao estar com os amigos, mesmo sendo uma maneira de participar no mundo «sem fazer nada», o jogo e a brincadeira induzem ao envolvimento com o contexto e, assim, os adolescentes marcam e reivindicam os seus territórios (fig. 2).

No decurso das oficinas os adolescentes foram estimulados a pensar sobre como o espaço em frente da escola poderia responder às suas necessidades e interesses. Para obter um maior número de ideias e envolver toda a comunidade escolar, uma das atividades protagonizadas foi a realização de um mural com perguntas sobre o uso e a qualidade do espaço público (fig. 3). As



Fig. 1. Os adolescentes no espaço em frente da escola
Fonte: arquivo Projeto C3Places





Fig. 2. Os adolescentes com os amigos na proximidade da escola

Fonte: arquivo Projeto C3Places

respostas registadas e os debates realizados evidenciaram a necessidade dos jovens em ter um espaço onde pudessem estar comodamente sentados, a sós ou em grupo. A falta de um equipamento adequado que lhes permita permanecer no espaço, faz com que se apoderem, por exemplo, da paragem de autocarro, das cadeiras do café existente em frente da escola, ou mesmo das

entradas dos edifícios vizinhos, criando situações de conflito com outros utilizadores. Foi também mencionado, que aos adolescentes deveriam oferecer mais oportunidades para estarem entre si, sem a vigilância de adultos, bem como estarem protegidos das imposições climáticas, principalmente em dias de sol, quando, em vão, procuram por uma sombra.

Uma interpretação sintética dos resultados das oficinas permite destacar dois aspetos relevantes para futuras atividades. Um primeiro relaciona-se com a evidência do alto grau de penetração das TIC na vida dos adolescentes e respetivo domínio no uso dos dispositivos digitais móveis. Todavia, não necessariamente sendo um elemento a ser privilegiado na dinamização das oficinas, já que os jovens nem sempre estão dispostos a recorrer aos dados móveis pessoais ou a utilizar os dispositivos próprios (e a sua memória) com as aplicações recorridas e criadas pelo projeto. Um segundo aspeto que sobressai respeita a fraca literacia territorial e urbana. Os adolescentes têm dificuldade em identificar e expressar suas próprias necessidades em relação aos espaços públicos. Foi, assim, constatado que não faziam uma distinção entre o espaço aberto público e o privado. Observou-se ainda que para atividades mais prolongadas, eles preferem tipos diferentes de espaços privados, sendo alguns interiores, como cafés num centro comercial próximo, em detrimento dos espaços públicos existentes no bairro. Observa-se ainda que, embora os adolescentes usem diversos dispositivos e equipamentos TIC individuais, em particular *smartphones*, também levantam preocupações sobre o seu uso constante.



Fig. 3. Os adolescentes contribuindo para o mural

Fonte: arquivo Projeto C3Places

No entanto, a falta de noção e distinção entre o espaço público e privado não é uma característica própria dos adolescentes, já que presente em todas as faixas etárias. Segundo Hatuka e Toch (2014), as pessoas mal percebem os lugares pelos quais passam, principalmente quando munidas de seus *smartphones*, e, portanto, não conseguem realmente memorizar sua forma física, nem se envolverem em interações sociais. A análise de resultados empíricos produzidos pelo Projeto CyberParks, permitiu demonstrar que o uso de dispositivos e equipamentos TIC individuais e, principalmente, de *smartphones* está gradualmente modificando as restrições normativas associadas ao uso do espaço e aos códigos sociais, em simultâneo, agravando aspectos opostos: de sensação de liberdade, de um lado, e do outro, de alienação e falta de práticas de sociabilidade no espaço público (Zammit, Kenna e Maksymiuk, 2019).

4. Notas finais

O espaço público é o lugar por excelência para a prática da urbanidade e sociabilidade. A sua produção deve estar intrinsecamente coesa com as práticas socioespaciais para quem o espaço é construído. Com base em evidências de dois projetos europeus, este artigo lança luz sobre o processo de cocriação do espaço público e do recurso às TIC como instrumento para incrementar a interação entre *stakeholders* – e, no caso do Projeto C3Places, avança-se com uma melhor compreensão das dinâmicas espaciais de adolescentes e a sua participação no processo de cocriação. Sem dúvida, a contínua e crescente onipresença das TIC causam um forte impacto socioespacial, não apenas relativamente ao comportamento e experiências sociais das pessoas, mas também na maneira como entendemos e interagimos com o ambiente. A análise e interpretação dos efeitos das TIC mostrou claramente que não é apenas a tecnologia que importa, mas sim como a usamos. Thomas (2014) afirma que ninguém está «disposto a desistir do uso de máquinas». A questão é como integrar a tecnologia em estilos de vida mais saudáveis e socialmente mais inclusivos. Os resultados dos projetos indicam a necessidade de continuar o esforço de melhor compreensão das interações entre as pessoas e o espaço urbano, bem como sobre os aspectos de acessibilidade, inclusão, participação e cocriação. É imprescindível produzir cidades e espaços urbanos que valorizem a experiência de todos; espaços que fomentem a sociabilidade, incentivando uma vida mais ativa e saudável.

Para o Projeto CityPossible⁹, a chave para cidade é digital. Porém a *smart city* (cidade inteligente) não deve ser protagonizada pelas grandes empresas multinacionais. Não há nada contra a tecnologia, como visto acima, ela é instigante e inovadora, mas se não ajuda a diminuir os problemas sociais, a reduzir o CO₂, a tornar as cidades mais inclusivas, tornar o trabalho mais significativo, qual é afinal o seu benefício? Com a onipresença das TIC as pessoas se acostumaram ao acesso ininterrupto aos serviços que desejam. Se a atual geração vive em plena era digital, provavelmente as próximas gerações serão ainda mais exigentes.

Projetos cocriados são considerados uma resposta imediata à perda de sociabilidade, bem como uma possibilidade de recuperação do *genius loci*, restituindo o espaço urbano à estima pública e cidadã. Um fator de importância é que os espaços públicos cocriados passam a ser percebidos como pertencentes a comunidade que, na tentativa de (re)invenção e experimentação do espaço, é estimulada a refletir e a capacitar-se, o que colabora para gerar programas, usos e interações socioespaciais inovadores. Porém, deve estar bastante claro: a qualidade do espaço público desempenha um papel decisivo, pois ninguém virá passar o seu tempo livre se o espaço não for atraente, acessível e seguro.

Referências bibliográficas

- Batista Joana Solipa, Carlos Smaniotto Costa, Inês Almeida e Marluci Menezes (2019), *Teenagers Living Lab in Alvalade Neighbourhood, Lisbon. A Network for Co-Creating Knowledge on Spatial Needs*, in Sara Albuquerque, Teresa Ferreira, Maria de Fátima Nunes, Ana Cardoso de Matose António Candéias (Eds.), *Web of Knowledge - A Look into the Past, Embracing the Future*, Faro, Sílabas & Desafios, pp. 149-151, (http://dspace.uevora.pt/rdpc/bitstream/10174/25355/1/Proceedings%20WoK_v1.pdf; último acesso: 19.I.2020).
- Castells Manuel (2001), *The Internet Galaxy: Reflections on the Internet, Business, and Society*, Oxford, Oxford University Press.
- De Lange Michiel (2015), *The Playful City: Play and Games for Citizen Participation in the Smart City. Scientific Report* (<http://cyberparks-project.eu/stsm>; último acesso: 24.X.2016).
- Estrela Elsa e Carlos Smaniotto Costa (2019), *Reflections on Territorial Capacity – The Interplay between Education and Understanding and Acting in the Urban Fabric*, in Marluci Menezes e Carlos Smaniotto Costa (Eds.), *Neighbourhood & City – Between Digital and Analogue Perspectives*, Lisboa, Edições Universitárias Lusófona, pp. 25-34 (<http://cyberparks-project.eu/sites/default/files/publications/cultureterritories3.pdf>; último acesso: 19.I.2020).
- Frick Dieter (2007), *Spatial Synergy and Supportiveness of Public Space*, in «Journal of Urban Design», 12, 2, pp. 261-274 (<https://doi.org/10.1080/13574800701306369>; último acesso: 19.I.2020).
- Hampton Keith N. e Neeti Gupta (2008), *Community and Social Interaction in the Wireless City: Wi-Fi use in Public and Semi-*



- Public Spaces, in «New Media & Society», 10, 6, pp. 831-850 (<https://doi.org/10.1177/1461444808096247>, último acesso: 19.I.2020).
- Hampton Keith N., Oren Livio e Lauren Sessions Goulet (2010), *The Social Life of Wireless Urban Spaces: Internet Use, Social Networks, and the Public Realm*, in «Journal of Communication», 60, 4, pp. 701-722 (<https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2010.01510.x>; último acesso: 19.I.2020).
- Hatuka Tali e Eran Toch (2014), *The Emergence of Portable Private-Personal Territory: Smartphones, Social Conduct and Public Spaces*, in «Urban Studies», 53, 10, pp. 2192-2208 (<https://doi.org/10.1177/0042098014524608>; último acesso: 19.I.2020).
- Hoffner Cynthia A., Sangmi Lee e Se Jung Park (2015), «I miss my Mobile Phone!»: *Self-Expansion via Mobile Phone and Responses to Phone Loss*, in «New Media & Society», 18, 11, pp. 2452-2468 (<https://doi.org/10.1177/1461444815592665>; último acesso: 19.I.2020).
- Ioannidis Konstantinos, Carlos Smaniotto Costa, Ina Šuklje-Erjavec, Marlucci Menezes, Alfonso Bahillo Martínez (2015), *The Lure of CyberPark. Synergistic Outdoor Interactions between Public Spaces, Users and Locative Technologies*, in Iouliani Theona e Dimitris Charitos, *Hybrid City 2015 - Data to the People - Conference Proceedings*, Atene, University Research Institute of Applied Communication, pp. 272-281 (http://www.neme.org/publications/#book_461; último acesso: 19.I.2020).
- Leyshon Michael; Sean DiGiovanna e Briavel Holcomb (2013), *Mobile Technologies and Youthful Exploration: Stimulus or Inhibitor?*, in «Urban Studies», 50, 3, pp. 587-605 (<https://doi.org/10.1177/0042098012468897>; último acesso: 19.I.2020).
- Louv Richard (2008), *Last Child in the Woods: Saving our Children from Nature-Deficit Disorder*, Chapel Hill, NC, Algonquin Books.
- Mayer-Schönberger Viktor e Kenneth Cukier, (2013), *Big Data: A Revolution that Will Transform how We Live, Work, and Think*, Boston, Houghton Mifflin Harcourt Publishing.
- Melhuish Clare, Monica Degen e Gillian Rose (2016), «The Real Modernity that Is Here»: *Understanding the Role of Digital Visualisations in the Production of a New Urban Imaginary at Msheireb Downtown, Doha*, in «City & Society», 28, 2, pp. 222-245 (<https://doi.org/10.1111/ciso.12080>; último acesso: 19.I.2020).
- Menezes Marlucci, Paschalis Arvanitidis, Therese Kenna e Petja Ivanova-Radovanova (2019), *People - Space - Technology: An Ethnographic Approach*, in: Carlos Smaniotto Costa, Ina Šuklje Erjavec, Therese Kenna, Michiel de Lange, Konstantinos Ioannidis, Gabriela Maksymiuk e Martijn de Waal (Eds.), *CyberParks - The Interface Between People, Places and Technology New Approaches and Perspectives*, Cham, Springer, pp. 76-86 (https://doi.org/10.1007/978-3-030-13417-4_7; último acesso: 19.I.2020) (colar «Lecture Notes in Computer Science», 11380).
- Menezes Marlucci e Carlos Smaniotto Costa (2017), *People, Public Space, Digital Technology and Social Practice: An Ethnographic Approach*, in Antoine Zammit e Therese Kenna (Eds.), *Enhancing Places Through Technology*, Lisboa, Edições Universitárias Lusófonas, pp. 167-180 (<http://www.ceied.ulusofoa.pt/pt/download/publication-14-vol-02-the-making-of-the-mediated-public-space/>; último acesso: 19.I.2020).
- Menezes Marlucci e Carlos Smaniotto Costa (Eds.) (2019), *Neighbourhood & City. Between Digital and Analogue Perspectives*, Lisboa, Edições Universitárias Lusófonas (<http://cyberparks-project.eu/sites/default/files/publications/cultureterritories3.pdf>; último acesso: 19.I.2020).
- PPS - Projects for Public Spaces, <http://www.pps.org> (último acesso: 30.X.2019).
- Salerno Rossella (2014), *City Ideologies in Techno-Urban Imaginaries*, in «Urban - Revista del Departamento de Urbanística y Ordenación del Territorio», 08-09, pp. 185-192 (<http://po-lired.upm.es/index.php/urban/issue/view/368/showToC>; último acesso: 19.I.2020).
- Sanders Elizabeth B. N. e Pieter Jan Stappers (2008), *Co-creation and the New Landscapes of Design*, in «CoDesign. International Journal of CoCreation in Design and the Arts», 4, 1, pp. 5-18 (<https://doi.org/10.1080/15710880701875068>; último acesso: 19.I.2020).
- Sennet Richard (2018), *Building and Dwelling: Ethics for the City*, Londres, Penguin Books.
- Smaniotto Costa Carlos (2019), *O acesso ao espaço público urbano como indicador de inclusão e equidade social*, in Marlucci Menezes e Carlos Smaniotto Costa (Eds.) (2019), pp. 137-150.
- Smaniotto Costa Carlos, Inês Almeida, Joana Batista e Marlucci Menezes (2018), *Envolver adolescentes no pensar a cidade: reflexão sobre oficinas temáticas de urbanismo no Bairro de Alvalade, Lisboa*, in «Revista de Geografia e Ordenamento do Território», 15, pp. 117-142, (<http://dx.doi.org/10.17127/got/2018.15.006>; último acesso: 19.I.2020).
- Šuklje-Erjavec Ina e Tatiana Ruchinskaya (2019), *A Spotlight of Co-creation and Inclusiveness of Public Open Spaces*, in: Carlos Smaniotto Costa, Ina Šuklje Erjavec, Therese Kenna, Michiel de Lange, Konstantinos Ioannidis, Gabriela Maksymiuk e Martijn de Waal (Eds.), *CyberParks - The Interface Between People, Places and Technology New Approaches and Perspectives*, Cham, Springer, pp. 181-195 (https://doi.org/10.1007/978-3-030-13417-4_17; último acesso: 19.I.2020) (colar «Lecture Notes in Computer Science», 11380).
- Thomas Sue (2014), *Cyberparks will be Intelligent Spaces embedded with Sensors and Computers*, <https://theconversation.com/cyberparks-will-be-intelligent-spaces-embedded-with-sensors-and-computers-26837> (último acesso: 20.XI.2019).
- Valentine Gill (2008), *Living with Difference: Reflections on Geographies of Encounter*, in «Progress in Human Geography», 32, 3, pp. 323-337 (<https://doi.org/10.1177/0309133308089372>; último acesso: 19.I.2020).
- Vaništa Lazarević Eva, Milena Vukmirović, Aleksandra Krstić-Furundžić e Aleksandra Đukić (Eds.) (2019), *Keeping Up with Technologies to Create the Cognitive City*, Cambridge, Cambridge Scholars Publishing (<https://www.cambridgescholars.com/keeping-up-with-technologies-to-create-the-cognitive-city>; último acesso: 19.I.2020).
- Zammit Antoine, Therese Kenna e Gabriela Maksymiuk (2019), *Social Implications of New Mediated Space: The Need for a Rethought Design Approach*, in: Carlos Smaniotto Costa, Ina Šuklje Erjavec, Therese Kenna, Michiel de Lange, Konstantinos Ioannidis, Gabriela Maksymiuk e Martijn de Waal (Eds.), *CyberParks - The Interface Between People, Places and Technology New Approaches and Perspectives*, Cham, Springer, pp. 137-150 (https://doi.org/10.1007/978-3-030-13417-4_11; último acesso: 19.I.2020) (colar «Lecture Notes in Computer Science», 11380).

Notas

¹ Doravante o termo *espaço público* será usado para designar todo e qualquer espaço público aberto.

² Este termo foi cunhado no âmbito do Projeto CyberParks. Refira-se ainda que relativamente aos espaços públicos mediados digitalmente, com o termo *cyberpark* visou-se abarcar duas perspetivas diferentes. A primeira realiza-se a partir do ponto de vista do planeamento do espaço, sendo um *cyberpark* um elemento *novo* na paisagem urbana, onde a natureza, a sociedade e as tecnologias cibernéticas interconectam-se e geram experiências híbridas que, contribuem para melhorar a qualidade



de vida urbana. Do ponto de vista dos *media*, os *cyberparks* são espaços mediáticos, canais e plataformas de comunicação relacionados com o desenvolvimento de espaços públicos abertos.

³ Conforme referenciado na iniciativa Cidades Inteligentes. Para mais informações ver: https://ec.europa.eu/info/eu-regional-and-urban-development/topics/cities-and-urban-development/city-initiatives/smart-cities_en (último acesso: 19.I.2020).

⁴ Por exemplo, um dos aspetos que se revela instigante para a investigação é, por um lado, compreender como que a penetração das TIC no espaço público altera as práticas sociais. Por outro lado, perceber se isso provoca mais ou menos conflito relativamente ao acesso ao espaço público, comprometendo a interação entre pessoas, e entre pessoas e ambiente (Smaniotto Costa e outros, 2019).

⁵ CyberParks: <http://cyberparks-project.eu/>; C3Places: <https://c3places.eu/> (último acesso: 19.I.2020).

⁶ No Projeto CyberParks foram organizadas uma série de missões científicas de curta duração para testar/aperfeiçoar novos meios digitais investigação - os relatórios estão disponíveis em <http://cyberparks-project.eu/stsm> (último acesso: 19.I.2020).

⁷ Consultar os seguintes documentos acerca de um maior desenvolvimento destas questões: Menezes e Smaniotto Costa, 2017; Menezes e outros., 2019.

⁸ Sobre as oficinas, metodologia e resultados do Projeto, consultar as publicações produzidas em: www.c3places.eu/publications.

⁹ Plataforma de discussão financiada pela Mastercard, mais informações em: <https://citypossible.com> (último acesso: 19.I.2020).

Agradecimentos: artigo realizado com o apoio da COST Action TU1306 CyberParks (www.cyberparksproject.eu) e do C3Places – *Using ICT for Co-creation of Inclusive Public Places* (www.c3places.eu), Programa Europeu Horizonte 2020 (Grant Agreement no. 693443) e fundos nacionais através da FCT – Fundação para a Ciência e a Tecnologia, I.P.

