

“AS CIDADES E REGIÕES DIGITAIS: GOVERNAÇÃO E COMUNIDADE NA SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO E DO CONHECIMENTO”

Bárbara Barbosa Neves

Introdução

As Cidades e Regiões Digitais assumem-se progressivamente como instrumentos de apoio à governação e como formas de aproximar e integrar a comunidade na Sociedade da Informação e do Conhecimento através da utilização e promoção das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs). De facto, perante o exponencial desenvolvimento da Internet e das TIC e reconhecendo as potencialidades do ciberespaço e os crescentes desafios das cidades contemporâneas (fragmentação, polarização, perda de identidade, crise na esfera pública, etc.) as cidades (seus governantes, comunidades e instituições) começaram a utilizar as novas tecnologias para desempenhar as suas diversas actividades e a complementar numa plataforma on-line. Desta forma, a cidade digital emergiu, consistindo numa rede de informação e comunicação que liga cidadãos e sectores públicos e privados de um determinado local.

Existem diversos e diferentes projectos de cidades digitais em todo o mundo, o que torna a busca por uma definição e delimitação conceptual consensualmente aceite praticamente inexecutável, já que além da multiplicidade das mesmas, as cidades digitais encontram-se em constante mutação e amadurecimento. Em Portugal, a experiência assenta numa iniciativa digital regional, sobretudo num quadro de governo electrónico local, integrando-se no “Programa Operacional da Sociedade do Conhecimento” (POSC). O Governo electrónico local não engloba apenas a autarquia, mas também este tipo de iniciativas que envolvem todos os actores do território. Os objectivos do programa nacional são criar competências regionais aplicadas que concebam valor económico para a região, ampliem a qualidade de vida dos seus cidadãos, forneçam um meio para o exercício da cidadania (tornando-se um ponto de acesso de informação e de centros de decisão locais) e impulsionem a competitividade das suas empresas e o seu desenvolvimento sustentado. Efectivamente, a relação com o desenvolvimento local é uma das suas fundamentais metas.

Os dados apresentados nesta comunicação partem de um estudo de caso longitudinal de duas cidades digitais portuguesas, que pretende verificar se estas podem complementar o exercício da cidadania (numa perspectiva ontológica de participação e acção) dos seus cidadãos. Para efectivar a pesquisa, foram seleccionados dois projectos, nomeadamente a cidade digital *Gaia Global* e a região digital *Aveiro Digital*. Esta escolha assenta não só no facto do *Gaia Global* ter uma grande notoriedade, inclusivamente ao nível da academia e do *Aveiro Digital* ser indicado como um emblemático caso de sucesso, mas também, porque evidenciam modelos e abordagens diferentes, bastante proficuas para a análise proposta.

A problemática estudada assentou em quatro pressupostos, oriundos da desconstrução de alguns mitos encontrados na análise da literatura, essenciais para o decurso e enquadramento da investigação, Neves (2007). Assim, em primeiro lugar, a nossa abordagem é de complementaridade, ou seja, partimos da premissa que as cidades digitais são um complemento das cidades físicas, apesar das visões mais futuristas profetizarem a substituição do virtual pelo real. De facto, o território é um elemento essencial das cidades digitais. O paradoxo digital, Gouveia (2003), demonstra precisamente esta ligação, pois as pessoas estão associadas e localizadas num território, vivem e trabalham em espaços tradicionalmente definidos e estáveis. É num determinado território que a identidade, interacção e cultura local são estabelecidas e se pretendemos uma ligação entre um habitante de uma particular cidade ou região com a sua vertente digital, estes aspectos têm que ser centrais. Os indivíduos vivem, trabalham e constroem

o seu significado à volta dos espaços, dos locais, das suas casas, dos seus bairros, das suas cidades, dos seus países, etc. Daí a importância crucial de ligar o virtual ao real, o espaço de fluxos (“*space of flows*”) com o espaço de sítios (“*space of places*”) enunciados por Manuel Castells (2000). Em segundo lugar, o ciberespaço nunca poderá ser um puro espaço público como excessivamente idealizado, é também um espaço comercial, idealizado, iconizado e de exclusão. Em terceiro lugar, a Internet é um modelo sócio-técnico e portanto têm efeitos sociais positivos (pode ser uma excelente ferramenta de cidadania e democracia) e negativos (como a info-exclusão) e não se pode resumir a visões e estudos exclusivamente utópicos ou distópicos, sendo capital ultrapassar esta perspectiva maniqueísta. Em terceiro lugar, a informação não é conhecimento, isto é, ter acesso a uma grande quantidade de informação não implica a construção de conhecimento, especialmente porque muitas vezes, a Internet é um excelente meio para informação excessiva e até inútil. De igual modo, e por fim, acesso não é participação, ou seja, ter acesso não implica que participemos. A este propósito, Aurigi e Graham (1998), demonstraram que a maioria dos sítios cívicos consistiam somente em bancos de dados, cuja característica principal era um fluxo de informação unidireccional e uma espantosa falta de promoção de debate público. Estabelecer ou melhorar a comunicação entre cidadãos e entre cidadãos e os seus governantes é um dos maiores desafios das cidades digitais, Neves (2007).

É capital frisar que as cidades digitais são temáticas recentes, cujos modelos de análise evidenciam ainda pouca maturidade. De igual modo, embora o estudo da tecnologia seja abundante, o estudo do seu impacto social encontra-se num estágio inicial. Portanto, pela potencialidade das cidades digitais, uma abordagem social impõe-se como prioritária e frutífera para o seu próprio desenvolvimento. Portanto, optamos por uma triangulação metodológica, socorrendo-nos assim, de entrevistas e e-entrevistas semi-estruturadas (aplicadas a 10 especialistas nacionais e internacionais); e-questionários; o acompanhamento dos projectos, dos sítios electrónicos e ainda da matriz de Ishida, uma inovadora proposta de análise, que permite avaliar uma série de elementos inerentes às plataformas digitais e posteriormente compará-los.

I. Governo Electrónico Local: Uma visão holística

O Governo Electrónico pode ser delimitado, segundo a APDSI (2003), como a utilização de Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) para melhorar os serviços e informação disponibilizados aos cidadãos, com o intuito de aumentar a eficiência e a eficácia da gestão e administração pública, impulsionando a transparência do sector público. O Governo electrónico desenvolvido e aplicado pelo poder local é designado governo electrónico local (“*local e-government*”)¹, que embora se apoie em todas os princípios do governo electrónico, abarca no entanto, uma maior proximidade com o cidadão, ou seja, com o munícipe. De facto, a noção de território e de comunidade são elementos fundamentais na caracterização desta vertente electrónica local. Com efeito, as autarquias surgem recentemente como locais democráticos por excelência, na medida em que, permitem o envolvimento de progressivamente um maior número de cidadãos nas suas decisões e dinâmicas de acção. A democracia ao nível local dispõe de mais condições para a aproximar a comunidade.

Neste âmbito, os conceitos e-autarquia (autarquia digital) e as iniciativas das cidades e regiões digitais assumem um papel preponderante, na medida em que, a sua existência é crucial para o desenvolvimento estruturado do governo electrónico local. A autarquia digital concede ao poder local e aos seus órgãos facilidades ligadas à utilização de Tecnologias de Informação e Comunicação. “Estas facilidades permitem mediar com base digital as relações entre o cidadão, ao nível da região, tanto na

¹ Esta é a designação anglo-saxónica, contudo, países como Japão, Nova Zelândia e Austrália usam o *e-local government*.

óptica do munícipe (município), como na do freguês (freguesia). O cidadão também pode assumir o papel de utilizador ou cliente, mais associado aos equipamentos e às facilidades públicas, geridos localmente e, por vezes, da responsabilidade das empresas municipais, agências ou demais figuras no universo autárquico. Está assim em causa o recurso à mediação de base electrónica com pessoas e organizações externas ao poder local, mas que com ele interagem” Gouveia (2004:24).

Assim, a responsabilidade da implementação e desenvolvimento do governo electrónico local está a cargo das Câmaras Municipais e Juntas de Freguesia, já que, são estas entidades que gerem o território, as suas necessidades e a relação com as comunidades que aí vivem. Efectivamente, esta tipologia de governo electrónico afigura-se como uma espécie de complemento local do governo electrónico central. As iniciativas locais são percebidas por muitos especialistas como oportunidades de dinamização da democracia local e de modificação dos serviços realizados pela Administração Pública local. A conjugação do governo electrónico, e da sua vertente local, assume grande relevância, uma vez que, garantem o envolvimento da comunidade e subsequentemente da sociedade. Convém frisar que os objectivos do governo electrónico local ultrapassam a simples colocação em linha, vão desde simples disponibilização de serviços até serviços complexos. De facto, como frisa Luís Borges Gouveia (2004), a tecnologia não corresponde apenas à oportunidade de modernizar o *BackOffice* da Administração Pública local, mas também para reinventar as suas funções face ao território que serve, nomeadamente, modificando serviços (tornando-os mais acessíveis, fáceis de utilizar e ajustados à comunidade); renovando a democracia local (através da promoção de discussão e participação de todos os cidadãos na tomada de decisões) e promovendo a capacidade económica local (pela oferta de melhores infra-estruturas tecnológicas, pelo investimento na sua manutenção e desenvolvimento, pelo fomento de competências na área do digital, pela fixação de prestadores deste género de serviços, pelo estímulo de um mercado de serviços ligado ao digital e pela interacção da comunidade e autarquia assente no digital).

No entanto, o governo electrónico local implica mais do que a autarquia digital. As cidades digitais não abrangem apenas a autarquia, mas todos os actores do território. Todas estas entidades estão ligadas electronicamente partilhando informações, disponibilizando serviços e promovendo a interacção e inclusão de todos os cidadãos desse território. Assim, no enquadramento de uma perspectiva de cidades digitais, desenvolve-se geralmente uma plataforma ou infra-estrutura electrónica que permite a integração e interoperabilidade de todos os actores locais.

Portanto, estes projectos pretendem fomentar uma maior proximidade entre a Administração Pública local; os munícipes; os grandes utilizadores dos serviços autárquicos; as instituições de desenvolvimento regional; as associações culturais e desportivas; os estabelecimentos de ensino; a indústria; o comércio e serviços; os prestadores e utilizadores do serviço de saúde; os turistas e visitantes do concelho, enfim, todos os que possam ser consumidores de informação, estimulando simultaneamente a utilização das TIC, Gouveia (2003).

II. Cidades e Regiões Digitais: Governação e Comunidade

1. A Cidade Digital

A expressão “cidade digital” foi pela primeira vez utilizada em 1994, quando a DDS (*De Digitale Stad* – que significa precisamente cidade digital) foi criada pela comunidade virtual de Amesterdão. Utilizando uma metáfora cidadina, a DDS combinava características de uma rede comunitária, uma *WWW* local e uma plataforma para as comunidades virtuais. Desde então, esta expressão tem sido usada para ilustrar uma grande variedade de TICs locais, sistemas e projectos, Peter van den Besselaar (2005). Neste sentido, José Luiz Moutinho reflecte sobre esta multiplicidade, “*What is a digital*

city...Perhaps, their diverse interpretations reflect the relative infancy of this concept. Innovations are often fuzzy at the beginning, and it takes a while before they establish their own evolutionary paths from pre-existing ones or simply fade out. Maybe instead, these varied readings about digital cities simply mirror the different views about real cities and they will still coexist for a long time”.

De facto, a definição de cidade digital está longe de ser consensual e unívoca entre os vários especialistas. Facto que é evidenciado pela grande diversidade de projectos e enquadramentos, na medida em que, em alguns contextos, o desígnio é o suporte do governo electrónico ou de agências/instituições locais, enquanto noutros, os serviços a disponibilizar são de empresas privadas. Esta circunstância é ainda reforçada pelo seu carácter polissémico, pela confusão e miscelânea do uso indiferenciado de vários termos, nomeadamente, cibercidade, cidade virtual, telecidade, e-cidade, etc.

Reconhecendo esta dificuldade, Bastelaer e Lobet-Maris avançam que o vocábulo é utilizado para qualificar *“the rapid growth of information and communication technologies that is currently transforming advanced industrial cities as well as to designate on-line services – mostly services available through the World Wide Web – managed by municipal government, businesses, citizens or users and which either presence local content or use the urban metaphor to facilitate user understanding”*. De acordo com José Mamede (2004:1), *“a cidade digital é uma rede de informação e comunicação constituída por computadores, linhas telefónicas e conexões electrónico-digitais que interliga cidadãos, sectores públicos e privados em uma localidade de características sócio-política, económica e cultural”*.

Segundo uma definição mais ampla, Doug Schuler (2001) frisa que uma cidade digital engloba a transformação ou reordenamento de uma cidade com recurso à tecnologia digital; uma representação ou um reflexo virtual de alguns aspectos de uma cidade, real ou virtual, e ainda, a cidadania digital. Com efeito, a importância das comunidades nas cidades digitais é indubitável, sendo crucial que disponibilizem informação, acesso e interacção com a comunidade. Em adição, o Estado da Arte denota que as cidades digitais permitem às comunidades locais o desenvolvimento de novas formas de viverem o seu quotidiano, enquanto estão ligadas e interagem numa situação global. Este fenómeno é largamente designado como *“glocalização”*.

Para Toru Ishida (2002), *“the concept of digital cities is to build an arena in which people in regional communities can interact and share knowledge, experiences, and mutual interests. Digital cities integrate urban information (both achievable and real time) and create public spaces in the Internet for people living/visiting the cities”*. Acrescenta posteriormente que as cidades digitais *“will collect and organize the digital information of the corresponding cities, and provide a public information space for people living in and visiting them to interact with each other”*, Ishida (2002). Segundo o autor, as cidades digitais concedem oportunidade às pessoas de criar um novo espaço de informação para o seu quotidiano. Isto ocorre, porque as pessoas começam a integrar a Internet na sua vida diária. Consequentemente, as cidades digitais irão assimilar a vida diária das pessoas e os negócios na Internet, socorrendo-se de uma metáfora cidadina. Com efeito, como revela o autor supracitado, os norte-americanos gastam 80% dos seus rendimentos num raio de vinte milhas (cerca de 32 km) de sua casa. Assim, apesar da progressiva economia global ser uma realidade, a vida diária mantém-se local. O investigador conclui que cada cidade digital defrontar-se-á com transformações, à medida que as tecnologias são melhoradas. Desta forma, nenhuma cidade digital poderá permanecer inalterável, Ishida (2000).

Assim, Jorge Xavier frisa que as cidades digitais não devem ser percepcionadas como metáforas restritas ao espaço virtual, na medida em que, irão agregar as actividades digitais no seu dia-a-dia, entendendo-as como reais e indispensáveis, Jorge Xavier (2003). A este propósito, Paulo Teixeira

(2003) reitera que “As cidades e organizações locais já não conseguem responder às necessidades e solicitações multicanal dos seus cidadãos, precisam por isso de adoptar novas estratégias no planeamento e organização das cidades físicas, que poderão ser complementadas com equivalentes virtuais”. Para Firmino (2003), as cidades digitais não devem ser entendidas como elementos isolados, como representações WEB, devendo englobar os interesses comerciais e cívicos, os utilizadores, as infra-estruturas e ambos os aspectos físicos e virtuais de uma cidade. Cardoso *et al* (2003) reiteram que a cidade digital encontra-se relacionada com a prestação de serviços em linha por parte de actores públicos e privados à comunidade e ao público em geral. Por sua vez, Furtado (2003) frisa que as cidades digitais têm como intuito desenvolver uma interface tecnológica destinada a potenciar o desempenho das actividades de uma cidade.

Acreditando que a prática e a teoria devem estar intrinsecamente relacionadas, numa progressiva simbiose, introduzimos neste ponto, uma definição que engloba alguns dados recolhidos do estudo empírico, ou seja, das definições dos entrevistados. Deste modo, a cidade digital é delimitada como uma componente, um complemento da cidade física que utiliza as TIC e que pode ter diversos objectivos, nomeadamente ser um canal de comunicação, aproximação, interacção, decisão e simplificação entre os cidadãos e as agências locais e entre toda a comunidade. A cidade digital é então, representada, numa aproximação simplificada, por um sítio electrónico ou um conjunto de sítios electrónicos que reproduzem a cidade física *on-line*, agrupando numa plataforma digital, a sua informação, os seus acontecimentos, as suas relações institucionais, estatais e comunitárias e promovendo a interacção entre os diversos actores locais (cidadãos, empresas, município, entidades e associações). Contudo, a definição destes projectos é indubitavelmente mais complexa, pois com recurso às TICs, englobam a modernização autárquica (alteração de práticas, rotinas e procedimentos; aumento de eficiência e eficácia; redução de custos e melhor serviço aos cidadãos); a dinamização e inovação regional; as infra-estruturas e acessibilidades digitais; a formação e a mobilização para a nova Era. A sua relação com o desenvolvimento local é fundamental, embora nem todos os projectos o identifiquem, uma vez que, como já mencionado anteriormente os enquadramentos e objectivos de cidades digitais podem ser muito dissemelhantes em todo o mundo.

2. A Região Digital

Os conceitos “Cidades Digitais” e “Regiões Digitais” são geralmente utilizados de modo indiferenciado. Com efeito, a maioria da literatura sobre esta temática apenas se refere às cidades digitais. A região digital engloba várias cidades ou municípios. De acordo com Jorge Xavier (2004), as regiões digitais são um fenómeno mais recente que se originaram de duas formas, ou no seguimento do desenvolvimento ou geminação de cidades digitais já existentes ou de raiz, como resultado da estratégia dos seus promotores. Assim, neste último caso, é fundamental verificar se estas regiões existem de facto e as circunstâncias em que estas não existem. Consequentemente, os resultados e asserções sobre cidades digitais podem não ser adequados às regiões digitais. Isto ocorre sobretudo, quando a dimensão de região não existe fisicamente, ou seja, quando consiste somente num factor unificador de um projecto de Região Digital, na medida em que, não se observa uma identidade e cultura próprias e, por vezes, nem subsiste a respectiva fronteira político-administrativa. Portanto, a identificação com o território, componente essencial de um projecto desta natureza, fica comprometida. No entanto, Jorge Xavier (2004) conclui que ainda que não existe uma diferenciação objectiva entre Cidade Digital e Região Digital, desde que estas últimas existam de facto. Logo, como efectivamente *Aveiro Digital*, congrega municípios da região a que pertence, esta questão não se coloca contundentemente, o que nos permite utilizar o termo “cidades digitais” de modo geral nesta investigação, embora seja reiterado ao longo da mesma, que analisamos uma cidade digital e uma região digital.

3. Tipologias de Cidades Digitais

Efectivamente, os termos “cidades virtuais” ou “cidades digitais” são extensivamente usados na Internet para expressar uma variedade de informações, interfaces e conteúdos dissimilares. Aliás, tornou-se quase convencional associar determinados sítios electrónicos à ideia precisa de espaço público ou território, tal como, praças, avenidas ou até cidades. De facto, inúmeros vocábulos floresceram ultimamente na *World Wide Web*, nomeadamente “cidades digitais”, “cibercidade”, “cidade virtual”, “ciberdistritos”, “praças virtuais”, “agoras electrónicas”, entre outros, o que permite observar nitidamente que a metáfora espacial funciona claramente, atribuindo uma identidade aos serviços electrónicos, Aurigi (2005). Perante este facto e os diversos contextos inerentes às cidades digitais uma operacionalização, ou seja, uma tipologia das mesmas impõe-se devido à necessidade de se definir e estabelecer claramente que tipos de cidades digitais existem e quais são exactamente o nosso objecto de estudo.

A nossa investigação selecciona a proposta de Aurigi e Graham (1998), que aponta para duas grandes categorias de cidades digitais, as enraizadas e as não enraizadas. As primeiras estão vinculadas a espaços urbanos definidos, sendo actualmente desenvolvidas por agências locais com o objectivo de promover a qualidade de vida nas cidades físicas. Contudo, estas cidades digitais tanto podem ser configuradas como espaços promocionais, puramente comerciais, ou como cívicas, espaços electrónicos públicos que disponibilizam serviços para os seus cidadãos (que podem ainda complementarmente evidenciar uma vertente comercial). As precedentes utilizam uma interface familiar às cidades, mas não têm nenhuma ligação com qualquer cidade, região ou município particular. Contudo, Alessandro Aurigi (2005), na sua última obra, refere a necessidade de alargar esta tipologia e incluir elementos que sejam utilizados para classificar e avaliar sistemas informativos urbanos baseados na Internet. Desta forma, indica quatro pontos:

- Posse, Propriedade (“*Ownership*”),
- Nível de informação e serviço, (“*informativeness and serviceability*”),
- Acesso Social e Participação (“*social access and participation*”),
- Enraizamento – a relação com a cidade hospedeira (“*embeddedness, the relation with the host city*”).

O primeiro componente “propriedade” conduz à necessidade de se identificar a quem pertence as diversas iniciativas de cidades digitais disponíveis na Internet. Sabendo a quem pertence e quem dirige uma determinada cidade digital, poder-se-á (ou não, como frisa o autor) sugerir certas correlações entre o desempenho desse projecto e o tipo e forma de posse. O segundo aspecto, evidencia a importância de se analisar e observar o tipo e a riqueza de informação e dos serviços oferecidos, ou seja, dos conteúdos das cidades digitais. O terceiro factor diz respeito ao acesso e à participação, já que, uma tipologia de cidades digitais terá que incluir como elemento diferenciador a presença de elementos que possibilitem um satisfatório fluxo de comunicação bi-direccional. Com efeito, existem várias barreiras que travam o acesso efectivo às novas tecnologias, tal como, a participação. Entre elas, destacam-se os níveis económicos, as habilitações, a idade, o sexo, a nacionalidade, etc. Por fim, o último ponto corresponde ao grau de enraizamento, ou seja, de ligação à cidade física. De facto, Aurigi (2005) sublinha o relevo e a importância da relação entre a cidade “digital” e o seu lado físico e conseqüentemente a capacidade das cidades digitais de atraírem comunidades geograficamente localizadas e os seus interesses em detrimento dos grupos electrónicos dispersos. Juntamente, tem sido argumentado que as iniciativas de TIC urbanas que privilegiam a ligação com a economia local e as suas comunidades podem ser um

factor chave de inovação e regeneração das cidades, em vez de, as tornar mais fracas e obsoletas. Assim, observar o enraizamento e a sua relevância local é um dos elementos fundamentais desta proposta. Tomando em consideração todos estes importantes elementos, distingue ainda variáveis, como informativas, participativas e enraizadas.

Desta forma, resta acrescentar que as cidades “enraizadas cívicas” são visivelmente a tipologia que estudamos. Aliás, em Portugal, as cidades digitais são institucionalizadas através de programas específicos de mobilização para a Sociedade da Informação e do Conhecimento. Para o estudo do *Gaia Global* e do *Aveiro Digital* socorremo-nos ainda dos quatro elementos destacados por Aurigi, fundamentais para a sua caracterização e operacionalização.

4.Resultados das Entrevistas

Neste ponto importa introduzir os resultados das dez entrevistas realizadas a especialistas nacionais e internacionais e a responsáveis pela cidade digital e pela região digital seleccionada, que nos dão uma visão alargada da temática em análise. As entrevistas foram quantificadas com categorias definidas *a posteriori*, sendo continuamente aprofundadas qualitativamente. Nestas entrevistas semi-estruturadas são incluídos elementos directamente relacionados com a prática da cidadania, nomeadamente a intervenção, a discussão pública, a participação, a cultura e a comunidade numa perspectiva local, mas também a importância da cidade digital para o desenvolvimento económico e social da região onde se insere e iniciativas das cidades digitais para diminuir a info-exclusão.

Desta forma, analisando a questão “As Cidades Digitais satisfazem complementarmente algumas necessidades sociais (interacção, identidade) e políticas (exercício da cidadania) dos seus cidadãos?” verificamos que a maioria dos entrevistados (5) concorda com esta capacidade das cidades digitais. Dois entrevistados referem que depende do modelo da cidade digital, dois consideram que as cidades digitais são potenciais nestes sentido e outro que, neste momento, muito pouco é concretizado neste sentido.

(GRÁFICO 1)

Na interrogação “As Cidades Digitais promovem o debate e a intervenção pública?” as respostas dividem-se, sendo as opções “sim” e “depende do modelo” as mais escolhidas. Na questão “As Cidades Digitais são espaços de cidadania?” a maioria dos inquiridos (6) responde afirmativamente. É ainda de notar que a opção que evidencia que são potenciais neste âmbito obtém três respostas.

(GRÁFICO 2)

Por fim, de forma global, os especialistas consideram, na sua maioria, que as cidades digitais promovem complementarmente a cidadania, a interacção, a identificação e são espaços de cidadania. Contudo, os entrevistados consideram que as cidades digitais fomentam o debate e a intervenção pública, mas também, em igual número, que depende do modelo de cidade digital. Com efeito, são espaços de cidadania, mas ainda não promovem o debate e a intervenção, ou seja, ter acesso não significa participação. Do mesmo modo, segundo as respostas maioritárias, as cidades digitais identificam-se com a cultura da sua região e impulsionam a interacção entre os cidadãos e essa cultura e comunidade. De acordo com todos os inquiridos as cidades digitais evidenciam potencialmente um

papel importante para o desenvolvimento económico e social da região onde se inserem. De facto, a riqueza das entrevistas é demonstrada neste capítulo, onde se patenteiam diferentes opiniões sobre a temática em análise, se reflecte a variedade dos projectos existentes (indicado pela opção “depende do modelo”), se tecem críticas e propostas, mas também se enaltece a potencialidade destes projectos num enquadramento de prática de uma cidadania activa para a Sociedade da Informação e do Conhecimento.

III. A Experiência Portuguesa: O Programa “Cidades e Regiões Digitais”

Em Portugal, foi criada uma iniciativa nacional para a Sociedade da Informação, onde se inserem as cidades digitais. As primeiras experiências nacionais iniciaram-se em Fevereiro de 1998, sob o “Programa Cidades Digitais”, financiado pelo governo português, o XIII Governo Constitucional (que contribuiu com 25% do total do investimento através da Fundação para a Ciência e Tecnologia) e pela União Europeia que atribui os restantes 75%, através do Fundo Europeu de Desenvolvimento Regional. Este programa contemplava cinco pequenas e médias cidades, nomeadamente, Aveiro, Bragança, Guarda, Marinha Grande e Castelo Branco, e duas áreas rurais, Trás-os-Montes e Alentejo. Devido ao seu contexto, ou seja, serem regiões agrícolas que sofrem de uma grande interioridade, os projectos do Alentejo e de Trás-os-Montes foram desenhados para criar novas oportunidades para a população local, diminuindo as disparidades sociais e económicas, promovendo redes regionais e fornecendo os serviços electrónicos da Administração Pública a freguesias periféricas. Aveiro uniu esforços para o desenvolvimento de uma imagem inovadora e empreendedora, em estreita ligação com a Universidade e a Portugal Telecom. Por outro lado, a Marinha Grande está particularmente ligada a tradicionais e intensivas indústrias de moldes e plásticos, e como tal, o projecto digital foi promovido através de uma rede industrial local. Ambos os projectos investiram sobretudo em competitividade local e desenvolvimento de competências. No que concerne Bragança, Guarda e Castelo Branco, as suas abordagens assentaram no apoio à adopção das TIC por indivíduos, empresas, entidades, associações, o governo local e outras organizações públicas. De uma forma global, os objectivos principais do programa eram:

- Melhorar a qualidade de vida nas cidades;
- Contribuir para o desenvolvimento de áreas periféricas;
- Melhorar a economia local e o emprego;
- Combater a info-exclusão e integrar cidadãos com necessidades especiais.

Metas em consonância com os objectivos do *Livro Verde para a Sociedade da Informação*, aprovado, em Abril de 1997, pelo Conselho de Ministros, MCT (2007).

Após esta embrionária fase, o “Portugal Digital” foi considerado como um dos eixos cruciais do *Programa Operacional para a Sociedade da Informação* (POSI), que em 2000, considerou um conjunto de Cidades e Regiões Digitais. Deste modo, lançou-se em 2001, o concurso público para a generalização do *Programa Cidades e Regiões Digitais* e estabeleceu-se os primeiros *Espaços Internet* públicos, importantes meios de acesso à Internet e de formação de competências básicas em TIC. De facto, com a aprovação do Quadro Comunitário de Apoio III, o Programa Cidades e Regiões Digitais foi integrado na Intervenção Operacional Sociedade da Informação [medida 2.2 – Projectos Integrados: das Cidades Digitais ao Portugal Digital], abrindo-se assim à iniciativa de todas as cidades e regiões portuguesas, POSI.

O projecto *Cidades e Regiões Digitais* tem como principal meta desenvolver a Sociedade de Informação ao nível regional de modo a criar competências regionais aplicadas que produzam valor económico para a região, aumentem a qualidade de vida dos seus cidadãos e fomentem a competitividade das suas empresas e o seu desenvolvimento sustentado, POSI.

Os objectivos do programa encontram-se subdivididos em:

- [Dinamização Regional \(Conteúdos e Serviços Digitais\)](#);
- [Governo Electrónico Local em Banda Larga](#) (A modernização da Administração Pública é um tema central no desenvolvimento da Sociedade da Informação.);
- [Acessibilidades](#) (A realização da "Sociedade da Informação para Todos" passa, em primeiro lugar, pela aposta na generalização do acesso e da utilização das Tecnologias de Informação e Comunicação a todos os portugueses. Assim, os projectos de "Cidades e Regiões Digitais" devem promover o acesso à Internet em Banda Larga através de espaços públicos e a adesão do público em geral à Banda Larga.);
- [Infra-estruturas](#) (A infra-estrutura tecnológica que dará suporte ao portal regional e ao governo electrónico local é um dos componentes básicos da candidatura. No âmbito das "Cidades e Regiões Digitais", esta infra-estrutura deve ser considerada na perspectiva da sua usabilidade, percepção e utilização efectiva. Outros aspectos complementares relacionados com a gestão da mudança e o nível de qualidade do serviço prestado aos utilizadores devem também ser considerados.);
- [Subprojectos Sectoriais e Locais](#) (Deverão ser considerados neste agrupamento, pelos Promotores das Candidaturas "Cidades e Regiões Digitais", os subprojectos cujo desenvolvimento demonstre ser de interesse particular de um sector ou local, por atender a características específicas ou endereçar problemas com elevado carácter de especificidade da região.);
- [Subprojectos de Sensibilização e Mobilização](#) (A "animação e dinamização" dos cidadãos e agentes económicos para a participação activa na construção da Sociedade da Informação é um dos aspectos mais relevantes a ter em consideração nos projectos de "Cidades e Regiões Digitais".), POSI.

Em Setembro de 2002, a nova gestão do POSI observou que existiam inúmeras candidaturas à medida 2.3 de entidades pertencentes aos mesmos espaços geográficos. Desta forma, esforços foram tomados para se evitar sobreposições territoriais entre candidaturas. Assim, foi apresentado dia 15 de Janeiro de 2003, no CCB, um documento estratégico relativo às cidades digitais. Surge, então, o *Guia de Operacionalização das Cidades e Regiões Digitais*, publicado em Setembro de 2003, sendo a referência para a constituição de projectos de Cidades e Regiões Digitais portuguesas. O POSI e a UMIC (Unidade de Missão Inovação e Conhecimento) decidiram produzir conjuntamente este Guia considerando:

- a elevada complexidade da temática "Cidades e Regiões Digitais";
- a experiência e aprendizagem obtida por todos os intervenientes desde o início do programa;
- a apresentação do *Plano de Acção para a Sociedade de Informação*, em Junho de 2003, o principal instrumento de coordenação estratégica e operacional das políticas do XV Governo Constitucional para o desenvolvimento da Sociedade da Informação em Portugal (www.umic.gov.pt)

Os objectivos do documento são:

- Alinhar a estratégia da iniciativa *Cidades e Regiões Digitais* com o *Plano de Acção para a Sociedade de Informação* (PASI);
- Garantir a implementação coerente dos Projectos a nível nacional, de forma a assegurar as metas e serviços mínimos a nível regional e um maior impacto estrutural a nível nacional;
- Assegurar a sustentabilidade económico-financeira das candidaturas;
- Facilitar a apresentação de propostas pelos promotores e a sua avaliação e acompanhamento pelo Gabinete do POSI.

Desta forma, são destacados nas candidaturas/projectos os seguintes elementos:

- Enumeração das metas\serviços mínimos propostos;
- Sustentabilidade futura dos projectos;
- Modelo de gestão da Entidade Coordenadora Regional;
- Auscultação pública da Sociedade Civil e Empresarial.

Portanto, “Os Projectos a promover no âmbito da Iniciativa “Cidades e Regiões Digitais” deverão ser o veículo integrador de uma visão estratégica de desenvolvimento regional baseada na Sociedade de Informação, com os vários instrumentos de financiamento do Programa Operacional para a Sociedade de Informação, nomeadamente nas Medidas:

1.1– Diploma de Competências Básicas (no domínio das Tecnologias de Informação e

Comunicação);

2.1 – Acessibilidades (criação de *Espaços Internet*);

2.3 – Projectos Integrados: das Cidades Digitais ao Portugal Digital;

2.4 – Acções Integradas de Formação.”, POSI/UMIC (2003).

O *Programa Cidades e Regiões Digitais* conta já com vinte e sete projectos, integrando-se actualmente no *Programa Operacional Sociedade do Conhecimento* (POS_C), no plano *Ligar Portugal* e na estratégia europeia, nomeadamente no i2010 e segundo as orientações da designada agenda de Lisboa.

Portanto, como é frisado no sítio electrónico do POSI, agora POSC, “Esta iniciativa, de grande impacto territorial, quer contribuir de forma decisiva para a modernização das regiões e nelas, da administração municipal, do tecido produtivo e de forma geral de todos os parceiros interessados. A desburocratização é um elemento importante no desenvolvimento regional e local que pode ser incluído nesta temática e tem sido até hoje um factor de falta de competitividade nacional. A relação com a comunidade, através do uso da Internet, representa um potencial de inovação que não deve ser menosprezado e pode ser potenciado pela componente de formação de quem participa nos projectos incluídos nesta iniciativa. A iniciativa “Cidades e Regiões Digitais” destina-se a projectos integrados onde devem participar entidades diversificadas de âmbito regional e local e enquadra-se nas medidas 2.3 e 2.4”, POSI.

IV. Estudo de Caso: *Gaia Global* e *Aveiro Digital*

a) *Gaia Global*

1. Vila Nova de Gaia

Evidenciando a necessidade da ligação entre o virtual e o real, iniciamos este capítulo com uma sintética apresentação da cidade física. Assim, Vila Nova de Gaia insere-se no distrito e na área metropolitana do Porto, situando-se na margem esquerda do rio Douro, em frente à cidade do Porto. De acordo, com os últimos dados do Instituto Nacional de Estatística (INE), Gaia é o maior dos oito concelhos que agrupam esta segunda maior área metropolitana do país, com uma área aproximada de 168,7 km², repartindo-se actualmente por 10 freguesias, com um concelho que agrupa 24 freguesias. A população residente na cidade de Gaia é de 177.172 habitantes, ocupando uma área de 56,3 km. O concelho de Gaia possui uma população residente de 288 749 mil pessoas. Vila Nova de Gaia é actualmente o concelho mais populoso de toda a região norte, apresentando a maior variação absoluta entre 1991 e 2001, com um aumento de 39 mil habitantes, INE (2001).

O concelho de Vila Nova de Gaia contém uma extensa marginal fluvial e uma faixa litoral, que se alonga até ao concelho de Espinho. Tem demonstrado um enérgico crescimento urbano, o que justifica a coabitação de zonas fortemente urbanizadas com espaços rurais. Como já mencionado engloba 24 freguesias, nomeadamente Arcozelo, Avintes, Canelas, Canidelo, Crestuma, Grijó, Gulpilhares, Lever, Madalena, Mafamude, Olival, Oliveira do Douro, Pedroso, Perosinho, Sandim, Santa Marinha, São Félix da Marinha, São Pedro da Afurada, Seixezelo, Sermonde, Serzedo, Valadares, Vilar de Andorinho e Vilar do Paraíso. Esteve, desde sempre, ligada à história do Vinho do Porto e aos seus tradicionais Barcos Rabelos, utilizados para o transporte do vinho ao longo do Rio Douro. Possui um património reconhecido, salientando-se a Serra do Pilar, classificada como património mundial, a zona ribeirinha e as caves do Vinho do Porto. Vila Nova de Gaia é cada vez menos uma "cidade dormitório" do Porto, como é inúmeras vezes designada, criando progressivamente a sua própria dinâmica de crescimento, concretamente através do desenvolvimento de indústrias e empresas que contribuem para o aumento significativo de postos de trabalho na região, Infopédia (2006).

2. A Cidade Digital de Vila Nova de Gaia

Passando para o nível digital, o *Gaia Global* (www.gaiaglobal.pt) é o projecto de Cidade Digital de Vila Nova de Gaia. A cidade digital de Vila Nova de Gaia conjuga um conjunto de sítios electrónicos, a nível de atendimento, o da Câmara Municipal, Águas de Gaia, Gaianima, Gaia Social, Gaiaurb, Parque biológico de Gaia, Energia e a nível de informação e interacção, o portal do cidadão de Gaia (sítio que analisamos), o novo portal da juventude de Gaia e o Mapa Interactivo de Gaia. Com efeito, “O *Gaia Global* é a marca aglutinadora do conceito de cidade digital para o território de Vila Nova de Gaia, não se resumindo a um único portal, nem apenas a um conjunto de portais. É uma iniciativa de âmbito local, onde vários intervenientes participam e trabalham em conjunto tendo em vista o aproveitamento das capacidades da Sociedade da Informação para a promoção do desenvolvimento sustentável”, Gaia Global.

A opção pelo termo “Global” em detrimento do “Digital” demonstra a preocupação em não se associar determinadamente à tecnologia, mas à comunicação com os cidadãos, pois “O *Gaia Global* assume-se como uma infra-estrutura de informação social orientada para os cidadãos e agentes económicos do território” (Gaia Global). Evidencia igualmente a estratégia multi-canal adoptada. Mais do que o recurso a computadores e redes e mesmo à Internet, o que se pretende, segundo os responsáveis, é proporcionar a todos, uma infra-estrutura digital que reúna informação e esforços para o

desenvolvimento de competências para a Sociedade da Informação. Portanto, um dos objectivos é precisamente colocar a tecnologia ao serviço das pessoas, promover a inovação e a partilha de informação e conhecimento. Complementarmente, disponibilizam-se TICs para fomentar o exercício da cidadania. Deste modo, as grandes opções do *Gaia Global* são a estratégia multi-canal (que contrapõe uma iniciativa centrada na *Web*, recorrendo a outros canais, incluindo os tradicionais); baseado no território (que visa o desenvolvimento e a criação de uma nova centralidade digital em Gaia); inclusão e cidadania (busca a inclusão e cidadania procurando a criação e fomento de um mercado digital) e criar um espaço de comunicação que ligue todos com todos (*Gaia Global*). O *Gaia Global* foi homologado pelo *Programa Operacional para a Sociedade da Informação* em Maio de 2002, com uma duração prevista de três anos. O projecto obteve um financiamento de 5.909.049 €, num investimento total de 8.441.499 € (*Gaia Global*). A entidade coordenadora e gestora do projecto é a Energiaia, Agência Municipal de Energia de Gaia (www.energiaia.pt), criada em 1999, através do programa SAVE II da Comissão Europeia. Tendo-se assumido, desde então, como centro de competências em energia, ambiente e informação no Concelho de Gaia, Gouveia e Gouveia (2003).

O *Gaia Global* conjuga um conjunto de sítios electrónicos, sendo o mais emblemático o portal do cidadão de Gaia (www.gaiaglobal.pt) que agrega todas estas ligações. Este *site* disponibiliza toda a informação local:

- Classificados;
- Notícias;
- Eventos;
- Utilidades (farmácias de serviço, contactos úteis e alterações de trânsito);
- Menus de pesquisa e de informação por temas;
- Newsletter semanal enviada para os registados.

Possui ainda um espaço de serviços *on-line*, um espaço reservado à Área Pessoal de cada utilizador, um espaço para participação e sugestões do cidadãos e a indicação de uma linha telefónica de apoio gratuita. Quanto aos serviços *on-line*, dispõe de:

- Consulta de processos urbanísticos;
- Acesso a plantas de localização;
- Descarregamento de formulários, reclamações, sugestões e pedidos de informação ou serviços ao Município de Gaia, ao Gaiurb e ao Parque Biológico E.M.;
- Acesso ao balcão virtual das Águas de Gaia;
- Pedido do cartão do cidadão de Gaia.

O *Gaia Global* possui ainda um sítio electrónico institucional, acessível em www.gaiaglobal.org.

(FIGURA 1)

3. Resultados do Inquérito *On-line* aos Utilizadores do *Gaia Global*,

Portal www.gaiaglobal.pt

Para abordar os “cidadãos digitais” destas cidades, para perceber quem eram, que tipos de utilização efectuavam e que impacto social, cultural e político advinham, no seu entender, destes projectos virtuais aplicamos um inquérito *on-line*. No entanto, apenas conseguimos colocar os questionários no

portal do *Gaia Global* (www.gaiaglobal.pt), porque se trata claramente de um portal do cidadão de Gaia, onde este tem acesso a um largo conjunto de informações e serviços. Por sua vez, o sítio electrónico do *Aveiro Digital* evidencia uma diferente perspectiva do que poderá ser uma cidade digital. Um dos objectivos principais do *Gaia Global* é estabelecer uma infra-estrutura pública de comunicação, de mediação de informação entre os diversos actores (além da modernização autárquica e dinamização e inovação local) e daí a importância crucial do portal. O objectivo principal do *Aveiro Digital* é qualificar as pessoas e as organizações na Região da AMRia. De facto, apesar de oferecer serviços básicos em TIC (a criação de contas de *e-mail* e páginas principais), o *Aveiro Digital* é essencialmente um portal que agrega a informação da região, do projecto e dos seus beneficiários (instituições e empresas), sendo ainda uma plataforma de interacção interna entre estes beneficiários. Desta forma, não só não nos foi autorizado o acesso a estes beneficiários, como efectivamente não se enquadravam na definição do “utilizador comum”, do cibercidadão da cidade digital, isto é, aquele que acede a um portal para usufruir de um determinado número de informação e serviços.

Assim, para recolher alguns indicadores sobre os utilizadores do portal do cidadão do *Gaia Global*, introduzimos um inquérito *on-line* que foi respondido por quarenta usuários, trinta e sete registados no sítio electrónico. Foi colocado no portal de 15 de Setembro a 15 de Outubro de 2005, período em que o sítio contabilizava 628 registados. É fundamental tecer um conjunto de considerações metodológicas sobre estes questionários, em primeiro lugar, sabemos o número de registados, mas não sabemos definir o número de utilizadores; em segundo lugar, não possuímos quaisquer dados sócio-demográficos sobre estes registados, uma vez que, para efectuar registo no portal é apenas solicitado o nome e o endereço físico e virtual; em terceiro lugar, é pertinente evidenciar os limites de resposta/retorno de um inquérito colocado *on-line*; em quarto lugar, que o portal foi lançado publicamente em 2004, ou seja, um ano antes deste inquérito o que reitera o seu nível iniciático; por fim, resta evidenciar que mesmo se tratando de uma amostra por conveniência, não representativa do universo (que aliás não conhecemos), os resultados obtidos permitem-nos observar o que poderão ser as opiniões e as sensibilidades dos utilizadores sobre o portal, os serviços e conteúdos disponibilizados pelo *Gaia Global* e sobre questões relacionadas com a informação, participação, interacção e cidadania.

À questão “O *Gaia Global* permite-lhe estar mais perto do seu governo local?”, dos quarenta inquiridos, 72,5% responderam que sim, 17,5% que não e 10% não sabe ou não responde. Neste alinhamento, à interrogação “O *Gaia Global* permite-lhe estar mais perto das instituições e empresas locais?”, 75% responderam afirmativamente, 18% negativamente e os restantes não sabem ou não respondem. 92,5% dos indivíduos considera que o *Gaia Global* lhes permite aceder à informação, bens e serviços de Gaia e 7,5% não sabe ou não responde.

(FIGURA 2 e GRÁFICO 3)

No que diz respeito aos conteúdos e serviços do *Gaia Global*, 77,5% dos utilizadores refere que este lhes permite aceder a serviços municipais *on-line*, 12,5% considera que não e 10% não sabem ou não respondem. 47,5% dos inquiridos respondem que o *Gaia Global* lhes possibilita resolver assuntos com o seu município mais rapidamente, 37,5% que não e os restantes não sabem ou não respondem. À questão “O *Gaia Global* permite-lhe esclarecer dúvidas com o seu município mais rapidamente?”, 50% considera que sim, 35% que não e 15% não sabe ou não responde.

(GRÁFICO 4 e FIGURA 3)

Na interrogação “O *Gaia Global* permite-lhe intervir activamente na sua cidade?”, 53% respondeu afirmativamente, 30% negativamente e os restantes não sabem ou não respondem. Na questão “O *Gaia*

Global permite-lhe exercer a sua cidadania?” 63% dos indivíduos considera que sim, 20% que não e 17% não sabe ou não responde.

(GRÁFICO 5 e 6)

85% dos inquiridos considera que o *Gaia Global* permite estar mais em contacto com o que se passa na sua região, enquanto 2,5% considera que não e os restantes não sabem/não respondem. Na questão relacionada com a qualidade de vida, 70% indica que o *Gaia Global* possibilita uma melhor qualidade de vida, 17,5% aponta que não e 12,5% não sabe ou não responde. Na interrogação “O *Gaia Global* permite-lhe conhecer pessoas?” 42,5% sublinha que não, 37,5% que sim e os restantes não sabem ou não respondem.

De uma forma conclusiva, podemos evidenciar que a maioria dos utilizadores inquiridos do portal do *Gaia Global* considera que este alcança os objectivos de fomento da cidadania, da melhoria de qualidade de vida, de aproximação dos mesmos ao governo local, às entidades e empresas locais e à própria comunidade. A única resposta que alcançou maioritariamente o “não” foi a que interroga se o *Gaia Global* lhe permite conhecer pessoas. Esta questão foi introduzida por dois motivos, porque na altura em que o questionário foi colocado em linha, o sítio disponibilizava um chat/fórum e porque queríamos saber se o sítio permitia efectivamente aos seus utilizadores conhecer novos membros da comunidade e criar grupos de interesse. É ainda pertinente reiterar que estes resultados correspondem ao primeiro ano de aplicação do e-questionário, sendo um dos nossos propósitos, aplicar o mesmo inquérito este ano para constatar evoluções e acompanhar o desenvolvimento destes cibernautas.

b) AVEIRO DIGITAL

1. A Cidade/Região Física

Na primeira fase, isto é, entre 1998-2000, o projecto cingiu-se à cidade de Aveiro. Cidade, sede de concelho e capital de distrito, Aveiro situa-se na foz do rio Vouga, sendo banhada por este rio e pelo oceano Atlântico. O concelho localiza-se na Região do Centro (NUT II) e do Baixo Vouga (NUT III), abrangendo uma área de 199,9 km², onde se estabelecem 14 freguesias, nomeadamente Aradas, Cacia, Eirol, Eixo, Esgueira, Glória, Nariz, Oliveirinha, Requeixo, São Bernardo, São Jacinto, Vera Cruz, Santa Joana e Nossa Senhora de Fátima. Segundo o censo de 2001, o concelho apresentava 73 521 habitantes. O distrito possui 19 concelhos, concretamente Águeda, Albergaria-a-Velha, Anadia, Arouca, Aveiro, Castelo de Paiva, Espinho, Estarreja, Feira, Ílhavo, Mealhada, Murtosa, Ovar, Oliveira de Azeméis, Oliveira do Bairro, São João da Madeira, Sever do Vouga, Vagos e Vale de Cambra, Infopédia (2006).

Contudo, na fase actual, 2003-2006, *Aveiro Digital* é uma região digital. Assim, a região digital de Aveiro congrega os municípios localizados na área envolvente da ria, nomeadamente Águeda, Albergaria-a-Velha, Aveiro, Estarreja, Ílhavo, Mira, Murtosa, Oliveira do Bairro, Ovar, Sever do Vouga e Vagos. Isto corresponde geograficamente a uma área de 1647 Km² que contabiliza 350 000 habitantes e administrativamente à AMRia, a Associação de Municípios da Ria, AMRia (2006). Para estas cidades a Ria sempre representou uma riqueza económica, ambiental e cultural. No entanto, a Ria é o nome por que são impropriamente conhecidos os diversos braços, esteiros, vales e canais formados pela junção das águas do Vouga e seus afluentes com as do Oceano Atlântico junto à cidade de Aveiro, que se estendem em sentido norte-sul do concelho de Ovar ao de Mira, numa extensão de quase 50 km, sendo de cerca de sete a sua largura máxima, Infopédia (2006).

2. A Região Digital (2003-2006)

Nesta nova fase, o *Aveiro Digital* passa a ser uma região digital agrupando onze municípios, nomeadamente Águeda, Albergaria-a-Velha, Aveiro, Estarreja, Ílhavo, Mira, Murtosa, Oliveira do Bairro, Ovar, Sever do Vouga e Vagos. Assim, o Programa *Aveiro Digital* 2003-2006 (www.aveiro-digital.pt) assume-se como um motor de desenvolvimento social, económico e cultural, perspectivando a modernização dos serviços e a qualificação das pessoas na região da Associação de Municípios da Ria. Com efeito, “Esta abrangência geográfica permite ainda uma maior partilha de serviços e soluções, facilitando a difusão de processos e práticas por um vasto conjunto de agentes do desenvolvimento regional, expandindo o impacto dos investimentos e propiciando o efeito multiplicativo”, CEAD (2003). Esta nova etapa foi homologada em Fevereiro de 2003, contando com um custo total aprovado de 22.007.993€ e uma comparticipação comunitária de 9.458.866,44€. A sua gestão é conjuntamente efectuada pela AAD – Associação *Aveiro Digital* e da AMRIA – Associação de Municípios da Ria. A sua execução assenta na contratualização dos projectos seleccionados através de Concursos Públicos, apresentados pelas entidades adequadas e beneficiárias em cada Área de Intervenção, CEAD (2003).

Desta forma, enumeram-se oito áreas de intervenção (e respectivos projectos) ligadas aos sectores de actividade e segmentos da população representativos da Comunidade Regional, última Beneficiária do Programa:

- AI1: Comunidade Digital
- AI2: Autarquias e Serviços Concelhios
- AI3: Escolas e Comunidades Educativas
- AI4: Universidade e Comunidade Universitária
- AI5: Serviços de Saúde
- AI6: Solidariedade Social
- AI7: Tecido Produtivo
- AI8: Informação, Cultura e Lazer

No que concerne o modelo de gestão, execução e avaliação, as entidades promotoras são a Administração da Associação *Aveiro Digital* e a Administração da Associação de Municípios da Ria, que constituíram uma Comissão Executiva, a quem compete a coordenação geral do projecto, a sua representação e a sua gestão estratégica, tal como, a orientação metodológica e operacional para a execução dos projectos ligados à Área de Intervenção 1, isto é, à Comunidade Digital, área de alavancagem por excelência do projecto. A direcção operacional dos projectos das restantes Áreas de Intervenção é da responsabilidade dos agentes respectivos, que através de Concurso Público, se comprometem pela sua execução perante a Comissão Executiva do Programa *Aveiro Digital*, CEAD (2003).

(FIGURA 4)

No que concerne os serviços básicos disponibilizados no sítio electrónico www.aveiro-digital.pt, o seu objectivo é “facilitar o acesso a serviços de Internet de forma livre, gratuita e fiável ao público geral, às famílias, aos utilizadores dos *Espaços Internet Aveiro Digital*, às escolas e às associações culturais, recreativas e sociais”, CEAD (2003:45). Assim, em termos de conteúdos, o *site* desta região digital:

- Apresenta e divulga todas as actividades desenvolvidas, destacando-se o suporte às diversas iniciativas;
- Difunde a lista de EIAD (*Espaços Internet Aveiro Digital*);
- Permite o acesso ao *Sistema de Gestão dos Espaços Internet Aveiro Digital* (GEIAD);

- Permite o acesso à *Gestão e Coordenação do Programa Aveiro Digital* (GCAD) que disponibiliza uma lista de endereços electrónicos; serviços de chat moderado, baseado num servidor de IRC, onde se debatem as temáticas relacionadas com as Áreas de Intervenção; serviço “O que é que a Internet tem para si?” de acordo com os diferentes segmentos;
- Permite o acesso ao SAVAD (*Sistema de Acompanhamento e Avaliação Aveiro Digital*);
- Divulga um conjunto de eventos, acontecimentos, notícias e iniciativas do programa e dos projectos publicados *on-line* pelo MARKAD (*Marketing e Promoção para Ganhar Massificação*), a um acervo de documentos relevantes no âmbito do projecto, colocados e actualizados pelo APAD (*Aprender e Partilhar Aveiro Digital*);
- Disponibiliza a *serviços.net*, ou seja, a uma extranet (www.aveiro-digital.net) que oferece serviços de páginas pessoais e de correio electrónico com a extensão @aveiro-digital.net com 10MB. Para promover a utilização massiva destes serviços realizou-se uma sistemática monitorização e disponibilizou-se um *help-desk* para responder em tempo útil às dúvidas dos utilizadores, CEAD (2006).

c) GAIA GLOBAL E AVEIRO DIGITAL

Embora a dificuldade da comparabilidade das cidades digitais tenha já sido largamente afluada, encontramos algumas bases de comparação na matriz de Ishida. Desta forma, inserimos a proposta do investigador japonês que nos permite de modo metódico contrapor as duas cidades, tendo em consideração, quatro elementos, concretamente os objectivos, arquitectura, tecnologias e organização. Por fim, inserimos ainda os elementos propostos por Aurigi, úteis para a caracterização das cidades digitais.

	<i>Gaia Global</i>	<i>Aveiro Digital</i>
Objectivo	Infra-estrutura de Comunicação; Dinamização Regional; Modernização Autárquica.	Qualificar as pessoas e as organizações na Região da AMRia.
Arquitectura	Ligada à cidade física: mapeamento da cidade digital segundo o seu modelo físico (praças); Modelo assente nas diversas etapas da vida do indivíduo.	Muito pouco ligada à região física; Plataforma que agrega serviços básicos em TIC (criação de contas de <i>e-mail</i> e páginas pessoais), informação regional e todos os projectos e entidades beneficiárias.
Tecnologia	Convergência de tecnologias; Infra-estrutura digital assenta em três camadas, na primeira encontra-se o CRM, GIS e GC, na segunda plataforma os serviços, que envolve um conjunto de funcionalidades disponíveis para o desenvolvimento das aplicações da terceira camada, destinada aos cidadãos.	Infra-estrutura digital que permite criação de contas de <i>e-mail</i> e páginas pessoais; Acesso a sistemas de verificação e gestão do projecto.
Organização	Nível de acompanhamento: Câmara Municipal de Gaia; Nível de coordenação e gestão: Energia, Agência de Energia de Gaia; Comité Consultivo.	Associação <i>Aveiro Digital</i> e Associação de Municípios da Ria (Governo local, Universidade e empresas), Comissão de Execução <i>Aveiro Digital</i> .

Com efeito, um dos objectivos primordiais do *Gaia Global* é criar uma estrutura de intermediação de informação, entre quem procura e quem pretende oferecer informação, ligando os cidadãos, o município e todos os agentes locais. De acordo com Jorge Xavier (2004), o projecto em análise aproxima-se do modelo de Amesterdão e de Quioto. No entanto, como frisa o autor, o *Gaia Global* distingue-se do primeiro, uma vez que é claramente mais centrado no território e na sua identidade, e do segundo, pois não tem como intuito financiar uma infra-estrutura de informação social para o apoio ao dia-a-dia dos cidadãos, mas antes disponibilizar os meios e as plataformas para que a própria sociedade o realize. Não deixa, no entanto, de ser um suporte à vida quotidiana dos seus cidadãos. Assim, a importância do conjunto de sítios electrónicos desta cidade digital, da informação e dos serviços disponibilizados, são expressivamente evidenciados. A dinamização regional, que corresponde à produção de conteúdos, aplicações e acções para dinamizar a região numa perspectiva da Sociedade da Informação e a modernização autárquica, que assenta na definição de um novo modelo de funcionamento das autarquias com o digital, são também metas essenciais desta iniciativa. Todos estes objectivos estão direccionados para o cidadão. São efectuados para ele, mas também se pretende que estes participem na definição e evolução da própria cidade digital.

No que diz respeito, ao *Aveiro Digital*, o seu principal objectivo é qualificar as pessoas e as organizações na região da AMRia. Desta forma, o projecto contempla 77 projectos que envolvem 303 entidades beneficiárias representativas de toda a região, onde vivem 350 000 pessoas. Portanto, o financiamento é dirigido para qualificar os habitantes, os serviços e os métodos de trabalho nesta região. A Comissão de Execução *Aveiro Digital* (CEAD) executa a área de Intervenção I, relativa à disponibilização de serviços básicos (criação de contas de *e-mail*, *Espaços Internet*, etc.) e supervisiona as restantes áreas. Assim, as remanescentes sete áreas são dinamizadas por projectos apresentados pelos cidadãos/organizações da região. Portanto, o *Aveiro Digital* é essencialmente construído pelos próprios cidadãos.

Quanto à arquitectura do *Gaia Global*, esta parte da representação da cidade real, ou seja, empreendeu-se um mapeamento da cidade digital segundo o seu modelo físico, visível na estrutura das praças. Portanto, o território é fundamental para o design, definição e organização do *Gaia Global*. A arquitectura é ainda orientada para as necessidades do cidadão, na medida em que, se baseia num modelo orientado em torno de eventos da vida, nomeadamente os menus “Viver”, “Visitar”, “Aprender” e “Negócios” que disponibilizam indicações úteis. Assim, esta arquitectura é pensada, para que o cidadão alcance de modo mais rápido e simples o que procura, possuindo os meios para satisfazer as suas necessidades. Simultaneamente, este modelo considera uma estrutura de intermediação para que os distintos parceiros do projecto, possam disponibilizar informação e serviços. A arquitectura do *Aveiro Digital*, em termos de sítio electrónico, não se encontra muito ligada à região física, ou seja, o seu design digital não corresponde à representação física da região. O portal agrega disponibilização de serviços básicos em TIC, informação regional e todos os projectos e entidades beneficiárias.

Considerando a tecnologia, o *Gaia Global* assenta numa convergência de tecnologias, possuindo uma infra-estrutura digital assente em três camadas, na primeira encontra-se a *Gestão do Relacionamento com Cidadão* (CRM), *Sistemas de Informação Geográfica* (SIG) e *Gestão de Conteúdos* (GC); na segunda plataforma os serviços, que envolve um conjunto de funcionalidades disponíveis para o desenvolvimento das aplicações da terceira camada, destinada aos cidadãos. O *Aveiro Digital* possui uma infra-estrutura digital, onde disponibiliza informação regional e do projecto e onde se acede a sistemas de verificação e acompanhamento, nomeadamente o *Sistema de Gestão dos Espaços Internet Aveiro Digital* (GEIAD); a *Gestão e Coordenação do Programa Aveiro Digital* (GCAD) e o *Sistema de Acompanhamento e Verificação Aveiro Digital* (SAVAD). Todas as candidaturas dos projectos são efectuadas na plataforma digital, tal como, os relatórios de progresso e a divulgação dos resultados dos

mesmos. O *Aveiro Digital* tem ainda uma extranet (www.aveiro-digital.net), que permite a criação de contas de *e-mail* e outros serviços básicos, como criação de páginas pessoais electrónicas.

Por fim, na organização, o *Gaia Global* evidencia um nível de acompanhamento realizado pela Câmara Municipal de Vila Nova de Gaia; um nível de coordenação e gestão, da responsabilidade da Energaia, Agência de Energia de Gaia e ainda um nível de “consultadoria”, ou seja, possuem também um comité consultivo que apoia, sempre que necessário, a execução do projecto. O *Aveiro Digital* nasce da cooperação entre o governo local, a Universidade e empresas, como a PT. Assim, a sua organização é da responsabilidade da Associação *Aveiro Digital* e da Associação de Municípios da Ria, que criaram uma Comissão de Execução *Aveiro Digital*, que coordena e gere todo o projecto.

É ainda importante, como referido anteriormente, completar esta matriz com os quatro elementos de Aurigi, já definidos na tipologia das cidades digitais:

- Posse, a propriedade das cidades digitais analisadas corresponde à “organização” de Ishida;
- Nível de informação e serviços, que varia entre o *Gaia Global* e *Aveiro Digital*, contudo, em termos globais, o *Gaia Global* evidencia um nível mais elevado de informação e serviços disponíveis *on-line*;
- Acesso social e participação, que alcançam uma maior visibilidade no *Aveiro Digital*;
- Enraizamento, ou seja, a relação com a cidade hospedeira é patente nos dois projectos, sobretudo no que diz respeito aos conteúdos e acções, embora em termos digitais (de representação), seja apenas notório no *Gaia Global*.

Deste modo, abordando os três tipos de cidades digitais clarificados por Aurigi, nomeadamente a informativa, a participativa e a enraizada, observamos que a cidade e a região digital analisadas inserem-se em cada um destes tipos, embora evidentemente, com diferentes graus.

Assim, de modo sintético, o *Gaia Global* e o *Aveiro Digital* evidenciam algumas semelhanças: têm como missão dinamizar a região, modernizar a autarquia e as instituições locais, mobilizar para a Sociedade da Informação e combater a info-exclusão, mas distanciam-se em inúmeros aspectos, nomeadamente nos objectivos principais e na própria definição, arquitectura e execução da cidade/região digital. O *Gaia Global* criou um conjunto de sítios electrónicos, uma rede digital da cidade que possibilita ao seu cidadão aceder a um número extenso de informação local, serviços municipais e locais e a uma plataforma de interacção e comunicação entre os cidadãos, o governo local e as organizações do território. O *Aveiro Digital* baseia-se essencialmente em projectos apresentados pelos cidadãos/organizações locais que visam a qualificação e a certificação para a Sociedade da Informação. A sua plataforma digital introduz a iniciativa; todos estes projectos; informação regional; mas também disponibiliza serviços básicos (como a criação de contas de endereço electrónico e páginas pessoais) com o objectivo de “facilitar o acesso a serviços de Internet de forma livre, gratuita e fiável ao público geral, às famílias, aos utilizadores dos *Espaços Internet Aveiro Digital* (que agora são 91), às escolas e às associações culturais, recreativas e sociais”, CEAD (2006:45).

Os próprios utilizadores diferem nas duas iniciativas, uma vez que, no *Gaia Global* correspondem a usuários generalistas e especialistas que acedem ao portal (www.gaiaglobal.pt) para verificar informação local e usufruir dos serviços *on-line*, enquanto no *Aveiro Digital*, os utilizadores são particularmente e essencialmente os 77 Projectos, que envolvem 303 Entidades Beneficiárias. É claro, que possui também utilizadores que acedem ao portal para consultarem informação local, as suas caixas de *e-mail*/páginas pessoais criadas na extranet e os inúmeros *Espaços Internet*. No *Aveiro*

Digital, são estas entidades beneficiárias (cidadãos) que executam a maioria dos projectos, no *Gaia Global*, os cidadãos e organizações podem contribuir para a formulação da plataforma digital, deixando, por exemplo, sugestões, reclamações e colocando formulários on-line para a criação de novos sócios. O projecto de uma assembleia digital é um dos próximos objectivos desta cidade digital.

Conclusão

As cidades digitais são indubitavelmente sistemas sócio-técnicos, e como tal, demonstram vantagens e limitações. Os benefícios/vantagens das cidades digitais passam pela disponibilização do acesso à informação e serviços, pela apresentação de uma nova condição de representação da cidade/região e da autarquia e das organizações locais e pela apresentação de um novo canal de interacção e participação entre o governo local e os cidadãos e entre estes e a sua comunidade. Da mesma forma, as cidades digitais contribuem para a estruturação de novas práticas (concretamente da autarquia local), para a transparência de processos e para a reorganização, melhor gestão e planeamento da cidade/região física. Assim, ligando o virtual e o real e vice-versa (o território e o ciberespaço, o “*space of flows*” e o “*space of places*”) e mobilizando os cidadãos para a Sociedade da Informação, permitem a promoção de uma melhor qualidade de vida dos cidadãos (tendo, por exemplo, serviços *on-line* que facilitam e simplificam a vida quotidiana dos seus habitantes); de uma melhor qualificação dos cidadãos; da cooperação e desenvolvimento da comunidade e conseqüentemente do desenvolvimento económico-social local. Logo, as cidades digitais podem complementar e reforçar a prática da cidadania, tornando-a mais pró-activa, Neves (2006).

No entanto, promover tais melhorias, não significa necessariamente que estas sejam usufruídas e aproveitadas pelos cidadãos. Considerando as suas limitações, podemos evidenciar a info-exclusão; a dificuldade inerente à mudança de práticas e comportamentos; os custos; os cortes de financiamento e a auto-sustentabilidade dos projectos. Igualmente, a falta ou a reduzida participação da sociedade civil na definição e desenvolvimento dos projectos e os modelos desenvolvidos numa perspectiva de determinismo tecnológico são manifestos obstáculos para a concretização dos objectivos definidos por cada uma das plataformas digitais. De facto, o estudo internacional de Graham e Aurigi mostra que as cidades digitais correspondem apenas a bases de dados de uma determinada cidade ou região, não sendo uma verdadeira esfera pública, ou seja, uma real plataforma de interacção e comunicação (Aurigi e Graham, 1998). Para já, apenas parecem conseguir atrair uma minoria, a designada elite tecnológica. Como Trenor clarifica “*a typical telecity project is made off a union of local politics, organizations and enterprises (...) The project, generally, serves the educated partners of the dominant group. In any definition, they are elite projects*”.

A nossa investigação permitiu concluir que a cidade e a região digital analisada contribuem complementarmente para a cidadania, facultando elementos essenciais para o seu exercício, como a disponibilidade da informação e de serviços, a simplicidade na interacção, a promoção da participação e interacção dos seus cidadãos e a formação dos indivíduos para a Sociedade da Informação. Todavia, este reforço da cidadania é ainda efectuado numa escala bastante reduzida, concretamente, no que diz respeito à participação, interacção e intervenção pública dos cidadãos. Os projectos têm uma execução temporal diminuta e carecem incontestavelmente de uma continuidade e sustentação para alcançar as metas preestabelecidas. Portanto, as cidades digitais são expressamente potenciais para o complemento da cidadania, apresentando as ferramentas, mas necessitando de ininterruptas acções para alcançar todos os cidadãos. Ter acesso não significa participação (embora, o acesso e o estar informado permita *per si* uma abertura de horizontes). É imprescindível que se crie os instrumentos, se eduque, se forme e treine, mas que igualmente se desenvolva a apetência e a vontade para os utilizar. De facto, os especialistas entrevistados, referem na sua maioria, que as cidades digitais promovem

complementarmente a cidadania, a interacção, a identificação e são espaços de cidadania. No entanto, consideramos que não são (pelo menos ainda) autênticas plataformas de interacção social, de fluxos comunicacionais bi-direccionais. Assim, é importante que as cidades e regiões digitais não passem de espaço público a um modesto fornecedor de serviços, sendo capital que se tornem um verdadeiro espaço de “*citizenry*”, o conceito que Verba criou para acentuar uma cidadania em acção (diferenciando-se do termo “*citizenship*”). É fundamental que as TIC possam ser integradas como mais-valia no dia-a-dia das pessoas e que os próprios projectos de cidades digitais sejam desenvolvidos com a directa participação dos cidadãos, Neves (2007).

Por fim, as cidades digitais enfrentam inúmeros desafios, que correspondem ao problema da info-exclusão; ao estado embrionário dos projectos; à sustentabilidade financeira e operacional dos projectos; ao planeamento incessante e acompanhado da cidade física e da virtual e à crucial necessidade de continuidade das iniciativas, pois só a longo-prazo conseguirão alcançar um impacto e efeito relevante na comunidade e no desenvolvimento local. Com efeito, mesmo que as redes electrónicas alimentem a interacção, isto não implica, que conduzam a uma sociedade mais democrática, participativa e inclusiva. Aliás, a própria análise do impacto social destas plataformas digitais é um proeminente problema e desafio. Os modelos de análise são ínfimos e muito recentes, logo imaturos, encontrando-se essencialmente em validação; os projectos também e os estudos efectuados baseiam-se primordialmente na tecnologia. Desta forma, esta investigação usufrui das vantagens e das desvantagens de pretender ser uma das pioneiras abordagens sociais desta temática: do benefício do terreno virgem por desbravar, mas da limitação da exploração iniciática, do suporte teórico, metodológico e mesmo conceptual. A recente existência destes projectos representa forçosamente uma clara restrição a este estudo, mas simultaneamente a sua grande motivação.

Bibliografia

- Aurigi, Alessandro e Stephen Graham (1998), “The Crisis in the Urban Public Realm”, in B.D. Loader, *Cyberspace Divide: Equally, Agency and Policy in the Information Society*, Londres, Routledge.
- Aurigi, Alessandro (2005), *Making the Digital City. The Early Shaping of Urban Internet Spaces*, Ashgate.
- Besselaar, Peter van den (2005), “Local Information and Communication Infrastructures: An Introduction”, in Besselaar, Peter van den and Satoshi Koizumi (Eds.) *Digital Cities III Information Technologies for Social Capital: Cross-cultural Perspectives*, Springer.
- Câmara Municipal de Aveiro (1998), Universidade de Aveiro, Portugal Telecom S.A., *Programa Aveiro – Cidade Digital*.
- Cardoso, Paulo Ribeiro, Sofia Gaio e João Abreu (2003), “Potencialidades das Cidades Digitais na Promoção do Turismo Urbano”, in Luís Borges Gouveia (org.) *Cidades e Regiões Digitais: Impacte nas cidades e nas pessoas*, Edições Universidade Fernando Pessoa.
- Castells, Manuel (1998), *The Informational City*, Basil Blackwell.
- - (2000), “Grassrooting the Space of Flows”, in James Wheeler, Yuko Aoyama e Barey Warf, *Cities in the Telecommunication Age, The Fracturing of Geographies*, Routledge.
- Comissão de Execução *Aveiro Digital* (2003), *Programa Aveiro Digital 2003-2006*.
- Comissão de Execução *Aveiro Digital* (2005), *Relatório de Actividades 2004 do Programa Aveiro Digital 2003-2006*.
- Comissão de Execução *Aveiro Digital* (2006), *Relatório de Actividades 2005 do Programa Aveiro Digital 2003-2006*.
- Energia, Nova Base, Quatro e Gaia Digital (2002), *NVAT* Método de Implementação*.
- Energia, Nova Base, Quatro e Gaia Digital (2002), *PDD – Plano Director Digital*.

- Equipa de Coordenação de Aveiro Cidade Digital (2001), *Relatório Global da 1ª Fase do Programa Aveiro Cidade Digital 1998-2000*.
- Firmino, R. “Not Just Portals: virtual cities as complex sociotechnical phenomena”, *Journal of Urban Technology*, volume 10, número 3, 2003.
- Furtado, Gonçalo “Considerações sobre o Planeamento Urbano face à Sociedade da Informação”, in Luís Borges Gouveia (org.) *Cidades e Regiões Digitais: Impacte nas cidades e nas pessoas*, Edições Universidade Fernando Pessoa, 2003.
- Gouveia, Luís Borges (1996), “Realidade Virtual: novos mundos ou mundos alternativos”, CEREM, UFP.
 - (2003), “Agregar o digital, o virtual e o real: reinventar o espaço e o tempo”, ExperimentaDesign, Bienal de Lisboa.
 - (2003), (org.), *Cidades e Regiões Digitais: Impacte nas cidades e nas pessoas*, Edições Universidade Fernando Pessoa.
 - *Gaia Digital, Ligar o real com o virtual*, Cidades e Regiões Digitais, Encontro Nacional 2003, Auditório Municipal de Mirandela.
 - (2004) “O digital, a logística e o território”, Universidade de Aveiro.
 - (2004) *Local e-government – A governação digital na autarquia*, SPI, Porto.
- Gouveia, Luís Borges e Joaquim Borges Gouveia, “Connecting the real and the virtual world: a discussion on measuring digital cities impact”, *Workshop sobre Abordagens Sócio-Técnicas em SI*, 3ºCAPSI, 21 de Novembro, Universidade de Coimbra.
- Gouveia, Joaquim Borges, Luís Borges Gouveia e Jorge Xavier (2003) “*Gaia Global – 1º Ano do Projecto. Conceitos e Diferenciação*”, *Brochura de apresentação do projecto Gaia Global*, Vila Nova de Gaia.
- Graham, S. e A. Aurigi (1997), “Virtual Cities, Social Polarization and the Crisis in Urban Public Space”, *Journal of Urban Technology*, 4.
- Ishida, T. (2000), “Understanding Digital Cities”, *Digital Cities: experiences, Technologies and future perspectives, Lecture Notes in Computer science*, Vol. 1765, Springer-Verlag.
 - (2000) “Understanding Digital Cities”, in T. Ishida and K. Isbister Eds. *Digital Cities: Experiences, Technologies and Future Perspectives*, Lecture Notes in Computer Science, Vol. 1765, Springer-Verlag.
- Lalli, M., “Urban Related Identity: Theory, Measuring and Empirical Findings”, in *Journal of Environmental Psychology*, 12.
- Mamede, José (2004), *Arquitetura de cidades digitais. Notas para uma abordagem comunicacional do web urbanismo*, Bahia: Universidade Federal da Bahia.
- Missão para a Sociedade da Informação, Ministério da Ciência e Tecnologia (1997), *Livro Verde para a Sociedade da Informação*, Lisboa.
- Moutinho, José Luiz “Building the Information Society in Portugal: Lessons from the Digital Cities Program 1998-2000”, *8ª Conferência Internacional de Políticas Tecnológicas e Inovação*.
- Neves, Bárbara (2007), “Cidades Digitais: Definições, Acções e Desafios. Uma abordagem sociológica do *Gaia Global* e do *Aveiro Digital*”, *Cidades Digitais: O Dia Seguinte*, Universidade Fernando Pessoa.
- Neves, Bárbara (2006), “Digital Cities: Preliminary Findings”, *Working Paper CAPP n.º 5/06*.
- POSI, UMIC, *Guia de Operacionalização das Cidades e Regiões Digitais*, Setembro de 2003, disponível em <http://www.posi.pcm.gov.pt/documentos/pdf/coordenadasCidades.pdf>, 05-10-2006.

- Programa de Acção integrado no Plano Tecnológico do XVII Governo: Mobilizar a Sociedade da Informação e do Conhecimento, *Ligar Portugal*, disponível em <http://www.ligarportugal.pt>, 05-10-2006.
- Programa Cidades e Regiões Digitais, www.cidadesdigitais.pt/index.php?option=com_content&task=section&id, <http://www.posi.pcm.gov.pt/?&acao=paginaf&pag=destaque-cidades&pbanner=regioesdigitais> (20 de Setembro de 2006).
- Schuler, Doug (2001) *Digital Cities and Digital Citizens*, Evergreen State College, Palo Alto.
- Virílio, Paul (2000), *Cibermundo: A Política do Pior*, Teorema, Lisboa.
- Xavier, Jorge, Luís Borges Gouveia e Joaquim Borges Gouveia (2003), “*Gaia Global – O Cidadão como Umbigo da Cidade Digital*”, in Luís Borges Gouveia, *Cidades e Regiões Digitais. Impacte nas cidades e nas pessoas*, Fundação Fernando Pessoa, Porto.
- Xavier, Jorge (2004), *O Impacto das Cidades Digitais na Sociedade da Informação. O Caso Português*, Dissertação de Mestrado em Gestão de Ciência, Tecnologia e Inovação, Universidade de Aveiro.

Sítios Electrónicos

Gaia Global, www.gaiaglobal.pt

Aveiro Digital, www.aveiro-digital.pt

Programa Cidades e Regiões Digitais, www.cidadesdigitais.pt

INE, www.ine.pt

OCDE, www.ocde.pt

APDSI, www.apdsi.p

Infopédia, www.infopedia.pt

POSI <http://www.posi.pcm.gov.pt>

Nota Biográfica

Bárbara Barbosa Neves é licenciada em Comunicação Social, especializada em Marketing, Publicidade e Relações Públicas e mestre em Sociologia pelo Instituto Superior de Ciências Sociais e Políticas da Universidade Técnica de Lisboa. Actualmente é doutoranda do *NetLab*, Universidade de Toronto e Universidade Técnica de Lisboa. É investigadora e assistente científica do Centro de Administração e Políticas Públicas (CAPP) do Instituto Superior de Ciências Sociais e Políticas da Universidade Técnica de Lisboa, “*Visiting Research Student*” do *NetLab*, Universidade de Toronto e bolsista de ciência e tecnologia da Fundação para a Ciência e Tecnologia (FCT). Desenvolve investigação aplicada na área das cidades digitais, governo electrónico e no estudo do impacto social da tecnologia.

Centro de Administração e Políticas Públicas
 Instituto Superior de Ciências Sociais e Políticas,
 Rua Almerindo Lessa,
 Pólo Universitário do Alto da Ajuda,
 1300-663 Lisboa, Portugal
 Tel.: +351 969192664
 Fax: +351 213 619 442
barbara.neves@iscsp.utl.pt

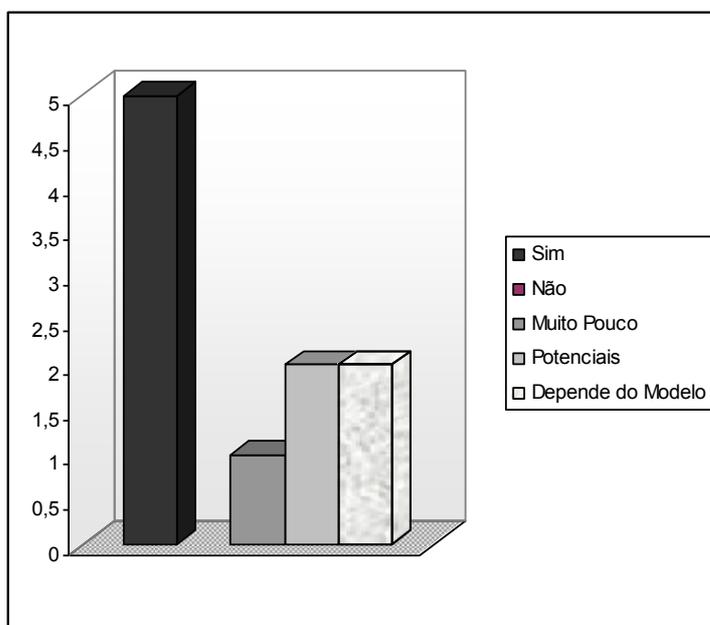
Imagens, Tabelas e Figuras

Figura 1– Portal do Cidadão de Gaia



(www.gaiaglobal.pt)

Gráfico 1 – “As Cidades Digitais satisfazem complementarmente algumas necessidades sociais (interacção, identidade) e políticas (exercício da cidadania) dos seus cidadãos?”



N=10

Gráfico 2 – “As Cidades Digitais são espaços de cidadania?”

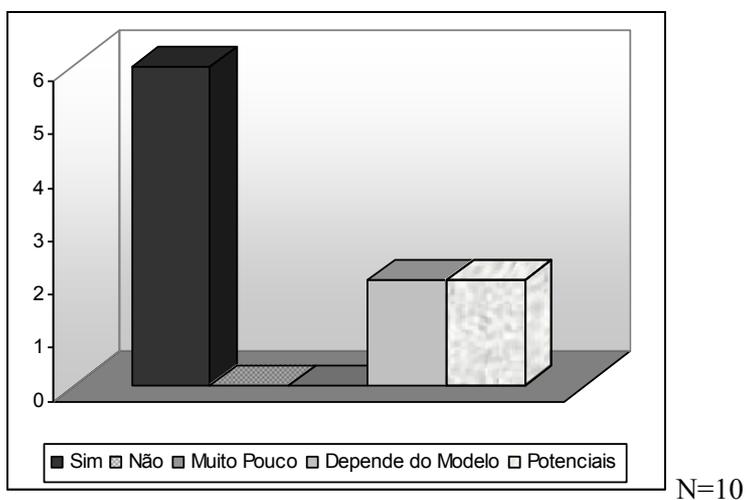


Figura 2 – “O Gaia Global permite-lhe estar mais perto do seu governo local?”/ “O Gaia Global permite-lhe estar mais perto das instituições e empresas locais?”

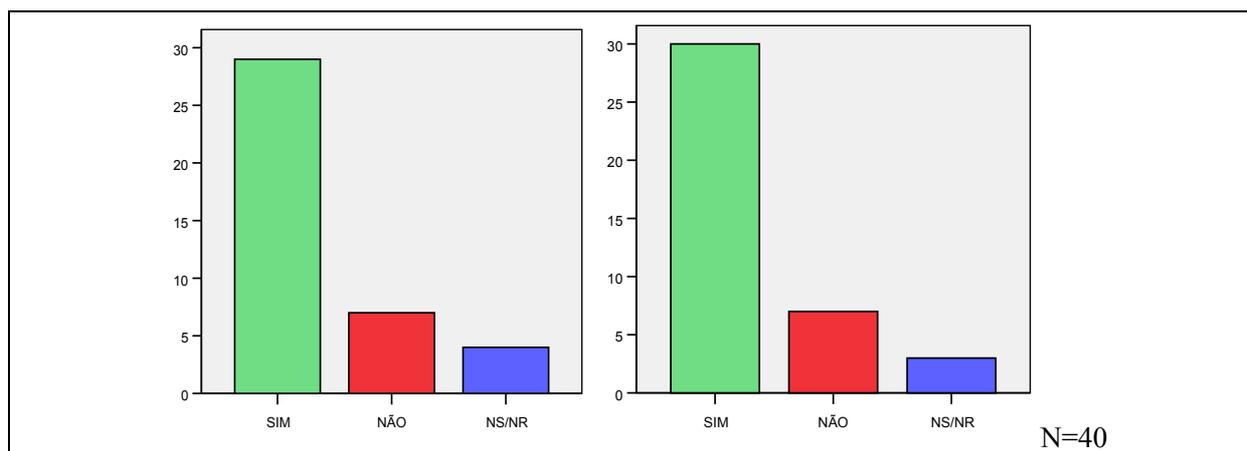


Gráfico 3 – “O Gaia Global permite-lhe aceder à informação, bens e serviços de Gaia?”

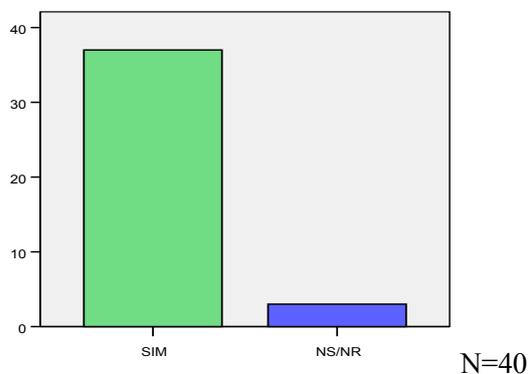


Gráfico 4 – “O *Gaia Global* permite-lhe aceder a serviços municipais *on-line*?”

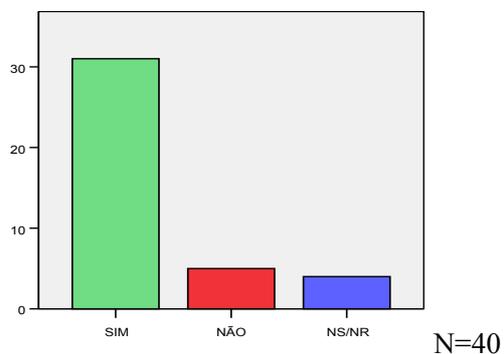


Figura 3 – “O *Gaia Global* permite-lhe resolver assuntos com o seu município mais rapidamente?”/ “O *Gaia Global* permite-lhe esclarecer dúvidas com o seu município mais rapidamente?”

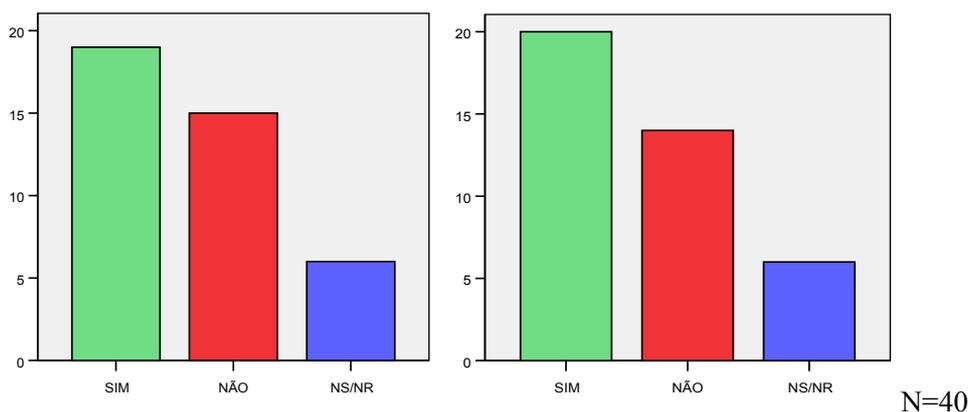


Gráfico 5 – “O *Gaia Global* permite-lhe intervir activamente na sua cidade?”

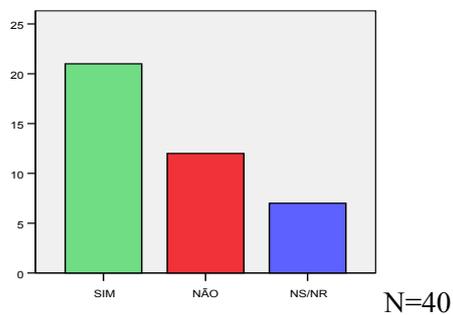


Gráfico 6 – “O Gaia Global permite-lhe exercer a sua cidadania?”

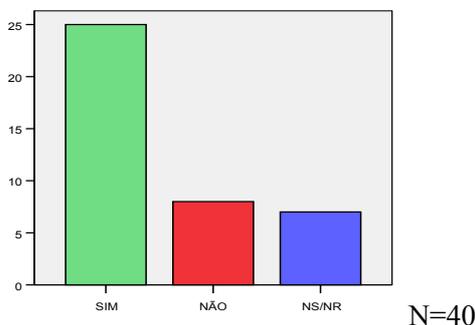


Figura 4 – Aveiro Digital



(www.aveiro-digital.pt)

Resumo

Esta comunicação analisa e apresenta os resultados empíricos de uma investigação sobre os projectos locais “Cidades e Regiões Digitais”, iniciativas que englobam a autarquia, mas igualmente outras instituições e entidades do território a que se referem. As cidades e regiões digitais que especificamente abordamos, na medida em que, existem outras variantes, integram maioritariamente projectos de governo electrónico, inserindo-se numa estrutura de iniciativa digital regional.

A cidade e a região digital são representadas, numa aproximação simplificada, por um sítio electrónico ou um conjunto de sítios electrónicos que reproduzem a cidade física *on-line*, agrupando numa plataforma digital, a sua informação, os seus acontecimentos, as suas relações institucionais, estatais e comunitárias e promovendo a interacção entre os diversos actores locais (cidadãos, empresas, município, entidades e associações). Contudo, a definição destes projectos é indubitavelmente mais complexa, pois com recurso às Tecnologias de Informação e Comunicação, englobam a modernização autárquica (alteração de práticas, rotinas e modos de procedimentos; aumento de eficiência e eficácia;

redução de custos e melhor serviço aos cidadãos); a dinamização e inovação regional; as infra-estruturas e acessibilidades digitais; a formação e a mobilização para a nova Era. Os seus objectivos gerais são criar competências regionais aplicadas que concebam valor económico para a região, ampliem a qualidade de vida dos seus cidadãos, forneçam um meio para o exercício da cidadania, tornando-se um ponto de acesso de informação e de centros de decisão locais e impulsionem a competitividade das suas empresas e o seu desenvolvimento sustentado.

O nosso estudo de caso múltiplo de uma cidade e de uma região digital portuguesa (*Gaia Global e Aveiro Digital*) baseia-se numa triangulação metodológica, que assenta em e-questionários, e-entrevistas, entrevistas e avaliação dos respectivos sítios electrónicos.