



CROWDURBANISMO

[potencialidades e limitações da mobilização digital para intervenções urbanas]

CROWDURBANISMO

[potencialidades e limitações da mobilização digital para intervenções urbanas]

Universidade Federal do Rio de Janeiro [UFRJ]
Faculdade de Arquitetura e Urbanismo [FAU]
Programa de Pós-Graduação em Urbanismo [PROURB]
Rio de Janeiro [2013]

DISSERTAÇÃO apresentada ao programa
de Pós Graduação em Urbanismo da
Universidade Federal do Rio de Janeiro
[PROURB | UFRJ] como requisito parcial
para a obtenção do título de Mestre em
Urbanismo.

[Orientadora] Prof^a Dr.^a Rachel Coutinho
[Coorientadora] Prof.^a Dr.^a M^a Cristina Cabral

M217 Maia, Flávia Neves.
Crowdurbanismo: potencialidades e limitações da mobilização digital para intervenções urbanas / Flávia Neves Maia. Rio de Janeiro: UFRJ / FAU, 2013. 221 f.: il.; 21 cm.

Orientador: Raquel Coutinho Marques da Silva.

Coorientador: Maria Cristina Cabral.

Dissertação (mestrado) – UFRJ / PROURB / Programa de Pós-Graduação em Urbanismo, 2013.

Referências bibliográficas: f. 193-199.

1. Planejamento urbano – Aspectos sociais. 2. Mobilização social. 3. Urbanismo – Inovações tecnológicas. 4. Revitalização urbana. I. Silva, Raquel Coutinho Marques da. II. Cabral, Maria Cristina. III. Universidade Federal do Rio de Janeiro, Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Programa de Pós-Graduação em Urbanismo. III. Título

CDD 711.13

À multidão criativa que se mobiliza ao meu redor:

Meus avós paternos Mundico (*in memoriam*), e Eunice (*in memoriam*),
meus avós maternos Wilson e Ausair (*in memoriam*),
meu pai Ernani, minha mãe Aderlane,
minhas irmãs Cecília e Bárbara,
meus tios Weldes e Gisele,
minha prima Carol
e ao Alex

[que é por si só uma multidão na multidão].

AGRADECIMENTOS

Meus agradecimentos sinceros à Prof.^a Dr.^a Rachel Coutinho e à Prof.^a Dr.^a Maria Cristina Cabral pelas proveitosas orientações; ao Prof. Dr. Rodrigo José Firmino, pela rica experiência proporcionada em Curitiba; e aos funcionários do PROURB, pelas informações;

Aos meus amigos mais próximos, especialmente à Ayara, pelas empolgantes discussões e investigações (oficiais e paralelas); e à Raquel, pelos argutos comentários, incansável torcida e companheirismo.

À turma do Mestrado, na figura do Gustavo, por ter carnavalizado o percurso e caricaturado as tensões, tornando esta empreitada divertida.

À Renata Beck, Domingos Secco, Gabriel Gomes, Luciano Braga, Rodrigo Maia, Andréa Helou e Julieta Fialho, por mostrarem-se dispostos a responder aos meus inúmeros questionamentos e por defenderem acaloradamente como eu a força da mobilização social em rede;

E, principalmente, à minha família e ao meu namorado, não só por terem dado suporte imprescindível à realização desta dissertação, mas também por terem compreendido minhas ausências.

RESUMO

MAIA, Flávia Neves. **“Crowdurbanismo”** - Potencialidades e Limitações da Mobilização Digital para Intervenções Urbanas. Rio de Janeiro, 2013. Dissertação de Mestrado em Urbanismo - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo [FAU], Programa de Urbanismo [PROURB], Universidade Federal do Rio de Janeiro [UFRJ].

Desde a década de 1970, a reestruturação cultural, social, política e econômica apoiada nas novas tecnologias da informação e da comunicação (TICs) vem associada a transformações nos processos humanos, inclusive nos de planejamento e projeto urbanos. Uma das transformações refere-se ao interesse renovado dos atores sociais na participação pública com as possibilidades inéditas de mobilização social independente do envolvimento de mediadores tradicionais (Estado e especialistas, por exemplo), trazidas pelos mecanismos digitais de *autocomunicação de massas*. Um destes é o *crowdsourcing* – mecanismo de mobilização de dinheiro, conhecimento e mão de obra da “multidão” através da internet – que, desde meados de 2010, tem sido usado para viabilização de intervenções nas cidades, configurando o que tem sido chamado de “crowdurbanismo”. Este uso suscita uma série de questões quanto a suas potencialidades e limitações para o planejamento e o projeto urbanos. Aqui, através de revisão de literatura, análise documental e entrevistas, estas potencialidades e limitações são levantadas, e sua manifestação no Brasil, onde o *crowdsourcing* para intervenções urbanas está no seu início, é analisada. É oferecida uma visão geral dos pontos de contato e distanciamento entre a teoria emergente sobre “crowdurbanismo” e as primeiras práticas brasileiras. Conclui-se, essencialmente, que há mais potencialidades que limitações à prática, e que há caminhos para a superação de suas limitações. Sugere-se, também, que há grande possibilidade de sua consolidação nos próximos anos, e que ela pode ser estudada como um componente legítimo, ainda que de caráter insurgente ou subversivo, para renovação da reflexão e da ação sobre as cidades contemporâneas.

Palavras-chave: *Crowdsourcing*, Colaboração Digital, Mobilização Social, Urbanismo Insurgente.

ABSTRACT

MAIA, Flávia Neves. “**Crowdurbanismo**” - Potencialidades e Limitações da Mobilização Digital para Intervenções Urbanas. Rio de Janeiro, 2013. Dissertação de Mestrado em Urbanismo - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo [FAU], Programa de Urbanismo [PROURB], Universidade Federal do Rio de Janeiro [UFRJ].

Since the 1970s, the cultural, social, political and economic restructuring supported by the new information and communication technologies (ICTs), come associated with changes in the human processes, including those on urban planning and urban design. One of the changes is related to the renewed interest of social actors on public involvement, with the unprecedented possibilities for social mobilization independent of the involvement of traditional mediators (State and specialists, for example), brought by digital mechanism of *mass-self communication*. One of them is *crowdsourcing* – a mobilization mechanism of money, knowledge or labor through internet – which, since mid-2010 has been used to enable interventions in cities, setting up what has been called “crowdurbanism”. This use raises a number of questions about their potentialities as limitations for urban planning and urban design. Here, through literature review, document analysis and interviews, these potentialities and limitations are brought up, and its manifestations in Brasil, where the *crowdsourcing* for urban interventions is in its infancy, is analyzed. It is offered an overview of the point of contact and distance between the emerging theory on "crowdurbanism" and the first Brazilian practices. It is concluded, essentially, that there is more potentialities than limitations to the practice, and that there are ways to overcome its limitations. It is suggested, also, that there is a great possibility of consolidation in the coming years, and that it can be studied as a legitimate component, although with an insurgent or subversive character, for renewal of reflection and action on contemporary cities.

Key-words: *Crowdsourcing*, Digital Collaboration, Social Mobilization, Insurgent Urbanism.

SI CORRÉS A LA HORA DE LAS SOMBRAS LARGAS...

... PARECE QUE VAS A MIL.



Se corres na hora das sombras longas...parece que vais a mil. [Liniers]

ÍNDICE DE TABELAS

TABELA 1 UNIDADES-CASO SELECIONADAS	30
TABELA 2 ENTREVISTADOS SELECIONADOS	31
TABELA 3 REVISÃO DE LITERATURA.....	58
TABELA 4 PADRÃO DE PROPOSTAS DO CATARSE. FONTE: BLOG.CARTASE.ME. ADAPTADO PELA AUTORA	163
TABELA 5 PROPOSTAS NO CATARSE RELACIONADAS A QUESTÕES URBANAS. FONTE: CROWDURBANISMO.CROWDMAP.COM	164

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA 1: EVOLUÇÃO DO NÍVEL DE DETALHAMENTO DO MAPA <i>OPENSTREETMAP</i> NO HAITI 48H APÓS O TERREMOTO DE 2010. FONTE: BBC 2010	37
FIGURA 2 CRIANÇAS INDIANAS CONVOCAM OS MORADORES DE SUA FAVELA A SE VACINAREM CONTRA POLIOMIELITE. CENA DO DOCUMENTÁRIO: “OS OTIMISTAS REVOLUCIONÁRIOS”. FONTE: HTTP://REVOLUTIONARYOPTIMISTS.ORG/	38
FIGURA 3 CRIANÇA INDIANA APONTA O PRIMEIRO MAPEAMENTO DE SUA FAVELA. CENA DO DOCUMENTÁRIO: “OS OTIMISTAS REVOLUCIONÁRIOS”. FONTE: HTTP://REVOLUTIONARYOPTIMISTS.ORG/	38
FIGURA 4 MAPEAMENTO FOTOGRÁFICO COM SMARTPHONE. CENA DO DOCUMENTÁRIO: “OS OTIMISTAS REVOLUCIONÁRIOS”. FONTE: HTTP://REVOLUTIONARYOPTIMISTS.ORG/	39
FIGURA 5 CRIANÇA FAZ RECONHECIMENTO DA ÁREA A SER MAPEADA. CENA DO DOCUMENTÁRIO: “OS OTIMISTAS REVOLUCIONÁRIOS”. FONTE: HTTP://REVOLUTIONARYOPTIMISTS.ORG/	39
FIGURA 6 CRIANÇAS FAZEM RECONHECIMENTO DA ÁREA A SER MAPEADA. CENA DO DOCUMENTÁRIO: “OS OTIMISTAS REVOLUCIONÁRIOS”. FONTE: HTTP://REVOLUTIONARYOPTIMISTS.ORG/	39
FIGURA 7 CÂMERA DIGITAL ACOPLADA À PIPA PARA MAPEAMENTO FOTOGRÁFICO AÉREO. FONTE: HTTP://FOCUSFOTO.COM.BR/FOTOGRAFANDO-A-CIDADE-COM-PIPAS/	40
FIGURA 8 INTERFACE DA PLATAFORMA DE MAPEAMENTO DIGITAL COLABORATIVO DE RISCOS SOCIOAMBIENTAIS FEITA PELOS JOVENS DAS FAVELAS CARIOCAS. FONTE: RIO.UNICEF-GIS.ORG.	41
FIGURA 9 CAMPANHA ADOTE UM HIDRANTE, DO APLICATIVO DESENVOLVIDO PELO CODE FOR AMERICA. FONTE: ADOPTAHYDRANT.ORG	42
FIGURA 10 PROJETO PARA PISCINA FLUTUANTE FINANCIADA COLETIVAMENTE EM NOVA YORK. FONTE: PLUSPOOL.ORG	43
FIGURA 11 A POPULAÇÃO ISLANDESA VIRA AS COSTAS PARA O SISTEMA POLÍTICO TRADICIONAL. FONTE: BIT.LY/1fRbKK1	45
FIGURA 12 FONTE: RECAPTCHA.NET	54
FIGURA 13 PARQUE URBANO SUBTERRÂNEO. PROPOSTA DO PROJETO LOWLINE. FONTE: LOWLINE.ORG.	118
FIGURA 14 TERMINAL ABANDONADO EM NOVA YORK. ÁREA DE INTERVENÇÃO DO PROJETO LOWLINE. FONTE: LOWLINE.ORG	118
FIGURA 15 PARTE DO PROJETO LOWLINE LANÇADO NA PLATAFORMA DE FINANCIAMENTO COLETIVO: SISTEMA DE TRANSMISSÃO DE ILUMINAÇÃO SOLAR PARA O SUBTERRÂNEO POR MEIO DE FIBRAS ÓTICAS. FONTE: LOWLINE.ORG	118
FIGURA 16 TWITTER DO PREFEITO DE DETROIT. FONTE: BRICKSTARTER.ORG.	119
FIGURA 17 PROJETO DE ESTÁTUA DO ROBOCOP. FONTE: BRICKSTARTER.ORG	119

SUMÁRIO

[INTRODUÇÃO]	16
[OBJETO]	21
[OBJETIVO]	23
[JUSTIFICATIVA E RELEVÂNCIA]	24
[ABORDAGEM METODOLÓGICA]	26
[ESTRUTURA DA DISSERTAÇÃO]	32
1. DEFINIÇÃO E REVISÃO DE LITERATURA	34
1.1 CROWDSOURCING	35
1.2. CRIATIVIDADE COLETIVA E COLABORAÇÃO DIGITAL	47
1.3. CULTURA, SOCIEDADE, POLÍTICA E ECONOMIA NA ERA DA INFORMAÇÃO	57
1.3.1 CIBERCULTURA E CULTURA DA VIRTUALIDADE REAL	59
1.3.2 SOCIEDADE EM REDE E AUTOCOMUNICAÇÃO DE MASSAS <i>VERSUS</i> INDIVIDUALIZAÇÃO	62
1.3.3 ECONOMIA INFORMACIONAL, CRISE DO ESTADO-NAÇÃO E DEMOCRACIA	67
1.4. CIDADE CRIATIVA, CIBERCIDADE E CIBERCIDADANIA	73

	12
1.4.1. CIDADE CRIATIVA _____	74
1.4.2. CIBERCIDADE E CONCEITOS CORRELATOS _____	76
1.4.3 CIBERCIDADANIA _____	82
1.5. DO URBANISMO E PLANEJAMENTO URBANO MODERNISTA, NEOLIBERAL E PARTICIPATIVO AO INSURGENTE OU SUBVERSIVO. _____	84
<u>2. “CROWDURBANISMO”: POSSÍVEIS POTENCIALIDADES E LIMITAÇÕES _____</u>	<u>98</u>
2.1 DISPOSIÇÃO PARA USO CÍVICO DA MÍDIA DIGITAL _____	101
2.2 ELIMINAÇÃO DE OBSTÁCULOS DO CONTATO FACE A FACE _____	103
2.3 CISÃO DIGITAL _____	106
2.4 SUPRESSÃO DO FÍSICO PELO VIRTUAL _____	108
2.5 COMPROMETIMENTO DE QUALIDADE _____	110
2.6 DESVALORIZAÇÃO OU TRANSFORMAÇÃO DO PAPEL DE URBANISTAS _____	112
2.7 INADEQUAÇÃO DO <i>CROWDFUNDING</i> AO URBANISMO _____	115
2.8 DESMOTIVAÇÃO PARA CONTRIBUIÇÃO _____	122
2.9 AMPLIAÇÃO DO CAPITAL SOCIAL _____	125
2.10. REDEFINIÇÃO DAS FRONTEIRAS DE ATUAÇÃO DOS CIDADÃOS E DO ESTADO _____	128
<u>3. CROWDURBANISMO NO BRASIL: ESTUDOS DE CASO _____</u>	<u>132</u>
3.1 REGISTRO DO “CROWDURBANISMO” NO BRASIL _____	133

3.2 DELIMITAÇÃO DAS UNIDADES-CASO	136
3.2.1 CATARSE	137
3.2.2 TIQUATIRA EM CONSTRUÇÃO	138
3.2.3 PORTOALEGRE.CC	139
3.2.4 SERENATA REDENÇÃO ILUMINADA	140
3.2.5 SHOOT THE SHIT	142
3.2.6 QUE ÔNIBUS PASSA AQUI?	142
3.3 ANÁLISE DOCUMENTAL E ENTREVISTAS SEMIESTRUTURADAS	143
3.3.1 MOTIVAÇÃO	145
3.3.2 VIABILIZAÇÃO FINANCEIRA	149
3.3.3 ATUAÇÃO PROFISSIONAL COM AS TICS	154
3.3.4 ATUAÇÃO DOS CIDADÃOS COM AS TICS	156
3.3.5 SALTO DO ESPAÇO VIRTUAL PARA O FÍSICO	159
3.3.6 ESTRATÉGIAS DE MOTIVAÇÃO À PARTICIPAÇÃO	161
3.3.7 PADRÃO DAS PROPOSTAS	162
3.3.8 TEMPO DE DURAÇÃO DO PROCESSO	165
3.3.9 VIDA ÚTIL E MANUTENÇÃO	166
3.3.10 ENVOLVIMENTO DO ESTADO	166
3.3.11 ENVOLVIMENTO DE TÉCNICOS ESPECIALIZADOS	172
3.3.12 ENVOLVIMENTO DA ACADEMIA	174
3.3.13 RESISTÊNCIA DO ESTADO OU DE OUTROS ATORES SOCIAIS	175

	14
3.3.14 ENVOLVIMENTO ANÔNIMO: CONTROLE DE USUÁRIOS COM INTERESSES ESCUSOS	177
3.3.15 “IMPACTOS” E PERSPECTIVAS FUTURAS	180
3.3.16 CISAÇÃO DIGITAL	182
[CONCLUSÃO]	186
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	193
APÊNDICE A – PLANILHA DE CASOS	200
APÊNDICE B – BANCO DE DADOS PARA ANÁLISE DOCUMENTAL	201
APÊNDICE C – REVISÃO DE LITERATURA E TÓPICOS DAS ENTREVISTAS	202
APÊNDICE D – ENTREVISTA SEMIESTRUTURADA	203
APÊNDICE E - RELATÓRIO DE CASO CATARSE	204
APÊNDICE F – RELATÓRIO DE CASO TIQUATIRA EM CONSTRUÇÃO	209
APÊNDICE G - RELATÓRIO DE CASO PORTOALEGRE.CC	211

<u>APÊNDICE H - RELATÓRIO DE CASO SERENATA REDENÇÃO ILUMINADA</u>	<u>218</u>
--	-------------------

<u>APÊNDICE I - RELATÓRIO DE CASO SHOOT THE SHIT E QUE ÔNIBUS PASSA AQUI?</u>	<u>220</u>
--	-------------------

[INTRODUÇÃO]

“Pois o que é irreversível no Brasil como no mundo é o empoderamento dos cidadãos, sua autonomia comunicativa e a consciência dos jovens de que tudo que sabemos do futuro é que eles o farão. Mobil-izados.” (CASTELLS, 2013, p.182).

Este trabalho levanta potencialidades e limitações do uso do *crowdsourcing* – mecanismo digital de mobilização de recursos humanos – para intervenções urbanas. *Crowdsourcing* para intervenções urbanas, *crowdsourcing cívico* ou “crowdurbanismo”¹ são termos usados aqui sem distinção, então, para referir-se a um tipo de *mobilização social pela internet para viabilização de intervenções nas cidades*.

Ainda que a prematuridade do uso do *crowdsourcing* para intervenções urbanas não permita afirmações categóricas quanto às questões que levanta, o levantamento destas questões já evidencia a ocorrência de transformações urbanas - tanto na dimensão espacial como social - relacionadas a ele. Discorrer sobre estas questões, sem pretender esgotá-las, muito menos responder a todas elas, mas ainda assim oferecendo uma visão crítica e de cunho científico a respeito das transformações que suscita é o propósito central desta Dissertação.

No caminho para atingir este objetivo principal, algumas etapas são cumpridas. São elas: (1) a revisão da literatura científica disponível

¹ Sem pretender entrar na discussão quanto ao fato de este tipo de prática configurar ou não uma nova forma de Urbanismo, uso, para efeitos didáticos, o termo “crowdurbanismo” para me referir a processos de intervenções urbanas que passam, em pelo menos uma de suas fases, por mecanismos de *crowdsourcing*. *Crowdurbanismo*, *crowdsourcing cívico* e *crowdsourcing* para intervenções urbanas são, assim, termos usados ao longo deste texto com o mesmo sentido, indiscriminadamente. A palavra *crowdurbanismo* aparece pela primeira vez no Brasil em 2012, em *post* de George Yurievitch no *blog* do *Catarse*. Disponível em: <<http://blog.catarse.me/financiamento-coletivo-e-questoes-urbanas/>>. Acesso em setembro de 2012.

(emergente e escassa) sob o viés desta investigação, para posicionar o *crowdsourcing* como parte de um fenômeno global e, enquanto tal, como um mecanismo com grande possibilidade de consolidação nos próximos anos; (2) a colocação do “crowdurbanismo” como um componente que pode contribuir para a renovação dos processos de planejamento, projeto e gestão das cidades contemporâneas; (3) o registro e a classificação das iniciativas mais relevantes existentes do uso do *crowdsourcing* para questões urbanas na sua gênese (início da década de 2010) no Brasil; e (4) a contribuição para dar maior precisão teórica a termos que têm sido usados para identificar transformações urbanas relacionadas à emergência da web 2.0², como, por exemplo, *crowdurbanismo*, *urbanismo P2P*, *crowdsourced placemaking*, *cidade remixada*, *cidade copyleft* e outros.

A Revolução³ nas Tecnologias da Informação e da Comunicação (TICs), disparada nos anos de 1970 com o surgimento do embrião da internet, segundo Castells (2003), transformou as relações sociais e os espaços humanos.

² Web 2.0 é a plataforma que dá suporte à participação e colaboração de usuários da Rede. O conceito será melhor descrito adiante.

³ A Revolução das TICs é também tratada como Revolução Digital, Terceira Revolução Industrial ou Revolução Técnico-Científica-Informacional e tem sido estudada intensamente desde os anos de 1990 por autores como o sociólogo Castells e o antropólogo Lévy.

As cidades sofreram mudanças na dimensão *social*, com a emergência da sociedade em rede (CASTELLS, 2007); e na dimensão *espacial* – tanto *virtual*, com a sobreposição de uma infraestrutura urbana “invisível”, a internet, às redes tradicionais (água e esgoto, sistema viário, telefonia, etc.); quanto *física*, pelas transformações no território que o uso dessa nova infraestrutura pressupõe, como por exemplo, a diminuição da área necessária para a realização de certas atividades⁴.

Diversos autores abordam estas transformações sociais e espaciais - virtuais e físicas - urbanas. Uns dos primeiros a associá-las foram Graham e Marvin (2001), em *Splintering Urbanism*, livro que analisa as interações complexas entre redes de infraestrutura, espaços urbanos e relações humanas, e traz discussões sobre a relação entre tecnologia e sociedade. Para eles, o fenômeno urbano contemporâneo é um intrincado processo *sociotécnico*, o que exige a construção interdisciplinar de um urbanismo crítico da cidade organizada em redes.

O Urbanismo crítico na era da informação e da comunicação percebe, dentre outras coisas, a *tecnologia* como uma *construção social*, como um elemento produzido e transformado constantemente pelos atores

⁴ O uso da internet pressupõe transformações variadas no território urbano. As videoconferências pela internet, os postos de trabalho fora da empresa e o *home banking*, por exemplo, diminuem a área necessária para realização de determinadas atividades comerciais.

sociais e, ao mesmo tempo, produtor e transformador destes atores, – e não como um elemento exógeno à sociedade, com “impacto” sobre ela. Como será demonstrado ao longo desta Dissertação, este também é o entendimento que se tem aqui do uso do *crowdsourcing* no Urbanismo: como um mecanismo em desenvolvimento, que transforma a ação cidadã nos espaços públicos urbanos e é transformado por esta ação. À medida que este mecanismo de base tecnológica é construído pela sociedade e à medida que a transforma, transforma também seu suporte físico de maneiras inéditas. Por isso é importante analisa-lo criticamente no âmbito desta disciplina.

Este é o enfoque de diversos outros autores desde Graham e Marvin. O mais referenciado no Brasil neste tema tem sido Milton Santos (1998), com seus estudos sobre a globalização e o *meio técnico científico informacional*, que é o meio geográfico que se afirma nos anos 1970 e perdura até hoje. Neste meio, os objetos mais relevantes são elaborados a partir dos princípios da ciência e se servem de uma técnica informacional. Pode-se falar de uma “cientificização” e uma “tecnicização” da paisagem, antes essencialmente natural. A informação advinda da ciência e da técnica passa a estar presente de tal modo nos objetos que formam o espaço, que

se torna fundamental para a ação humana realizada sobre estes objetos e este espaço.

Depois de Milton Santos, estudiosos das relações entre tecnologia, sociedade e espaço multiplicaram-se no Brasil, especialmente nos anos 2000. Dentre os brasileiros que estudam transformações recentes no espaço urbano, pode-se citar Rosane Araújo (2001, 2007), com suas ponderações a respeito das cidades contemporâneas e as novas tecnologias; Lemos (2004, 2005), com os conceitos de *cibercidade* e *ciberurbe*; Egler (2007), com sua pesquisa sobre a ação política dos atores em rede no governo das cidades; e Firmino e Duarte (2012), com seus estudos sobre espaço ampliado e vigilância na cidade ubíqua, dentre outros.

A nível internacional, Ascher (1995), com a hipótese sobre o surgimento de uma nova forma urbana, a *metápole*, a partir das novas possibilidades de transporte e armazenamento de bens, informações e pessoas; e Sassen (2001), com suas considerações a respeito da cidade global e do web-urbanismo são os que mais se destacam.

Há, sem dúvida, diversos outros que poderiam ser mencionados, mas esta pequena amostra permite apontar que o tema das transformações urbanas relacionadas às TICs é relevante e tem sido bastante explorado na virada do século XX para o XXI.

Mas há um aspecto destas transformações ainda escassamente abordado. Relaciona-se à emergência da web 2.0. A web 2.0 ou a segunda geração da web consiste no “aglomerado de tecnologias, dispositivos e aplicações que dá suporte à proliferação de espaços sociais na internet”. (CASTELLS, 2007, p. xii). Não representa propriamente uma evolução tecnológica em relação à web original (web 1.0 ou de primeira geração) e sim uma nova forma de utilizá-la: como um ambiente de interação e participação, em que os usuários podem produzir e compartilhar conteúdos sem a necessidade de mediação, ou seja, de forma autônoma.

O *crowdsourcing* baseia-se em plataformas da web 2.0. Por isso este trabalho resgata algumas das transformações relacionadas à sua emergência, contribuindo tanto para o entendimento do funcionamento do mecanismo como para, de uma perspectiva mais ampla, o entendimento das transformações socioespaciais urbanas associadas a ela.

A emergência da web 2.0 é que confere maior dramaticidade às transformações impulsionadas desde 1970 com as TICs, porque implica em uma mudança fundamental no domínio da comunicação: configura-se o que Castells (2013) chama de *autocomunicação de massas*. Nela, libera-se o polo emissor de informação e conhecimento (a mídia tradicional, por exemplo) em favor da existência de múltiplos polos, ao mesmo tempo

emissores e receptores (os usuários conectados à rede digital). Isso significa que indivíduos ou grupos passam a não mais precisar de intermediários para troca de notícias e saberes. Para o autor, “a *autocomunicação de massas* fornece a plataforma tecnológica para a construção da autonomia do ator social, seja ele individual ou coletivo, em relação às instituições da sociedade.” (CASTELLS, 2003, p.12).

Castells (2013) acredita que se pode estar observando a ascensão de novas formas de transformação social, porque as novas possibilidades de comunicação sempre estiveram associadas a novas tensões nas relações de poder ao longo da história da humanidade. Estas tensões provocam disputas que são o motor da transformação social.

Com a Revolução das TICs não é diferente, mas os aspectos desta transformação comunicacional são bastante particulares. A dispensa da figura do mediador - Estado ou especialistas, por exemplo - é uma característica nova. Ainda que mediadores não fossem necessários nas sociedades orais, anteriores à existência da escrita, isso se dava em uma dimensão imensamente inferior a que se verifica hoje (LÉVY, 1999). Por isso, a Revolução Digital transforma, direta ou indiretamente, todas as dimensões fundamentais da organização e da prática social. (Castells, 2007).

Com a Revolução das TICs, transformam-se, então, além das cidades - que passam a ser chamadas “digitais”, “inteligentes”, “ubíquas”, e outros termos correlatos; seu próprio planejamento, projeto e gestão. Uma das transformações associadas ao uso das TICs nestes processos é a influência renovada dos atores sociais, devido às possibilidades inéditas de articulação em redes sociais na internet. No bojo desta renovação, emergem mecanismos inéditos de mobilização cidadã, como o *crowdsourcing*, objeto desta investigação.

[objeto]

O termo *crowdsourcing* é novo no Brasil e, portanto, ainda não existe concordância entre os autores quanto ao seu significado. O único consenso é a tradução do radical *crowd* como *multidão*. Para os autores, o termo *multidão* se diferencia dos termos *massa*, *povo*, *público*, *audiência* ou quaisquer outros comumente empregados para denominar um coletivo de indivíduos, porque evidencia que cada componente do grupo é singular,

que pode dar contribuições únicas (a serem agregadas em escala massiva, no caso específico do *crowdsourcing*).

Para Negri e Hardt (2005), por exemplo, o termo *multidão* difere bastante dos termos *povo* e *massas*. Segundo eles, *povo* é uma concepção unitária, usada para reduzir diferenças entre indivíduos e enquadrar a população em uma identidade única. *Massas*, por sua vez, são grupos cuja essência é a não-diferenciação: “[...] todas as diferenças são submersas e afogadas nas massas. Todas as cores da população reduzem-se ao cinza. Essas massas só são capazes de mover-se em uníssono porque constituem um conglomerado indistinto e uniforme” (NEGRI e HARDT, 2005, p. 13). Já a *multidão* seria como uma rede aberta (em expansão contínua), na qual as diferenças entre os componentes podem ser expressas de forma livre e, em certa medida, igualitária.

Na definição adotada por este trabalho, então, *crowdsourcing* é o *mecanismo digital de mobilização de recursos da multidão*. Esta definição será aprofundada no capítulo seguinte.

Crowdsourcing - do inglês, *crowd*, multidão; e *source*, fonte ou origem – é o mecanismo de mobilização de *conhecimento*, *mão-de-obra* ou *dinheiro* de pessoas facilitado por plataformas digitais (aplicativos ou sites na internet). Um exemplo de *crowdsourcing* de *conhecimento* e *mão de*

obra é o de construção da *Wikipedia*⁵, uma enciclopédia virtual, sem fins lucrativos, em que os usuários podem criar e editar os verbetes de forma independente e que hoje se converteu na maior obra de referência da internet. Já um exemplo emblemático de *crowdsourcing* de *dinheiro*, também conhecido como financiamento coletivo ou *crowdfunding* - do inglês, *crowd*, multidão; e *fund*, recursos financeiros (substantivo) ou financiar (verbo) – foi a campanha do então candidato para a presidência dos Estados Unidos Barack Obama, em 2008, que levantou cerca de U\$ 500.000.000,00 (meio bilhão) de dólares de 4 milhões de pessoas através da internet.

Nos últimos anos, especialmente desde 2010, cidadãos têm se apropriado dos mecanismos de *crowdsourcing* para discutir problemas das cidades e agir no sentido de solucioná-los. As iniciativas são diversas: vão, por exemplo, do financiamento de uma piscina flutuante em um rio em Nova York a uma campanha de sinalização colaborativa de paradas de ônibus no Brasil, passando por interessantes propostas de mapeamento de riscos em favelas por jovens em condições de extrema pobreza (em Calcutá e no Rio de Janeiro) ou mapeamento de problemas urbanos por jovens de classe média e alta (em Porto Alegre), e de articulação em torno

de pequenos serviços urbanos, como escavação de hidrantes soterrados em neve ou desentupimento de bueiros (nos Estados Unidos).

Este direcionamento do *crowdsourcing* para questões urbanas se dá em um contexto cultural, social, econômico e político que favorece sua consolidação – esta é uma hipótese desta investigação, que será abordada posteriormente.

Na dimensão *cultural*, a valorização dos grupos criativos pós-modernos (DE MASI, 2003), da inteligência coletiva no *ciberespaço* (LÉVY, 2007), das cidades criativas (LANDRY, 2008), e do uso do “excedente cognitivo”⁶ na participação mediada pelas novas tecnologias (SHIRKY, 2012a e 2012b), ampliam o reconhecimento do potencial das contribuições intelectuais dos indivíduos de uma sociedade organizada em rede em torno das TICs e, com efeito, aumentam a credibilidade nas ferramentas de *crowdsourcing* de maneira geral.

No plano *social*, a emergência da sociedade em rede e da *autocomunicação de massas* (CASTELLS) implicam na maior flexibilidade, autonomia e interação de indivíduos em grupos conectados à internet, estimulando práticas como a estudada.

⁶ “Excedente cognitivo” é um termo usado por Clay Shirky para indicar o incremento intelectual e o potencial colaborativo que a humanidade passou a dispor com o aumento do acesso à educação e os avanços tecnológicos do século XXI, associados a intenso processo de urbanização. (SHIRKY, 2012a)

⁵ Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org>>. Acesso em novembro de 2012.

No contexto *econômico* e *político* verifica-se maior instabilidade nas instituições, especialmente no Estado, desafiado pela dissolução das fronteiras para livre manobra do capital financeiro. Esta instabilidade ou “liquefação”, como prefere Bauman (2001), diminui a confiança dos atores sociais no poder público como único responsável pelas soluções de problemas urbanos, levando-os a se organizarem, quase sempre no nível da comunidade, em torno de projetos que desejam ver concretizados. Além disso, a crise global que teve início em 2008 resultou em cortes dos orçamentos públicos que resultaram na diminuição dos investimentos urbanísticos. Atores sociais passam, então, a buscar alternativas para a realização de projetos para as cidades.

Ainda que estas características do contexto contemporâneo favoreçam a prática do “crowdurbanismo”, configurando suas *potencialidades*, há alguns obstáculos (ou *limitações*) à sua consolidação. As potencialidades e limitações desta prática podem ser relacionadas ao *contexto contemporâneo*, mas também à própria *natureza do mecanismo* em que se baseia. A identificação de potencialidades e limitações nestas duas dimensões é o objetivo desta investigação.

[objetivo]

Esta investigação visa analisar as prováveis potencialidades e limitações do *crowdsourcing* cívico no contexto do seu surgimento no Brasil.

A dissertação parte das discussões sobre o tema presentes em estudos científicos e, com base nas principais questões encontradas na literatura (direta ou indiretamente), estuda alguns casos brasileiros.

Algumas questões envolvidas dizem respeito à disposição das pessoas para uso cívico da mídia digital, à eliminação de obstáculos típicos do contato presencial, à cisão digital, à supressão do físico pelo virtual, ao comprometimento de qualidade que acompanha a liberdade de emissão de conteúdos, à desvalorização ou transformação do papel dos urbanistas, à inadequação de alguns aspectos do *crowdfunding* convencional ao Urbanismo, à ampliação do capital social subjacente à prática e a transformação nas fronteiras de atuação dos cidadãos e do Estado, dentre outras.

[justificativa e relevância]

Há uma lacuna na produção científica atual que o conteúdo desta dissertação pretende ajudar a preencher. A prematuridade do *crowdurbanismo* ainda não permitiu a consolidação da literatura neste tema. O uso dos mecanismos tecnológicos pela sociedade para envolvimento no planejamento e projeto urbanos permanece escassamente explorado, embora os estudos sobre o uso das TICs sejam significativos desde o início do século XXI.

É pertinente, também, que este esforço se realize precisamente neste momento histórico de emergência de mobilizações sociais articuladas pela internet, o início da década de 2010.

Nas cidades contemporâneas, as práticas de mobilização cidadã com o uso de mecanismos tecnológicos têm emergido velozmente no início desta década, como atesta o intenso uso do *Facebook* e do *Twitter* pelos cidadãos na onda de movimentos sociais iniciada em 2010 que tomou dimensão global: começaram no norte da África, derrubando ditaduras na Tunísia, no Egito, na Líbia e no Iêmen – a Primavera Árabe; estenderam-se para a Europa, com ocupações e greves na Espanha – os Indignados - na

Grécia e em Londres; para a América Latina; para os Estados Unidos – Occupy - e para a Rússia. No Brasil, esta onda reverbera em 2013, como mostram os protestos impelidos pelo aumento abusivo do preço das passagens de ônibus, que também se apoiaram com vigor nos mecanismos da web 2.0 para sua articulação.

Estas práticas implicam em transformações socioespaciais com características específicas e diferentes de outros períodos. Esta observação tem três desdobramentos principais.

Primeiro, o meio urbano em que se está imerso é um rico laboratório para uma investigação desta natureza, em que se podem observar as práticas em questão em sua gênese, bem como as transformações que suscita em tempo real. Além disso, é possível ter acesso direto às pessoas envolvidas neste processo, ou seja, a informação sobre eles pode ser buscada em fonte primária.

Segundo, os poucos estudos sobre o tema face ao aumento das práticas de mobilização indicam uma necessidade de aprofundamento das pesquisas relativas a ele.

E terceiro, vive-se um ponto de inflexão na história, similar, em importância, à invenção da escrita, como defendem veementemente diversos autores como Castells e Lévy.

Castells exalta esta importância recorrendo a uma revisão histórica. Explica que as inovações na comunicação trazem consigo tensões na relação de poder, como mostram diversos episódios da história humana. A inovação comunicacional atual, particularmente, talvez seja a mais dramática já ocorrida e, por isso pode implicar em uma reestruturação de poder significativa.

Ambos os autores afirmam que a atual mudança nos padrões de comunicação difere de eras anteriores devido à superioridade operacional da comunicação digital. “Em nossa época, as redes digitais, multimodais, de comunicação horizontal, são os veículos mais rápidos e mais autônomos, interativos, reprogramáveis e amplificadores de toda a história”. (CASTELLS, 2013, p.19).

Por ser tão significativa, esta mudança é abordada por estudiosos como um ponto de virada cultural, social, econômico e político. O sociólogo Castells, por exemplo, fala da emergência de uma nova forma de transformação social, como já sinalizado. O antropólogo Lévy especula sobre o surgimento de uma nova cultura, a *cibercultura*.

Diante destas constatações sobre a magnitude deste fenômeno, pode-se dizer que os teóricos do Urbanismo têm muitas possibilidades a

explorar neste campo do conhecimento e, também por isso, investigações como esta são pertinentes.

No mais, como Castells (2013) argumenta, a irreversibilidade da mobilização social digital, especialmente entre os jovens, é a única certeza que temos quanto ao futuro deste fenômeno global. À parte do que foi dito, esta irreversibilidade, por si só, já justificaria estudá-lo no âmbito do Urbanismo.

Espera-se que esta pesquisa ajude, do ponto de vista teórico, a preencher a lacuna na produção científica atual sobre o *crowdsourcing* cívico e, de uma perspectiva mais ampla, sobre as mobilizações sociais digitais nas cidades. Do ponto de vista prático, espera-se que ela possa fornecer parâmetros para que a sociedade supere limitações e aproveite as potencialidades deste novo mecanismo.

[abordagem metodológica]

Realizou-se uma pesquisa de natureza básica, abordagem quantitativa e qualitativa e caráter exploratório e descritivo. A pesquisa exploratória é adequada para a análise de fenômenos contemporâneos, de contornos não muito nítidos e com pouco estudo científico anterior a respeito, como é o caso do *crowdsourcing* cívico. A pesquisa descritiva pressupõe a observação, o estudo, a análise, o registro, a classificação e interpretação destes fenômenos.

Conjugadas, possibilitaram o aumento da familiaridade da pesquisadora com o seu objeto e a descrição detalhada do mesmo. Permitiram também que teorias ou conceitos existentes fossem aplicados a questionamentos quanto a potencialidades e limitações do mecanismo, e que fosse identificado se novas teorias ou conceitos precisam ser desenvolvidos para lidar com as questões que suscita – sem, necessariamente, chegar a desenvolvê-los.

A pesquisa envolveu basicamente três procedimentos técnicos: revisão bibliográfica, levantamento de dados, e estudo de casos (através de análise documental e entrevista semiestruturada).

A revisão bibliográfica foi feita para precisar o estado da arte do assunto e para dar base ao subsequente estudo de casos. O levantamento bibliográfico revelou, de início, que há escassa literatura científica que aborde precisamente o uso do *crowdsourcing* para intervenções urbanas. Resolveu-se, então, reunir teorias que permitissem contextualizar este fenômeno mesmo que por vezes tocassem apenas tangencialmente em seus aspectos, o que serviu ao primeiro propósito – precisar o estado da arte.

As contribuições teóricas foram, assim, sistematizadas nos capítulos 2 e 3. Começa-se com a apresentação da definição e exemplos de *crowdsourcing* cívico, e segue-se com uma contextualização progressiva do tema, desde uma perspectiva mais ampla - do contexto cultural, social, político e econômico atual, que incorpora (mas ultrapassa) a valorização da criatividade coletiva e da colaboração digital, um dos paradigmas centrais do contexto atual -, até um foco mais específico - nas teorias a respeito das cidades contemporâneas e nos rebatimentos destas teorias nas disciplinas do planejamento urbano e do urbanismo.

A revisão é fechada com a retomada de potencialidades e limitações do mecanismo abordadas na contextualização histórica anterior, e com o levantamento de mais potencialidades e limitações, agora não

mais relacionadas ao contexto em que o mecanismo se insere, mas à sua própria natureza. Este levantamento é feito tanto a partir de teorias já trazidas, como de outras fontes teóricas, desta vez mais relacionadas à observação empírica - *posts* de *blogs* e artigos científicos com estudos empíricos.

Pode-se questionar a relevância do conteúdo de *posts* de *blogs* para uma produção científica, mas apenas esse tipo de publicação, ágil e independente, permitiu, até o momento, o registro quase imediato dos acontecimentos contemporâneos relacionados ao *crowdsourcing* cívico. Além disso, interessa a este trabalho o entendimento destes acontecimentos da perspectiva dos envolvidos no processo, que é acessível neste tipo de publicação que reflete fortemente as impressões de seus autores. Os *posts* selecionados aqui são de Hall (2012), Yurievitch (2012), Lange (2012), Zuckerman (2012), Lind (2012) e Boyer; Hill (2013),

Já os artigos científicos com estudos empíricos foram encontrados no Portal de Periódicos da Capes. Foram buscados artigos que contivessem as palavras-chave *crowdsourcing city*. Nas 380 ocorrências obtidas, foram aplicados filtros sucessivos de busca refinada – revisado por pares, tópico, idioma, revistas de outras áreas – até restarem 168 ocorrências. A leitura do título destas ocorrências eliminou 126 delas. A

leitura do resumo das 42 publicações restantes levou ao descarte de 27. Procedeu-se a leitura integral, por fim, das 15 remanescentes e apenas 4 mostraram-se adequados ao propósito desta investigação. A leitura das referências bibliográficas destas publicações, ainda, revelou a existência de mais um artigo relacionado, totalizando, assim, 5 estudos empíricos relevantes na área desta pesquisa, até o momento de sua conclusão - Schuurman; Baccarne; De Marez (2012), Seltzer; Mahmoudi (2012), Brabham, (2009), Kamel Boulos et al. (2011) e Heipke (2010) – referentes ao uso do *crowdsourcing* de ideias para o planejamento urbano ou ao mapeamento colaborativo digital.

O segundo propósito da revisão bibliográfica – alimentar a pesquisa empírica – foi alcançado ao se extrair, das teorias selecionadas, questões relativas às potencialidades e limitações do “crowdurbanismo”. Fez-se um esforço para extrair questões concernentes ao *crowdsourcing* cívico, mesmo que nem sempre estas fossem apontadas diretamente, como já mencionado. Duas das questões – sobre anonimato *versus* transparência nos investimentos públicos e sobre a posição do Estado – não saíram da

revisão bibliográfica, mas de discussões com orientadores e entrevistados e posteriores reflexões da autora deste trabalho.⁷

Passou-se, então, à pesquisa empírica. Para esta etapa, elegeu-se a estratégia de estudo de casos. Esta estratégia se mostra adequada, segundo Yin (2005), quando o pesquisador tem acesso a um evento ou fenômeno até então inacessível à pesquisa científica, quando tem pouco controle sobre estes eventos ou fenômenos, e quando os mesmos são contemporâneos e inserem-se em algum contexto da vida real, como é o caso do objeto desta investigação. “A clara necessidade pelos estudos de caso surge do desejo de se compreender fenômenos sociais complexos [...]. O estudo de caso permite uma investigação para se preservar as características holísticas e significativas dos eventos de vida real.” (YIN, 2010, p. 21).

O estudo dos casos envolveu quatro procedimentos: delimitação das unidades-caso, coleta de dados através de análise documental e entrevistas semiestruturadas, redação dos relatórios de caso e análise e interpretação dos dados.

Para a delimitação das unidades-caso, foram registradas, a partir de exaustiva investigação, especialmente em rede social digital (Facebook),

⁷ Todas estas questões podem ser vistas, de forma resumida, no Apêndice C (Revisão de Literatura e Questões das Entrevistas).

todas as plataformas de *crowdsourcing* com iniciativas voltadas para questões urbanísticas⁸ existentes no Brasil até o dia 15 de julho de 2013. Foram deixadas de fora as plataformas que não tiveram origem no Brasil e que não tem nas cidades brasileiras seu único foco. Duas iniciativas com origem fora do Brasil (Massachusetts e Berkeley), porém, foram registradas, porque foram desenvolvidas exclusivamente para uma cidade brasileira (Rio de Janeiro).

Foram coletados dados de cada uma destas plataformas (1) quanto ao tipo (*site* ou aplicativo para celular), (2) origem (ano e cidade), (3) porcentagem de iniciativas relacionadas a questões urbanas abrangidas, (4) tipo de *crowdsourcing* proposto (conhecimento, dinheiro, mão-de-obra virtual e/ou mão-de-obra física), (5) alcance de usuários (curtidas no Facebook), (6) nível de envolvimento do colaborador (denúncia, proposição, mobilização virtual ou física, intervenção efêmera ou permanente), e (7) tipo de abordagem (*bottom-up* ou *top-down*). Os dados

⁸ Usa-se o termo questões urbanísticas, neste trabalho, para se referir a questões relativas a intervenções que pressupõem transformações no território urbano, sejam físicas ou de uso. Embora as plataformas analisadas abriguem diversas iniciativas relacionadas à reflexão e ação sobre o território por meio de projetos jornalísticos, de cinema ou petições públicas, por exemplo, apenas aquelas que pressupõem uma transformação territorial urbana direta são consideradas, porque esta é uma investigação de Urbanismo.

são acompanhados, ainda, de uma breve descrição do propósito da plataforma.⁹

Estabeleceram-se, a partir da análise deste material, três critérios de seleção dos estudos de caso, apresentados a seguir em ordem de importância.

Seria escolhido, primeiro, um caso de cada tipo de *crowdsourcing* (dinheiro, conhecimento e mão de obra), o que deveria permitir uma análise capaz de cobrir mais aspectos de seu uso. O segundo critério seria a identificação dos casos mais proeminentes de *crowdsourcing* cívico no Brasil, representados pelas plataformas com maior alcance de usuários e com maior porcentagem de questões urbanísticas. Por fim, o terceiro critério seria a preferência pelos casos em que o envolvimento do colaborador se desse em mais níveis, pois parte-se do pressuposto que os resultados de processos de planejamento e projeto urbanos são mais consistentes e duradouros quanto maior o envolvimento cidadão.

Para facilitar a aplicação do primeiro critério, a planilha-matriz inicial foi dividida em três planilhas, uma para cada tipo de *crowdsourcing*. Observou-se que o *crowdsourcing* de conhecimento vinha sempre associado ao *crowdsourcing* de mão-de-obra virtual: a mobilização de

conhecimento pela *internet* pressupõe, no mínimo, a divulgação deste conhecimento (por exemplo, por meio de comentários em um fórum de discussão), o que já caracteriza mão-de-obra virtual. Foram divididas, então, por cor, na planilha do Apêndice A, as plataformas com iniciativas relacionadas à mobilização de (1) dinheiro, (2) conhecimento e mão-de-obra virtual, e (3) mão-de-obra física.

A aplicação do segundo critério levou à escolha, para o *crowdsourcing* de dinheiro, da plataforma Catarse, com 60.775 curtidas no Facebook e 8% de propostas relativas a questões urbanas, que lidera com folga o *ranking* proposto. Para o *crowdsourcing* de conhecimento e mão-de-obra, três plataformas possuíam alcance semelhante, Colab, Portoalegre.cc e Meu Rio, com 10.451, 18.169 e 19.284 usuários, respectivamente. Porém enquanto 100% das propostas do Colab e do Portoalegre.cc referiam-se especificamente a questões urbanísticas, apenas 40% das propostas do Meu Rio tinham este caráter, o que levou à sua eliminação. Para o *crowdsourcing* de mão-de-obra virtual, as plataformas Imagina na Copa e Shoot the Shit, com 23.349 e 10.062 usuários, respectivamente, têm maior alcance, porém apenas 20% das propostas do Imagina na Copa, contra 100% das propostas do *Shoot the Shit* relacionam-se precisamente a questões urbanísticas, o que levou à eleição desta última.

⁹ Estes registros encontram-se na planilha do Apêndice A.

Finalmente, o terceiro critério – níveis de envolvimento do usuário - serviu à seleção dos dois casos de *crowdsourcing* de conhecimento e mão-de-obra, empatados no critério anterior. No Portoalegre.cc o envolvimento do usuário se dá por meio de denúncia, proposição, mobilização virtual e mobilização física, enquanto no Colab se dá por todas estas fases, exceto mobilização física – o que elege o Portoalegre.cc como último estudo de caso.

Ainda, dentro de cada uma destas plataformas, foi selecionada a iniciativa de maior alcance voltada para questões urbanas – ou seja, com maior volume de recursos (dinheiro, conhecimento ou mão-de-obra) mobilizados. Assim, as unidades-caso resultantes consistiram em:

Tabela 1 Unidades-caso selecionadas

Plataformas	Iniciativas
Catarse	Tiquatira em Construção
Portoalegre.cc	Serenata Redenção Iluminada
Shoot the Shit	Que Ônibus Passa Aqui?

Com as unidades-caso delimitadas, procedeu-se a coleta de dados, realizadas por meio de análise documental e entrevista semiestruturada. A análise documental consistiu em compilação de matérias de jornais e

revistas, *posts* de *blogs*, documentários, entrevistas, projeto arquitetônico urbanístico, monografias e dissertações que se referiam, parcial ou integralmente, aos casos selecionados.¹⁰

Seguiu-se então, à definição dos entrevistados, à elaboração das perguntas e a aplicação das entrevistas. O procedimento de entrevista mostrou-se imprescindível a esta investigação, pois a escassez de precedentes dos acontecimentos limitou sua possibilidade de recorrer a outras fontes que não o depoimento e a perspectiva dos participantes do estudo.

Decidiu-se entrevistar as pessoas que estavam à frente das iniciativas, pelo interesse em entender o processo da sua perspectiva, inclusive a sua opinião a respeito dele. Também, porque se acreditava que elas poderiam ser informantes-chave dos desdobramentos presentes do uso deste mecanismo ou mesmo “especialistas”¹¹ no assunto. Estas pessoas eram os *fundadores* das plataformas e os *idealizadores* das principais iniciativas relacionadas a questões urbanas abrigadas nestas.

Chegou-se à seguinte lista:

¹⁰ O banco de dados da análise documental encontra-se no Apêndice B.

¹¹ Usa-se aqui o termo “especialista” não como um título de formação superior, mas como uma qualidade de quem possui uma bagagem de conhecimento significativa no tema, relacionada à sua experiência.

Tabela 2 Entrevistados selecionados

Plataformas e Iniciativas	Entrevistados	
	Fundador	Idealizador
Catarse	Rodrigo Maia	
Tiquatira em Construção		Andréa Helou e Julieta Fialho
Portoalegre.cc	Domingos Secco	
Serenata Redenção Iluminada		Domingos Secco e Renata Beck
Shoot the Shit	Gabriel Gomes e Luciano Braga	
Que Ônibus Passa Aqui?		Gabriel Gomes e Luciano Braga

Foram previstas duas fases de entrevista, elaboradas com base nas potencialidades e limitações levantadas na revisão bibliográfica e nas orientações para o desenvolvimento da Dissertação. Para facilitar a aplicação da entrevista e o entendimento de todas as etapas envolvidas no uso do *crowdsourcing* para intervenções urbanas, foram agrupadas as questões relacionadas à (1) antes - motivação e viabilização de intervenção; (2) durante - atuação dos envolvidos e desdobramentos presentes; e (3) depois - perspectivas futuras.¹²

¹² Estas questões encontram-se no Apêndice D.

Ambas as fases foram semiestruturadas, mas a primeira teve maior rigidez, visto que foi feita por meio de perguntas precisas, enviadas via e-mail aos entrevistados; e a segunda, mais flexível, visto que partiu de um roteiro como guia, mas não obedeceu à ordem dos tópicos preliminarmente organizados e sofreu adição de perguntas imprevistas, a fim de esclarecer questões surgidas no momento da entrevista. As entrevistas da segunda fase foram feitas face a face, sendo apenas uma mediada pela internet (Skype) – a de Andréa Helou e Julieta Fialho - e as demais presenciais, todas com duração de aproximadamente 50 minutos. Os registros foram feitos por meio de anotações e gravações de áudio.¹³

Foram compostos então os relatórios de caso (Apêndices E a I) que compilam as respostas às questões levantadas na revisão bibliográfica – respostas obtidas na coleta de dados (composta de análise documental e entrevistas). Para evitar repetição, são apresentados nos Relatórios de Caso nesta Dissertação apenas as informações que não constam no capítulo 3 (Crowdurbanismo: Possíveis Potencialidades e Limitações).

O conteúdo da revisão de literatura e dos relatórios possibilitou a análise e interpretação dos resultados à luz das questões levantadas na

¹³ Os tópicos questionados encontram-se no Apêndice D.

revisão bibliográfica. Com isso, foi possível discorrer sobre potencialidades e limitações relacionadas ao *crowdsourcing* cívico em sua gênese no Brasil.

É importante ressaltar que a intenção de confrontar os dados da pesquisa empírica (relativos às transformações associadas ao “crowdurbanismo” já observadas na cidade) com os dados da pesquisa bibliográfica (relativos às transformações contemporâneas) não é afirmar que o “crowdurbanismo” prova a validade das teorias revisadas. O propósito real é mostrar que os pontos de contato entre certas transformações associadas ao seu uso observadas empiricamente e algumas hipóteses de autores contemporâneos a respeito das transformações nas cidades e no Urbanismo indicam a consistência da prática, sua possibilidade de consolidação nos próximos anos e a relevância de sua discussão, enquanto parte de um fenômeno maior no tempo e no espaço.

[estrutura da dissertação]

Este trabalho é composto por Introdução, três capítulos de Desenvolvimento e Conclusão. Na Introdução, o objeto de investigação é apresentado: são estabelecidas as definições que o trabalho adota, o contexto histórico em que o fenômeno emerge e o estado da arte do tema, de forma breve. Apresentam-se também os contornos da investigação: objetivos, justificativa, relevância e abordagem metodológica.

O capítulo 1 (Conceituação e Revisão de Literatura) aprofunda o conceito de “crowdurbanismo” e traz exemplos da prática, a fim de situar o leitor quanto ao objeto da investigação. Também, aborda as transformações observadas quanto à valorização da criatividade coletiva e da colaboração digital; quanto à cultura, à sociedade, à economia e à política; quanto às cidades, tanto na sua forma física quanto nas relações sociais; e quanto ao planejamento e projeto urbano na contemporaneidade. Todas estas transformações são constantemente aproximadas das características do “crowdurbanismo”, na tentativa de encontrar as relações entre a sua emergência e o contexto contemporâneo.

O capítulo 2 (Crowdurbanismo: Possíveis Potencialidades e Limitações) retoma as potencialidades e limitações já sugeridas no capítulo anterior e traz outras mais específicas relacionadas à prática.

O capítulo 3 apresenta um panorama das potencialidades e limitações do “crowdurbanismo” no Brasil a partir dos estudos de caso.

Conclui-se, por fim, com um resumo das possíveis potencialidades e limitações do *crowdsourcing* para intervenções urbanas nos casos brasileiros (segundo a etapa empírica da investigação) bem como com a relação desta análise com a revisão de literatura. Também são expostas as contribuições e limitações desta pesquisa e indicados possíveis caminhos que abre para investigações futuras.

1. DEFINIÇÃO E REVISÃO DE LITERATURA

Este capítulo apresenta o conceito de “crowdurbanismo” e traz exemplos desta prática (1.1), fala da valorização da criatividade coletiva e da colaboração digital que se observa no presente e que podem se relacionar a ela (1.2) e aborda as transformações na cultura, na sociedade, na economia e na política (1.3), bem como no planejamento e no projeto urbano na contemporaneidade que podem ser associadas à sua emergência (1.4).

1.1 Crowdsourcing

Crowdsourcing - do inglês, *crowd*, multidão; e *source*, fonte ou origem – é o mecanismo de mobilização de conhecimento, mão de obra ou dinheiro de pessoas facilitado por plataformas digitais¹⁴. Através destas plataformas (sites na internet ou aplicativos para celulares), cada usuário, ao doar algo de que dispõe (conhecimento, mão de obra ou dinheiro) contribui para a solução de um problema ou realização de um projeto e, quase sempre, recebe uma recompensa financeira simbólica em troca.

¹⁴ Esta é a definição de *crowdsourcing* elaborada pela autora em função dos propósitos desta pesquisa. O conceito de *crowdsourcing* ainda está se consolidando e, embora haja um significado de partida para o termo (de Howe, em 2006), as transformações do mecanismo desde então ainda não permitiram um fechamento semântico do mesmo.

Este termo foi usado pela primeira vez por Howe (2006) com o sentido de um ato de uma companhia ou uma instituição delegar uma tarefa, antes executada por funcionários, a uma rede de pessoas, através de uma chamada aberta. Howe referia-se, neste momento, a uma nova forma de solução de problemas por parte de empresas: no lugar de confiá-la ao conhecimento individual de um especialista, passou a buscá-la em grupos de pessoas (em geral consumidores de seus produtos ou usuários de seus serviços).

Surgiu como uma estratégia de “inovação aberta” de grandes empresas, um modelo empresarial de produção e solução de problemas baseado na internet e, com o passar dos anos, teve seu uso desdobrado para outros setores, em especial o do empreendedorismo individual e autônomo, e, mais recentemente, para organizações sociais e o setor público.

Em meados de 2010, mecanismos de *crowdsourcing* começam a ser usados para mobilização cidadã em torno de intervenções urbanas. Apesar de recentes, já podem ser observadas transformações relacionadas a alguns casos de *crowdsourcing* de conhecimento, mão de obra (virtual e física) e dinheiro voltados para questões do Urbanismo.

O tipo de *crowdsourcing de conhecimento e de mão de obra virtual*¹⁵ que tem sido mais amplamente usado para questões urbanas é o *crowdmapping* ou mapeamento colaborativo.

O potencial do mapeamento colaborativo ficou evidente após a tragédia de 2010 no Haiti, quando voluntários mobilizaram-se para mapear Porto Príncipe no *OpenStreetMap*, oferecendo, em cerca de doze horas, informações precisas quanto a pontos de água e campos de refugiados, dentre outras, aos que prestavam assistência médica e distribuíam alimentos. Estas informações não estavam disponíveis nos mapas oficiais e dificilmente poderiam ser atualizadas por meios tradicionais no tempo e com os recursos que se dispunha. (Berners-Lee, 2010)

¹⁵ Diferencia-se neste trabalho a mão de obra virtual da física. A virtual consiste em atividades feitas pelo colaborador estritamente em ambiente virtual, como um comentário em um fórum de discussão *online*, a criação de um verbete na Wikipédia e a alimentação de um mapa digital. A física, além disso, consiste na atividade em espaço físico, como participação em um protesto, em um mutirão de limpeza, ou na construção de uma intervenção urbana.

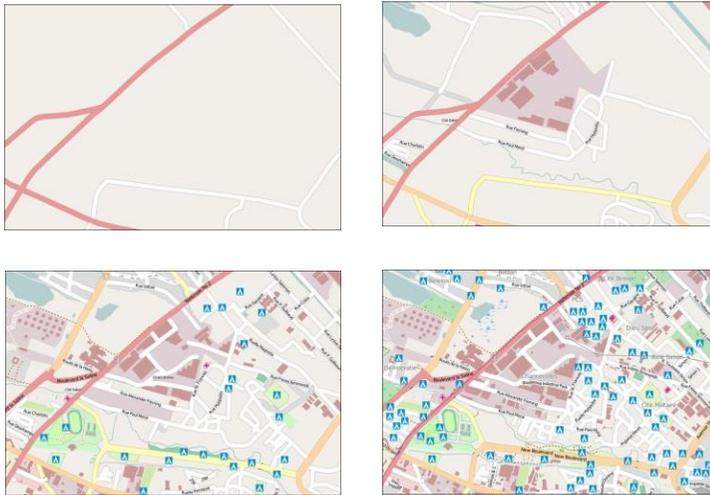


Figura 1: Evolução do nível de detalhamento do mapa *OpenStreetMap* no Haiti 48h após o terremoto de 2010. Fonte: BBC 2010

A partir deste momento, iniciativas de mapeamento digital colaborativo começam a se difundir em todo o mundo, com fins diversos. Uma iniciativa interessante foi a da favela *Rishi Aurobindo Colony* na Índia, também em 2010. Esta iniciativa de crianças e jovens impulsionada pela ONG *Prayasam* mapeou colaborativamente este assentamento em condições de extrema pobreza em Calcutá.

O projeto nasceu da percepção das crianças e jovens moradores de que sua comunidade não aparecia no *Google Maps*: havia um vazio circundado por vias no lugar onde deveria haver seu desenho. Com a parceria da Universidade de Columbia, através do Projeto *Map Your World*, que forneceu os equipamentos necessários para a ação, o grupo de crianças e jovens indianos - autodenominado “dakabuko”, aqueles que têm a coragem dos valentes – mapeou ruas de acesso, templos, barracos e pontos com torneiras quebradas e água suja. Depois, este mapa foi usado para articular uma campanha de vacinação contra a poliomielite, que elevou o número de moradores vacinados de 40% para 80%, além de ter sido encaminhado às autoridades municipais, a fim de orientar suas decisões urbanísticas. (Galastri, 2013).



Figura 3 Criança indiana aponta o primeiro mapeamento de sua favela. Cena do documentário: “Os Otimistas Revolucionários”. Fonte: <http://revolutionaryoptimists.org/>



Figura 2 Crianças indianas convocam os moradores de sua favela a se vacinarem contra poliomielite. Cena do documentário: “Os Otimistas Revolucionários”. Fonte: <http://revolutionaryoptimists.org/>



Figura 4 Mapeamento fotográfico com smartphone. Cena do documentário: “Os Otimistas Revolucionários”. Fonte: <http://revolutionaryoptimists.org/>



Figura 6 Crianças fazem reconhecimento da área a ser mapeada. Cena do documentário: “Os Otimistas Revolucionários”. Fonte: <http://revolutionaryoptimists.org/>



Figura 5 Criança faz reconhecimento da área a ser mapeada. Cena do documentário: “Os Otimistas Revolucionários”. Fonte: <http://revolutionaryoptimists.org/>

No Rio de Janeiro, uma iniciativa semelhante foi estimulada pelo Fundo das Nações Unidas para a Infância - UNICEF e produzida pelo Instituto Municipal de Urbanismo – IPP com o apoio da Subsecretaria de Defesa Civil usando uma metodologia disseminada pelo Instituto de Tecnologia de Massachussets – MIT. A iniciativa de 2011, denominada *Mapeamento digital de riscos socioambientais guiado pela juventude*¹⁶, propôs-se a explorar ferramentas para ajudar a juventude do Rio de Janeiro a construir mapas digitais impactantes e comunicativos usando celulares e a internet.

Usando técnicas simples, como câmeras digitais acopladas a garrafas PET presas em pipas para mapeamento aéreo e *smartphones* com aplicativo específico para mapeamento ao nível do solo, moradores jovens das favelas Morro dos Prazeres, Morro do Urubu, Morro dos Macacos, Morro do Borel e Rocinha, inseriram dados georreferenciados em um mapa digital, referentes a problemas com esgoto, acúmulo de lixo, riscos de desabamento, impedimento à circulação de pessoas, escadarias defeituosas, pontos de convivência, problemas com vegetação, focos de dengue, pontos perigosos nas vias de evacuação de emergência e fiações inadequadas, dentre outros.

¹⁶ Disponível em: < <http://rio.unicef-gis.org>>. Acesso em outubro de 2013.

Figura 7 Câmera digital acoplada à pipa para mapeamento fotográfico aéreo. Fonte: <http://focusfoto.com.br/fotografando-a-cidade-com-pipas/>



Não foi encontrado nenhum registro do uso das informações deste mapa por organizações sociais ou pelo poder público carioca. Todavia, o simples empreendimento do processo já é positivo, visto que amplia o capital social dos moradores, o que aumenta sua capacidade adaptativa e reduz sua vulnerabilidade social, contribuindo para maiores níveis de sustentabilidade e resiliência urbanas. Isso não significa dizer que o produto destes processos deva ser dispensado - o ideal é associar os ganhos do processo aos ganhos que possam vir do bom uso do seu produto, o mapa colaborativo – mas que, em geral, os ganhos associados ao processo de mapeamento colaborativo são, por si só, bastante significativos.

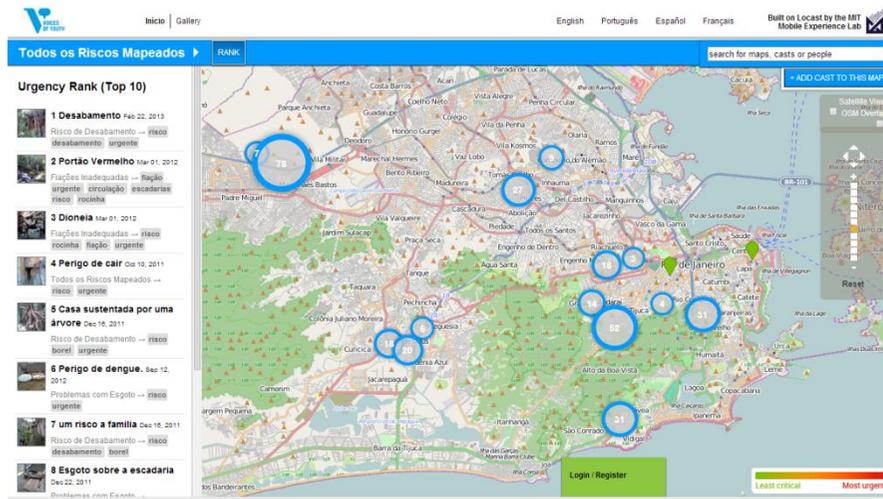


Figura 8 Interface da plataforma de mapeamento digital colaborativo de riscos socioambientais feita pelos jovens das favelas cariocas. Fonte: rio.unicef-gis.org.

Outro uso do *crowdsourcing* para questões urbanas, neste caso essencialmente *de conhecimento* tem sido para o estímulo à discussão sobre os problemas da cidade e coleta de sugestões dos moradores para solucioná-los. Uma conhecida iniciativa deste tipo é o *Change By Us*¹⁷, lançado em 2011 pela Prefeitura de Nova Iorque, que funciona como uma espécie de mural de sugestões on-line, onde as pessoas escrevem ideias e divulgam projetos em pequenos *post-its* virtuais. As ideias ou projetos ficam abertos à discussão e, aqueles que mobilizam mais pessoas, recebem

¹⁷ Disponível em: <<http://nyc.changeby.us>>. Acesso em outubro de 2013.

pequenas bolsas de fundações filantrópicas ou privadas apoiadoras da iniciativa para que sejam concretizados. As iniciativas bem-sucedidas são, em sua maioria, relacionadas a pequenas intervenções urbanas como hortas comunitárias.

Em 2012, um urbanista do Instituto Superior de Urbanismo da Universidade de Buenos Aires, Manuel Portela, inspirado pelo *Change By Us*, desenvolveu, a partir de um projeto de investigação científica, uma iniciativa similar para as cidades da América Latina: o *10.000ideas*¹⁸. Ele opera em 20 cidades no Chile, na Venezuela, na Colômbia e na Argentina, mas ainda não possui nenhuma iniciativa cadastrada no Brasil. Segundo seu fundador, o *10.000ideas* abriga principalmente sugestões quanto a alternativas para melhor mobilidade de bicicletas, plantio de árvores, instalação de cestos de lixo e melhorias na iluminação.¹⁹

Já exemplos interessantes de *crowdsourcing de mão de obra física* podem ser encontrados na iniciativa norte-americana *Code for America*, que seleciona designers e programadores para trabalhar nas câmaras municipais de cidades nos Estados Unidos e desenvolver aplicativos para questões urbanas. Um dos primeiros aplicativos criados, e também um dos que mais repercutiu, foi o *Adopt an Hydrant*. Seu intento é mobilizar as

¹⁸ Disponível em: <<http://10.000ideas.com>>. Acesso em outubro de 2013.

¹⁹ Fonte: Conversa entre a autora e Manuel Portela.

pessoas para escavar a neve ao redor de um hidrante específico, que ela escolhe, nomeia, e sobre o qual se torna responsável em um site na internet. Este aplicativo foi, depois, adaptado para outras cidades, com fins diversos: em Chicago, para remover neve das calçadas, em Seattle, para limpar bueiros entupidos depois de tempestades e em Honolulu, para checar baterias de sirenes de alerta de *tsunamis*. Pahlka (2012), fundadora do *Code for America* tem uma percepção curiosa sobre o *crowdsourcing* cívico: acredita que aplicativos como estes são “um lembrete digital de que os cidadãos não são apenas consumidores, pagando taxas e consumindo o governo, são mais que isso, são cidadãos.” (Pahlka, 2012)



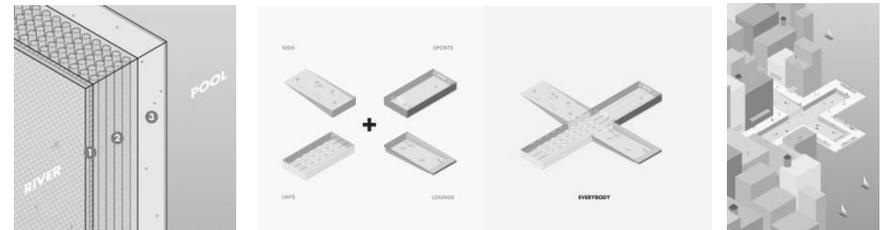
Figura 9 Campanha Adote um Hidrante, do aplicativo desenvolvido pelo Code for America. Fonte: adoptahydrant.org

Por fim, casos de *crowdsourcing* de dinheiro (*crowdfunding* ou *financiamento coletivo*) para intervenções urbanas talvez sejam os que surgem mais velozmente desde 2010, quase sempre na Europa e nos EUA (em 2012 ambos levantaram, somados U\$2,2 bi via *crowdfunding*), mas também em países latino-americanos, como no Chile e no o Brasil.

A maior campanha de financiamento coletivo para intervenção urbana do mundo, se bem sucedida até a sua fase final, prevista para 2014, será a da *+Pool*²⁰, nos Estados Unidos. Em 2009, dois escritórios de arquitetura (Family e Play Lab) lançaram no *Kickstarter*²¹, maior site de *crowdfunding* do mundo, uma proposta de financiamento para execução da *+Pool*, piscina flutuante no East River, Brooklyn, Nova York. Desde então, arrecadaram, de 4.378 apoiadores, mais de U\$ 315.000,00 para teste de membranas de filtragem de água e para a construção de um pequeno protótipo da piscina. Fases seguintes de arrecadação virão e os idealizadores pretendem, conforme explicam na página do projeto²² aos potenciais doadores, angariar, ao final da campanha, U\$ 1.000.000,00, que corresponde ao orçamento previsto da obra – e, com isso, construí-la integralmente com os recursos levantados via *crowdfunding*.



Figura 10 Projeto para piscina flutuante financiada coletivamente em Nova York. Fonte: pluspool.org



²⁰ Disponível em: < <http://www.pluspool.org/>>. Acesso em junho de 2013.

²¹ Disponível em: < <http://www.kickstarter.com/>>. Acesso em junho de 2013.

²² Disponível em: < <http://www.kickstarter.com/projects/694835844/pool-tile-by-tile?ref=live>>. Acesso em junho de 2013.

Na América Latina há apenas um site de financiamento coletivo exclusivo para questões urbanas, o chileno *urban.kit*²³, fundado em 2012 por Marisol García, arquiteta da Pontifícia Universidade Católica do Chile, e Krista Canellakis, formada em Relações Internacionais pela Universidade da Pensilvânia. Seu projeto mais bem sucedido arrecadou em junho de 2013, CLP\$ 1.784.001,00, algo em torno de U\$ 3.600,00 para a execução e instalação de lâmpadas solares em um percurso mal iluminado, e, por isso perigoso, muito utilizado por crianças para acesso a uma escola em Peñalolén, Santiago.

O Brasil ainda não possui nenhum site voltado exclusivamente para financiamento de questões urbanas, mas alguns sites para financiamento de iniciativas criativas em geral (peças de teatro, gravação de CDs e DVDs, performances artísticas, etc.) já abrigam iniciativas do tipo. Identificar estas iniciativas, bem como outras de *crowdsourcing* de conhecimento e mão de obra para questões urbanas, todas incipientes no Brasil, é uma dos objetivos específicos desta investigação, como dito na Introdução.

Vale ainda, a título de curiosidade, destacar que, além do uso do *crowdsourcing* cívico para o Urbanismo, alguns autores, como Brabham

(2009) já começam a sugerir sua incorporação também ao Planejamento Urbano.

É tempo de novos métodos de participação cidadã no planejamento público. A tecnologia pode estimular níveis mais profundos de engajamento entre pessoas e governos, particularmente por meio da Web. O modelo do *crowdsourcing*, em particular, é um método de aproveitar a inteligência coletiva e criar soluções criativas de redes de cidadãos de formas organizadas, que servem aos propósitos de planejadores. O que é preciso é abraçar o modelo do *crowdsourcing* em particular e da Web, em geral, para a profissão do planejamento. Profissionais do planejamento e das políticas públicas devem tomar os riscos de modelos inovadores como o *crowdsourcing*. (Brabham, 2009, p. 257, tradução nossa)

O exemplo mais significativo de *crowdsourcing* para planejamento (não apenas de uma cidade, mas de todo um país) foi a elaboração da Constituição da Islândia em 2012. Impulsionada por uma crise econômica e pela subordinação do país aos bancos, a sociedade islandesa articulou uma verdadeira revolução no ano passado – a “Revolução das Painéis” – com o propósito de restaurar a economia e a política.

A principal vitória desta revolução talvez tenha sido a elaboração de uma nova Constituição, a primeira Constituição *crowdsourced* da história. Ela foi conduzida pela internet por um conselho de representantes

²³ Disponível em: < <http://urbank.it/en>>. Acesso em junho de 2013

da sociedade civil – o CAC, que buscou a participação de todos os cidadãos via internet, como conta Castells (2013):

O *Facebook* foi a plataforma básica do debate. O *Twitter* foi o canal utilizado para relatar o progresso do trabalho e dirimir dúvidas dos cidadãos. *Youtube* e *Flickr* foram usados para estabelecer uma comunicação direta entre cidadãos e membros do Conselho, assim como propiciar a participação nos debates que ocorriam por toda a Islândia. O CAC recebeu 16 mil sugestões on-line e off-line, assim como comentários debatidos nas redes sociais. Escreveu quinze diferentes versões do texto para levar em conta os resultados dessa ampla deliberação. Assim, a lei constitucional enfim elaborada foi literalmente produzida por *crowdsourcing*. Alguns observadores rotularam-na de *wikiconstituição*. (CASTELLS, 2013, p. 39-40)

Para Castells, esta iniciativa é autenticamente participativa, revolucionária e precursora de uma nova forma de elaboração de planos. Segundo ele, “o fato de a Constituição de um país poder refletir explicitamente princípios que, no contexto do capitalismo global, são revolucionários mostra o elo direto entre um processo de *crowdsourcing* genuinamente popular e o conteúdo resultante desse processo participativo. [...]”. (CASTELLS, 2013, p. 41). O autor diz que os defensores da experiência acreditam que com a internet (com pleno domínio e acesso irrestrito a ela), esse modelo de participação política e o *crowdsourcing* do planejamento pode ser ampliado. (CASTELLS, 2013)



Figura 11 A população islandesa vira as costas para o sistema político tradicional. Fonte: bit.ly/1fRbKK1

Além do tipo (conhecimento, dinheiro e mão de obra física ou virtual) e do uso (urbanismo ou planejamento urbano) pode-se dizer que as iniciativas de *crowdsourcing* para questões urbanas também podem ser classificadas quanto à forma de envolvimento do usuário. De maneira geral, há dois tipos de envolvimento, um – convencional - que corresponde mais ao propósito empresarial para o qual foi criado inicialmente e um – inovador - que, acredita-se, atende mais aos propósitos do Urbanismo e do Planejamento urbano.

No *crowdsourcing* convencional, é preciso que os participantes respondam a uma pergunta previamente estabelecida pela organização (em geral, uma empresa) que está coordenando o processo. A existência de um problema ou pergunta bem delimitados pela entidade organizadora é condição necessária para que as pessoas possam oferecer soluções relevantes através do *crowdsourcing*, segundo essa linha.

Entretanto, acredita-se que a identificação de problemas pelos próprios participantes é justamente uma das maiores possibilidades do *crowdsourcing*. Os participantes ou usuários (de um produto ou serviço) possuem experiências únicas, às vezes mais relevantes para a identificação de problemas do que experiências formais de especialistas. Isto é particularmente importante quando o objeto de intervenção destes

especialistas é tão grande e complexo (e por isso, muito além da sua capacidade de apreensão), como uma cidade. Por isso, o modelo “inovador” de *crowdsourcing*, que pressupõe a identificação e a elaboração de problemas por todos os participantes, e não apenas por quem impulsionou o processo, mostra-se adequado ao Urbanismo e ao Planejamento urbano.

Dentro deste modelo, identifiquei pelo menos quatro níveis de envolvimento do usuário: (1) *denúncia* de problemas urbanos, (2) *proposição* de soluções para eles; (3) *mobilização virtual* ou *física* em torno desta solução; e (4) construção de uma *intervenção* urbana (uma obra arquitetônica ou urbanística), *efêmera* ou *permanente*. Estes níveis de envolvimento serão mais bem entendidos ao longo do texto, a partir dos exemplos dados.

Este tópico introduziu o conceito de *crowdsourcing* e trouxe exemplos de processos e produtos que o envolvem no tocante às questões urbanas. Entendeu-se *o que é* e *como funciona* este mecanismo. Os passos seguintes consistem em entender de *onde* e *como* ele surgiu e, mais adiante, quais os caminhos possíveis para a sua consolidação (suas potencialidades), inclusive indicando os obstáculos (ou limitações) nestes caminhos.

1.2. Criatividade Coletiva e Colaboração Digital

Demonstra-se nesta seção que as teorias contemporâneas convergem para um reconhecimento do valor das soluções geradas por grupos, especialmente quando organizados pela internet. Este é um primeiro ponto do argumento desta dissertação de que o *crowdsourcing*, enquanto mecanismo de coordenação de grupos humanos e mobilização de recursos para a geração de soluções coletivas pela internet deve ser valorizado, visto que não se dá de forma isolada, ao contrário: é parte de um fenômeno maior.

Na contemporaneidade, estimula-se e renova-se o interesse na criatividade e na capacidade de colaboração humanas. As organizações pós-industriais passam a ser mais flexíveis que as industriais. Agora, diante da velocidade e imprevisibilidade dos acontecimentos, o indivíduo passa a ser valorizado não apenas por sua capacidade de execução de determinada tarefa (como no modelo da fábrica fordista), mas por suas habilidades singulares, conhecimentos específicos e criatividade. Passa-se do modelo executivo ao criativo. (DE MASI, 2003)

Em *Criatividade e Grupos Criativos*, De Masi (2003) sociólogo italiano especialista em ciência organizacional, narra episódios da história sob o viés dos caminhos percorridos pela criatividade do homem para superação dos desafios impostos a ele. O que De Masi busca na construção desta visão histórica é demonstrar que a criatividade, especialmente na sua versão coletiva, é o recurso mais fecundo a que o homem sempre pôde recorrer para garantir sua sobrevivência. Nesta visão, mostra a transição progressiva de formas individuais para formas coletivas de criatividade, embora destaque que os produtos de criações coletivas sempre foram mais numerosos e significativos.

Grande parte das invenções humanas mais surpreendentes – do alfabeto ao Estado, dos veleiros às piadas, das festas ao arado, da tesoura à Magna Carta – não possui “alguém que as imaginou”, pois elas são fruto de *progressivos ajustes e colaborações coletivas*, seja nas suas criações, nas suas realizações, nos seus aperfeiçoamentos, na sua difusão, assim como nas suas aplicações. [...] A grande maioria das novas ideias não brotou na cabeça de um só: por vezes concorreram um clã inteiro, um povo inteiro, até mesmo todos os povos e por um período de tempo que pode abarcar até mesmo dezenas de milênios. (DE MASI, 2003, p. 97, grifo nosso).

Ao fim do percurso histórico que traça, De Masi se detém na fase contemporânea, que denomina de pós-industrial e na qual a sociedade pós-moderna se inscreve. Desta perspectiva, é capaz de destacar paradigmas típicos desta era e com isso reconhecer a obsolescência de determinadas formas de organização do trabalho, heranças da era industrial.

Para realçar aspectos desta transformação e a obsolescência de alguns paradigmas, o autor contrapõe, constantemente, as características da era pós-industrial às da era industrial. Para ele, vive-se a era da complexidade, em oposição à da simplicidade, da subjetividade e da emotividade, em oposição à da racionalidade, da estética em oposição à da

funcionalidade, da descontinuidade em oposição à da linearidade, dos riscos e incertezas, em oposição à da segurança.

Tendo identificado, então, os aspectos organizacionais obsoletos e as possibilidades abertas pela era pós-industrial, De Masi argumenta em favor de novas formas de organização do trabalho e da vida. As hierarquias e divisões tradicionais da produção transformam-se, dissolvendo algumas noções, como a crença em um gênio individual criador, superior aos demais, capaz de dar as respostas corretas aos problemas e impô-las, de cima para baixo. As novas organizações são mais centradas no *ócio criativo* - onde trabalho, estudo e jogo (ou lazer) se sobrepõem -, e são estruturadas de forma mais horizontal – seu produto (uma estratégia de *marketing*, uma pesquisa científica, uma peça de arte, um projeto, etc.) é fruto do trabalho de um grupo criativo.

Ao somar as noções extraídas da visão histórica inicial, a outras obtidas de sua pesquisa sociológica sobre grupos artísticos e científicos reconhecidos²⁴, De Masi conclui que o *estímulo à criatividade coletiva* é a chave do sucesso das organizações na pós-modernidade.

²⁴ Uma extensa pesquisa de De Masi (1999) sobre grupos educacionais em empresariais na Europa de 1850 a 1950 (como os que compunham a casa Thonet (das cadeiras Thonet), a Bauhaus e o instituto Pasteur de Paris, dentre outros) mostra o sucesso associado ao aproveitamento da criatividade coletiva já existentes no século XX, o que significa que o germe da sociedade pós-industrial já estava presente no auge da Modernidade.

O sociólogo atribui à *criatividade*, portanto, papel fundamental na transição de eras: suprimida na sociedade industrial, ressurgiu como fator típico da pós-industrial. Vive-se na era da criatividade em oposição à anterior, da execução. Em suas palavras: “daqui para frente, no lugar de ‘sociedade pós-industrial’, seria mais oportuno falar de ‘*sociedade criativa*’ [...]. Uma sociedade na qual ou se é criativo a todo o momento ou se sucumbe.” (DE MASI, 2003, p. 408, grifo nosso).

A criatividade coletiva, inicialmente abordada por sociólogos como De Masi, começa a ser estudada, no início do século XXI, sob um novo viés: os das possibilidades oferecidas pelas tecnologias digitais. Os grupos criativos, agora conectados à internet, passam a ser objeto de estudo de diversos pesquisadores que tentam explicar e potencializar seu funcionamento na contemporaneidade.

Há pelo menos três correntes principais de estudo da criatividade coletiva ou dos grupos criativos sob este viés: uma a respeito da *inteligência coletiva*, liderada pelo antropólogo Pierre Lévy (1999), outra quanto à *cultura da participação*, explicada pelo “teórico da rede” Clay Shirky (2011) e uma última sobre a *sabedoria da multidão*, conduzida pelo jornalista James Surowiecki (2006).

A inteligência coletiva para Lévy “é uma inteligência distribuída por toda a parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências.” (Lévy, 1999, p.28). O autor explica que é *distribuída por toda a parte* porque todo o saber que existe, está na humanidade: ninguém sabe de tudo, mas todos sabem alguma coisa. Segundo ele, há conhecimento mesmo onde usualmente pensa-se que não há, como no “fracasso escolar”, ou no “subdesenvolvimentismo”, por exemplo. Em todas as fontes, inclusive nestas, a inteligência deve ser *valorizada incessantemente*. Porém, a valorização da inteligência individual, apenas, não é suficiente para garantir a inteligência coletiva. É preciso também *coordenar* estas inteligências individuais. Acontece que, a partir de certo limite numérico de indivíduos, a coordenação de indivíduos inteligentes *em tempo real* só é possível por meio das tecnologias digitais da comunicação, por isso elas são fundamentais para se conseguir coordenar um grupo criativo de grande dimensão e complexidade. Finalmente, a identificação, valorização e coordenação das inteligências em tempo real devem levar à *mobilização efetiva das competências*, ao oferecer aos indivíduos a motivação e os meios para produzirem coletivamente.

Em outras palavras, a inteligência coletiva consiste, em síntese, na partilha de funções como a memória, a percepção e o aprendizado entre os humanos por meio da internet. A mobilização destes recursos cognitivos em tempo real e em escala global, possível apenas através da internet, permitiria a solução de diversos problemas contemporâneos.

[...] se nos engajássemos na via da inteligência coletiva, progressivamente inventariaríamos as técnicas, os sistemas de signos, as formas de organização social e de regulação que nos permitiriam pensar em conjunto, concentrar nossas forças intelectuais e espirituais, multiplicar nossas imaginações e experiências, negociar em tempo real e em todas as escalas as soluções práticas aos complexos problemas que estão diante de nós. (Lévy, 1999, p. 17)

Então, a ideia de mobilização de recursos cognitivos humanos para a solução de problemas não surge apenas na contemporaneidade. Como explica De Mais, o homem sempre compartilhou seus conhecimentos em grupos. A diferença, hoje, dispõe-se de uma ferramenta de produção e compartilhamento de conteúdos - a internet - que tem capacidade operacional superior a qualquer outra já criada (a mídia impressa ou televisiva, por exemplo), permitindo que os conhecimentos humanos cheguem a uma sinergia sem precedentes, como defende Lévy.

Por isso, este último autor é incisivo: “o ciberespaço, dispositivo de comunicação interativo e comunitário, apresenta-se justamente como um dos instrumentos privilegiados da inteligência coletiva.” (Lévy, 1999b, p. 29). É um instrumento privilegiado porque fornece à inteligência coletiva um ambiente propício para aflorar. Entretanto, ressalta, não *determina* que aflore. É o uso que se faz desta tecnologia – e não a tecnologia, em si – que determinará o seu resultado. (Lévy, 1999)

Lévy pondera que “não é possível saber, *a priori*, em direção a quais resultados tendem as organizações que colocam em sinergia seus recursos intelectuais na rede digital”. A força deste recurso é tamanha, que, se apropriado por organizações com interesses escusos ou injustos, os resultados poderiam ser catastróficos. Mas o autor é otimista. Acredita que, por meio da internet, o que tende a acontecer é que comunidades de todos os tipos e tamanhos se organizem em coletivos inteligentes para colocar seus recursos a seu serviço e ao de outras comunidades – sendo este, o melhor uso possível que poderia ser feito de tal ferramenta digital.

Shirky, como Lévy, também vê na internet um meio para potencializar a inteligência e a criatividade coletiva e, para realçar esta ideia, chama a cultura que acompanha seu surgimento de *cultura da participação*.

Explica, aproximando-se ligeiramente dos escritos de De Masi, que antes do século XX, auge da Modernidade e da Revolução Industrial, a ideia de participação era intrínseca à ideia de cultura (isto o leva a questionar, inclusive, a tautologia do termo “cultura da participação”). Durante o século XX, porém, a atomização da vida social reduziu a força dos encontros locais, das associações comunitárias e de outros tipos de grupos colaborativos. Na virada do século XX para o XXI, com o advento da internet, a cultura da participação readquire força, “agora em roupagem tecnológica”. (SHIRKY, 2011, p. 23)

Isso acontece por uma combinação de fatores, que convergem para a criação de um *excedente cognitivo* a partir da matéria prima do tempo livre acumulado na humanidade. Desde a redução das jornadas de trabalho a quarenta horas semanais, depois da Segunda Guerra Mundial, e com a explosão populacional e o aumento relativo das condições de saúde e educação da população mundial, a humanidade passou a contar com um considerável volume de tempo livre. Este volume de tempo, na Modernidade, não era, com frequência, usado pelas pessoas para desempenhar funções cognitivas em processos participativos.

De fato, mesmo com o acúmulo crescente do tempo livre no mundo desenvolvido, muitas das antigas estruturas sociais que nos uniam foram

desmanteladas, tais como piqueniques, associações de vizinhos, campeonatos de boliche e compras feitas a pé. O naufrágio das opções participativas fez da gestão do nosso tempo livre um problema muito pessoal, e mais uma questão de *gastá-lo* do que realmente *usá-lo*. (SHIRKY, 2011, p. 161, grifo nosso)

Com a internet, porém, esse quadro começa a se reverter. A comunicação digital, por sua capacidade operacional e custo reduzido, passa a ser usada para criação e compartilhamento de conteúdos em torno de projetos coletivos em uma escala inédita. Ela representa, por isso, o meio pelo qual o tempo livre pôde se converter em excedente cognitivo.

O excedente cognitivo é na sua definição, “um bem social geral que pode ser aplicado a grandes projetos criados coletivamente” (SHIRKY, 2011, p. 15). A criação coletiva de grandes projetos pela internet é possível, em sua opinião, pela possibilidade que ela oferece de agregação maciça de pequenas contribuições das pessoas conectadas. “Este fato, padrão da época em que vivemos, está sendo uma surpresa persistente.” (SHIRKY, 2011, p. 144).

Em um cálculo aproximado do excedente cognitivo atual, Shirky explica que há mais de 2 bilhões de pessoas conectadas à internet atualmente e que o número de telefones celulares ultrapassa 3 bilhões. Considerando que há mais ou menos 4,5 bilhões de adultos no planeta

(pois 2,5 do total de 7 bilhões são crianças, adolescentes e idosos), “vive-se, pela primeira vez na história, em um mundo no qual ser parte de um grupo globalmente conectado é a situação normal da maioria dos cidadãos”. (SHIRKY, 2011).

Esta parte instruída, conectada, do globo dispõe de cerca 1 trilhão de horas de tempo livre por ano. Se apenas 1% desta amostra aplicasse seu tempo livre em produção e compartilhamento de conteúdo no ambiente digital (ao invés de assistir televisão, por exemplo), o volume de conhecimento gerado seria imenso – representaria, por exemplo, mais do que uma centena de participações úteis na *Wikipedia* por ano. (SHIRKY, 2011).

Surowiecki (2006) também, acredita no potencial dos grupos criativos - ou na *sabedoria da multidão*, para ser fiel a seu termo. Mas ao contrário de Lévy e Shirky, diz que o melhor resultado da interação em um grupo criativo (ou inteligente) é a solução de problemas obtida a partir da média de respostas dos indivíduos que o compõe, trabalhando, a princípio, isoladamente. *A média*, não a *agregação* de respostas (o contrário do que é defendido pelos autores anteriores), é o produto mais útil gerado a partir da mobilização de conhecimentos humanos.

[...] pense no que acontece se você pede a cem pessoas para correr cem metros, e depois tira a média dos tempos. A média dos tempos não será melhor do que o tempo dos corredores mais rápidos. Será pior. Será um tempo medíocre. Mas peça para cem pessoas responderem a uma questão ou resolverem um problema, e a média vai ser com frequência pelo menos tão boa quanto a resposta do membro mais inteligente. Com a maioria das coisas, a média é medíocre. Com a tomada de decisões, é frequentemente excelente. Você poderia dizer que é como se fôssemos programados para ser coletivamente inteligentes. (Surowiecki, 2004, p. 11, tradução nossa).

Surowiecki identifica três condições para que seja extraída a sabedoria da multidão: deve haver *diversidade* entre seus membros, *pensamento independente* entre eles e *descentralização* na organização da atividade a que se propõem.

A *diversidade* dos membros estimula o confronto – e não o consenso – entre as ideias, o que pode ser altamente produtivo. A internet pode favorecer o confronto entre indivíduos com formações e ideologias diversas, mas o que tem acontecido mais comumente é justamente o oposto - a reunião (em “coletivos inteligentes”, como coloca Lévy) de pessoas com interesses semelhantes -, o que pode comprometer a geração de soluções inovadoras, se seguido o raciocínio de Surowiecki.

Além disso, nem todos os tipos de pessoa tem acesso à internet, ou habilidades para operá-la, o que pode comprometer a diversidade de um grupo articulado por meio dela. Por este mesmo motivo, a *descentralização* também pode ser difícil de ser conseguida em ambiente digital.

O *pensamento independente*, ou seja, a capacidade de chegar a conclusões independentes, com base primariamente em informações privadas também pode ser difícil de atingir em meio ao turbilhão de informações, opiniões, interações e influências a que se está sujeito nas redes sociais digitais. A condição comum aos indivíduos contemporâneos é a conexão, como coloca Skirky, e não o isolamento que supostamente o permitiria chegar, sozinho, a uma resposta.

Da perspectiva de Surowiecki, então, aparentemente, a interação social na internet, ao contrário do que defendem Lévy e Shirky, poderia comprometer e não favorecer o bom funcionamento dos grupos criativos.

De certa forma, o mecanismo de *crowdsourcing* incorpora potencialidades indicadas nas teorias de De Masi (grupos criativos), Lévy (inteligência coletiva) e Shirky (cultura da participação) e certas limitações levantadas por Surowiecki (sabedoria da multidão).

A potência da coordenação das funções cognitivas humanas, ou do excedente cognitivo, em tempo real e em escala global pela internet (ponto

comum nas teorias de Lévy e Shirky) é evidente no mecanismo de *crowdsourcing* e pode ser ilustrada por meio de um conhecido precursor do mecanismo, o *reCaptcha*.

O *reCaptcha* é, a princípio, um serviço de identificação de *bot* (*software* de acesso automático a *links*, em geral para roubo de informações). Quando se tenta acessar um *link* protegido pelo serviço, o *reCaptcha* apresenta a imagem de duas palavras e solicita que o usuário digite os caracteres correspondentes a elas. Uma digitação serve à identificação – testa se o acesso a determinado *link* está sendo feito por um ser humano ou por um *bot*. *Bots*, diferentes de humanos, não tem capacidade de ler caracteres distorcidos e esse é um dos princípios de funcionamento do mecanismo, como explica seu idealizador Luis von Ahn (2011).

A outra digitação serve à digitalização, uma palavra por vez (ou seja, cada usuário, em cada acesso, está digitalizando uma palavra), de publicações antigas escaneadas²⁵, áudio de antigos programas de rádio ou televisão e endereços fotografados pelo Google Street View.

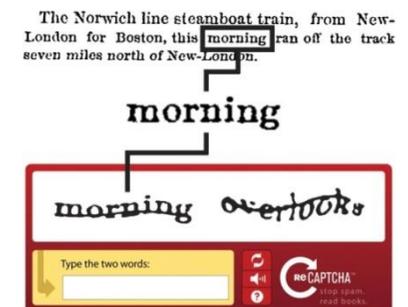
Como o sistema só reconhece a primeira palavra digitada (que o leva a assumir que o acesso está sendo feito por um humano e não por um

bot), ele confia que a segunda palavra foi digitada corretamente e permite o acesso. A segunda palavra, correspondente à digitalização das publicações antigas, é armazenada e comparada com a digitação de outros nove usuários. Partindo do pressuposto de que, em um grupo de dez pessoas, a maioria fez a digitação correta, a palavra digitada corretamente passa a fazer parte da obra em digitalização.

De acordo com von Ahn, considerando que para cada digitação, levam-se 10 segundos, todos os usuários do *reCaptcha* (750 milhões de pessoas, cerca de 10% da população mundial) gastam hoje, juntos, 100 milhões de horas por dia no sistema, o que corresponde à digitalização de 2,5 milhões de livros por ano. Em alguns meses em 2009, por exemplo, foram digitalizados 20 anos (dos 130) do The New York Times.

O *crowdsourcing* - ou a colaboração *online* em escala massiva, como prefere von Ahn - é a única forma de executar operações desta natureza. As alternativas a esta operação de digitalização – a sua execução por máquinas ou profissionais contratados – mostram-se menos vantajosas.

Figura 12 Fonte: recaptcha.net



²⁵ Uma publicação escaneada é uma publicação digitalizada, ou seja, transformada em imagem digital através de um equipamento de *scanner*.

Quanto às máquinas, até há um mecanismo de leitura e digitalização por computadores (que inclusive complementa o sistema *reCaptcha*) chamado OCR (Reconhecimento Óptico de Caracteres). Essa tecnologia transforma a imagem escaneada de cada letra em um caractere reconhecível pelo sistema digital. Porém ela falha no reconhecimento de cerca de 30% das palavras, sendo, portanto, menos eficaz do que o trabalho humano.

Já transferir este trabalho para profissionais envolveria um levantamento de recursos financeiros e de mão de obra de tal ordem que a operação provavelmente iria se mostrar inviável.

Com o *crowdsourcing*, as limitações tradicionais de coordenação de redes de grande tamanho e complexidade, desaparecem, e as consequências disto podem ser espantosas, como exalta Von Ahn.

São os números que motivam a minha pesquisa: [...] se você olhar as conquistas humanas em larga escala [...] como, por exemplo, a construção das pirâmides do Egito, ou o canal do Panamá, ou colocar o homem na Lua, há um fato curioso sobre elas – todas foram feitas quase com o mesmo número de pessoas [...] – cerca de 100 mil pessoas. E a razão para isso é porque, antes da internet, coordenar mais de 100 mil pessoas, ainda mais pagá-las, era impossível. Mas agora, com a internet, acabo de mostrar-lhes um

projeto [o reCaptcha] em que tivemos 750 milhões de pessoas nos ajudando a digitalizar o conhecimento humano. Assim, a questão que motiva minha pesquisa é: se colocamos o homem na Lua com 100 mil o que podemos fazer com 100 milhões? (Luis von Ahn, 2011)

Apesar deste potencial aparentemente imenso, limitações como as indicadas por Surowiecki não podem ser desprezadas. A dificuldade em conseguir a *diversidade* de indivíduos e a *descentralização* necessárias à extração da sabedoria da multidão está ligada especialmente à cisão digital e seus desdobramentos, cujas implicações para o *crowdsourcing* e práticas similares serão abordadas mais adiante.

Já a limitação ao *pensamento independente* é superada parcialmente quando o *crowdsourcing* é coordenado por algum indivíduo ou organização central, que estabelece abertamente a pergunta para os participantes e recolhe suas respostas individualmente, sem que os demais participantes tenham acesso a ela. Este procedimento tem sido conduzido em geral por organizações empresariais. É importante perceber, contudo, que esta prática compromete uma das maiores possibilidades do *crowdsourcing*, que é a elaboração dos problemas pelos próprios participantes – problemas muitas vezes não identificados pelos especialistas, como já dito.

Ainda, a limitação mais central, se considerada a linha de raciocínio de Surowiecki, é que o melhor resultado da “sabedoria da multidão” é dado pela resposta média dos participantes, e não a agregação de suas respostas, quando o *crowdsourcing* é, essencialmente, um mecanismo de agregação de pequenas contribuições dos participantes.

Embora divergências ocorram, é consenso entre estudiosos de diversas áreas que as soluções geradas coletivamente podem ser mais valiosas que as soluções individuais. Um estrato deste pensamento na produção de cidades seria o entendimento de que o Estado ou os técnicos especialistas, sozinhos, não podem ser os únicos responsáveis pelas soluções dos problemas urbanos. Suas respostas a estes problemas têm muitas vezes se mostrado insatisfatórias ou insuficientes, o que pode ser atribuído, em parte, à forma como seus processos estão estruturados – rígida e hierarquicamente, ainda nos moldes da Modernidade, berço do Urbanismo.

Há necessidade de envolvimento mais direto dos atores sociais nos processos de planejamento e projeto urbano - ainda mais direto que nos processos críticos ao planejamento moderno, como os de planejamento comunicativo ou participativo, como se sugere mais adiante. Na Pós-

Modernidade, há o espaço (virtual) e as condições culturais, sociais, políticas e econômicas para isso, conforme demonstra o tópico a seguir.

Desta perspectiva, o *crowdsourcing* pode ser uma ferramenta interessante para estes atores. O esboço feito aqui de algumas potencialidades e possibilidades de superação de suas limitações, com base em teorias contemporâneas sobre o funcionamento de grupos criativos e colaborativos contribui para reforçar este argumento.

A valorização da criatividade coletiva e da colaboração digital tratada neste tópico, todavia, inscreve-se em um contexto mais amplo de reestruturação da cultura, sociedade, política e economia contemporâneas. O que se quer demonstrar, a seguir, é que, aparentemente, as características desta reestruturação dão ainda mais condições à consolidação da prática do *crowdsourcing cívico*, e trazem reflexões a respeito de outras potencialidades e limitações, que abrangem, mas ultrapassam as levantadas até agora a respeito do *crowdsourcing* de uma forma geral.

1.3. Cultura, Sociedade, Política e Economia na Era da Informação

Vive-se um período de reestruturação cultural, social, política e econômica, a que estudiosos tem se referido como Pós-Modernidade (Harvey, 1992), Segunda Modernidade (Beck, Giddens e Lash, 1997), Modernidade Reflexiva (Beck, Giddens e Lash, 1997), Sobremodernidade (Augé, 1992), Hipermodernidade (Lipovetsky, 2004), Modernidade Líquida (Bauman, 2001), dentre outros termos, com significados e interpretações diversas.

Estudiosos acreditam que as transformações contemporâneas nos processos e produtos humanos, por sua ausência de precedentes, justificam a construção de novas teorias que explorem as diferenças deste momento histórico em relação ao seu anterior, a Modernidade.

Algumas das transformações mais marcantes são relacionadas à revolução nas tecnologias da informação e da comunicação (TICs), no final do século XX. Esta revolução digital serve aqui como fio condutor para a contextualização do *crowdsourcing* cívico. Por isso, este trabalho se refere ao período como Era da Informação, Era Informacional ou Era Digital, indistintamente, sem pretender ignorar a relevância das transformações associadas às outras terminologias, mas entendendo que não cabe aqui aprofundá-las.

Dentre os autores que estudam as implicações das TICs na cultura, sociedade, política e economia, destacam-se o filósofo francês Pierre Lévy, que cunhou os termos *inteligência coletiva* e *cibercultura*, e o sociólogo espanhol Manuel Castells, pai de conceitos como *sociedade em rede* e *autocomunicação de massas*.

As análises de Lévy e Castells podem ser complementadas pelas proposições do antropólogo polonês Zygmunt Bauman, cujo termo *modernidade líquida* propõe uma visão sobre a efemeridade das relações

sociais. Bauman toca apenas tangencialmente no tema das TICs, mas sua explicação a respeito das transformações nas relações de poder causada pela “liquefação” (flexibilização) das instituições sociais, políticas e econômicas contemporâneas representa uma contribuição importante à reflexão a respeito das novas fronteiras de atuação de atores sociais, empresas e poder público configuradas pelo “crowdurbanismo” e por práticas similares.

As noções-chave selecionadas para estudo se encontram sistematizadas a seguir:

Tabela 3 Revisão de Literatura

	LÉVY	CASTELLS	BAUMAN
Cultura	Cibercultura	Cultura da Virtualidade Real	
Sociedade	Criatividade e Colaboração	Sociedade em Rede	Individualização e Fragmentação
Política	Democracia Eletrônica	Crise de Legitimidade	Separação entre Poder e Política
Economia	Economia do Conhecimento	Informacional Global	Mercado global x Problemas Locais

Estas noções, como se perceberá ao longo da revisão de literatura, se permeiam, algumas vezes se complementando e outras, divergindo entre si. A confrontação delas, o encontro dos seus pontos de contato e de distanciamento, é o eixo desta seção, mas as contribuições dos autores a este trabalho não se limitam a elas. Algumas outras contribuições, relacionadas a possíveis potencialidades e limitações do uso do mecanismo de *crowdsourcing* para intervenções urbanas, podem ser indicadas a partir de suas ponderações a respeito das novas possibilidades e obstáculos da comunicação digital e serão abordadas no capítulo 2.

Acredita-se que, assim, oferece-se um quadro teórico do momento histórico em que o “crowdurbanismo” emerge, e também uma perspectiva interessante a partir da qual esta emergência pode ser analisada.

1.3.1 Cibercultura e Cultura da Virtualidade Real

Lévy (1999) acredita que o desenvolvimento das tecnologias digitais de informação e comunicação, acentuado na década de 1970, tem significativas implicações²⁶ culturais, com um efeito tão radical sobre a

humanidade como teve a invenção da escrita. Chega mesmo a se referir a uma “evolução profunda da civilização” (Lévy, 1999, p.235) rumo a uma nova forma cultural: a *cibercultura*.

Na sua definição, cibercultura é “o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço.” (Lévy, 1999, p. 17). O ciberespaço, por sua vez, é “o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo.” (Lévy, 1999, p. 17).

A cibercultura - esse movimento social e cultural que o ciberespaço propaga - tem um programa, que, baseado nos valores de autonomia e de abertura para a alteridade, orienta seu crescimento segundo três critérios: a *interconexão*, a criação de *comunidades virtuais* e a *inteligência coletiva*. (Lévy, 1999)

²⁶ Lévy é incisivo ao esclarecer que estas implicações não têm caráter decisivo: não determinam, e sim condicionam, o surgimento de novas formas culturais. “Uma técnica é produzida dentro de uma

cultura, e uma sociedade encontra-se *condicionada* por suas técnicas. E digo *condicionada*, não *determinada*” (Lévy, 1999, p.25).

A *interconexão* é o horizonte técnico do movimento da cibercultura. Seu objetivo é, em última instância, eliminar o isolamento e promover a comunicação universal entre todos os seres humanos, objetos e espaços²⁷.

O segundo princípio, a criação das *comunidades virtuais*, é uma extensão do primeiro: espera-se que a possibilidade de interconexão oferecida no ciberespaço aproxime indivíduos e grupos com afinidades de interesses, independente de sua proximidade geográfica ou filiação institucional, dispostos a se mobilizar em torno de projetos comuns.

O terceiro, a *inteligência coletiva*, sua “perspectiva espiritual, sua finalidade última”, é subjacente à criação de comunidades virtuais: os indivíduos e grupos reunidos em torno de interesses comuns devem usar suas informações e conhecimentos específicos para produzir novos conhecimentos, no sentido de gerar soluções para os problemas em torno dos quais se mobilizam.

Estes critérios são interdependentes. Nas palavras de Lévy: “não há comunidade virtual sem interconexão, não há inteligência coletiva em

grande escala sem virtualização ou desterritorialização das comunidades no ciberespaço. A interconexão condiciona a comunidade virtual, que é uma inteligência coletiva em potencial.” (Lévy, 1999, p.135).

O ponto central do argumento do autor é, então, que é inerente à *cibercultura* a possibilidade de organização social em coletivos inteligentes, de “conjugação eficaz das inteligências e das imaginações humanas”, ou de estímulo à “inteligência coletiva” (Lévy, 1999, p.206), como já tratado. O uso de mecanismos digitais para mobilização de conhecimentos individuais - que, agregados, geram, coletivamente, novos conhecimentos - seria, assim, o melhor uso que se pode fazer destes mecanismos, segundo sua avaliação.

A agregação de conhecimentos individuais para a geração de conhecimento coletivo é justamente o princípio básico do *crowdsourcing* de ideias. Se considerada a validade da proposição de Lévy, o *crowdsourcing* representaria, então, uma forma não apenas válida como extremamente relevante de exploração do maior potencial da nova cultura.

A concretização deste potencial, porém, não seria garantia da eliminação de conflitos. A exploração ótima das possibilidades da nova cultura pode vir como uma “solução parcial para os problemas da época anterior, mas [a cibercultura] constitui em si mesma um imenso campo de

²⁷ O alcance do objetivo final da interconexão pressupõe uma transformação física na comunicação. Deixaria de existir um canal de comunicação como se conhece hoje e todos os veículos de comunicação estariam incorporados ao espaço (aos objetos, às paredes e pisos de uma edificação, às vias e muros de uma cidade, por exemplo). Embora ainda não de forma generalizada, isto já começa a ser observado em alguns ambientes urbanos, configurando o que tem sido chamado de *espaço envolvente* ou *cidade ubíqua*. As primeiras implicações destas transformações urbanísticas já começam a ser analisadas por autores como CUFF (2003).

problemas e de conflitos para os quais nenhuma perspectiva de solução global já pode ser traçada claramente.” (Lévy, 1999, p. 235). Alguns destes conflitos no *crowdsourcing* cívico são observados ao longo da revisão de literatura (no levantamento de limitações) e nos relatos dos estudos de caso no Brasil (na etapa empírica desta investigação).

O antropólogo Lévy possui visão muito semelhante quanto à possibilidade de articulação de atores sociais (e, portanto, de ampliação de poder social) oferecida pela comunicação digital à de um dos sociólogos mais proeminentes da contemporaneidade, Manuel Castells.

Nas suas publicações mais recentes²⁸, Castells tem se detido nas mudanças globais do final do século XX e início do século XXI, período que para ele, constitui um raro “intervalo histórico” - momento de intensas transformações que pontua e marca a separação entre momentos mais estáveis - da mesma importância da Revolução Industrial no século XVIII. Este autor, como o anterior, tem como ponto de partida de suas análises recentes a tecnologia da informação, devido à sua penetrabilidade em todas as esferas da vida humana.

Castells explica que o intervalo que estuda tem início nos anos de 1960 e 1970, décadas que marcam uma redefinição histórica nas relações

de produção, poder e experiência em que se baseia a sociedade. A redefinição, embora fortemente marcada pela revolução das TICs, envolve outros dois processos independentes, coincidentes, tão relevantes quanto a revolução informacional para as transformações observadas: a crise econômica do capitalismo e do estatismo e a consequente reestruturação de ambos; e o apogeu de movimentos sociais e culturais, como liberalismo, direitos humanos, feminismo e ambientalismo.

O sociólogo afirma que “a interação entre esses processos [revolução informacional, crise do capitalismo e do estatismo, e movimentos sociais] e as reações por eles desencadeadas fizeram surgir uma nova estrutura social dominante, a sociedade em rede; uma nova economia, a economia informacional/global; e uma nova cultura, a cultura da virtualidade real.” (Castells, 2000, p. 412).

Aspectos da sociedade em rede e da economia informacional serão explorados nos tópicos seguintes. Quanto à emergência de uma nova cultura, Castells tem uma opinião muito similar à de Lévy. Esclarece que o surgimento de um novo meio de comunicação sempre muda de forma irreversível a cultura humana, considerando que a cultura é mediada e determinada pela comunicação. A comunicação digital, em particular, por suas características intrínsecas de alcance global, integração de todos os

²⁸ Refere-se aos livros *Comunicación y Poder* (2009), *Sociedade em Rede* (2000), *O Poder da Identidade* (2004), *Fim de Milênio* (2000) e *Redes de Indignação e Esperança* (2013).

meios de comunicação e interatividade potencial, introduz uma nova forma cultural, a cultura da virtualidade real (algo próximo à cibercultura de Lévy). Nela, a interação no espaço virtual não é apenas símbolo ou representação da interação no espaço físico e sim uma interação real.

Reconhecer, como os autores, o espaço virtual como um ambiente de interação social e como uma dimensão fundamental da realidade cultural implica em reconhecer a validade e a legitimidade das práticas que acontecem nesse espaço – como as de *crowdsourcing* para intervenções urbanas.

1.3.2 Sociedade em Rede e Autocomunicação de Massas versus Individualização

Às possibilidades oferecidas pelo novo ambiente cultural, somam-se àquelas oferecidas pela nova organização social. Castells detecta que as transformações sociais, tecnológicas, econômicas e culturais do fim do milênio anterior se uniram para dar origem a uma nova estrutura de sociedade: a *sociedade em rede*, que se caracteriza por ser organizada em redes em torno das tecnologias da informação em todas as suas dimensões fundamentais. (Castells, 2007)

O autor reconhece que as redes são uma forma antiga de organização humana, mas afirma que as tecnologias digitais, típicas da Era da Informação, permitiram que elas atingissem dimensão, complexidade e flexibilidade sem precedentes.

Uma transformação social desta magnitude traz consigo mudanças de diversas ordens. A mudança comunicacional, contudo, tem sido a mais significativa. Para o autor: “como a revolução nas tecnologias de comunicação se intensificou nos últimos anos e como a comunicação consciente é a característica que distingue os humanos, é evidente que foi nessa área que a sociedade sofreu sua modificação mais profunda.” (Castells, 2007, p. ix).

A mudança fundamental na comunicação consistiu, principalmente, na possibilidade inédita da *autocomunicação de massas*, uma nova forma de troca de informações e conhecimentos entre os humanos, possibilitada pela emergência da mídia digital (a comunicação mediada por computadores, cuja espinha dorsal é a internet) e intensificada nos últimos anos, com a emergência da web 2.0.

Esta nova forma de comunicação é *autocomunicação*, porque o remetente produz a mensagem de forma autônoma e, sem mediação, a direciona para um receptor (um indivíduo ou um grupo de indivíduos), que a

recebe (ou não), conforme sua escolha. É *de massas* porque pode ser realizada (produzida e recebida) por inúmeros indivíduos ou grupos, com imenso potencial para conformar grandes redes de interação.

É, supostamente, uma forma mais horizontal de comunicação, porque nela o usuário tem autonomia para gerar, compartilhar e editar conteúdos – é, ao mesmo tempo, produtor e consumidor. Dispensa, assim, a figura do mediador, o que tem enfraquecido consideravelmente o poder simbólico e o controle de emissores tradicionais, como empresas midiáticas ou instituições políticas. Nas palavras do sociólogo: “[É] o fim do monopólio da expressão pública. Qualquer grupo ou indivíduo pode ter, a partir de agora, os meios técnicos para dirigir-se, a baixo custo, a um imenso público internacional.” [...] Os freios políticos, econômicos ou tecnológicos à expressão mundial da diversidade cultural jamais foram tão fracos quanto no ciberespaço.” (Castells, 2007, p.248-249)

É interessante, ainda, a percepção de Castells de que a *autocomunicação de massas* para os atores sociais não representa apenas o uso de uma ferramenta (de produção e compartilhamento independentes de conteúdo), mas também a conformação de um espaço para debates e intervenções – “um novo espaço público, situado entre os espaços digital e urbano, um espaço de comunicação autônoma”. (Castells, 2013, p. 16).

O uso de mecanismos de *autocomunicação de massas*, como ferramenta e espaço público, por atores sociais em todo o mundo, em especial por jovens ativistas, dá mais relevo à reestruturação da sociedade em rede, na medida em que aponta para uma nova forma de transformação social. Para Castells, os movimentos sociais em rede surgem como “arautos da mudança social no século XXI”. (Castells, 2013, p. 28)

Historicamente, os movimentos sociais dependem da existência de mecanismos de comunicação específicos: boatos, sermões, panfletos e manifestos passados de pessoa a pessoa, a partir do púlpito, da imprensa ou por qualquer meio de comunicação disponível. Em nossa época, as redes digitais, multimodais, de comunicação horizontal, são os veículos mais rápidos e mais autônomos, interativos, reprogramáveis e amplificadores de toda a história. As características dos processos de comunicação entre indivíduos engajados em movimentos sociais determinam as características organizacionais do próprio movimento: quanto mais interativa e autoconfigurável for a comunicação, menos hierárquica será a organização e mais participativo o movimento. É por isso que os movimentos sociais em rede da era digital representam uma nova espécie em seu gênero. (Castells, 2013, p. 20)

Os atores sociais, porém, não são os únicos a ensaiar a apropriação desta mídia para ampliação de sua possibilidade de atuação.

Os próprios emissores tradicionais (empresas, políticos) e outros agentes urbanos também incorporam mecanismos digitais à suas práticas, na tentativa de adquirir e perpetuar poderes.

A história da humanidade mostra que poderes podem ser adquiridos e perpetuados através da violência e através da informação e comunicação. Porém, “torturar um corpo é bem menos eficaz do que moldar um pensamento.” (Castells, 2006). Por isso, a informação e a comunicação sempre foram usadas para influenciar o pensamento das pessoas por aqueles que ambicionam o poder. Segundo Castells, “é apenas através do exercício da influência sobre o pensamento dos povos que os poderes se constituem em sociedades, e que as sociedades evoluem e mudam.” (Castells, 2006).

Este movimento de disputa pelo poder com o uso de mecanismos de *autocomunicação de massas* pode ser visto com clareza no presente. Atores sociais em todo o mundo têm se apropriado de mecanismos da web 2.0 e ampliado sua voz, comprovando, ao menos em parte, hipóteses de Lévy e Castells quanto à possibilidade de criação de amplas redes sociais autônomas baseadas na internet.

As redes sociais digitais com base na web 2.0, cujos exemplos mais conhecidos hoje são o *Facebook*²⁹, o *Twitter*³⁰, o *Youtube*³¹ e o *Flickr*³², têm possibilitado a deliberação e a coordenação de ações de forma amplamente desimpedida pelos atores sociais, como mostram dois exemplos emblemáticos: o vazamento de informações confidenciais de diversos governos (em especial o norte-americano) pela ONG *Wikileaks*; e os movimentos globais como a Primavera Árabe, o Occupy e os Indignados da Espanha, entre outros, que ainda reverberam neste ano de 2013 em países de todo o mundo, inclusive no Brasil.

Estes movimentos eclodem em cada país a partir das demandas específicas de seu contexto, mas todos têm em comum o fato de se apoiarem com vigor nas redes sociais digitais para a sua coordenação e, sem se restringir a ela, extrapolarem para o espaço físico a mobilização iniciada no espaço virtual. Quando dispersos do espaço físico, voltam a se organizar no virtual, o que lhes confere força e continuidade maiores que os movimentos coordenados por meios convencionais.

²⁹ Site de relacionamentos sociais. Disponível em: www.facebook.com.

³⁰ Micro-blog para publicação de textos de até 140 caracteres, fotos e pequenos vídeos. Disponível em: www.twitter.com

³¹ Site de compartilhamento de vídeos. Disponível em: www.youtube.com

³² Site de compartilhamento de fotos. Disponível em: www.flickr.com

Embora mais intensa no presente, a mobilização social digital não começou nesta década. No caso específico do *crowdsourcing*, há registros de iniciativas pelo menos desde a década de 1990.

Nesta época, foi criada a cidade digital de Amsterdã, por uma iniciativa de ex-líderes do movimento dos sem-terra e do governo municipal, plataforma que envolvia uma rede social de debate sobre questões urbanas, representando talvez uma das primeiras formas de *crowdsourcing* cívico. Castells acredita que, por meio dela, foi demonstrado pela primeira vez “o potencial extraordinário das redes de comunicação via computador na função de instrumentos do debate popular local auto-organizado e público.” (Castells, 2007, p. 448)

Ainda na década de 1990, ativistas comunitários de Seattle, e de outras cidades dos Estados Unidos, construíram redes virtuais comunitárias para fornecer informações, promover debates e “reafirmar o controle democrático sobre as questões ambientais e a política local.” (Castells, 2007, p. 448)

Estas formas de mobilização contemporâneas, porém, não são sempre vistas com otimismo. Ao contrário de Lévy, Castells, Shirky e Surowiecki, o antropólogo Bauman vê a sociedade contemporânea como uma sociedade cujo mote é a individualização e não propriamente a força

da colaboração. Na verdade, o que se observa é a dissolução da solidariedade social e a debilidade das instituições políticas, o que leva a fragmentação da vida dos indivíduos.

Esta é precisamente a característica mais marcante da passagem da fase “sólida” (industrial) para a fase “líquida” (pós-industrial) da Modernidade: as estruturas que antes limitavam as eleições individuais e salvaguardavam a continuidade dos hábitos, os modelos de comportamento aceitáveis - o Estado, a fábrica fordista, as associações operárias ou comunitárias - não são mais estáveis, não podendo oferecer suporte às eleições individuais, deixando as pessoas entregues “à própria sorte” e às forças imprevisíveis do mercado, como aborda o autor. (Bauman, 2007).

A virtude mais útil ao indivíduo contemporâneo passa a ser então, não mais a adequação às normas ou o compromisso social com os grupos em que colabora ou as instituições nas quais se insere, mas a flexibilidade para abandoná-los e aproveitar oportunidades que surgem. Estes indivíduos podem até associar-se em torno de um objetivo comum, que é quase sempre de caráter local (questões da comunidade), mas logo se dissociam ao atingir este objetivo.

Este objetivo em geral consiste em solucionar problemas imediatos, sem a perspectiva de planejar e agir a longo prazo (Bauman, 2007). Não há perspectiva de agir a longo prazo justamente por causa da mencionada debilitação das estruturas sociais, “que [antes] permitiam inscrever o pensamento, a planificação e a ação em uma perspectiva a longo prazo” (Bauman, 2007, p. 10). Esta nova forma de agir reduz “a história política e as vidas individuais a uma série de projetos de curto alcance [...]” (Bauman, 2007, p. 10)

Desta perspectiva, pode-se refletir se as iniciativas de *crowdsourcing* reforçam a debilidade das instituições políticas (ao dispensar seu envolvimento) e a fragmentação das estruturas sociais, por consistirem em projetos de curto alcance, conduzidos por organizações *ad hoc*, que se desfazem quando atingem suas metas. É inegável que estas metas são legítimas e que, quando alcançadas, promovem mudanças desejáveis (ao menos por quem as idealizou), mas, por centrarem-se em transformações pontuais em comunidades locais, talvez sejam insuficientes para operar mudanças mais profundas, se considerado o que foi dito por Bauman.

Seguindo o raciocínio do autor, pode-se questionar a capacidade destas iniciativas de, sozinhas, reatarmos os laços da solidariedade social, afrouxados por progressivos acontecimentos relativos a transformações

econômicas e políticas. Talvez estas transformações se apresentem com uma força superior à capacidade dos atores sociais organizados em torno destas iniciativas, por meio de mecanismos digitais - além da própria capacidade operacional destes mecanismos - lidarem.

Com isto em mente, as proposições de autores como Lévy, Shirky e Castells devem ser recebidas com cautela. Ao mesmo tempo em que o *crowdsourcing* pode representar uma ferramenta poderosa de mobilização cidadã e compor um novo espaço público urbano, como eles sugerem pode, se mal direcionada, agravar problemas típicos da “Modernidade Líquida”, como alerta, indiretamente, Bauman.

Posto isso, pensa-se que tanto na sua face positiva (exposta por Lévy e Castells), quanto na negativa (exposta por Bauman), traços da sociedade informacional parecem se manifestar na prática do “crowdurbanismo”. Primeiro porque ele é um mecanismo de mobilização social ou criação de “coletivos inteligentes” de grande autonomia, apoiado nas possibilidades de interconexão e autocomunicação de massas oferecidas pelas redes digitais. É, também, engendrado por atores sociais que tendem a dispensar a figura de mediadores tradicionais, particularmente o Estado e os especialistas. É, ainda, um mecanismo

usado por indivíduos apenas para a solução de questões de âmbito local, em um curto espaço de tempo.

Estas duas últimas características talvez possam se mostrar uma limitação, da perspectiva de Bauman, como já dito. Uma alternativa para superá-la seria usar o *crowdsourcing* como um componente de um processo maior, associado a outros mecanismos e práticas (convencionais e inovadores) de intervenção urbana, capazes, quem sabe, de propiciar maior continuidade às organizações sociais iniciadas no âmbito local. Por sua própria natureza, também, poderiam ser ensaiadas iniciativas de organizações de âmbito global, já que internet abre esta possibilidade. Além disso, seu uso para o planejamento urbano, ou seja, para fases de ideação e tomada de decisões com repercussão a médio e longo prazo, como se insinuou na Introdução, também pode ser útil.

Ao mesmo tempo em que se inscreve neste contexto social, o “crowdurbanismo”, com suas potencialidades e limitações, o transforma. No entanto, a pesquisa científica ainda não teve oportunidade de chegar a conclusões sólidas sobre as transformações sociais que produz. Castells adverte que, apesar de já ser possível afirmar que o ambiente digital implica em novas formas de sociabilidade urbana, pela própria lógica de embutida no novo paradigma tecnológico (de autonomia, interação e

colaboração) apenas análises específicas e observação empírica poderiam determinar as relações entre novas tecnologias e formas sociais emergentes. É nesse sentido que esta pesquisa pretende atuar, ao tentar entender, a partir da observação empírica de casos de “crowdurbanismo” no Brasil, algumas de suas implicações específicas nas relações sociais e espaciais urbanas.

1.3.3 Economia Informacional, Crise do Estado-Nação e Democracia

Castells (2000) e Bauman (2007) relacionam fortemente as transformações políticas recentes à reestruturação da economia. Para os autores, a hegemonia do capitalismo financeiro global, que pressupõe a abertura das fronteiras dos Estados-nação para a livre manobra do capital financeiro, compromete a soberania dos Estados e o poder de decisão dos seus governos e habitantes.

Bauman chama a atenção para três aspectos da reestruturação econômica e política. O primeiro deles constitui a separação entre poder e política, que existe desde o surgimento do Estado Moderno. O poder hoje, não compete exclusivamente aos governos locais e nacionais, ele se

desloca ao politicamente incontrolável espaço global – é exercido por uma pluralidade de instituições supranacionais. A política, ao contrário, continua a abarcar o âmbito territorial – não há, ao menos oficialmente, uma política “extraterritorial”. Ou seja, enquanto os verdadeiros poderes que determinam as condições em que se vivem emanam do espaço *global*, “as instituições de ação política seguem, em grande medida, amarradas ao solo; são como antes, *locais*.” (Bauman, 2007, p. 117–118)

Por exemplo, nas cidades, muitas das decisões relativas à administração da economia, da segurança, do desenvolvimento e do meio ambiente urbano, que antes competiam principalmente ao poder público municipal, passam a ser influenciadas, ou por vezes mesmo tomadas, por instituições internacionais como a OMC³³, o FMI³⁴ e o Banco Mundial.

Bauman diz que a característica fundamental da vida urbana contemporânea “é a estreita influência recíproca que se dá entre as pressões globalizantes e o modo em que se negociam, se forma e se reformam [localmente] as identidades dos lugares urbanos”. (Bauman, 2007, p. 114)

O autor chama as cidades contemporâneas de “campo de batalha” onde os poderes globais e as identidades locais “se encontram, chocam,

lutam e buscam um acordo satisfatório, ou ao menos suportável, uma modalidade de convivência que possa ser uma paz duradoura, mas que em geral só resulta um armistício, breves intervalos para reparar as defesas estragadas e voltar a implantar as unidades de combate.” (Bauman, 2007, p. 117). Ele reforça, com esta explicação, a ideia de que a confrontação entre o global e o local, é que “põe em marcha e guia a dinâmica da cidade da modernidade líquida.” (Bauman, 2007, p. 117)

Apresenta-se, então, um paradoxo: problemas decorrentes de decisões tomadas no âmbito global precisam ser solucionados a nível local, mas nesse nível, o “espaço de manobra” dos habitantes e governantes é restrito. “As cidades se converteram no vertedouro de problemas engendrados e gestados globalmente.” (BAUMAN, 2007)

Bauman entende que, na aparente impossibilidade de agir a nível global, se verifica uma tendência dos agentes urbanos mobilizarem-se apenas para as questões locais, de sua comunidade ou vizinhança – “último refúgio para acomodação dos indivíduos” que já não fazem parte de grupos sociais e instituições estáveis. Mas este tipo de mobilização, embora necessário, não é suficiente, em vista justamente do caráter global de determinadas questões.

³³ Organização Mundial de Comércio

³⁴ Fundo Monetário Internacional

No caso do tipo de solução obtida pelos agentes urbanos via *crowdsourcing* cívico, esta tendência observada por Bauman se mostra verdadeira: são todas voltadas para questões de comunidades locais. Este fato poderia representar, então, uma limitação do mecanismo para gerar soluções mais robustas? Ou ao contrário, ele teria, por sua natureza (de interconexão, criação de comunidades virtuais, estímulo à inteligência coletiva e à colaboração e autocomunicação de massas) um potencial ainda não explorado de articulação de agentes urbanos em nível global, para geração de soluções mais condizentes com os problemas enfrentados (tanto a nível local como global)?

Castells refere-se (não mencionando propriamente o *crowdsourcing*) que talvez a organização em rede (pressuposto do mecanismo) seja uma alternativa viável para a eliminação deste paradoxo. Ele existe, segundo o autor, dentre outros motivos, porque o Estado continua a se organizar de forma rígida, hierárquica, nos moldes da era anterior, não conseguindo responder a demandas típicas da era atual, exigentes de agilidade e flexibilidade.

“As instituições do Estado-nação, herdadas da Era Moderna e da sociedade industrial, foram gradualmente perdendo sua capacidade de controlar e regular os fluxos globais de riqueza e informação.” (Castells,

2007, p. ii). Ou seja, “a globalização [da economia] compromete a capacidade instrumental do Estado.” (Castells, 2000)

A alternativa para a retomada das rédeas da situação pelos cidadãos e políticos diante da globalização do capital e da “multilateralização” das instituições do poder, tem sido, então, a associação em redes com focos diversos, para maximizar as chances de representação de seus interesses e valores – formação de eleitorados, negociação com governos nacionais, empresas multinacionais e órgãos internacionais, por exemplo. (Castells, 2007)

Com isso, se caminhar para uma nova configuração de Estado na Era da Informação, o Estado em rede, e se distanciaria de uma provável “falência” do Estado-nação, causada por tal paradoxo. “O que os governos locais e regionais não têm em termos de poder e recursos, é compensado pela flexibilidade e atuação em redes. Eles são o único páreo, se é que existe algum, para o dinamismo das redes globais de riqueza e informação.” (Castells, 2007)

O ideal do Estado em rede, porém, ainda não se encontra consolidado, e a crise política é real. Castells, como Bauman, destaca que a importância cada vez mais reduzida das decisões dos governos nacionais e locais em meio ao capitalismo informacional compromete a confiança da

sociedade na sua capacidade, o que pode agravar ainda mais sua ineficácia e incapacidade. Mas este não é o único motivo da crise.

Outro motivo, o segundo aspecto da reestruturação econômica e política apontado por Bauman, refere-se à derrocada do Estado do bem estar social. Durante quase todo o século passado, o Estado comprometia-se a garantir condições de bem estar (relativas à segurança, moradia, educação e saúde, por exemplo) aos indivíduos. Sistemática e progressivamente, com o neoliberalismo, o Estado foi retirando-se destas funções. Acontece que, sobre o poder de controlar o mercado e assegurar qualidade de vida aos cidadãos, o Estado fundamentava a sua legitimidade perante a sociedade. Com a retirada de suas funções, esta legitimidade foi comprometida e, com ela, as noções conexas da “cidadania obediente” e da democracia como foi construída nos dois últimos séculos.

Essa desconfiança do cidadão no sistema representativo pode ser ilustrada por uma pesquisa feita pela ONU³⁵ segundo a qual dois terços dos habitantes do planeta afirmam não se sentir representados pelos seus governantes. (CASTELLS, 2006).

Diante desse quadro, Castells propõe que é necessário estimular o surgimento de uma democracia informacional, quer dizer, uma estrutura política adaptada à sociedade e economia informacionais.

Também Lévy fala da importância da renovação das práticas democráticas por meio dos novos mecanismos de informação e comunicação, no sentido de criar uma democracia eletrônica. A democracia eletrônica genuína consistiria em:

[...] encorajar, tanto quanto possível – graças às possibilidades de comunicação interativa e coletiva oferecidas pelo ciberespaço –, a expressão e a elaboração dos problemas das cidades pelos próprios cidadãos, a auto-organização das comunidades locais, a participação nas deliberações por parte dos grupos diretamente afetados pelas decisões, a transparência das políticas públicas e sua avaliação pelos cidadãos. (Lévy, 1999, P.190).

A economia informacional ou global e a crise política - do Estado-nação e da democracia - também parecem contribuir, ao menos indiretamente, para que surjam cada vez mais iniciativas locais de intervenções urbanas coordenadas via *crowdsourcing*.

De um lado, descrentes da capacidade de atuação de seus governantes eleitos, e mesmo pela forma como estes foram eleitos (por

³⁵ Organização das Nações Unidas

votos, na democracia representativa), mas ainda dispostos a exercer sua cidadania (talvez uma forma alternativa de cidadania, não mais ligada à “obediência”), os habitantes urbanos buscam formas de solucionar seus problemas locais, tenham sido eles gestados global ou localmente.

De outro, os novos mecanismos de informação e comunicação favorecem a articulação dos cidadãos. A identificação de problemas por eles somada à auto-organização e participação envolvidas na sua solução, propostas de Lévy e Castells para a renovação da democracia, são pressupostos básicos do funcionamento do mecanismo de *crowdsourcing* para intervenções urbanas. Isso pode indicar seu potencial de contribuição para a reestruturação política contemporânea nos termos colocados pelos autores.

Há ainda, um terceiro aspecto da reestruturação econômica indicado por Bauman como o mais importante na passagem para a Modernidade Líquida. Relaciona-se à “desterritorialização” das elites locais. O constante deslocamento das elites no espaço global e a dissociação de determinados negócios das condições do ambiente em que se instalam (relação muito próxima na Modernidade), diminuem o compromisso da iniciativa privada com os problemas locais.

A separação da nova elite (assentada localmente, mas com orientação global e vinculada de uma maneira débil a seu lugar de residência) dos compromissos do passado com a classe baixa local, e a conseguinte brecha espiritual/ comunicativa entre os espaços vitais/ vividos dos quais se separaram e os quais deixaram para trás, representam, sem dúvida, a novidade mais importante de caráter social, cultural e política associada à passagem do estado ‘sólido’ da modernidade ao ‘líquido’.(Bauman, 2007, p. 113)

Contando, então, cada vez menos, com os governantes e agora também cada vez menos com as empresas, parece plausível que os atores sociais comecem a se organizar para a solução de questões urbanas deixando estas figuras tradicionais à parte do processo.

Castells considera presumível que as pessoas, sentindo-se cada vez mais distantes dos “corredores do poder” e afastadas “das instituições falidas da sociedade civil”, individualizem suas experiências de vidas e constituam seus próprios significados com base nelas. (Castells, 2007, p. 445). É isso que parecem fazer, por exemplo, ao recorrer a mecanismos como o de *crowdsourcing* para questões urbanas.

Aos apontamentos dos autores quanto à Economia contemporânea, pode-se acrescentar que desde o início da crise econômica em 2008 há uma intensificação do corte dos investimentos

oficiais em equipamentos públicos, o que também dá certo espaço para que os habitantes escolham aplicar seu dinheiro em melhorias urbanas de formas alternativas – por exemplo, por meio do *crowdfunding* cívico.

Esta seção demonstra, enfim, que as transformações culturais, sociais, políticas e econômicas da Pós-Modernidade em relação à Modernidade são evidentes e têm a sua origem coincidente, dentre outros acontecimentos, com a revolução das TICs.

O *crowdsourcing*, mecanismo que emerge com esta revolução, pode ser tratado também como um elemento importante destas transformações, por todos os aspectos de seu funcionamento que se aproximam das características das mesmas, abordados aqui.

Seu uso, colaborativo e digital – típico da cultura e da sociedade contemporâneas – e, ao mesmo tempo, independente de instituições tradicionais e “subversivo” de ordens preestabelecidas – resposta a um enfraquecimento da representação política e fortalecimento do poder de agentes econômicos – é, claramente, um reflexo destas transformações. Mas, mais do que um reflexo, pode também consolidar aspectos positivos e negativos das transformações, visto que sua apropriação não é um processo terminado - ao contrário, é contínuo e crescente. Por isso é

importante estar atento à utilização deste mecanismo para questões urbanas, especialmente nesta fase embrionária, em que muitas de suas características futuras serão determinadas.

1.4. Cidade Criativa, Cibercidade e Cibercidadania

A valorização da criatividade coletiva e das tecnologias digitais e o contexto cultural, social, econômico, político e cultural atual na qual esta valorização se insere têm desdobramentos específicos no campo do Urbanismo. Estes desdobramentos parecem, também, oferecer as condições favoráveis à consolidação do *crowdsourcing* cívico e indicar algumas de suas potencialidades e limitações.

1.4.1. Cidade Criativa

No estudo das cidades, uma das primeiras manifestações da valorização da criatividade coletiva se dá ao fim dos anos 1980, quando Landry (2008) cunha o termo *cidade criativa*. O planejador urbano britânico percebe transições gerais na história das sociedades, cidades e economias que se refletem na concepção das cidades. Ele entende que as visões predominantes na era precedente, de trabalho manual intenso e de produção industrial em massa deve ser substituídas por novas visões na era atual focada na alta tecnologia e baseada no conhecimento. Então, intervenções urbanas centradas na engenharia e na provisão de infraestrutura (impregnadas de visões da era industrial) devem dar lugar a abordagens mais criativas das cidades.

Nos anos que sucederam sua origem, o conceito de *cidade criativa* tem adquirido importância crescente nas discussões de planejamento e projeto urbanos. Landry alerta para os riscos desta repercussão, no sentido de que os múltiplos sentidos que têm sido atribuídos ao termo podem levar a um deslocamento do seu significado original.

O autor explica que a ideia de cidade criativa, quando introduzida por ele, era “encorajar a abertura da mente e a imaginação” dos cidadãos.

A intenção era impactar a cultura organizacional das cidades ao incorporar contribuições de seus cidadãos aos processos de planejamento, projeto e intervenção urbanos. A filosofia por trás do conceito era a de que “há mais potencial em qualquer cidade do que qualquer um de nós pense em um primeiro momento.”. Este potencial encontra-se abrigado nos seus cidadãos, é a sua criatividade. A exploração da criatividade dos habitantes pode estimular, nas cidades, oportunidades não identificadas pelos meios convencionais ou oficiais e pode solucionar problemas urbanos “aparentemente intratáveis”. (LANDRY, 2008)

Landry alerta, porém, que “cidade criativa” se tornou agora um termo “porta-tudo”, o que representa um risco de que ele perca força e de que seu significado original seja obscurecido. Explica que as cidades têm restringido a noção de criatividade às atividades que se inserem na economia criativa. Qualquer plano urbano que considere estas atividades tem sido chamado de “plano criativo”, esquecendo que a economia criativa é apenas um aspecto da cidade criativa. (LANDRY, 2008)

É importante esclarecer, neste ponto, a que deslocamento de conceitos Landry está se referindo. Até o momento há pelo menos três vertentes que relacionam criatividade e cidade, segundo Seixas e Costa (2011). A primeira fala da necessidade de “criatividade nos ‘instrumentos’

para o desenvolvimento urbano, ou seja, do desenvolvimento de ferramentas e soluções criativas associadas aos novos contextos socioeconômicos e culturais (SEIXAS; COSTA, 2011, p. 70). A segunda coloca o foco na economia criativa, “como uma base estrutural do próprio desenvolvimento urbano, na perspectiva de que as atividades culturais e criativas têm um papel fundamental nas sociedades e economias atuais, e como tal devem ser uma das prioridades políticas de desenvolvimento urbano” (SEIXAS; COSTA, 2011, p. 70). A terceira e última aproxima-se da segunda, ao defender a “necessidade de atrair e sustentar atividades e competências criativas e baseadas no conhecimento e na inovação”. (SEIXAS; COSTA, 2011, p. 70).

A primeira vertente é a que mais se aproxima da ideia original de Landry, e é a que este trabalho adota. A cidade criativa é traduzida aqui, portanto, como aquela que, através do desenvolvimento de novas ferramentas, estimula a participação criativa dos diversos agentes de transformação urbana para lidar com desafios próprios das cidades contemporâneas.

Landry destaca doze pré-condições “para que uma cidade seja realmente criativa e para que a criatividade incorpore-se ao tecido

organizacional da cidade”. (LANDRY, 2008, p.105, tradução nossa). Uma destas pré-condições é o uso de *catalisadores*.

Catalisador, no sentido original do termo, proveniente da Química, é uma substância que acelera uma reação sem ser consumida ao fim do processo. Para Landry, “eventos e organizações catalisadores podem criar oportunidades para pessoas com diferentes perspectivas se reunirem e compartilharem ideias”. (LANDRY, 1995, p.28, tradução nossa).

Partindo da definição de Landry e ampliando-a, entende-se aqui como catalisador qualquer iniciativa que cria oportunidade para que pessoas se reúnam, confrontem ideias e encontrem soluções criativas para as cidades - alternativas às oferecidas pelo urbanismo oficial – por um processo mais ágil que o tradicional e com ampla possibilidade de ser replicado sem se esgotar (visto que não é “consumido ao fim”).

Estas iniciativas podem ser eventos e organizações, como propõe Landry, mas também plataformas de *crowdurbanismo*, como se sugere. As plataformas digitais que abrigam iniciativas de “crowdurbanismo” são espaços de discussão, participação, colaboração e de diversas outras formas de envolvimento cidadão. São, então, mecanismos de estímulo à criatividade urbana para a solução de problemas e, assim, uma das pré-condições para geração de cidades criativas.

1.4.2. Cibercidade e Conceitos Correlatos

Nos últimos anos pesquisadores em todo o mundo começam a estudar a criatividade urbana de um viés mais orientado pela tecnologia que Landry na década de 1980. No Brasil, há uma pequena corrente destes pesquisadores, representada, por exemplo, por Firmino e Duarte³⁶ (2012), Pereira³⁷ (2013) e Lemos³⁸ (2004).

Firmino e Duarte (2012) estudam o espaço urbano contemporâneo como um espaço expandido pelas TICs, um espaço em que a relações se tornam mais complexas e a realidade, ampliada. “Este espaço ampliado, baseado em tecnologias móveis, ubíquas e invisíveis, desperta a possibilidade de novos e ilimitados modos de percepção e experimentação das realidades urbanas.” (Firmino e Duarte, 2012). Partindo deste pressuposto (comum a vários autores, como mencionam), concentram-se em investigar como a influência de uma nova infraestrutura urbana baseada nas TICs pode se relacionar a desafios contemporâneos como aqueles associados à política, à economia e à sociedade. Alguns de seus trabalhos

mais recentes colocam um interessante enfoque sobre a relação entre tecnologia e vigilância na cidade contemporânea.

O grupo de pesquisa de Gilberto Corso Pereira discute, dentre outras coisas, a influência das redes sociais digitais nas novas formas de sociabilidade urbana e no uso do espaço público. Ele analisa o uso da internet como um espaço favorável à sociabilidade urbana que, inserido em um contexto cultural com forte caráter colaborativo, reconfigura relações sociais e espaços das cidades. Tem como objeto diversos casos brasileiros de compartilhamento de informações e coordenação de ações sobre o território urbano (sendo um deles, inclusive, um dos estudos de caso desta pesquisa, o Portoalegre.cc). (Pereira et. al., 2013)

Já Lemos (2004) reúne em duas de suas publicações mais recentes – *Cibercidade* e *Ciberurbe* – artigos relacionados a este tema no Brasil. O autor explica que cibercidade ou ciberurbe é a cidade contemporânea, assim denominada para dar relevo às novas tecnologias da informação e da comunicação que passam a fazer parte das suas redes técnicas e sociais. Explica que a cibercidade não é uma nova cidade (velhas formas urbanas não são, necessariamente, destruídas com a emergência das TICs), mas uma cidade cujos espaços e práticas sociais

³⁶ Rodrigo Firmino e Fábio Duarte são pesquisadores do Programa de Pós Graduação em Gestão Urbana da Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUCPR).

³⁷ Gilberto Corso Pereira é pesquisador do Departamento de Planejamento urbano e Regional da Universidade Federal da Bahia (UFBA)

³⁸ André Lemos é professor do Departamento de Comunicação, também da UFBA.

foram reconfiguradas com a emergência das novas tecnologias da informação e da comunicação e das redes telemáticas.

As cidades, sabemos, são artefatos que se desenvolvem sempre em relação às redes técnicas e sociais. Hoje, dentro desta perspectiva, temos à nossa disposição uma nova rede técnica (o ciberespaço) e uma nova rede social (as diversas formas de sociabilidade on-line), configurando as cibercidades contemporâneas. (Lemos, 2004, p.20)

Além dos brasileiros, outros autores em todo o mundo, especialmente nos EUA, têm estudado as transformações urbanas contemporâneas associadas às TICs e têm formulado diversos termos e conceitos para expressá-los.

Um termo que tem sido frequentemente usado com significado bastante próximo ao de cibercidade ou ciberurbe é *cidade digital* (cidade da informação, cidade inteligente ou *smart city*).

A corrente hegemônica, que inclui autores como Schuurman et. al. (2012), explica que o conceito pode ser visto como um reconhecimento da importância crescente das tecnologias digitais para a competitividade das cidades e para a tentativa de garantir um futuro mais sustentável para elas. Ou seja, o “peso” maior das tecnologias, está em garantir que, estando no

topo de um ranking, as cidades sejam mais atrativas a investimentos externos. O foco é, portanto, maior nas relações entre as cidades (ou exteriores às cidades), do que nas relações interiores a elas ou às suas comunidades.

Esta mesma corrente também investiga como as tecnologias digitais aumentam o controle ou a dominação, sob o rótulo do aumento da segurança, dos espaços urbanos e dos seus cidadãos por parte de instituições (públicas ou privadas). Os trabalhos de Firmino e Duarte (2012) citados anteriormente são uma amostra deste estudo.

Entretanto há uma corrente contra-hegemônica que aproxima-se mais do objeto desta investigação. Aqui ela é representada por Lemos, que acredita que: “na definição técnica, uma cidade digital é uma ‘plataforma de fomento à formação de redes comunitárias’ [...] Se o foco da rede passa do indivíduo para as *energias que a coletividade pode mobilizar por meio de estratégias inteligentes de cooperação*, surge uma outra informática, indissociável do desenvolvimento econômico e social.” (Lemos, 2004, p. 38, grifo nosso).

Então, Lemos coloca a cidade digital essencialmente como uma plataforma onde os grupos criativos podem se mobilizar e gerar soluções inovadoras apoiados nas possibilidades das TICs. O foco, para este autor,

é muito maior na solução de problemas da comunidade pela comunidade, é, por assim dizer, “interior” à cidade.

Os estudiosos desta corrente reconhecem que o termo tem sido usado de forma um pouco ambígua, em contextos diversos, e que apenas dois pontos são mantidos bem claros em todos os contextos. Um deles é a valorização da colaboração entre *stakeholders* (inclusive cidadãos) e da valorização subjacente do capital social. “Nas cidades inteligentes, os ambientes digitais facilitam o desenvolvimento de aplicações inovadoras, valorizando desde o capital humano da cidade, mais do que acreditando que a digitalização, em si, possa transformar e melhorar as cidades.” (Schuurman et. al., 2012, p. 51).

O outro ponto é a demanda por dados abertos (*open data*). Defende-se que todas as informações – relativas a moradia, economia, ambiente, mobilidade, dentre outras – sejam tornadas públicas para uso livre em processos e produtos tecnológicos que tornem a cidade ainda mais inteligente.

Há outro termo que tem se tornado bastante comum para definir a cidade em que o espaço físico é permeado por tecnologias digitais: *cidade ubíqua*. É vista como uma nova forma urbana, em que há uma convergência bem evidente entre espaço físico e virtual, em que o meio

físico incorpora os mecanismos tecnológicos, e que os ambientes tornam-se saturados de dispositivos computacionais. (CUFF, 2003)

Há, ainda, uma série de outros termos correlatos, menos conhecidos, que têm surgido principalmente desde 2010, junto com a emergência do “crowdurbanismo”: cidade *copyleft*, cidade remixada, *crowdsourced placemaking* e Urbanismo P2P, dentre outros.

Gutiérrez (2012) é quem propõe a noção de cidade *copyleft*, e a extrai da relação que faz entre a teoria do direito à cidade de Lefebvre e a de licença *copyleft* de Stallman. O autor explica que Lefebvre acredita que o urbano deve ser construído pelos cidadãos, não imposto por um sistema; que ele encontra-se constantemente em construção e reconstrução; e que é mais uma prática que um artefato acabado. Stallman, por sua vez, continua Gutiérrez, criou a licença que libera a cópia e a livre reprodução de conteúdos (desde que sobre a mesma licença), a *copyleft* (em contraposição à *copyright*). O autor explica onde encontra as relações entre os dois autores.

Relacionar a Lefebvre e a Stallman não é um capricho. É uma intuição infalível. Algo totalmente lógico. Stallman tem claro que o software livre não é um produto: é um movimento social. Lefebvre sofria vendo a cidade “convertida em um objeto de consumo”. Stallman afirma que “um bom cidadão é

aquele que colabora, não aquele que alcança sucesso quando rouba os outros” (proprietário de mercado). Lefebvre exalta o “valor de uso” (o gozo, a beleza) versus o valor de troca (o mercado e suas exigências). E o mais revelador, ambos vislumbram um mundo governado por corporações escuras e objetos privatizados. “A coisa mais importante é resistir à tendência de dar mais poder para as empresas em detrimento do público”, disse Stallman. “A cidade é a projeção da sociedade global sobre o terreno”, afirmou Lefebvre. Software livre para uma sociedade livre. Software livre para uma cidade livre. (GUTIÉRREZ, 2012)

O autor, a partir daí, propõe aplicar a definição de *software livre* (software sob licença *copyleft*) ao urbano, simplesmente substituindo a palavra programa por cidade. Uma cidade *copyleft* seria, então, aquela que pode ser executada livremente, seja qual for o propósito; que pode ter seu funcionamento estudado e adaptado às necessidades do usuário (sendo a liberação do código-fonte, os dados relativos à operação da cidade, um pré-requisito para isso); aquela que pode ter suas cópias redistribuídas em um espírito de cooperação; e que pode ser melhorada e divulgada para o bem da comunidade em geral.

O *copyleft* urbano seria, então, a licença geral que garantiria o “valor de uso” urbano lefebvriano, que converteria os “consumidores de

produtos e espaços” em consumidores-produtores de cidade. A cidade deixaria de ser um produto cuja fórmula fechada foi imposta por um sistema (político, “mercadófilo”,...) e passaria a ser um processo coletivo, melhorado progressivamente em redes sociais humanas (físicas e digitais).

Gutiérrez propõe que uma licença apropriada para este tipo de cidade seria algo como a proposta pelo pensador e ativista Matthew Fuller e pelo urbanista e designer Usman Haque: a *Urban Versioning System 1.0.1*.

Mais um conjunto de dogmas para projeto e construção de cidades do que uma licença, propriamente dita, a *Urban Versioning System 1.0.1* baseia-se basicamente no conceito de que é a liberação do código, ou seja, das informações a respeito das cidades, que está a chave de seu desenvolvimento futuro. Nas cidades sob esta licença: (1) a construção é preferível ao planejamento; (2) os materiais devem vir “pré-quebrados”, ou seja, exigir a constante reposição; (3) articulações sociais devem ser feitas continuamente; (4) os problemas devem ser resolvidos de maneira incremental (pela agregação de pequenas soluções, para se remeter ao conceito de inteligência coletiva de Lévy, ao de colaboração digital de Shirky e a ao princípio básico do *crowdsourcing*); (5) as pessoas devem colaborar em níveis diferentes (segundo seu nível de capacidade, do

iniciante ao avançado); (6) esta colaboração deve ser dar mesmo entre adversários (econômicos, políticos, etc.); (7) copiar ou não copiar é irrelevante - o relevante é gerar novos conteúdos, ainda que parcialmente copiados; e (8) planos não precisam ser estritamente observados.

Como exemplo de um protótipo de ferramenta para a cidade de licença aberta (ou cidade *copyleft*), o ativista e o urbanista citam a plataforma *How to Occupy*, que, ao longo do movimento Occupy nos Estados Unidos, “liberou” o código, a metodologia, as práticas urbanas e os dados sobre o movimento.

Outro conceito curioso é o de cidade remixada, de Charles Leadbeater (s.d.). Este autor busca referência no conceito de *remix* (cuja origem está na música, na mistura e alteração de ritmos e melodias com total liberdade, gerando novos sons), para construir sua ideia de cidade remixada. Para ele, a cidade remixada deve permitir que as pessoas mesquem conhecimentos e habilidades de forma livre e inédita, de forma a gerar inovações sociais.

Este processo deve se basear em mecanismos organizacionais abertos (*open source*) baseados na web 2.0, como o *crowdsourcing*. Mecanismos deste tipo representam peças-chaves para a transição de um modelo centralizado de solução de problemas em direção a um aumento da

influência dos cidadãos no planejamento, na intervenção e na gestão urbanas. Devem, assim, ser estimulado pelo poder público, que, segundo o autor, se encontra em certa inércia porque teve suas instituições pensadas para uma era mais estável e previsível (inefizes para a era atual). Para ele, independente deste estímulo, porém, o *remix* das cidades já acontece e o poder público pode até “orquestrá-lo”, mas está fora do seu alcance treiná-lo ou controlá-lo completamente. (LEADBETTER, s.d.)

Ainda, antes da publicação das noções de *cidade copyleft* e *cidade remixada*, Takemoto postou em 2010 algumas ideias básicas sobre o que chamou de *crowdsourced placemaking* (um lugar feito via crowdsourcing) no *crowdsourcing.org*³⁹.

O termo é colocado como uma adaptação da definição original de *crowdsourcing* (de Howe) à produção de espaços urbanos: é o ato de externar tarefas, tradicionalmente desempenhadas por uma entidade do Estado, para uma comunidade de pessoas com valores compartilhados, por meio de uma chamada aberta, com o fim de criar um espaço pelo qual elas são entusiásticas. (Takemoto, 2010)

³⁹ Site criado em 2010 por uma agência de consultoria para empresas e que se converteu em uma reconhecida plataforma digital para a discussão do assunto. Disponível em: www.crowdsourcing.org. Acesso em outubro de 2013.

As pessoas engajadas podem contribuir financeiramente (via *crowdfunding*), tendo, assim, maior poder de decisão (por meio de votos e questionários eletrônicos), ou podem apoiar um projeto financiado por uma empresa, por meio de ideias. Takemoto explica que os projetos mais usuais são os de espaços de trabalho ou moradias compartilhadas.

Também nesta linha, Salingaros propõe o *urbanismo P2P*⁴⁰. O grupo de estudiosos que ele compõe (e lidera) parte da crença de que o planejamento e o urbanismo centralizados pelo Estado e pelos técnicos especialistas trabalham e decidem sobre um panorama geral da cidade - um panorama que não permite o entendimento satisfatório dos detalhes locais.

O modelo de urbanismo que este grupo propõe, então, fundamenta-se, basicamente, na agregação de pequenos conhecimentos específicos de cada cidadão, e na disseminação desses conhecimentos como forma de gerar um quadro detalhado e mais realista da verdadeira situação das cidades contemporâneas. Este quadro detalhado, construído e analisado pelos cidadãos, permitiria soluções mais coerentes para os

problemas das cidades contemporâneas do que aquele mais geral, construído e analisado exclusivamente por especialistas.

O urbanismo P2P baseia-se, em suma, em princípios como acesso integral às informações da cidade pelos cidadãos por meio das TICs, participação dos usuários em todos os níveis de planejamento (ou mesmo de execução de intervenções urbanas, em alguns casos) e compromisso em gerar soluções (conhecimento, tecnologias, práticas, etc.) sob licença aberta.

O que todos estes estudos têm em comum é que fazem referência ao uso das tecnologias digitais pelos cidadãos de forma autônoma para produção, compartilhamento e acesso a conteúdos relativos a questões urbanas com a finalidade de promover melhorias nas cidades.

Ao final, o que todos reconhecem (alguns menos e outros mais explicitamente) é que o *crowdsourcing* cívico surge como um dos elementos-chave para a atualização do planejamento, do projeto e da gestão urbanas e, portanto, para solução de problemas das cidades contemporâneas.

⁴⁰ P2P é a sigla para *peer-to-peer* (do inglês par-a-par ou simplesmente ponto-a-ponto, com sigla P2P), uma arquitetura de redes de computadores onde cada um dos pontos ou nós da rede funciona tanto como cliente quanto como servidor, permitindo compartilhamentos de serviços e dados sem a necessidade de um servidor central.

1.4.3 Cibercidadania

Então, uma das transformações mais persistentes associadas às TICs nas cidades, tem sido e deve continuar a ser, segundo uma forte corrente de autores, as relacionadas ao estímulo à interação social em grupos criativos (à inteligência coletiva e à cultura da participação, como já tratado) para a solução de problemas urbanos.

O restabelecimento do espaço público, o reforço de laços comunitários e a colocação das inteligências coletivas em sinergia, é para Lemos (como para os outros autores referenciados com estudos semelhantes aos seus), a essência da cibercidade, sendo por isso, ela própria, um modelo de inteligência coletiva (no sentido cunhado por Lévy).

Assim, na opinião destes autores, o melhor uso da inteligência coletiva estimulada pelas tecnologias digitais nas cidades seria para o exercício da cidadania. O conceito de cidadania, ou de participação cidadã, agora, está diretamente ligado ao uso das TICs. “Participar, ser cidadão hoje, é estar conectado” (Lemos, 2004). Emerge uma nova forma de cidadania - a cibercidadania.

A emergência da cibercidadania está associada ao entendimento do ciberespaço como um novo espaço público. Por propiciar uma nova

forma de interação social, uma ampliação das trocas de informação e conhecimento, diz-se que houve uma reconfiguração do conceito de esfera pública de Habermass.

O filósofo e sociólogo Jürgen Habermas fala que no século XVIII aparece uma esfera pública burguesa, que interagiu em espaços urbanos, como praças, mercados e cafés. A possibilidade de comunicação (e, por conseguinte, de associação) nestes espaços das cidades contribuiu para a emergência de um poder paralelo ao da autoridade da monarquia absolutista: o poder burguês.

No século XIX e no começo do século XX, com o surgimento dos meios de comunicação de massa, principalmente o rádio nos anos 30 e 40 e a televisão nos anos 60, a interação comunicacional extrapola da esfera burguesa para a comunidade como um todo. Surge, com os novos meios de comunicação, a cultura popular de massa. A massa populacional prostra-se diante da grande mídia e, supostamente inerte, comporta-se como receptora das emissões controladas por ela, o único polo emissor. Sua capacidade de resposta (de interação, debate) a estas informações é reduzida. O exercício da opinião pública é, assim, deslocado, confiscado e ampliado por estes meios, que a “simulam” e “espetacularizam” (Guy Debord; Lemos, 2004).

No fim do século XX e no início do século XXI surge uma nova forma de comunicação (a *autocomunicação de massas*) possibilitada pelas TICs. Nesse momento, quando todos (ou pelo menos todos os conectados) passam a ser, ao mesmo tempo, emissores e receptores de informações, surge uma nova esfera pública, como colocam muitos autores (Lévy e Lemos inclusive). Instaura-se uma nova relação entre espaço urbano e interação comunicativa – uma nova esfera pública.

Se a esfera pública é o que se possui enquanto cidadão de uma democracia, e se a interação e o debate que se realiza nele é uma ação cidadã, o surgimento de uma nova esfera pública implica no surgimento de uma nova forma de cidadania, a cibercidadania. Esta nova esfera pública e digital oferece, *a priori*, um espaço livre para o debate coletivo, e com isso uma possibilidade de ampliação da participação cidadã no espaço público.

Ainda, a própria noção de espaço público sofre abalos, considerando que a internet move-se para apagar a distinção entre público e privado. Mark Poster, por exemplo, sugere que talvez “esfera planetária” seja um termo mais apropriado que “esfera pública” para se referir a este novo espaço comunicacional.

Pública ou planetária, uma pergunta que pode se colocar a partir da reconfiguração da esfera de interação cidadã, e que se insere nas

discussões sobre cidade criativa e cibercidade, é se ela condiciona, junto à emergência de uma nova forma de cidadania, a emergência de um poder paralelo aos poderes vigentes, como sempre ocorreu na história quando uma nova esfera pública surgiu. Se comprovada esta hipótese, o *crowdsourcing* e outros mecanismos que se dão nesta esfera abrigariam um potencial significativo de perturbação ou subversão de poderes consolidados (inclusive, mas não exclusivamente, de poderes políticos).

É cedo para testar esta hipótese – o uso deste tipo de mecanismo para questões urbanas ainda não gerou resultados suficientes para alimentar uma pesquisa baseada nela. Independente disso, a revisão de teorias sobre as cidades contemporâneas mostra que a base para uma investigação desta natureza já está sendo construída. Muitas de suas considerações aproximam-se do que já se observa em práticas de *crowdurbanismo* e poderiam contribuir para futuras investigações científicas a seu respeito.

1.5. Do Urbanismo e Planejamento Urbano⁴¹ Modernista, Neoliberal e Participativo ao Insurgente ou Subversivo.

Embora a corrente de estudiosos abordada até aqui associe fortemente a revolução das novas tecnologias no meio urbano à ampliação do envolvimento cidadão, é importante fazer a ressalva de que a participação cidadã não se trata de uma questão tecnológica: “há uma ‘engenharia política’ ou ‘comunitária’ cuja fórmula é tão difícil de precisar quanto em qualquer outro tipo de iniciativa que envolva mobilização de seres humanos em situações concretas.” (Schwartz, 2001).

⁴¹ Os termos Urbanismo e Planejamento urbano são usados aqui indistintamente, como em um dos artigos que serve de referência para este trabalho (“As Ideias Fora do Lugar e o Lugar Fora das Ideias, de Ermínia Maricato). Neste artigo, como aqui, sua diferenciação não é fundamental os objetivos do trabalho.

Além de ser um processo complexo, a produção social e política coletiva do espaço urbano não surge apenas com a revolução das TICs. Cidades são planejadas, desenhadas e construídas desde os primórdios da civilização. Nos séculos XIX e XX – origem do urbanismo e do planejamento urbano como disciplinas autônomas, respectivamente – com a explosão dos problemas sociais advindos da Revolução Industrial, o Estado passou a se envolver mais ativamente nestas atividades.

O modelo modernista de planejamento e projeto coroou este envolvimento, ao propagar o ideal de que o Estado, em geral sob a forma de um governo nacional, poderia controlar a sociedade através de um plano. O Movimento Moderno defendia que era possível, através de uma atividade técnica, científica (e, por isso, politicamente neutra) de profissionais (arquitetos urbanistas, engenheiros, planejadores e outros) moldar as práticas sociais, de forma a garantir um futuro áureo às populações urbanas.

Porém este futuro áureo não chegou. Ao contrário, as cidades, habitat de mais de 50% da população do mundo hoje, enfrentam graves problemas, como os de mobilidade, assentamentos precários e vulnerabilidade ambiental, para citar alguns dos mais comuns.

Estes problemas conformam a crise do planejamento urbano e do urbanismo como tem se dado até então. No Brasil, diversos autores, como Maricato (2000), Souza e Rodrigues (2004), Dagnino (2004) e Randolph (2007, 2008) resgatam as raízes desta crise e por vezes arriscam indicar caminhos para supera-la. Considera-se importante, para dar base ao argumento de que o *crowdsourcing* cívico pode ser tratado como um componente fundamental de novas práticas de planejamento e projeto urbano, resgatar alguns apontamentos destes autores.

Maricato explica que o “caos urbano” de hoje não se dá devido à falta de planos e projetos urbanísticos, mas à sua inadequação à realidade brasileira, visto que quase sempre incorporam ideias nascidas em e para outras realidades, sendo, assim expressão de “ideias fora do lugar”. Dá-se, também, por causa da aplicação arbitrária de suas regulamentações: recorre-se a elas conforme o interesse das classes dominantes. Em suma, o que se verifica é um descasamento entre leis, investimento e gestão - e entre estes e a realidade social urbana brasileira.

Para apontar as origens deste descasamento, Maricato traça um paralelo entre a história do urbanismo modernista e sua crítica no plano mundial e alguns de seus rebatimentos no Brasil, complementados neste trabalho por observações de Souza e Rodrigues (2004).

Segundo Maricato, o modernismo ganhou especificidades nos 30 anos que sucederam o final da Segunda Guerra Mundial (1945 a 1975), os “anos gloriosos” ou “anos dourados”, auge do estado de bem estar social. Neste período, o planejamento urbano teve um desenvolvimento inédito, tendo atingido, no Brasil, seu ápice na ditadura militar.

Os elementos fundamentais do urbanismo moderno vêm dos Congressos Internacionais de Arquitetos (CIAMs), que ocorreram nas primeiras décadas do século XX. A primeira fase dos CIAMs (1928-1933) foi mais comprometida com a dimensão social dos problemas urbanos, em especial com os relativos à habitação. A segunda fase (1932-1947), fortemente influenciada por Le Corbusier, representou uma inflexão nesse “compromisso social” anterior e ganhou “uma orientação mais formalista e mais engajada ao processo de acumulação capitalista”. (MARICATO, 2000, p. 128).

Esta segunda fase do Urbanismo Moderno é que recebe as críticas mais ferrenhas de diversos profissionais e cidadãos desde pelo menos a década de 1960, quando a jornalista Jane Jacobs publica *Morte e Vida das Grandes Cidades*, livro em que condena o Estado planejador não só como incapaz de lidar com problemas urbanos mas também como seu causador ou indutor. Observa-se, já a partir desta década, mas principalmente na

década de 1970, com a derrocada do estado de bem estar social, o progressivo “colapso da crença no controle racional e centralizado dos destinos de sistemas sociais” (MARICATO, 2000).

A descrença no estado planejador, então, apoia-se, no âmbito do urbanismo, às críticas que lhe atribuíam. De uma perspectiva mais ampla, entretanto, esta descrença é alavancada pelo aumento da globalização – um “fenômeno econômico, político e também ideológico.” (MARICATO, 2000, p.129), que, conforme já explicado anteriormente, ao se citar Bauman, diluiu as fronteiras nacionais para a livre manobra do capital, comprometendo a soberania das nações e gerando uma desconfiança nos cidadãos quanto ao poder de atuação dos seus representantes políticos (o que conforma a crise do Estado e da democracia).

Este fenômeno é potencializado nas décadas de 1980 e 1990, marcadas pela vitória da ideologia neoliberal, que defende o “Estado mínimo”, ou seja, o Estado que interfere o mínimo possível nos processos socioeconômicos, deixando que eles se autorregulem por meio da competição em um mercado livre. Nestas décadas, começa a ganhar força, no Brasil e em muitas cidades do mundo, um tipo de planejamento “mercadófilo”, que visa mais a competição econômica entre cidades que o controle do uso do solo por leis e normas (sob o “verniz” de assegurar a

função social do solo urbano), típico do planejamento estatal. (SOUZA E RODRIGUES, 2004).

Acontece que esta foi justamente a época (precisamente desde a segunda metade da década de 1970), que, no Brasil, durante o regime militar, o planejamento urbano estatal mais se desenvolveu, gerando uma quantidade inédita de planos diretores como solução para o “caos urbano”. Com a multiplicação dos problemas urbanos e das tentativas muitas vezes fracassadas de saná-los, renovam-se os questionamentos a seu respeito.

Então, justamente quando o ideário neoliberal, de planejamento para o mercado começa a se manifestar globalmente, os ativismos urbanos e a discussão sobre a reforma urbana no Brasil, semeada na década de 1960, são retomados com vigor. O fim da década de 1970 e início da década de 1980 são marcados por intensa participação política no Brasil.

O ativismo de bairro, ativismo urbano mais típico, tem seu apogeu neste período. Segundo Souza e Rodrigues, muitas cidades brasileiras, especialmente as de grande porte, os anos 70 e 80, “presenciaram a afirmação de ativismos sociais urbanos com intensidade, consistência e abrangência apreciáveis, embora desiguais.” (SOUZA E RODRIGUES, 2004, p.88).

Dentre estes ativismos, os que ganharam mais força foram os que se reuniram no Movimento Nacional pela Reforma Urbana (MNRU), luta popular pela transformação da sociedade e dos espaços urbanos para maior qualidade de vida da população, justiça social e democratização do planejamento e da gestão.

O MNRU teve início na década de 1960 e se consolidou na década de 1980, quando se transformou em um ideário mais amplo que passou a incluir temas como transporte público e instrumentos regulatórios do uso do solo urbano, dentre outros, além daquele sobre habitação, em torno do qual surgiu primeiramente.

No fim da década de 1980, o movimento apresenta uma emenda popular à Assembleia Constituinte, que é incorporado à Constituição de 1988, com o conteúdo diluído e modificado nos artigos 182 e 183, que foram, mais recentemente, regulamentados e detalhados no Estatuto da Cidade de 2001. (SOUZA E RODRIGUES, 2004).

A Constituição de 1988, também conhecida como Constituição Cidadã, marcou formalmente um processo de alargamento da cidadania e aprofundamento da democracia, construído desde o início dos anos de 1980, e nascido da luta empreendida por setores civis contra o regime militar. (DAGNINO, 2004)

Ela consagrou o princípio de participação da sociedade civil, ao prever a “inserção institucional” da participação cidadã no Brasil. A inserção implicava na criação de espaços públicos dentro do Estado, onde poderia ser exercida a cidadania. Um exemplo comum de um destes “espaços públicos” é o criado pela experiência pioneira de Orçamento Participativo de Porto Alegre, implantada em mais de cem cidades brasileiras e no exterior.

No final do século XX e início do século XXI, particularmente desde a década de 1990, esta Constituição começa a gerar transformações, e os ânimos dos ativismos e movimentos sociais são arrefecidos pela possibilidade de envolvimento legal nas decisões, ao menos em teoria. Dagnino explica: “o confronto e o antagonismo que tinham marcado profundamente a relação entre o Estado e a sociedade civil nas décadas anteriores cederam lugar a uma aposta na possibilidade da sua ação conjunta para o aprofundamento democrático.” (DAGNINO, 2004, p.96).

Quer dizer, neste período (mais acentuadamente no início do século XXI), em simultâneo à “inserção institucional” da participação cidadã - e, em parte, justamente por conta dela - percebe-se uma crise dos ativismos, principalmente os de bairro. “Os ativismos de bairro perderam muito de sua vitalidade e força política, participando pouco ou quase nada

dos debates políticos, e deixando de realizar ações de peso e de propor alternativas.” (SOUZA e RODRIGUES, 2004). Souza e Rodrigues lamentam a crise destes ativismos, por sua dimensão político-pedagógica extremamente importante e por sua contribuição para a ampliação da consciência cidadã e para a conquista e o exercício da cidadania.

Junto à “inserção institucional” da participação cidadã e à crise dos ativismos, a década de 1990 é caracterizada por um claro avanço do projeto neoliberal no Brasil. O modelo de planejamento neoliberal chega, assim, no momento em que o planejamento urbano brasileiro adquiria, depois de décadas de lutas de movimentos sociais, um novo cunho participativo. A chegada do modelo “mercadófilo” no país, por isso, enfrenta certa resistência. (DAGNINO, 2004).

Dagnino (2004) sugere, a partir desta constatação, a existência de uma “confluência perversa” entre um projeto político participativo (democratizante) e o projeto neoliberal no Brasil. De um lado, a constituição de 1988 tinha na participação cidadã dentro do Estado seu cerne. De outro, o mandato de Collor, eleito em 1989 veio a ser marcado pela implementação de ajustes neoliberais. (DAGNINO, 2004).

A “perversidade”⁴² desta confluência tem muitas dimensões e coloca diversos dilemas cujo aprofundamento não cabe aqui, por mais interessantes que sejam. Apenas um merece ser trazido para este nível de discussão: o questionamento que a sociedade civil engajada nos processos de planejamento articulados pelo Estado passa a se colocar quanto à validade ou utilidade de sua participação, quando da mescla dos ideários participativo e neoliberal, com o último se sobrepondo ao primeiro - e deslocando o significado de algumas de suas noções, como as de sociedade civil, cidadania e participação.

Dagnino (2004) explica que, por um lado, as décadas de luta pela democratização no Brasil apresentaram como maior vitória a constituição de espaços públicos de participação cidadã. Para a autora, a Constituição de 1988 foi fundamental na implantação destes “espaços de participação da sociedade civil na gestão da sociedade”. (DAGNINO, 2004)

Mas, por outro lado, a retração do Estado e a transferência progressiva de suas responsabilidades sociais para a sociedade civil (característica dos anos recentes), “estaria conferindo uma dimensão perversa a essas jovens experiências.”. A autora acredita que esta

“perversidade” é evidenciada em muitas avaliações de pessoas envolvidas em movimentos sociais, de conselhos gestores, de organizações não governamentais (ONGs) em parcerias com o Estado e “de outras pessoas que de uma maneira ou de outra vivenciam a experiência desses espaços ou se empenharam na sua criação, apostando no potencial democratizante que eles trariam.” (DAGNINO, 2004, p.97)

Para ela, os representantes da sociedade civil inseridos nestes espaços públicos de representação percebem a tal “perversidade” e desconfiam dos resultados de seu envolvimento cidadão. Em suas palavras:

Elas percebem essa confluência perversa como um dilema que questiona o seu próprio papel político: “o que estamos fazendo aqui?”, “que projeto estamos fortalecendo?”, “não ganharíamos mais com outro tipo de estratégia que priorizasse a organização e a mobilização da sociedade, ao invés de atuar junto com o Estado?” O risco — real — que elas percebem é que a participação da sociedade civil nas instâncias decisórias, defendida pelas forças que sustentam o projeto participativo democratizante como um mecanismo de aprofundamento democrático e de redução da exclusão, possa acabar servindo aos objetivos do projeto que lhe é antagônico. (DAGNINO, 2004, p.97)

⁴² Perversidade é a qualidade de um fenômeno cujas consequências contrariam sua aparência ou se revelam distintos do que se poderia imaginar, no sentido adotado pela autora.

Ao final, o que se percebe é que planejamento urbano tem sido, ao longo de mais de meio século, alvo de duras críticas tanto de esquerda quanto de direita. A esquerda acredita que o Estado está, em última instância, a serviço do mercado e que, logo, o planejamento urbano engendrado pelo Estado vai beneficiar prioritariamente estas classes. Deveria, por isso, ser rejeitado e superado por uma via revolucionária. Já a direita argumenta que a intervenção do Estado nos processos socioeconômicos deve ser mínima, aí se incluindo a intervenção nos processos de planejamento e gestão do solo urbano. (SOUZA e RODRIGUES, 2004)

O alvo desta crítica é o Estado de Bem Estar Social, como já sinalizado, cuja crise, em função de várias dificuldades para o financiamento do setor público, colaborou, junto com as críticas ao Modernismo, para que se questionasse, a nível local, a eficácia de seu papel como regulador do solo urbano.

A crítica mais relevante para os propósitos deste trabalho, porém, como acaba de ser posto, é a de que a participação dentro do aparelho do Estado deve ser questionada, na medida em que parece não ter real poder de alterar os rumos de um planejamento marcadamente “mercadófilo” e

acaba ficando no discurso (no nível simbólico) mais do que na concretização efetiva das contribuições dos cidadãos.

Apesar destas críticas, Maricato, Souza e Rodrigues e Randolph convergem para uma conclusão comum: o planejamento continua a ser necessário para lidar com o crescimento urbano, e o envolvimento do Estado neste processo permanece necessário. Já o envolvimento da sociedade deveria sofrer mudanças para passar a ser (ou voltar a ser) mais independente.

Maricato entende que a solução para a crise não seria eliminar os planos urbanísticos. “Não há como vislumbrar um futuro melhor para as cidades sem planejamento.” (MARICATO, 2000, p.178). Contudo, é preciso fazer frente “ao Urbanismo de discurso ou ideológico, ao Urbanismo *fashion* ou do cenário e finalmente ao Urbanismo do mercado.” (MARICATO, 2000, p.179).

Uma alternativa para fazer frente a estes urbanismos (ideológico, do cenário ou do mercado) precisa, dentre outras coisas, criar um espaço de debate democrático com a participação ativa dos excluídos e reconhecimento do conflito. Aqui a autora introduz levemente uma noção que será explorada de forma mais vasta posteriormente por Randolph (2007, 2008): a de que a abundante produção teórica e o discurso sobre

planejamento participativo⁴³ não correspondem a uma prática efetiva de participação. Também – e mais importante – de que a constituição e consolidação da esfera de participação política, essencial para legitimar participantes com pontos de vistas conflitantes e garantir a implementação de um plano que contrarie interesses tradicionais, não pode ser garantido “pela formulação técnica ou legislativa, por mais correta que seja”. (MARICATO, 2000, p.180).

Embora a consolidação da esfera da participação política não possa ser completamente assegurada pelas formulações técnicas ou legislativas do Estado, este é ainda indispensável para levar a cabo processos de planejamento urbano participativo, ainda que a sociedade precise se organizar de forma independente dele. Esta é a visão de todos os autores mencionados

Souza e Rodrigues (2004) resumem esta visão, ao alertar que é necessário “manter-se vigilante” em relação ao Estado capitalista, sem desprezar as oportunidades que ele oferece, enquanto instituição essencial para criação de políticas de distribuição de renda, de regulação das atividades do capital e de fomento à geração de emprego e renda, entre outras. Para eles, não se pode excluir a possibilidade de um planejamento

⁴³ Planejamento participativo, comunicativo e colaborativo são usados aqui como termos sinônimos.

e de uma gestão que, “mesmo operando dentro de uma sociedade injusta, contribua, menos ou mais, para a superação das injustiças sociais, por mais raro e difícil que isso possa ser.” (SOUZA e RODRIGUES, 2004, p. 28-29).

Os autores acrescentam que o Estado é um “campo de poder”, disputado por grupos e classes sociais diferentes e, por isso, submetido a pressões constantes e diversas. Estas pressões incluem as de setores populares, mas “a tendência geral é que as ações do Estado estejam voltadas para reproduzir as condições de desigualdade e as injustiças sociais.” (SOUZA e RODRIGUES, 2004, p. 70-71). Por isso, para eles, o Estado é limitado no que concerne à promoção da justiça social. Entretanto, não se pode abdicar dos seus canais e instituições. O que pode e deve ser feito é a organização da sociedade civil de forma autônoma e independente do Estado, de forma a “criar e realizar ações e projetos; estabelecer parcerias que fortalecem esse tipo de atividade; elaborar e propor ações, projetos e políticas públicas; fiscalizar e exigir do Estado o cumprimento das leis.” (SOUZA e RODRIGUES, 2004, p. 70-71).

Acredita-se que o *crowdurbanismo* poderia facilitar esta forma independente de envolvimento cidadão, fora do alcance das regulamentações do Estado, como as insinuadas por Maricato e Souza e

Rodrigues. Acredita-se, ainda, que ele pode se converter em um componente essencial de um novo tipo de planejamento e de urbanismo, subversivo e insurgente, próximo às propostas dos autores Randolph (2007, 2008) e Holston (1996), respectivamente.

Randolph é mais radical do que Maricato e Souza e Rodrigues em sua formulação de uma alternativa ao urbanismo como tem se dado, e propõe a superação do planejamento comunicativo ou colaborativo⁴⁴ (este mesmo já uma vertente crítica do planejamento modernista) pelo “planejamento subversivo”. Randolph entende que é preciso valorizar as formas de cidadania que se dão fora do aparelho estatal (mesmo aquelas “contra” o Estado). Apoiar-se, para a sua formulação teórica, em algumas propostas anteriores, como a de “cidadania insurgente” de James Holston.

A forma de agir “contra” o Estado, ou, nas palavras de Holston (1996), contra “a absorção modernista de cidadania num projeto de construção do Estado” constitui o que o autor denomina de “cidadania insurgente” e cuja versão espacial ele define como “urbanismo insurgente”.

Por sua própria natureza, as práticas de *crowdurbanismo* representam “formas insurgentes do social”, formas de cidadania que estão

fora do Estado, são heterogêneas, mas, também legítimas. “Essas formas são encontradas tanto em manifestações organizadas de base quanto em práticas cotidianas que, de diferentes maneiras, legitimam, parodiam, desordenam ou subvertem as agendas do Estado.” (HOLSTON, 1996, p. 249).

Por centrarem-se na experiência urbana, elas podem estar configurando um “urbanismo insurgente”, que conforme Randolph (2008) explica ao citar Holston, representa:

[um urbanismo] que não confia nem nos altos comandos do Estado somente, nem numa valorização exacerbada do engajamento de certos grupos comunitários que, supostamente, são representantes da sociedade civil (organizada) e, assim, autorizados para inclusão nos processos de participação. Essa ‘autorização’ por parte do Estado acaba por discriminar, muitas vezes, a atuação subversiva e insurgente daqueles que não contam com ela. (RANDOLPH, 2008)

Neste ponto, as noções de “cidadania insurgente” e “urbanismo insurgente” de Holston aproximam-se do conceito de “planejamento subversivo” cunhado por Randolph, que se posiciona junto àquele no que concerne à fragilidade de uma participação cidadã absorvida pelo Estado:

⁴⁴ O planejamento comunicativo ou colaborativo é baseado na teoria da ação comunicativa de Habermas. As reflexões a seu respeito datam da década de 1980. Seu princípio básico é que se deve buscar o entendimento comunicacional (o consenso) através da comunicação livre, racional e crítica (sobre os meios e fins do processo).

[...] o verdadeiro problema é que a maioria das concepções e realizações do planejamento participativo continua presa à tradicional lógica instrumental, técnica e, às vezes, burocrática do planejamento estatal (público). Não redefine significativa e mais radicalmente a própria relação entre Estado e sociedade (e contribui, assim, para a perpetuação do *status quo*). (RANDOLPH, 2008)

O que ambos os autores defendem, para o rompimento do *status quo*, é uma valorização das experiências e vivências sociais, como já pressupõe o planejamento colaborativo, mas, além disso, que esta valorização reconheça e compreenda a “insurgência” ou “subversão” dos cidadãos organizados segundo uma lógica própria – não necessariamente atrelada à lógica capitalista do planejamento “mercadófilo” ou à lógica burocrática do planejamento estatal, por exemplo.

O que Randolph pretende é, em síntese, a radicalização da proposta colaborativa de planejamento através da incorporação de novas lógicas e racionalidades. A sua proposta de reformulação do paradigma colaborativo pressupõe “profundas transformações entre Estado e sociedade que incorporam as propostas republicanas do planejamento comunicativo”. (RANDOLPH, 2008).

Defende-se, aqui, a partir disso, que o *crowdurbanismo* parece possuir forte caráter de “insurgência” e “subversão” contra as formas

tradicionais de planejamento urbano - até o momento (e desde o século XIX), monopólio do Estado. Este modo alternativo de refletir e agir sobre o território urbano poderia ser tratado como um componente cujo reconhecimento e análise crítica podem orientar novas práticas de “planejamento subversivo” e “urbanismo insurgente”.

Pode-se esboçar uma comprovação desta proposição (ou, no mínimo, uma ideia que a fortaleça), tomando como exemplo apenas um tipo de *crowdsourcing* cívico, o *crowdmapping* ou mapeamento colaborativo.

Uma das principais contradições observadas no planejamento hoje é a distância entre as “representações discursivas do espaço”⁴⁵ dos especialistas em planejamento urbano e os “os espaços de representação”⁴⁵ das pessoas e grupos que estão presentes e se formam permanentemente nas suas experiências e vivências diárias” (Randolph, 2007).

Parece que esta distância tende a diminuir à medida que se consolida o uso da *web 2.0* para questões urbanas - e o uso do *crowdmapping* é uma manifestação disto.

O *crowdmapping*, de um lado, manifesta uma lógica nova de representação geográfica do espaço. Os mapas formais são

⁴⁵ Representações do espaço e espaços de representação são termos lefebvrianos.

tradicionalmente elaborados por instituições e refletem a sua visão (unilateral) da realidade, ou a visão da realidade que pretendem transmitir, a fim de apoiar a perpetuação do seu poder. Já os mapas colaborativos digitais são gerados via *crowdsourcing* de dados geoespaciais por redes sociais informais que usam a tecnologia da web 2.0. São construídos, em outras palavras, por uma multidão de usuários de plataformas virtuais programadas para este fim. Estes usuários, a partir de seus conhecimentos específicos sobre a realidade e sem, necessariamente, mediação de especialistas ou agentes do Estado, inserem informações em um mapa em contínua transformação, que vai expressando perspectivas diversas da realidade.

A representação geográfica do espaço pela multidão em rede representa, assim, uma fissura no privilégio até então exclusivo de representação discursiva do espaço por especialistas. No *crowdmapping*, discursos alternativos, que nem sempre se expressam nas formas dominantes de representações espaciais, surgem sem regulação, em dimensão e velocidade surpreendentes. Esta tensão na fronteira de atuação entre especialistas e amadores na geração de mapas é, segundo a literatura emergente sobre o tema, um aspecto inédito no campo da representação geográfica.

Segundo Heipke (2010), nos últimos cinco anos, os próprios cidadãos começaram a envolver-se em mapear seu ambiente imediato. O autor explica que o desenvolvimento foi possível graças ao progresso nos receptores GPS (“portáteis e de baixo custo, muitas vezes combinados com uma câmera em um telefone celular ou smartphone) e à emergência da web 2.0, combinados com a comunicação de banda larga. A maioria destes cidadãos não tem treinamento formal em mapeamento, e, além disso, procedimentos de garantia de qualidade do produto gerado quase nunca são feitos. No entanto, em muitos casos, a qualidade dos dados geográficos resultante é boa. Parece, para ele, que “as fronteiras entre os papéis uma vez distintos de produtor, prestador de serviços e usuários de dados geoespaciais estão ficando substancialmente mais difusas, à medida que amadores começam a fazer o trabalho dos pesquisadores e distribuidores profissionais, e a realizá-lo bem em comparação aos produtos tradicionais de mapeamento.” (HEIPKE, 2010, p.550, tradução nossa)

De outro lado (em simultâneo), o *crowdmapping* representa transformações nos *espaços de representação*. A plataforma digital de mapeamento colaborativo de informações é, em si, um novo espaço de representação, na medida em que consiste em nova dimensão do espaço

público, um espaço aberto ao envolvimento de qualquer cidadão conectado à internet – uma “*ágora virtual*”, eletrônica, autogovernada e democrática, como abordam alguns estudiosos do tema, como Lévy e Shirky, trazidos neste trabalho.

Este novo espaço público (essencialmente urbano) possui particularidades em relação aos espaços públicos tradicionais das cidades (praças, cafés, etc.). Além da ampliação da acessibilidade, suposta pela diminuição das restrições de tempo e espaço⁴⁶ há outra diferença fundamental entre o espaço público tradicional e o digital.

Esta diferença está relacionada à disposição que as pessoas apresentam, no presente, em explicitar vivências e experiências diárias no ambiente virtual. A mediatização de experiências privadas, aspecto típico da contemporaneidade conforme demonstram autores como Bauman, ou seja, a ação de tornar públicas através de canais de comunicação como a internet determinadas vivências particulares diárias, amplia o acesso aos relatos destas experiências a todos os usuários da mídia em questão. Dentre estes usuários estão, evidentemente, os especialistas, para os quais, anteriormente, estas experiências e vivências diárias nem sempre eram discursivamente acessíveis.

⁴⁶ Este assunto será explorado mais adiante no capítulo 2, relativo a outras potencialidades e limitações do “crowdurbanismo”,

Crowdmaps como *Onde Fui Roubado?*⁴⁷ e *IBuracos*⁴⁸, por exemplo, apoiam-se nessa disposição dos cidadãos em divulgar na internet experiências cotidianas e, com isso, permitem a construção de um rico banco de informações (dificilmente possível de ser obtido à maneira convencional) que podem orientar o planejamento urbano.

Reconhece-se que uma nova forma de mediação entre as *representações do espaço* e os *espaços de representação*, como a concebida pelo uso do *crowdmapping*, pode contribuir para a superação das dificuldades que a mediação tradicional tem encontrado. A mediação tradicional é justamente um dos maiores entraves à concretização das contribuições da participação cidadã, segundo Holston, como já assinalado.

As *representações do espaço* e os *espaços de representação* reapropriados pela população - neste caso por meio de uma nova ferramenta, a web 2.0 - parecem ser a chave para esta superação. Pelo menos é o que Holston propõe (sem se referir à web 2.0), quando diz que a nova forma de mediação deve ser revista quanto ao seu próprio conteúdo, de uma nova perspectiva:

⁴⁷ Rede social de denúncias de crimes. Os usuários podem lançar em um mapa online, sem intervenção ou censura por terceiros, informações georreferenciadas sobre crimes sofridos ou testemunhados. Disponível em: <www.ondefuirobado.com.br>. Acesso em setembro de 2013.

⁴⁸ Mapa colaborativo digital de buracos em vias públicas. Disponível em: www.iburacos.com. Acesso em setembro de 2013.

[...] essa perspectiva exigiria a inclusão de um assunto que atravessa, na nossa opinião, todas as sociedades capitalistas: a crescente “colonização” do cotidiano (mundo da vida) por representações do espaço que expropriam a população de seus espaços de representação – e, de alguma forma, ameaçam as suas práticas espaciais. Sem defender aqui uma perspectiva preservacionista desses espaços construídos no cotidiano, eles merecem ser considerados nos processos de planejamento. E como não se expressam nas formas dominantes das representações espaciais, será necessário recorrer a outras formas de sua explicitação das práticas espaciais daqueles que estão envolvidos nesse processo. (Randolph, 2007, grifo nosso).

Ora, se é verdade que a prática do *crowdmapping* transforma, simultaneamente, *representações do espaço* e *espaços de representação*, expressando a insurgência contra as formas de representação “que expropriam a população de seus *espaços de representação*” ao explicitar vivências e experiências sociais nem sempre expressas “nas formas dominantes das *representações do espaço*”; é válido considerar recorrer a seu estudo para superação de desafios referentes à mediação entre estas dimensões – superação necessária para a passagem do planejamento ou do urbanismo modernista, neoliberal (ou “mercadófilo”) e participativo, bem

como para a afirmação política do planejamento subversivo e do urbanismo insurgente.

A evolução do planejamento e projeto urbano e do contexto em que opera (as cidades contemporâneas), brevemente traçados aqui e nos capítulos anteriores, mostra que características culturais, sociais, econômicas e políticas inéditas condicionam conflitos também inéditos nas relações socioespaciais urbanas. Por seu ineditismo, estes conflitos não conseguem mais ser solucionados satisfatoriamente nos moldes do Urbanismo tradicional. Novos mecanismos precisam ser (e tem sido) incorporados à reflexão e à prática de planejamento e projeto urbano. Acredita-se que o *crowdsourcing* é um destes mecanismos, porque suas características condizem com características próprias deste momento histórico, como já dito anteriormente e são compatíveis com as necessidades de transformação do planejamento e do urbanismo, como reforçado nesta seção.

Acredita-se, também, é fundamental ressaltar, que o *crowdsourcing* cívico não vem para substituir o planejamento e as ações a longo prazo. Esta ação continua necessária, embora se encontre dificultada pela fragmentação e efemeridade dos contratos sociais, que precisam ser minimamente duradouros e “sólidos” para que se pense e aja para o futuro.

Também, não vem para dispensar o Estado da empreitada que é planejar e pensar as cidades. Ele vem, na verdade, servir como um componente a mais para os processos de planejamento e projeto urbano, um componente que atualize estas práticas, ao preencher algumas lacunas deixadas neles pela reestruturação da sociedade, da economia e da política neste século.

É importante realçar, ainda, que não se defende que uma nova forma de planejamento vá solucionar todos os problemas das cidades contemporâneas. O planejamento urbano tem sido, desde o seu surgimento, quando explica Maricato, carregado de forte carga simbólica de redentor da sociedade e é importante não incorrer no mesmo erro de acreditar que reformulá-lo é suficiente para solucionar problemas que são estruturais e envolvem decisões que vão além do escopo de um plano urbanístico.

2. “Crowdurbanismo”: Possíveis Potencialidades e Limitações

No percurso teórico traçado até aqui, algumas potencialidades e limitações quanto ao uso do *crowdsourcing* para questões urbanas já foram levantadas. Este capítulo as retoma e traz outras potencialidades e limitações, desta vez mais específicas do *crowdsourcing* cívico.

Em retrospecto, indicou-se seu potencial de contribuição para a superação de práticas obsoletas de urbanismo e planejamento urbano, enquanto um possível componente de um planejamento subversivo e urbanismo insurgente.

Antes disso, sugeriu-se seu uso potencial como um elemento-chave para lidar com problemas e aproveitar oportunidades típicas das cidades contemporâneas (criativas, *ciber*, inteligentes, ubíquas, digitais, remixadas, etc.).

Também, apontou-se o seu papel como um novo mecanismo de ação cidadã, e questionou-se, sem chegar a uma conclusão, se ele não poderia representar um caminho para a emergência de um poder paralelo aos tradicionais.

O tópico relativo aos contextos cultural, social, político e econômico desenhados a partir das leituras de Lévy, Castells e Bauman também forneceram algumas pistas. Uma potencialidade já abordada refere-se à sua legitimidade ou validade, visto que as práticas sociais no ciberespaço, como esta, compõem uma dimensão fundamental da nova cultura (a cibercultura ou cultura da virtualidade real).

A outra se refere à sua possibilidade de oferecer mais *autonomia*, *alcance* e *valor* à voz de um grande número de usuários – pela

possibilidade de promoção de interconexão, criação de coletivos inteligentes e geração de inteligência coletiva inerente ao mecanismo de autocomunicação de massas em que se baseia. Esta possibilidade surge precisamente em um momento histórico em que estes usuários não sentem sua voz ouvida ou representada pelas instituições tradicionais, políticas ou empresariais.

Uma das principais limitações vistas refere-se à possibilidade de fragmentação cada vez maior das vidas que a consolidação desta prática pode representar. Com ela, pode ser reforçado o distanciamento do indivíduo das noções de coletividade e cidadania e da democracia, já observadas na crise de soberania e legitimidade do Estado-nação e do sistema representativo de democracia.

Outra limitação refere-se à impertinência de suas soluções de âmbito local, quando os problemas maiores são gerados globalmente, a partir de decisões que ultrapassam em muito a capacidade de interferência de poderes municipais (sejam de habitantes, sejam de governantes).

Por fim, aproximou-se o objeto das teorias de De Masi (grupos criativos), Lévy (inteligência coletiva) e Shirky (cultura da participação), trazendo suas potencialidades em contribuir para a mobilização de recursos

de pessoas organizadas em grupos; e ponderou sobre certas limitações levantadas por Surowiecki (sabedoria da multidão).

Mas estes autores levantam e rebatem, ainda, outras questões referentes à comunicação digital que podem ser trazidas para a discussão das potencialidades e limitações do *crowdsourcing* cívico. Em seguida, outros autores, desta vez de *posts* de blogs e artigos científicos selecionados para este trabalho, fazem o mesmo.

2.1 Disposição para Uso Cívico da Mídia Digital

Os usuários da mídia digital apresentam um interesse genuíno de usá-la para se envolver com a comunidade e tratar de questões políticas – este interesse é inclusive maior do que o de uso para o lazer.

Castells conta que uma importante pesquisa sobre a demanda de multimídia, realizada por Charles Piller em amostra nacional de seiscentos adultos nos Estados Unidos, “revelou interesse muito mais profundo pelo uso da multimídia para acesso à informação, a questões comunitárias, envolvimento político e educação que para mais opções de programas televisivos e filmes.” (Castells, 2007, p. 445). Enquanto os usos políticos foram bastante valorizados - “57% gostariam de participar de assembleias populares por via eletrônica; 46% queriam usar o correio eletrônico para enviar mensagens a seus deputados; e cerca de 50% valorizaram a possibilidade do voto eletrônico. (Castells, 2007, p. 445) – o interesse em mais entretenimento foi bastante reduzido.

Esta pré-disposição em usar a mídia digital para assuntos de interesse urbano, indica que é provável que iniciativas de *crowdsourcing* cívico tenham ampla adesão à medida que surjam.

Também uma tendência apontada por Lévy pode indicar este aumento de adesão. Para ele, o melhor uso que tem sido feito da mídia digital nas cidades, é a *articulação* entre suas funções e as dos espaços urbanos (no sentido tradicional). Esta articulação não suprimiria o espaço

físico, mas o relacionaria com o ciberespaço⁴⁹, provendo possibilidades de solução coletiva de problemas urbanos:

[...] articular os dois espaços não consiste em *eliminar* as formas territoriais para substituí-las por um estilo de funcionamento ciberespacial. Visa antes compensar, no que for possível, a lentidão, a inércia, a rigidez indelével do território por sua exposição em tempo real no ciberespaço. Visa também permitir a solução e, sobretudo, a elaboração dos problemas da cidade por meio da colocação em comum das competências, dos recursos e das ideias. (Lévy, 1999, p.199-200)

⁴⁹ Lévy diz que o novo espaço público, representado pela articulação do espaço físico e do ciberespaço demanda uma forma particular de Arquitetura e de Urbanismo. “‘Habitamos’ todos os meios com os quais interagimos. Habitamos (habitaremos), portanto, o ciberespaço da mesma forma que a cidade geográfica e como uma parte fundamental de nosso ambiente global de vida. A organização do ciberespaço procede de uma forma particular de Urbanismo ou de Arquitetura, não física, cuja importância só irá crescer.” (Lévy, 1999, p.201)

2.2 Eliminação de Obstáculos do Contato Face a Face

Outra potencialidade refere-se à aparente diminuição ou mesmo eliminação de barreiras temporais, espaciais e sociais existentes na interação face a face.

De um lado, a possibilidade de contato de indivíduos em rede praticamente a qualquer momento (inclusive em tempo real) sem as restrições impostas, por exemplo, pela disponibilidade de horários compatíveis para reunião ou pelo cronograma imposto pelo planejamento estatal, aumenta as chances de envolvimento do cidadão.

De outro lado, este contato pode se dar mesmo entre indivíduos espacial e socialmente distantes. Há libertação de restrições de acesso de determinados indivíduos ou setores da comunidade a ambientes formais (fóruns de discussão de planos diretores participativos, ou assembleias de orçamento participativo, por exemplo), a saber: limitações impostas pela baixa mobilidade em grandes centros urbanos, intimidação que ambientes formais como esse podem ocasionar nos participantes, cooptação de lideranças comunitárias, certa tendência observada no comportamento de grupos de rejeitar propostas muito dissonantes, dentre outras. No ambiente virtual, *a priori*, estas limitações são menos significativas, conforme começam a perceber alguns autores:

[...] quando consideramos o meio da *web*, por exemplo, onde o anonimato para usuários é disponível e onde a linguagem corporal, identidade política, e dinâmicas de poder interpessoais são ausentes ou diferentes, nós podemos começar a melhorar as várias armadilhas à participação pública

que este corpo da contra-literatura sobre o envolvimento público identifica. Colocando de forma simples, com tanta dificuldade em executar o componente de participação pública face-a-face de um projeto de planejamento, nós devíamos começar a pensar além dos limites do que pode constituir o envolvimento do público em primeiro lugar. (BRABHAM, 2009, p.246)

É como se no espaço virtual não tivessem sido encontradas, ainda, as representações ou simbologias de poder que fazem a distinção clara (de gênero, de etnia ou de classe, por exemplo) entre os indivíduos, como é comum no espaço físico. (Castells, 2007). Por isso, em determinadas situações, indivíduos e grupos menos favorecidos ou com interesses conflitantes dos hegemônicos que antes se intimidavam na interação presencial têm agora usado a internet para expor suas ideias e compor discussões, ampliando o seu poder de influência e tomada de decisão e seu capital social.

Castells também valoriza esta forma de interação. Para ele, na internet “as características sociais são menos influentes na estruturação, ou mesmo no bloqueio, da comunicação.” (Castells, 2007, p.445). Nesse sentido, esta pode estar contribuindo “para a expansão dos vínculos sociais numa sociedade que parece estar passando por uma rápida individualização e ruptura cívica.” (Castells, 2007, p.445).

Para o autor, há duas características marcantes da interação virtual: a forte solidariedade recíproca (mesmo entre usuários com laços fracos entre si) e a desinibição ou sinceridade nas discussões (Castells, 2007).

Talvez estas representações ou simbologias de poder possam vir a se conformar ao longo do tempo, mas podem nunca chegar a ser tão significativas como as do espaço físico, inclusive porque uma pessoa pode criar uma identidade nova na internet, protegida por seu “avatar”⁵⁰, ou mesmo se apresentar de forma inteiramente anônima, caso deseje. Nesse sentido, para Castells, “a CMC [comunicação mediada por computadores] poderia oferecer uma oportunidade de reversão dos jogos de poder tradicionais no processo de comunicação”. (Castells, 2007, p.446)

As restrições temporais, espaciais e sociais à participação cidadã nos processos de planejamento e projeto urbano convencionais limitam seus resultados. Se considerarmos que o ambiente virtual pode ser usado como um ambiente com fronteiras de tempo, de espaço e de atuação social mais flexíveis que o ambiente físico, mecanismos de participação cidadã próprios da internet, como o *crowdsourcing*, podem representar um

caminho para transformação das relações de poder no processo de planejamento.

⁵⁰ O termo “avatar” é usado aqui no sentido de uma figura ou uma personalidade criada na internet por um usuário de redes digitais de relacionamento social.

2.3 Cisão Digital

Quanto às limitações, aquela trazida mais recorrentemente na literatura a respeito da comunicação digital trata do *digital divide* ou da cisão digital: a existência de grandes áreas do planeta e consideráveis segmentos da população desconectados do novo sistema tecnológico.

Além disso, não é apenas a separação entre os que possuem e os que não possuem o acesso à internet que limita a possibilidade de atuação de indivíduos na rede. A velocidade de conexão e a capacidade do usuário de manipular a ferramenta também importam. Um usuário com conexão discada certamente não atua da mesma forma que um usuário de banda larga. Um usuário sem instrução escolar e um usuário não nativo da era digital (que nasceu antes de 1969) também possui certas limitações. Um usuário sem conhecimentos básicos em inglês ou que não utiliza o alfabeto latino, também fica em desvantagem, visto que a maioria dos serviços da web encontra-se nessa linguagem.

É provável que a cisão digital e a desigualdade da possibilidade de atuação de usuários possam representar uma limitação significativa caso o *crowdsourcing* se consolide como uma forma usual de intervenção nas cidades, acentuando exclusões sociais, políticas e econômicas pelas quais as áreas e pessoas menos favorecidas, sem acesso aos recursos da internet, já passam.

Lévy reconhece que qualquer avanço nos sistemas de comunicação acarreta, necessariamente, alguma exclusão. Antes da escrita, não havia analfabetos ou iletrados; antes da imprensa, não havia distinção entre os que publicam ou não; e antes do rádio e da televisão,

não se diferenciavam os que estão e os que não estão na mídia. Mas, ao mesmo tempo, Lévy ameniza as previsões mais pessimistas dizendo que este sistema de comunicação, em particular, produz menos excluídos que os anteriores, porque “a taxa de crescimento das conexões com o ciberespaço demonstra uma velocidade de apropriação social superior à de todos os sistemas anteriores de comunicação. [...] O número de pessoas que participam da cibercultura aumenta em ritmo *exponencial* desde o fim dos anos 80, sobretudo entre os jovens. [...] Os excluídos serão, portanto, numericamente, cada vez menos.” (Lévy, 1999, p.444)

É preciso notar, contudo que, ainda que as áreas e segmentos desconectados sejam cada vez menos abrangentes e numerosos, muitos deles foram dotados de acesso à tecnologia bem depois de outros territórios e indivíduos, o que mantém a desigualdade entre estes e aqueles. Nas palavras de Castells:

[...] não deixa de ser importante quem teve acesso primeiro e a que, porque, ao contrário da televisão, os consumidores da Internet também são produtores, pois fornecem conteúdo e dão forma à teia. Assim, o momento de chegada tão desigual das sociedades à constelação da Internet terá consequências duradouras no futuro padrão da comunicação e da cultura mundiais. (Castells, 2007, p.439)

2.4 Supressão do Físico pelo Virtual

Outra limitação recorrentemente levantada refere-se à possibilidade de supressão dos encontros presenciais pelos encontros virtuais. Esta limitação, segundo os autores selecionados, é uma falácia.

O desenvolvimento das telecomunicações sempre foi paralelo ao dos transportes físicos - “quanto mais nos comunicamos, mais nos deslocamos” - como coloca Lévy:

É um erro pensar que o virtual substitui o real, ou que as telecomunicações e a telepresença vão pura e simplesmente substituir os deslocamentos físicos e os contatos diretos. A perspectiva da substituição negligencia a análise das práticas sociais efetivas e parece cega à abertura de novos planos de existência, que são acrescentados aos dispositivos anteriores ou os complexificam em vez de substituí-los. (Lévy, 1999, p.217)

A “ascensão do virtual” – da acumulação e circulação de informações e da promoção de encontros no ciberespaço – leva à “ascensão do atual” – da variedade de objetos, pessoas e lugares com as quais se tem contatos presenciais. Ainda assim, “nosso universo informacional se dilata *mais rapidamente* que nosso universo de interações concretas. Em outras palavras, a ascensão do virtual provoca a do atual, mas a primeira desenvolve-se mais rápido que a segunda.” (Lévy, 1999, p.221)

Castells reforça o argumento de Lévy quanto a relação direta entre virtual e atual (ou presencial). Para ele, “os vínculos cibernéticos oferecem

a oportunidade de vínculos sociais para pessoas que, caso contrário, viveriam vidas sociais mais limitadas, pois seus vínculos estão cada vez mais espacialmente dispersos.” (Castells, 2007, p.446)

Pesquisas empíricas também mostram isso. Mandarano et al. (2011) citam a investigação de Pasek, More e Romer (2009) sobre o capital social e o uso de redes sociais digitais como o Facebook (baseadas no mecanismo de *crowdsourcing*), por jovens de 14 a 22 anos, que demonstra que as redes sociais digitais encorajam maior engajamento cívico presencial.

Além de tudo, a possível crítica de que o *crowdsourcing* cívico levaria os cidadãos a considerar suficiente apenas a colaboração no espaço virtual e não ocupar realmente os espaços públicos físicos urbanos pode ser liquidada a partir da observação recente da ocupação por movimentos sociais, articulada pela internet, de espaços públicos em todo o mundo – a praça Tahir, no Egito, Wall Street, nos Estados Unidos, a praça Taksim, na Turquia, a Candelária e a avenida Presidente Vargas, no Rio de Janeiro, para ficar em apenas algumas. Estas ocupações mostram que a interação social virtual não é uma limitação e sim um estímulo à interação física, como têm analisado autores em várias áreas, sendo Castells o de maior destaque.

2.5 Comprometimento de Qualidade

Uma última limitação desmantelada pelos autores é a que diz que a interação social digital sem mediadores tradicionais (especialistas ou representantes políticos eleitos, por exemplo) poderia comprometer a qualidade, a relevância ou mesmo à legalidade de conteúdos da rede.

Andrew Keen, citado por Mandarano et al. (2011), acredita que as ferramentas digitais que guardam a promessa de democratizar a mídia resultam em “menos cultura, notícias menos confiáveis e um caos de informações inúteis.” (Mandarano et al., 2011, p.132).

Shirky rebate esta crítica dizendo que é inevitável que a ampla possibilidade oferecida pelas mídias digitais sociais de tornar público conteúdos sem que passem por filtragem de intermediários (profissionais) seja acompanhada de grande queda de qualidade no conteúdo publicado (ou, pelo menos, da flexibilização da noção de qualidade). “Liberdade e qualidade são objetivos conflitantes” (SHIRKY, 2011).

Por outro lado, pode-se considerar que se produz um volume tão grande de novos conteúdos que, inevitavelmente, alguns deles representarão inovações de valor para a sociedade. Em suas palavras, “o material de baixa qualidade que surge com a liberdade crescente acompanha a experimentação que cria o que acabaremos apreciando.” (SHIRKY, 2011).

Já Lévy recorre, para rebater à mesma crítica, ao forte *poder autorregulador* das comunidades virtuais:

As comunidades virtuais, fóruns eletrônicos ou newsgroups são frequentemente *moderados* por responsáveis que filtram as contribuições de acordo

com sua qualidade ou pertinência. [...] Além disso, há uma espécie de *opinião pública* em funcionamento na Internet. [...] O funcionamento da rede depende, essencialmente, portanto, da responsabilidade dos fornecedores e usuários de informação em um espaço público. Recusa um controle *hierárquico* – e portanto opaco -, *global* e *a priori*, o que seria uma definição possível para o sistema da censura ou de um controle totalitário da informação e da comunicação. (Lévy, 1999, p.252)

Mesmo se a afluência de recém-chegados por vezes a dilui, os participantes das comunidades virtuais desenvolveram uma forte moral social, um conjunto de leis consuetudinárias – não escritas – que regem suas relações. Essa ‘netiqueta’ diz respeito, antes de mais nada, à pertinência das informações. (Lévy, 1999, p.130)

Em suma, ao que parece, a qualidade de uma porção do conteúdo (e não do conteúdo como um todo) pode ser comprometida, mas não de forma tão severa como alguns autores querem fazer crer, visto que a comunidade se autorregula, e jamais de forma definitiva. Além disso, a criação de conteúdos ou produtos de qualidade questionável são típicos de fases de experimentação como esta em que se encontra o *crowdsourcing*.

2.6 Desvalorização ou Transformação do Papel de Urbanistas

Outras potencialidades e limitações, mais direcionadas para o “crowdurbanismo” podem ser encontradas para além dos trabalhos dos autores de base da revisão de literatura. São extraídas de críticas postadas em *blogs* e de estudos empíricos recentes relatados em artigos científicos reconhecidos. Estas publicações têm como alvo direto o *crowdsourcing* e o “crowdurbanismo” (não só a mídia digital, como os anteriores).

Diana Lindy, em seu *post The City Two-Point-Ugh* (um trocadilho irônico, com *The City 2.0*⁵¹), afirma que a internet pode não ser o melhor sistema holístico para organizar pessoas para transformar as cidades. Ela admite que o setor público não pode resolver todas as crises sozinho, e que trabalha melhor em parceria com setores privados e organizações sociais. Mas, para um bom trabalho junto a estes setores, a internet, por si só, não é suficiente. Na verdade, para ela, tratar a internet como uma ferramenta mágica que irá transformar comunidades - tendência que parece ser observada hoje - é um desserviço à comunidade urbanista, porque diminui a importância do trabalho desta classe profissional (e, logo, de algumas de suas figuras mais importantes) ao sugerir que é fácil ou simples derrubar o *status quo*.

De sua crítica, pode-se colocar que uma limitação ao uso do *crowdsourcing* para questões urbanas seria que os cidadãos, encantados com a “mágica” de alguns resultados positivos em curto espaço de tempo (comuns em iniciativas articuladas pela internet), equivocadamente

desprezem esforços também importantes para a produção de cidades, como aqueles dos urbanistas e do poder público.

Pode-se colocar, também, uma observação quanto ao novo papel do urbanista e do poder público. “O papel do especialista em planejamento fica um pouco ambíguo. Quando projetar o processo é equivalente a lidar com o planejamento? O que mais acontece ao redor das iniciativas de *crowdsourcing* que pode utilizar a habilidade dos planejadores e como isso pode se tornar aparente e relacionado ao *crowdsourcing*?” (Seltzer e Mahmoudi, 2012, p.10). É preciso repensar que habilidades e conhecimentos passam a ser necessários e valorizados para o exercício desta profissão.

O padrão do exercício profissional de especialistas tem sido alvo de críticas, que transitam em torno da ideia de que não-especialistas muitas vezes possuem melhores respostas a um problema – como já mencionado anteriormente neste trabalho e agora reforçado na crítica de Schuurman et al. (2012):

Uma das razões pelas quais o *crowdsourcing* é um método inovador popular é por sua habilidade de contornar a fraqueza dos métodos de inovação internos. Times internos de profissionais têm certo padrão de pensamento que torna difícil criar inovações disruptivas. Eles são parte de uma

⁵¹ Todo ano, desde 2005, o TED, uma organização sem fins lucrativos baseada na disseminação de tecnologia, entretenimento e design pela internet, premia com US\$ 10.000,00 indivíduos que estão à frente de inovações. Em 2012, no lugar de premiar um indivíduo, a organização decidiu que premiará uma ideia: a cidade 2.0. Financiada pela Knight Foundation, criou-se um site para reunir os recursos e as ideias de urbanistas ao redor do mundo para as cidades. Este site é o espaço onde é promovida a competição para selecionar os 10 projetos urbanos mais inovadores.

estrutura que determina a forma de pensar. Mais do que isso, eles não precisam provar tanto a eles mesmos porque não há, ou há pouca, competição envolvida. Isso torna muito mais difícil para eles pensar fora da caixa. (Schuurman et al.,2012, p. 53–54)

Para o autor, o *crowdsourcing* pode representar uma alternativa a estas limitações, desde que envolva grande quantidade de pessoas externas à empresa ou organização, com diferentes conhecimentos e habilidades, e pouco familiarizadas com as restrições técnicas ou do processo produtivo, e, sobretudo, desde que seja organizado de forma inteligente. (Schuurman et. al.,2012).

A forma inteligente de organização a que Schuurman se refere é o uso de estratégias de motivação (tratadas adiante). Segundo ele, também os usuários (da mesma forma que os especialistas) tendem a pensar dentro de um limite familiar de coisas conhecidas, por isso é absolutamente necessário tramar cuidadosamente os métodos e incentivos que serão usados.

2.7 Inadequação do *Crowdfunding* ao Urbanismo

As maiores controvérsias em relação ao “crowdurbanismo” são as referentes ao *crowdfunding*. Lange (2012), Boyer e Hill (2013) e Zuckerman (2012) colocam algumas questões bastante pertinentes quanto ao seu uso para intervenções urbanas.

Lange tem uma abordagem mais crítica e apresenta argumentos para demonstrar que uma plataforma digital de financiamento de produtos (relógios ou *tablets*, por exemplo, como o *Kickstarter*⁵²) não é apropriada para o financiamento de intervenções urbanas. Boyer e Hill (2012) também criticam, mas, em uma abordagem mais propositiva, constroem um protótipo de como deveria ser uma plataforma de *crowdfunding* cívico, o *Brickstarter*. Zuckerman (2012), por fim, sugere como superar algumas limitações identificadas.

A crítica inicial se refere aos custos. O financiamento de uma intervenção urbana é muito superior ao de outros projetos comumente financiados via *crowdfunding*. Além disso, este financiamento implica em uma elaboração complexa de orçamento - em intervenções urbanas, o comum é haver extrapolação do orçamento previsto. (Lange, 2010)

Boyer e Hill sugerem que uma plataforma de *crowdfunding* cívico deve oferecer a possibilidade de financiamento de propostas, estudos ou protótipos, ou seja, do primeiro estágio de iniciativas maiores, e não o financiamento integral da iniciativa. Sugerem, também, a associação de investimentos individuais via *crowdfunding* com investimentos públicos (“soluções híbridas”), como tem acontecido em Washington. Lá, as

comunidades se organizam e fazem propostas de projeto. Se aceitos, o poder público contribui com até 50% do seu valor. O restante deve ser provido pela comunidade, não apenas através de contribuição financeira, mas também com trabalho voluntário e doação de materiais, por exemplo.

Ainda em relação a custos, é preciso prever o custo operacional ou de manutenção da intervenção financiada. “As questões sobre manutenção e reparos não podem ser separadas da questão primária sobre construir ou não construir, porque, ao final, elas são parte do custo da iniciativa.” (Boyer e Hill, 2013). Estas questões, que envolvem dinheiro, tempo, esforço e atenção individuais e coletivos, devem ser, portanto, discutidas previamente.

Lange, Boyer e Hill questionam, em seguida, se o tempo de financiamento de uma intervenção urbana deveria ser igual ao de financiamento de outros produtos ou projetos. Uma intervenção urbana tem impacto em mais pessoas, mesmo nas que não se envolveram no seu financiamento, e por isso deve ser discutida por todos.

Também, é preciso refletir bem sobre as propostas, visto que as ações em um território não podem ser facilmente desfeitas, como as ações em ambiente digital, mediante a digitação de alguns comandos ou um clique. Estas discussões e reflexões levam um tempo certamente superior

⁵² O *Kickstarter* é a maior plataforma de financiamento do mundo e abriga a proposta da +Pool, referenciada no capítulo 2.

aos estabelecidos por plataformas de *crowdfunding* para uma campanha (quase sempre de, no máximo, 60 dias).

Boyer e Hill colocam, depois, o risco de incompatibilidade de interesses de grupos de atores sociais sobre um mesmo espaço urbano. Escolhas relacionadas ao espaço urbano podem ser mutuamente exclusivas porque, por exemplo, podem ter uma relação custo-benefício diferente para grupos de atores diferentes.

Para eles, uma proposta para minimizar este problema seria permitir que ideias diversas para um mesmo espaço fossem publicadas e que o site ajudasse os usuários a discernir, da forma mais clara e completa possível, os custos (financeiros e não-financeiros) associados àquela intervenção.

Lange também percebe que a maioria dos projetos urbanos financiados via *crowdsourcing* são em cidades famosas. Boyer e Hill, junto com a autora, reconhecem que as cidades com maior população estão em melhor posição no financiamento coletivo de intervenções urbanas, simplesmente porque tem mais apoiadores em potencial (inclusive mais pessoas conectadas à internet).

A proposta de Boyer e Hill é que as cidades menores, no lugar de usar a internet apenas para conseguir financiamento das pessoas,

poderiam extrair mais benefícios do mecanismo se o usassem para envolver cidadãos na distribuição equitativa de fundos públicos (por exemplo, por meio do Orçamento Participativo) e no desenvolvimento de propostas para transformações urbanas.

Lange observa, também, que quase todas as propostas de financiamento dizem respeito a assuntos do momento (como hortas urbanas ou vias para pedestres e ciclistas) e são “dispositivos” (“*gizmos*”⁵³) e não verdadeiras obras de infraestrutura. Cita o exemplo de um pedido de financiamento de um parque subterrâneo em Nova York (o *Low Line*), que, quando explorado cuidadosamente, se mostra um pedido de financiamento de testes de fibra ótica para iluminação solar do espaço e não de toda a obra.

⁵³ *Gizmo* é uma gíria em inglês para dispositivos ou aplicativos para celulares que não tem uma finalidade clara ou cujo funcionamento é confuso. Em sua crítica, Lange diz: “gizmo is close to gimmick”, insinuando que estes dispositivos são como artifícios.



Figura 14 Terminal abandonado em Nova York. Área de intervenção do Projeto Lowline. Fonte: lowline.org



Figura 13 Parque Urbano Subterrâneo. Proposta do Projeto Lowline. Fonte: lowline.org.

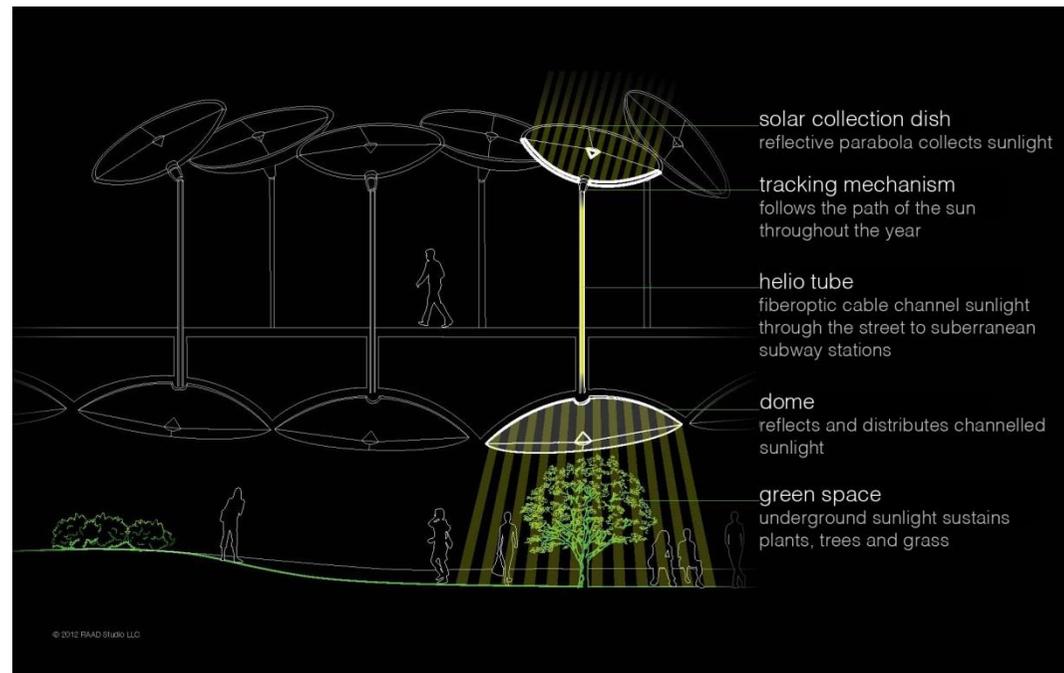


Figura 15 Parte do Projeto Lowline lançado na plataforma de financiamento coletivo: sistema de transmissão de iluminação solar para o subterrâneo por meio de fibras ópticas. Fonte: lowline.org

Para Boyer e Hill, como dito há pouco, são justamente estes “dispositivos” (estudos ou protótipos), e não um projeto urbano completo, o objeto ideal do “crowdurbanismo”. Este mecanismo não deve ter intenção de substituir os tradicionais, e sim de incrementá-los e impulsioná-los.

Lange, Boyer e Hill, além disso, alertam que o financiamento da proposta não garante sua realização. No caso de intervenções urbanas, é preciso correr atrás das licenças e permissões oficiais, caso se faça tudo conforme a legislação. Para a autora, diferente do financiamento de um produto, no financiamento de uma intervenção urbana, “o sonho de consumo está há anos e há burocracias distante”. Posto isso, é preciso pensar em como lidar com as expectativas da comunidade quanto à concretização do projeto que financiou.

Boyer e Hill citam o exemplo da comunidade de Detroit, que diante de um visível aumento na criminalidade urbana, financiou uma estátua do Robocop, personagem justiceiro de filmes de ação dos anos de 1980 gravados na cidade. Foram levantados U\$ 67.000,00 dólares via Kicstarter mas, logo após a conclusão do financiamento, o prefeito se pronunciou no Twitter: “Não há planos de erigir uma estátua do Robocop. Obrigada pela sugestão.” Neste caso, mesmo sem a permissão legal, a estátua foi erigida

e será instalada em um lote de terra doado por uma organização sem fins lucrativos.

Os autores explicam que para evitar situações do tipo, em que projetos financiados não conseguem as permissões, é preciso esclarecer aos colaboradores em potencial que há um fator de risco neste financiamento: o projeto pode diferir significativamente do idealizado inicialmente ou mesmo nunca chegar a se concretizar.

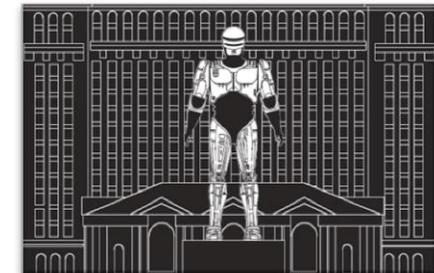


Figura 17 Projeto de estátua do Robocop.
Fonte: brickstarter.org



Figura 16 Twitter do Prefeito de Detroit.
Fonte: Brickstarter.org.

Fala-se ainda, de um risco de que os governos “se aproveitem” dos mecanismos de *crowdsourcing* cívico, “despejando” projetos não financiados à maneira tradicional em plataformas de mobilização social digital. Zuckerman (2012) relata um caso ocorrido em Colorado Springs (cidade do estado do Colorado, nos Estados Unidos). A Prefeitura desligou sinais de trânsito, deixou de manter estacionamentos públicos e cortou a verba para transportes públicos quando os eleitores não aceitaram um aumento de impostos. Os cidadãos afetados poderiam pagar para “adotar” um sinal de trânsito desligado pelo governo, pagando U\$ 75,00 por um serviço que era antes provido pelo Estado. Eventualmente, a Prefeitura acabou abandonando esta ideia, em parte por conta da publicidade adversa atrelada a ela, segundo o autor.

Uma questão adicional que se coloca sobre o *crowdfunding* de intervenções urbanas em complemento às dos autores é a do anonimato nas contribuições. É de senso comum (e é previsto em lei) que deve haver transparência em investimentos públicos, é preciso haver prestação de contas da verba investida nas cidades. Em muitos sites de *crowdfunding*, porém, é possível *logar* como anônimo, ou seja, pode-se investir em um projeto público sem que ninguém, a não ser o idealizador deste projeto ou o fundador da plataforma, saiba sua identidade. Há que se pensar se as

plataformas de *crowdfunding* devem manter este critério quando se trata de intervenções urbanas, afinal, *a priori*, todos os moradores de um bairro devem poder saber quem investiu em seus equipamentos públicos, por exemplo.

Para terminar este tópico de forma propositiva (e positiva), vale falar das sugestões de Boyer e Hill (2013) e Zuckerman (2012) para o *crowdfunding* cívico.

Boyer e Hill (2013) concluem que o principal diferencial do Brickstarter em relação às outras plataformas, é que ele permitiria que as pessoas entendessem a “matéria escura” envolvida no financiamento, licenciamento, construção e manutenção de uma intervenção urbana. O termo “matéria escura” é usado em alusão a um tipo de matéria que está no Universo (consiste em 83% dele), mas que é virtualmente imperceptível. Há apenas evidências indiretas de sua existência, como a gravidade. Ainda que imperceptível e vagamente compreendida, a “matéria escura” é essencial para a existência do Universo, dos planetas e da humanidade.

A cultura das câmaras municipais, o comportamento de seus funcionários, as políticas ambientais, os mecanismos do mercado, os subsídios financeiros, as permissões e pormenores da legislação, a história e a identidade local, os cenários futuros e outros detalhes associados a

intervenções urbanas são a “matéria escura” de um processo de viabilização desta intervenção. Analogamente, eles existem e precisam ser entendidos para que uma intervenção se concretize, mas são quase sempre difíceis de acessar.

Confusas diante da natureza desta “matéria” as pessoas têm procurado não encará-la de fato: vêm intervindo nas cidades contornando o sistema, buscando brechas ou mesmo o ignorando completamente. Nos casos em que a encaram, após exaustivo e longo processo não discutem suas etapas e não transmitem os conhecimentos adquiridos a contento, o que dificulta o uso deste conhecimento em experiências posteriores ou mesmo limita a possibilidade de transformar, a partir de sua experiência, elementos do sistema que sejam inúteis ou incompatíveis com a realidade.

Se o processo de viabilização de intervenções urbanas fosse discutido em detalhe em redes sociais digitais, a “matéria” poderia se tornar mais transparente e inteligível, e isso poderia aperfeiçoar o sistema:

Sem tratar da “matéria escura” – e sem tentar moldá-la – nós estamos simplesmente produzindo intervenções ou instalações que tentam contornar o sistema. Isto é uma tática válida, mas não tanto uma estratégia. Uma estratégia que focasse em prover a intervenção também deveria possibilitar que a energia positiva que ela criasse fosse facilmente drenada para

o sistema, para moldá-lo ao longo do tempo (Boyer; Hill, 2013, p. 22)

Por fim, Zuckerman (2012) sugere algumas formas de superar deslizes que parecem ser comuns às iniciativas de *crowdfunding* para intervenções urbanas. (1) Deve-se evitar a ideia de que o *crowdfunding* é um antídoto para falhas ou omissões do poder público (risco apontado por Lindy, como dito antes), e deve-se colocar estas iniciativas como um exemplo do que se quer que o governo provenha e como uma forma de pressioná-lo; (2) deve-se financiar projetos que possam influenciar oportunidades governamentais já existentes; (3) deve-se usar o *crowdfunding* mais para *brainstorming* e inovações e deve ser deixado aos governos a tarefa de implementar a iniciativa em questão; (4) os projetos devem encorajar as pessoas a investirem tempo e conhecimento, não apenas dinheiro; e (5) é preciso estar atento para que os governos não “despejem” projetos não financiados pelas vias tradicionais nas plataformas de *crowdfunding*.

2.8 Desmotivação para Contribuição

Quanto às potencialidades e limitações encontradas a partir de estudos empíricos podem ser citadas aquelas da pesquisa de Schuurman et al. (2012), Seltzer; Mahmoudi (2012), Brabham (2009), Kamel Boulos et al. (2011) e Heipke (2010).

Uma aparente limitação identificada por alguns deles relaciona-se ao padrão de contribuição de mecanismos como este. Heipke (2010) menciona que em processos de inovação aberta, 90% dos usuários apenas consomem o produto (informação, por exemplo), 9% contribuem ocasionalmente e 1% contribui ativa e constantemente. Howe (2009), citado por Seltzer e Mahmoudi (2012), fala especificamente da proporção de contribuições via crowdsourcing, que segundo ele é de 1: 10: 89, ou seja, para cada 100 pessoas que participam, uma gera algo útil, 10 engajam-se em refinar e promover este “algo útil” e 89 consomem passivamente o produto gerado (proporções similares, portanto).

Nielsen, citado por Heipke, dá sugestões de como aumentar as duas últimas porcentagens: (1) tornar a contribuição fácil, sem barreiras logísticas, legais ou intelectuais; (2) tornar a participação um “efeito colateral” (permitindo a contribuição passiva); (3) permitir a edição de conteúdos já existentes (e não só a criação de novos); (4) recompensar, mas não em excesso, os participantes e (5) computar a qualidade (e não apenas a quantidade) das participações, por exemplo, criando um *ranking* para os usuários. (Heipke, 2010)

Seltzer e Mahmoudi (2012) dão sugestões similares e complementares: (1) escolher o tipo certo de *crowdsourcing*, que se

encaixe nos propósitos da iniciativa; (2) escolher a “multidão apropriada (quer dizer, o “público-alvo” adequado) e dar suporte a ela (os colaboradores precisam de *feedback*); (3) oferecer incentivos ou recompensas adequados; (4) utilizar o mecanismo como um complemento de um processo mais abrangente, ou seja, não dispensar outras formas de organização, sejam físicas, sejam virtuais; e (5) segmentar o processo em fases, e mantê-las compreensíveis, isoladamente ou no todo.

A maioria destas sugestões são estratégias para aumentar a motivação dos grupos – o que é um desafio crucial a ser enfrentado.

Antes da geração histórica atual, motivar atores a fazer algo sem receber nada, só pelo bem cívico, era tarefa de governantes e entidades sem fins lucrativos, atores institucionais. Hoje, nós mesmos podemos assumir alguns desses problemas, mas, quanto mais queiramos fazer isso no lado cívico da escala, mais teremos que nos unir para alcançar (e celebrar) os objetivos compartilhados [...] Quanto mais o grupo quiser assumir difíceis problemas públicos ou cívicos, maiores serão as ameaças internas de distração e dissipação, e mais fortes precisarão ser as normas de gerenciamento. (SHIRKY, 2011)

Manter uma comunidade virtual motivada, segundo diversos autores, dentre eles Schuurman et al. (2012) e Brabham (2009) envolve

tempo, esforços de inclusão e, principalmente, capacidade de lidar com resistências:

A resistência da multidão – *crowdslapping* como é chamada (Howe, 2006) – pode desestabilizar uma comunidade virtual e pode interferir na habilidade da multidão de resolver problemas. Embora seja tentador silenciar os *crowdslappers* disruptivos, há uma série de consequências negativas por se censurar a multidão. Essas consequências vão de deprimir o *input* criativo necessário para a inovação e a solução de problemas até – dependendo do país – ferir os direitos básicos de expressão individual, especialmente quando os projetos de *crowdsourcing* são financiados publicamente. (Brabham, 2009, p. 257)

Para o autor, a melhor forma de lidar com o *crowdslapping* é combinar um código de *software* bem projetado (que, por exemplo, permita avaliar a reputação do usuário, como sugeriu Nielsen) com a capacidade autorreguladora da comunidade, como propôs Lévy.

2.9 Ampliação do Capital Social

A ampliação do capital social aparentemente inerente ao uso do *crowdsourcing* é demonstrada aqui pelos estudos de Heipke e Boulos dos mecanismos de *crowdmapping* ou mapeamento colaborativo. Ambos insistem que a maior potencialidade *crowdsourcing* de dados geoespaciais é a possibilidade ampliação da participação cidadã e a consequente ampliação do capital social inerente a ele.

Heipke escreve: “um grupo de pessoas coletivamente levando um projeto de mapeamento irá provavelmente ter mais em comum além de mapear, elas formam um grupo socialmente unido. [...] Coloca-se muitas vezes que a meta maior do *crowdsourcing* é a experiência social de compartilhar uma atividade comum (aqui mapear) e divertir-se fazendo isso.” (HEIPKE, 2013)

Por sua vez, Boulos, que cunhou em 2005 o termo “*wikification of GIS by the masses*”, algo como, “wikificação de sistemas de informações geográficas pelas massas” (remetendo-se ao conhecido mecanismo de construção da Wikipedia), enquadra os mecanismos de mapeamento colaborativo como aplicativos de *crowdsourcing* que capitalizam o poder das massas (ou multidões) e apoiam-se na participação cidadã para atingir seu objetivo.

Para os autores, aplicativos móveis de *crowdsourcing* com dispositivos de geolocalização estão alavancando o poder da web 2.0 e dos smartphones de prover um nível sem precedentes de engajamento cidadão e participação na comunidade local e global.

Destacam, especialmente, os benefícios que se apresentam quando o mapeamento é conduzido pelas comunidades em situação de vulnerabilidade. As informações compartilhadas horizontalmente mostram-se mais rápidas, visto que há uma pressão dos pares para o auxílio dos semelhantes; mais completas, já que há transparência nos relatos; e de maior qualidade, tanto em termos de sensibilidade, pois as populações locais conhecem melhor sua própria comunidade, quanto em termos de especificidade, visto que o grande número de

voluntários locais envolvidos permite rapidamente verificar uma informação, validá-la ou corrigi-la. (BOULOS, 2011)

Segundo os autores, reconhece-se nas experiências de mapeamento tradicional o fato de que operadores familiarizados com o ambiente local cometem menos erros durante a aquisição de dados, têm menos problemas em lidar com ambiguidades e disso derivam melhores resultados. No mapeamento digital colaborativo, isto fica ainda mais evidente:

Crowdsourcers estão frequentemente mais interessados em mapear seu entorno imediato, que é a área que eles conhecem mais. Este benefício inerente do *crowdsourcing* pode ser responsável por muito da – talvez surpreendentemente boa – qualidade dos seus dados. (HEIPKE, 2010, p.552, tradução nossa).

Heipke e Boulos também destacam como uma das principais vantagens do *crowdsourcing* o amortecimento de erros em um mapeamento conduzido por muitas pessoas: “[...] Como o *crowdsourcing* é realizado por muitas pessoas, repetições irão ocorrer com muito mais frequência, e de um ponto de vista estatístico, pode-se esperar para ter taxa e tamanho de erros bastante pequenos.”¹⁴ (HEIPKE, 2013, tradução nossa). Heipke acrescenta que, por ser conduzido pela comunidade com o seu conhecimento local, os resultados deste tipo de mapeamento costumam ter grande credibilidade.

Os autores ressaltam, ainda, que é possível construir mapas colaborativos rastreando e monitorando o comportamento das multidões sem que elas ao menos saibam que estão sendo assistidas (através de sinais anônimos transmitidos por celulares em carros ou carregados por pedestres, captados para mapeamento de vias), mas o verdadeiro poder e singularidade do *crowdsourcing* de dados geoespaciais reside na participação ativa e inteligente dos atores sociais na tarefa atribuída a eles: é justamente isso que amplia seu capital social.

2.10. Redefinição das Fronteiras de Atuação dos Cidadãos e do Estado

Uma última questão que se coloca a é a referente às fronteiras de atuação entre cidadãos, e entre estes e o Estado. Há pelo menos três questionamentos quanto à redefinição destas fronteiras.

Primeiro, a questão é essencialmente sobre a atuação cidadã. Há uma corrente de estudiosos que argumenta que *usuários* e *cidadãos* não são a mesma coisa. Para Mark Poster, citado por Lemos (2004), a internet possui usuários, não, necessariamente, cidadãos. Cidadãos são, para ele, parte de “um grupo que cria seu espaço territorial e que tem sido superado, em muitos países, pela mídia e suas exigências políticas” (Poster, 1995), ao passo que usuários são “interagentes, não discriminados por idade, sexo, raça ou etnia, e, portanto, passíveis de gerar uma ‘arena de trocas culturais que devam contribuir para a construção de novos tipos de identidades políticas”. (Lemos, 2004, p.189). Os usuários não estariam, portanto, sujeitos às certas limitações às quais os cidadãos estão.

Afinal, a internet favorece uma cidadania consistente ou simplesmente uma participação frágil, pela facilidade de seu uso? O que se está praticando é algo próximo a uma “cidadania de conveniência”, ou seja, uma participação estimulada pela facilidade de um clique ou uma assinatura virtual, e não inteiramente consciente ou devidamente embasada, como coloca Holston (2012)?

Uma matéria recente da revista *Época* (2013) ilustra este risco ao divulgar uma campanha falsa da Dinamarca, criada pelo psicólogo dinamarquês Anders Colding-Jørgensen, da Universidade de

Compenhague. Ele montou uma comunidade virtual contra a destruição de uma fonte histórica, planejada pela Prefeitura. Mas sua campanha era falsa. O marco da cidade nunca esteve ameaçado. Em poucos dias, 27 mil simpatizantes haviam aderido a ela.

Jørgensen resolveu então, interromper a experiência e perguntar por que as pessoas se envolveram sem ao menos confirmar as informações que lhe foram oferecidas. A maioria disse que apoiou porque não queria ficar de fora do grupo de amigos que estava divulgando sua participação no Facebook e porque não custava nada clicar. Para o pesquisador, esta é uma combinação persuasiva que torna praticamente todos propensos a se envolver. (*Época*, 2013).

Outro grupo de estudiosos, a despeito dos questionamentos de Holston e da experiência de Jørgensen acredita que a ação na internet é sim uma forma de cidadania. É, mais precisamente, uma *ampliação* - não uma substituição ou transposição, como algumas vezes se coloca - da cidadania como se tem dado até então. Para Lemos:

O exercício da cidadania no mundo contemporâneo se amplia para outras esferas, na medida em que se concebe a criação de comunidades virtuais. [...] Estamos diante da consolidação de um novo espaço em que o exercício da cidadania deve ser problematizado, na medida em que a cidadania no

mundo físico não pode simplesmente ser transposta para o ciberespaço. (Lemos, 2004, p.212)

O segundo questionamento também se refere à atuação cidadã, mas em sua interface com o Estado. Pode-se discutir: os interesses da parcela da população que idealizou e apoiou o projeto representa os interesses da população como um todo? Quem deveria representar os interesses da população não deveriam ser aqueles previamente escolhidos por ela por um processo democrático (e, portanto, dentro do aparelho estatal)?

Se as decisões sobre um determinado espaço urbano passam a ser tomadas por um grupo de cidadãos que não foi oficialmente eleito para representar os interesses da maioria da sociedade (por meio dos votos previstos na democracia representativa), tal grupo não estaria suprimindo interesses de outros grupos com o mesmo direito sobre este espaço?

Sehlizer e Mahmoudi mencionam o risco de cooptação de atividades como as de *crowdsourcing* por elites com melhor acesso, visto que a representação não pode ser assegurada. Mandarano et al. (2011) ecoam: “indivíduos com fortes redes sociais digitais podem mobilizar as vozes de ‘espíritos afins’ muito mais rapidamente do que aqueles que são novos no uso destes sites de redes sociais e isso poderia potencialmente

balançar os resultados de votações ou outras formas de coleta de opinião pública no engajamento cívico.” (Mandarano et al., 2011)

Por fim, o terceiro questionamento se refere mais à atuação do Estado em si. Se os representantes eleitos pela sociedade não atendem às suas demandas de forma satisfatória, uma ação desta natureza não deveria ser considerada não apenas válida, mas também desejável por parte do poder público? Como o Estado poderia reconhecer – sem absorver dentro de sua lógica – iniciativas como a de *crowdsourcing*?

Sem pretender esgotar as questões que o “crowdurbanismo” suscita, e muito menos responder a todas elas, é possível afirmar, ao fim da revisão de literatura, que há mais potencialidades que limitações para o uso do *crowdsourcing* para intervenções urbanas. Estas potencialidades são relacionadas a determinadas características do contexto contemporâneo (cultural, social, político e econômico, inclusive as relativas ao planejamento e projeto urbanos), que estimulam a sua aplicação e, também, a características intrínsecas ao funcionamento do mecanismo.

Ainda assim, algumas das limitações apontadas – as que se mostraram pertinentes - podem ser superadas, como sugerem os contra-argumentos às críticas apresentadas aqui. Acredita-se que a tendência é

que, se aproveitadas suas potencialidades e superadas suas limitações, a prática do *crowdsourcing* cívico se consolide nos próximos anos.

Mas o propósito desta dissertação não é fazer previsões, e sim indicar e analisar criticamente como estas potencialidades e limitações se manifestam no “crowdurbanismo” no Brasil na sua gênese. Para isso, procede-se à fase empírica da investigação.

3. Crowdurbanismo no Brasil: Estudos de Caso

Foram realizados estudos de seis unidades caso como explicado na Introdução. A apresentação dos seus resultados envolve duas fases complementares: (1) registro das plataformas com iniciativas de “crowdurbanismo” no Brasil, necessário para a delimitação das unidades caso; e (2) registro dos dados coletados na análise documental e nas entrevistas semiestruturados.

3.1 Registro do “crowdurbanismo” no Brasil

O primeiro procedimento – a delimitação das unidades-caso – implicou no registro de todas as plataformas com iniciativas de “crowdurbanismo” no Brasil. Registrou-se as plataformas a que se teve acesso até o dia 15 de julho de 2013, para que fosse possível selecionar as mais relevantes para a fase de análise documental e entrevista.

Foram registradas 29 plataformas. Destas, 10%⁵⁴ são, ao mesmo tempo, sites e aplicativos, 14% apenas aplicativos e 76% apenas sites.

Até a metade do presente ano, sete plataformas com iniciativas de “crowdurbanismo” haviam sido criadas. Nos anos de 2012, 2011, 2010, 2009 e 2007 foram criadas 31, 21, 11, 7 e 4% das plataformas registradas, respectivamente. Percebe-se, então, que quase 90% das plataformas com iniciativas de “crowdurbanismo” surgem na década de 2010 – e há aumento progressivo com o passar dos anos.⁵⁵

A maioria (60%) teve origem na (ou são voltadas para a) região Sudeste, sendo uma de Belo Horizonte e todas as demais do Rio de Janeiro e de São Paulo. O restante se distribuiu entre as regiões Nordeste (20%), nas cidades de Fortaleza, Salvador, Mossoró, Feira de Santana e Recife; e Sul (20%), nas cidades de Pelotas, Curitiba e Porto Alegre. As regiões Norte e Centro-Oeste não apresentam nenhum registro.

A maioria (mais de 70%) mobiliza, ao mesmo tempo, conhecimento e mão de obra virtual. Nenhuma mobiliza apenas conhecimento, pois aqui

⁵⁴ Todas as porcentagens, a partir deste ponto, são dadas em relação ao total global, salvo quando especificada outra relação.

⁵⁵ É importante dizer que a partir de meados de 2010 começa a se ter notícia da fundação de tantas plataformas com iniciativas deste tipo que seu registro foge à capacidade de controle da autora, tendo ela decidido, por isso, limitar este registro até o dia 15 de julho. É de se presumir que se no fim do ano, tarefa semelhante fosse realizada, seria registrado um número muito superior de plataformas com iniciativas de “crowdurbanismo” em 2013 do que o registrado até esta data-limite.

se considera que qualquer mobilização de conhecimento exige uma divulgação deste conhecimento. Qualquer tipo de divulgação em ambiente digital, mesmo a simples inserção de um comentário em um fórum de discussão, pressupõe o exercício de mão de obra virtual (neste caso, esta mão-de-obra está construindo uma discussão *online*).

Destes 70%, apenas duas (7% do total global) mobiliza, além de conhecimento e mão de obra virtual, também mão de obra física. A mão de obra física exerce uma atividade presencialmente, que pode ir de uma mobilização física (um protesto, um *flash mob*, um mutirão de limpeza), até uma intervenção arquitetônica ou urbanística (efêmera ou permanente).

Cerca de 20% das plataformas mobiliza dinheiro, sendo que menos da metade destas (duas de cinco, cerca de 7% do total global) mobiliza, ao mesmo tempo, dinheiro e conhecimento. Apenas 10%, mobiliza mão de obra física, sendo que mais da metade destas 10% (duas de três, cerca de 7% do total global) mobiliza, junto com a mão de obra física, conhecimento.

A maioria (70%) destas plataformas é voltada exclusivamente para questões urbanas⁵⁶. A quase totalidade de plataformas totalmente voltadas para questões urbanas (62% do total global) são de mobilização de

⁵⁶ Destaca-se, mais uma vez, que foram registradas apenas as plataformas de *crowdsourcing* com iniciativas voltadas para questões urbanas, total ou parcialmente. Este valor corresponde então, a 70% das plataformas registradas nesta pesquisa e não a 70% das plataformas de *crowdsourcing* de maneira geral.

conhecimento e mão de obra virtual, havendo algumas (14% do total global) de mobilização de mão de obra física e nenhuma de mobilização de dinheiro. Na verdade, as plataformas que mobilizam dinheiro têm sempre menos de 10% de iniciativas voltadas para questões urbanas dentre as iniciativas que abrigam.

As plataformas também foram classificadas quanto ao nível de envolvimento do usuário. Os níveis de envolvimento vão de mais superficiais - a **denúncia** de problemas urbanos e a **proposição** de soluções para estes problemas, até mais profundos - a **mobilização virtual** para a solução (comentário em fórum de discussão, doação para iniciativas de *crowdfunding*, inserção de informação em *crowdmapping* e outras iniciativas que envolvam mão de obra virtual), a **mobilização física** para a solução (protesto, *flash mob*, mutirão de limpeza), **intervenção efêmera** no espaço público (pequenas construções ou reformas de equipamentos públicos temporários, como bancos ou paradas de ônibus) e **intervenção permanente** no espaço público (construção de verdadeiras obras de infraestrutura urbana). Os três últimos níveis de envolvimento - mobilização física, intervenção efêmera e intervenção permanente - envolvem mão de obra física, enquanto os outros apenas mão de obra virtual.

O que se observa é que, quase sempre (em 80% das vezes), o envolvimento do usuário se dá em apenas um ou dois níveis, sendo os mais recorrentes os de denúncia e mobilização virtual, isoladamente. Os de denúncia correspondem a 48% do total global, sendo que destes, 20% envolvem, também, proposição; 14%, também mobilização virtual e 3%, também mobilização física. Os de mobilização virtual correspondem a 55% do total global, sendo que destes, 21% envolvem, também, proposição; e 14% também denúncia.⁵⁷ Apenas três plataformas (10% do total global) reúnem três níveis de envolvimento - denúncia, proposição e mobilização virtual - e apenas uma (o Portoalegre.cc, um dos casos de estudo), envolve, além destes três níveis, o de mobilização física.

Por fim, registra-se que quase todas (80%) são articuladas pela sociedade civil de forma independente (abordagem *bottom-up*) e 20% são impulsionadas pelo Estado (abordagem *top-down*). Uma das plataformas, o Portoalegre.cc, foi classificada como de abordagem *top-down* e *bottom-up*, porque, conforme será explicado adiante, ela teve origem a partir de uma iniciativa da Prefeitura, que depois se retirou do projeto, deixando a sociedade se apropriar dele de forma independente e autônoma.

Estes resultados estão representados graficamente no Apêndice A.

⁵⁷ Estes valores, somados, não totalizam 100% porque, conforme pode ser constatado na planilha do Apêndice A, há sobreposição de níveis de envolvimento nas plataformas.

3.2 Delimitação das Unidades-caso

A análise deste registro permitiu que, com base nos critérios pré-estabelecidos (detalhados na Introdução: abordagem metodológica), fossem selecionados os três primeiros casos de estudo: as plataformas (1) Catarse (dinheiro), (2) Portoalegre.cc (conhecimento e mão de obra virtual) e (3) Shoot the Shit (mão de obra física). Em seguida, foi possível escolher mais três casos de estudo, as iniciativas de maior repercussão inseridas nestas plataformas, (1a) Tiquatira em Construção, (2a) Serenata Redenção Iluminada e (3a) Que Ônibus Passa Aqui, respectivamente.

3.2.1 Catarse

O Catarse é o maior site de financiamento coletivo no Brasil. Nesta plataforma é possível encontrar a seguinte descrição:

O Catarse é uma plataforma online que se destina a aproximar criadores de projetos e apoiadores, com o objetivo de angariação coletiva de fundos (*crowdfunding*), para viabilizar projetos criativos. O Catarse permite que um criador de projetos apresente uma ideia de projeto criativo e angarie fundos de apoiadores interessados em contribuir com esse projeto. Os criadores de projetos também oferecerão aos apoiadores recompensas, que serão definidas em cada um desses projetos. O Catarse reúne os valores desembolsados pelos apoiadores destinados a cada um desses projetos até o prazo final determinado pelos respectivos criadores.⁵⁸ (Catarse, 2013)

O Catarse foi criado em janeiro de 2011, inspirado na plataforma norte-americana Kickstarter por dois administradores recém-formados, Diego Reeberg e Luís Otávio Ribeiro, então com 23 e 21 anos, respectivamente; pelo programador Daniel Weinmann, com 30 anos; pelo jornalista Rodrigo Maia, com 28 anos e pelo designer Thiago Maia, com 27 anos; todos do Rio de Janeiro e São Paulo.

⁵⁸ Disponível em: < <http://suporte.catarse.me/knowledgebase/articles/161100-terminos-de-uso>>. Acesso em setembro de 2013.

Em 2011, quando Catarse foi lançado, arrecadou-se um total de R\$ 1.524.922,00. Já em 2012, esse valor chegou a R\$ 4.005.520,00. Em 2013, faltando quatro meses para que o ano se encerre (o *post* data de setembro), o valor arrecadado no ano passado havia sido ultrapassado, chegando a R\$ 4.473.444,89 um crescimento de 10% em relação ao ano anterior (CATARSE, 2013).

Ainda de acordo com o *post*, boa parte desse crescimento deve-se ao aumento do número de apoiadores na plataforma, juntamente com o valor médio aportado por eles. Em 2011, 14.992 pessoas apoiaram pelo menos um projeto no Catarse, com, em média, R\$105,00. O número de apoiadores em 2012 saltou para 37.264 e elevou também a média por apoio para R\$107,00. Em 2013, o número de apoiadores aproxima-se de 40 mil e a média do valor da contribuição já está em R\$ 113,00 por apoio. Além disso, pode-se perceber um aumento do número de projetos na plataforma. Em 2011, 270 projetos passaram pelo Catarse, e esse total passou para 542 em 2012. (CATARSE, 2013).

Em meados de 2013 a plataforma possuía 70.683 curtidas no Facebook, e, segundo o entrevistado Rodrigo Maia, 1.107 ideias lançadas, 524 concretizadas e 109 no ar (ou seja, em fase de arrecadação). (CATARSE, 2013).

Do total de ideias lançadas, 92 relacionavam-se, umas mais outras menos, a questões urbanas. Dentre estas, há apenas quatro propostas⁵⁹ bem sucedidas de financiamento de intervenções urbanísticas propriamente ditas, inseridas nas categorias “Comunidade” ou “Arquitetura e Urbanismo”, embora existam inúmeras relacionadas a denúncias de problemas urbanos e discussão de soluções por meio de eventos, projetos artísticos, jornalísticos, cinematográficos, de mapeamento e outros, inseridas nas categorias “Cinema e Jornalismo”, “Internet”, e “Eventos e Arte Urbana”.

Informações adicionais sobre os fundadores e a criação da plataforma, registro e acesso, direitos de propriedade intelectual, conteúdo, origem do dinheiro, prazo de financiamento e requisitos para tornar-se um apoiador (ou colaborador) podem ser consultados no Relatório de Caso (Apêndice E).

3.2.2 Tiquatira em Construção

⁵⁹ Projeto Nossa Horta, disponível em: <<http://catarse.me/pt/408-projeto-nossa-horta>>; Que Ônibus Passa Aqui, disponível em: <<http://catarse.me/pt/que-onibus-passa-aqui-shoot-the-shit>>; Tiquatira em Construção, disponível em: <<http://catarse.me/pt/tiquatiraconstrucao>>; e Muda Cidade, disponível em: <http://catarse.me/pt/muda_cidade>. Acessos em junho de 2013.

Dentre as ideias lançadas no Catarse desde sua origem, a que mais mobilizou recursos foi a do projeto *Tiquatira em Construção*, em 2013, das então estudantes de Arquitetura e Urbanismo da Escola da Cidade em São Paulo, Andréa Helou e Julieta Fialho, com 23 e 22 anos, respectivamente.

A proposta era reunir R\$ 14.000,00 para transformação de um trecho de muro depredado do parque Tiquatira, em São Paulo, com inserção de mesas, bancos, lixeiras, arquibancadas, armários e outros equipamentos, conforme projeto arquitetônico das idealizadoras, fruto do seu trabalho final de graduação. A área trata-se de um grande vazio na zona leste de São Paulo (Jardim São Nicolau), e é chamada Tiquatira porque a intenção é expandir o Parque Linear Tiquatira, que vem desde a margem do Tietê, até esse perímetro.⁶⁰

O projeto reuniu R\$ 16.851,00 de 164 apoiadores em outubro de 2012. Com o dinheiro arrecadado, as estudantes mobilizaram voluntários para um mutirão de execução da obra, que durou menos de uma semana e culminou, no fim de semana, em um evento com música, cinema, feijoada e oficinas de arte, além da banca final com os professores avaliadores.

⁶⁰ Informação do Caderno de Projetos. Disponível em: <<http://issuu.com/tiquatiraemconstrucao/docs/cadernoprojetos>>. Acesso em setembro de 2013.

3.2.3 Portoalegre.cc

O Portoalegre.cc se auto-denomina uma *wikicidade*: “uma plataforma digital que permite a discussão da história, a realidade e o futuro de territórios específicos” ⁶¹. A sua ideia é que o cidadão possa denunciar um problema em um mapa base disponível *online* da cidade de Porto Alegre (que tem seus 82 bairros representados).

Esta denúncia fica “georreferenciada”: é representada por um ícone no mapa, cujo símbolo varia conforme a categoria em que foi classificada (meio ambiente, urbanismo, cultura, cidadania e outras) e, junto a outras denúncias, cria um mapa de problemas da cidade. Ao clicar no ícone da denúncia, os usuários da plataforma são redirecionados para um fórum de discussão (que se liga a redes sociais digitais como *Twitter*, *Facebook*, *YouTube* e *Vimeo*) onde podem sugerir soluções para este problema e marcar reuniões presenciais. Nas reuniões presenciais são articuladas as mobilizações físicas.

O site foi criado em março de 2011 por uma empresa de Tecnologia em Inteligência Social, a *Lung*, na figura do jornalista Daniel

Bittencourt, do publicitário Domingos Secco e do administrador André Martinez, àquela época com 37, 36 e 43 anos, respectivamente.

Domingos Secco explica que a Lung, fundadora da plataforma, é uma empresa do “quarto setor”: privada com fins lucrativos (tem funcionários, emite notas, etc.), mas com um propósito de “entrega para a sociedade” e de troca, não de exploração. “É uma empresa que trabalha coligada com o terceiro setor e os governos - eles são o mercado, o parceiro.” ⁶²

Esta empresa, em parceria com a Unisinos – Universidade do Vale do Rio dos Sinos por meio do bacharelado em Comunicação Digital foi chamada pela Prefeitura Municipal de Porto Alegre, por meio da Secretaria de Coordenação Política e Governança Local, para desenvolver a plataforma. Segundo informação oral extraída de uma entrevista veiculada na internet:

O Portoalegre.cc nasceu a partir de uma iniciativa anterior, o Redenção.cc, fruto de uma estratégia de marketing para comunicar a chegada da Unisinos em Porto Alegre. No lugar de uma tática de mídia tradicional (tv, rádio), criamos um *wikispot*: transformamos o terreno em um terreno digital, onde as pessoas puderam, a partir de duas vivências contar

⁶¹ Disponível em: <<http://portoalegre.cc/>>. Acesso em julho de 2013.

⁶² Entrevista de Domingos Secco à autora.

a história do parque, viver o presente dele, e pensar no futuro do Redenção. A partir do momento que a Prefeitura tomou conhecimento, propôs o desenvolvimento de um projeto semelhante no nível da cidade.⁶³

Domingos Secco conta em entrevista à autora desta pesquisa que o projeto recebeu aporte inicial da Prefeitura de Porto Alegre e da Unisinos através de convênio, mas que o envolvimento das entidades se encerraram em junho de 2012. Desde dezembro de 2011, o projeto é mantido com recursos (humanos e financeiros) próprios da Lung.

Desde o seu lançamento em 2011 até julho de 2013, 17.847 pessoas haviam curtido a página do Portoalegre.cc no Facebook e 1.850 ideias haviam sido lançadas na plataforma. Destas, algumas foram trabalhadas coletivamente com grupos de voluntários, sendo as principais ações de mobilização física: “mutirão de limpeza do Guaíba, piquenique na praça Japão, piquenique para o Centro Cultural da Zona Sul, visita guiada ao Morro da Polícia e 3 edições da Serenata Iluminada na Redenção.”⁶⁴ Ainda de acordo com Secco, diversas outras causas foram atendidas pelo poder municipal, como ajustes de sinalização, faixa de pedestres.

⁶³ Informação oral transmitida por Gustavo Bozzeti, um dos idealizadores do Redenção.cc. Disponível em: < <http://www.youtube.com/watch?v=Ra2KPk-ePuw>>. Acesso em julho de 2013.

⁶⁴ Entrevista concedida à autora.

Por enquanto a plataforma abrange apenas a cidade de Porto Alegre, mas sua programação encontra-se sob licença *Creative Commons*, “um tipo de licença de propriedade intelectual criado para compartilhar conteúdos culturais com todos. Assim, todo este projeto pode ser utilizado por qualquer um para também fazer um *wikispot* de um lugar na sua cidade.”⁶⁵A própria Lung está trabalhando para construir outros *wikispots* e *wikicidades*, especialmente no interior do Rio Grande do Sul.⁶⁶

Informações adicionais sobre a Lung e seus fundadores podem ser encontradas no Relatório de Caso no Apêndice G.

3.2.4 Serenata Redenção Iluminada

A Serenata Redenção Iluminada foi a campanha de maior repercussão lançada no Portoalegre.cc. Foi idealizada em maio de 2012 pela arquiteta porto-alegrense Renata Beck, de 27 anos. “A ideia original da Serenata era reunir o maior número de pessoas no parque, à noite, para chamar a atenção das autoridades sobre a falta de iluminação no local,

⁶⁵ Disponível em: <<http://portoalegre.cc/>>. Acesso em julho de 2013.

⁶⁶ Entrevista concedida à autora

problema que afasta as pessoas do convívio noturno e aumenta a insegurança de quem passa pela Redenção ao cair da noite.”⁶⁷

Assim, aconteceu a primeira edição da Serenata, que reuniu cerca de 2.000 pessoas. Alguns dias depois, no dia 23 de junho, uma segunda edição (junina) da Serenata foi organizada e 4000 pessoas foram ao parque “comemorar, ocupar e conviver”.⁶⁸

A terceira edição do evento aconteceu em junho de 2013 e atraiu cerca de 10 mil pessoas. “Sob a luz de velas, lanternas e lampiões, famílias e grupos de amigos realizaram piqueniques, formaram rodas de violão e acompanharam a programação cultural, que contou com atrações musicais e diversas manifestações artísticas.”⁶⁹

O foco principal deste encontro era pensar a convivência na cidade, além de novamente chamar a atenção não só das autoridades responsáveis, mas de toda a população, para temas como iluminação pública, segurança, ocupação de espaços públicos e outros tópicos. Esta

edição foi divulgada na mídia como uma ação para celebrar o Código de Convivência de Porto Alegre.⁷⁰

Porto Alegre possui um Código de Posturas, de 1975, que está passando por um processo de atualização através de uma Comissão Especial instituída pela Presidência da Câmara Municipal de Vereadores. O Código de Posturas é um conjunto de leis que regula a utilização do espaço e o bem-estar público da cidade

A revisão dessa lei de 75 está sendo discutida junto com a população, através da Constituinte do Cotidiano, que irá trabalhar através de audiências públicas e de grupos temáticos. O PortoAlegre.cc está cuidando do grupo temático de Participação, Colaboração e Voluntariado.⁷¹ Os organizadores convidaram, então, os participantes da Serenata a se envolverem no debate e apresentarem propostas para a criação deste novo Código.⁷²

⁶⁷ Disponível em: < <http://blog.portoalegre.cc/serenata-redencao-iluminada-ano-ii/>>. Acesso em setembro de 2013.

⁶⁸ Disponível em: < <http://blog.portoalegre.cc/serenata-redencao-iluminada-ano-ii/>>. Acesso em setembro de 2013.

⁶⁹ <http://g1.globo.com/rs/rio-grande-do-sul/noticia/2013/06/serenata-iluminada-reune-milhares-na-redencao-em-porto-alegre.html>

⁷⁰ Disponível em: < <http://www.eusoufamecos.net/editorial/serenata-iluminada-reune-milhares-no-parque-farroupilha/>>. Acesso em setembro de 2013.

⁷¹ Disponível em: < <http://portallw.correiodopovo.com.br/Noticias/?Noticia=500320>>. Acesso em setembro de 2013.

⁷² Disponível em: < <http://g1.globo.com/rs/rio-grande-do-sul/noticia/2013/06/serenata-iluminada-reune-milhares-na-redencao-em-porto-alegre.html>>. Acesso em setembro de 2013.

3.2.5 Shoot the Shit

Shoot the Shit é um coletivo de Porto Alegre dos publicitários Gabriel Gomes, de 23 anos e Luciano Braga, de 27 anos, que “realiza intervenções urbanas inusitadas com objetivo de inspirar outras pessoas, alertar para problemas de Porto Alegre e despertar um senso de cidadania e de cuidado com a cidade”. Não são uma empresa, são “um coletivo de criação e execução de ideias que utiliza a cidade como plataforma.”⁷³ Em julho de 2013, mais de dez mil pessoas haviam curtido a página do coletivo no Facebook.

3.2.6 Que Ônibus Passa Aqui?

Que Ônibus Passa Aqui? é a campanha de maior repercussão do Shoot the Shit, até o momento. Ela se propunha, inicialmente, a sinalizar paradas de ônibus da capital. A cidade só possuía vinte paradas sinalizadas de quase seis mil existentes. Em fevereiro de 2012, os publicitários do coletivo sugeriram o financiamento da impressão de

adesivos com espaços em branco que seriam colados nas paradas e preenchidos pelos próprios usuários do transporte público.

Esta campanha teve duas fases. A primeira se deu em Porto Alegre e a segunda encontra-se em andamento em cerca de 30 cidades brasileiras, dentre elas: Santa Cruz do Sul (RS), Santa Maria (RS), Bento Gonçalves (RS), Caxias do Sul (RS), Florianópolis (SC), Joinville (SC), Curitiba (PR), Maringá (PR), São Paulo (SP), Guarulhos (SP), Ribeirão Preto (SP), Rio de Janeiro (RJ), Niterói (RJ), Belo Horizonte (MG), Uberlândia (MG), Goiânia (GO), Brasília (DF), Salvador (BA), Recife (PE), Fortaleza (CE) e Manaus (AM).⁷⁴ Algumas cidades fora do Brasil, como Lima, no Peru, também aderiram à iniciativa.

Em julho de 2013, quase quatro mil pessoas haviam curtido a página da campanha no Facebook. Informações adicionais a respeito dos pormenores desta campanha encontram-se no Relatório de Caso no Apêndice I.

⁷³ Disponível em: <www.shoottheshit.cc>. Acesso em setembro de 2013.

⁷⁴ Disponível em: <<https://www.facebook.com/media/set/?set=a.289741031158686.1073741826.224653554334101&type=3>>. Acesso em julho de 2013.

3.3 Análise Documental e Entrevistas Semiestruturadas

As potencialidades e limitações extraídas da revisão de literatura e levantadas a partir de conversa com os orientadores desta Dissertação foram convertidas em questões, conforme detalhado na planilha do Apêndice C. Cada potencialidade ou limitação para o uso do *crowdsourcing* para intervenções urbanas apontada direta ou indiretamente por um autor (ou grupo de autores) suscitou questões que deveriam ser verificadas nos casos de estudo.

As potencialidades e limitações abordadas indiretamente são aquelas que não tratam especificamente do “crowdurbanismo”, mas cuja leitura crítica permitiu extrair possíveis potencialidades e limitações da prática.

As potencialidades e limitações abordadas diretamente não foram extraídas de teorias consolidadas (e por isso o campo TEORIA deste capítulo na planilha do Apêndice C encontra-se vazio), mas sim de *posts* de blog e artigos científicos que, de forma direta, registram críticas e apontam resultados de estudos empíricos, respectivamente.

É importante repetir que as potencialidades e limitações destacadas são para a prática do “crowdurbanismo”, apenas. Uma potencialidade para esta prática pode representar uma limitação para outras práticas. Por exemplo, a crise política e a incapacidade dos governos locais de lidar com o dinamismo das redes globais de riqueza e informação é uma limitação para a prática política convencional (dos governantes eleitos oficialmente por meio de votos), mas é uma potencialidade para a consolidação do “crowdurbanismo”, ao deixar espaço para que a sociedade intervenha diretamente em problemas não solucionados satisfatoriamente por tais governos locais.

A Introdução e o tópico 1.1 não são incluídos na planilha porque apenas apresentam o assunto ao leitor, introduzem definições e exemplos, sem, ainda, levantar potencialidades e limitações que sirvam à elaboração de questões. Os capítulos 3 e a Conclusão tampouco constam na planilha, porque se referem aos resultados e sua análise.

A partir das potencialidades e limitações ao “crowdurbanismo” levantadas, então, foram elaboradas 16 questões principais (sendo que algumas delas sofreram desdobramentos na segunda fase das entrevistas) relativas à:

- (1) resultado do trabalho em grupo *versus* ações individuais;
- (2) atuação profissional (dos arquitetos urbanistas, jornalistas, publicitários ou outros que articularam as ações estudadas) com o uso das TICs;
- (3) atuação do Estado com o uso das TICs; atuação dos cidadãos com o uso das TICs;
- (4) envolvimento do Estado, de técnicos especializados e da Academia nas iniciativas viabilizadas via *crowdsourcing*;
- (5) padrão das propostas lançadas nas plataformas;
- (6) tempo de duração das campanhas;
- (7) resistência do Estado ou de outros atores sociais;

- (8) cumprimento da legislação;
- (9) cisão digital;
- (10) particularidades do *crowdfunding* para o Urbanismo;
- (11) envolvimento anônimo (controle de usuários com interesses escusos);
- (12) limitações ou falhas no processo;
- (13) financiamento e lucro;
- (14) estratégias de motivação para participação.

Estas questões muitas vezes se repetem (como pode se observar coluna QUESTÕES da planilha), mostrando que teorias com abordagens distintas por vezes convergem para um mesmo questionamentos quanto ao “crowdurbanismo”. Por exemplo, a questão quanto à atuação dos cidadãos com o uso das TICs é suscitada pelas teorias a respeito da criatividade coletiva e da colaboração digital, da cibercultura e cultura da virtualidade real, da sociedade em rede e da autocomunicação de massas x individualização, da economia informacional, crise do Estado-nação e democracia, da cibercidadee da cibercidadania.

As respostas a estas questões foram buscadas, primeiro, na análise documental e, depois, nas entrevistas, conforme explicado na Metodologia. O conteúdo dos documentos colhidos e, em seguida, os próprios entrevistados apresentaram argumentos, explicações e, algumas vezes, outros questionamentos a respeito das questões levadas. As respostas obtidas encontram-se resumidas a seguir, e sistematizadas segundo as etapas do processo: (1) antes - motivação e viabilização; (2) durante – atuação; e (3) depois - “impactos” e perspectivas futuras.

Antes de apresentar estas respostas, porém, vale advertir, ainda, que as entrevistas com os fundadores diferiram ligeiramente daquelas com os idealizadores, como pode ser observado nos Relatórios de Caso. Isto porque algumas perguntas cabiam a uns e não a outros. Por exemplo, o padrão das propostas lançadas nas plataformas é algo que pode ser mais bem informado pelo fundador da plataforma do que pelo idealizador de uma proposta lançada nela.

3.3.1 Motivação

A primeira questão colocada é sobre a motivação envolvida na criação de uma plataforma (aos fundadores) ou no lançamento de uma

proposta em plataformas de *crowdsourcing* (aos idealizadores). Pretende-se verificar se os entrevistados mencionam de alguma forma a valorização da *criatividade coletiva* e da *colaboração digital* (1.2), as *possibilidades inéditas de interação social no ambiente digital* (1.3.1 e 1.3.2), a *crise política* e a *crise econômica* (1.3.3), a resolução de problemas urbanos pela sociedade na *cidade criativa* (1.4.1) o *exercício da cidadania com o uso das TICs* (que inclui a *disposição para uso cívico da mídia digital*) (1.4 e 2.1), a *crise do Urbanismo e do Planejamento urbano* (1.5), e a *eliminação de obstáculos do contato face a face* (2.2) – motivações levantadas nas teorias revisadas.

Rodrigo Maia afirma que a motivação principal para a fundação do Catarse foi oferecer a alternativa do financiamento coletivo para os inúmeros projetos que ficavam engavetados por falta de oportunidades no Brasil. A ideia era que as pessoas pudessem conseguir este financiamento de forma mais ágil e direta, sem ter que passar por processos burocráticos e sem ter que contar com os financiadores tradicionais (como governos ou empresas). A dispensa do financiador tradicional pode ser interpretada como um dos componentes de uma perda de confiança no Estado (que não provê oportunidades suficientes) e em uma menor disposição das

instituições (inclusive privadas) em investir em determinados tipos de projeto.

Rodrigo especula, ainda sobre a motivação da prática do *crowdsourcing* cívico de forma mais abrangente (não se referindo apenas ao *crowdfunding* ou ao Catarse):

Eu tenho visto que aqui no Brasil, o *crowdsourcing* cívico tem sido como uma tentativa de fazer contato com os governos, tem sido usado no sentido de emitir um alerta. Eu acredito que isso acontece, porque aqui, parece que não temos mecanismos de acessos a estes governos. Eu não consigo chegar a uma pessoa da Prefeitura, por exemplo, e chama-lo para conversar sobre um projeto, de forma ágil, desburocratizada. Estes projetos parecem surgir em um rompante de chamar atenção para as deficiências que se enxergam. Têm um “que” de protestos e um “que” de apontamento de soluções.⁷⁵

As explicações de Rodrigo ligam-se, de certa forma, então, à *crise política e econômica*, que abre espaço à consolidação de práticas sociais mais independentes.

Andréa Helou e Julieta Fialho, do Tiquatira em Construção dizem que queriam que seu projeto não representasse apenas uma construção

⁷⁵ Entrevista concedida à autora

física, mas também “um humilde passo a um modo mais atencioso e democrático de lidar com os espaços públicos da nossa cidade.”⁶⁰ As arquitetas entendem que é dever de todos cuidar do espaço público. “É certo que vivemos em condições em que o Estado é praticamente inativo. Seja por falta de administração, seja por corrupção, seja por excesso de burocracia. O fato é que ele que deveria cuidar dos interesses públicos e não dá conta. As empresas e ONGs também seu interesse em contribuir e agir nos problemas sociais. No entanto é diferente da Universidade ou mesmo de ações autônomas.”⁷⁶ Sua motivação, então, é intimamente associada à *crise política*.

Quanto ao Portoalegre.cc, André Martinez⁷⁷ diz que a motivação principal foi a percepção de que o processo de planejamento participativo não envolve todos os cidadãos, o que mostra sua ineficiência, e a crença de que, com as novas mídias, isto pode ser superado.

Ele lembra que Porto Alegre foi sede de quatro Fóruns Sociais Mundiais e tem 22 anos de experiência Orçamento Participativo. Pode-se dizer que é uma referência mundial em democracia participativa, a seu ver.

⁷⁶ Informação extraída do Relatório de Projeto. Disponível em: <<http://issuu.com/tiquatiraemconstrucao/docs/relatorio>>. Acesso em setembro de 2013.

⁷⁷ André Martinez em Apresentação do PortoAlegre.cc no 19º Fórum de Debates Brasileiras.org, realizado pela Agência Dinheiro Vivo no dia 14/12/2011. Disponível em: <<http://andremartinezcult.com/2011/12/15/portoalegre-cc/>>. Acesso em julho de 2013.

Porém, dos 1,5 milhão de habitantes apenas 15.000 compõem efetivamente os fóruns do Orçamento Participativo, ou seja, apenas 1% da população está realmente envolvida neste processo segundo ele.

A partir desta observação, André diz ter, junto com a sua equipe, questionado que papel tem o cidadão comum para se manifestar politicamente, para exercer a participação que geralmente é vinculada a uma elite representativa (no caso do Orçamento Participativo, a liderança comunitária que conseguem se organizar e participar dos fóruns). Em suas palavras:

Como um cidadão comum, mesmo que não tenha uma vocação política estabelecida, uma trajetória política de liderança comunitária, pode participar da formulação das agendas públicas? Se 99% da população não está interagindo com o governo, é porque o diálogo não se dá mais da forma tradicional, não se dá nas arenas convencionais. Então, como as novas mídias podem contribuir com isso – auxiliando a transição de uma democracia representativa para uma democracia participativa efetiva?

O que o motivou foi, portanto, claramente, a *crise do Planejamento e as possibilidades de interação social no ambiente digital*.

Já Domingos Secco, também do Portoalegre.cc, menciona que a principal motivação foi a vontade de “cuidar da cidade”, não no sentido de reivindicar apenas, mas de reconhecer a corresponsabilidade da sociedade

para resolver problemas urbanos. Aproxima-se então, da noção de *criatividade coletiva* e de *cidade criativa*, que entende que todos os cidadãos (não apenas o Estado ou um especialista) são responsáveis pela geração de soluções.

Renata Beck, idealizadora da Serenata Redenção Iluminada diz que a sua motivação era mobilizar um grande número de pessoas por uma causa em que acreditava: a melhor ocupação dos espaços públicos. Tomou como objetivo então, iluminar o parque próximo de sua casa o Redenção, um dos maiores de Porto Alegre. Para isso, considerou uma boa estratégia chamar a atenção das autoridades municipais por meio de um protesto em forma de “Serenata Iluminada”. Sua motivação básica foi, assim, o *exercício da cidadania por meio das TICs* - de outra forma não conseguiria mobilizar tanta gente quanto desejava, como explica adiante na entrevista. Fica evidente a sua *disposição para uso cívico da mídia digital*.

Luciano Braga e Gabriel Gomes, do Shoot the Shit explicam que o coletivo nasceu de uma insatisfação profissional: seus projetos acabavam não sendo executados por barreiras impostas por clientes, prazos, verbas e outras. “Como o sistema não iria mudar para nos satisfazer, resolvemos inventar o nosso sistema: um espaço onde a gente poderia criar e executar

ideias sem nos preocupar com a aprovação de ninguém.”⁷⁸ Esta motivação se aproxima principalmente da noção de *crise política*, especialmente se considerarmos que o Estado e alguns cidadãos não se envolvem diretamente e até mesmo são resistentes a algumas propostas, como será descrito mais adiante.

Quanto à campanha Que Ônibus Passa Aqui, Luciano afirma que a motivação foi gerar uma consciência de que as pessoas comuns também podem dar soluções para as cidades: “Não precisamos só reclamar, podemos agir também.”⁷⁹ Já Gabriel diz que queriam provar que muita coisa poderia ser feita com pouco dinheiro. “Vamos provar para nós mesmos que temos o poder. Entendendo que temos esse poder, vamos conseguir criar coisas cada vez mais relevantes para o nosso país.”⁸⁰

Suas motivações estão fortemente conectadas, então, à ideia de *criatividade coletiva* e de *cidade criativa*, à *crise política* e à *crise do Planejamento urbano e do Urbanismo*, no sentido do entendimento que têm de que as pessoas, reunidas de forma independente, são capazes de solucionar problemas urbanos.

⁷⁸ Disponível em: < <http://www.shoottheshit.cc/Sobre>>. Acesso em julho de 2013.

⁷⁹ Entrevista concedida à autora.

⁸⁰ Disponível em: <<http://imaginacopa.com.br/jovem/missoes/missao-1-que-onibus-passa-aqui/>>. Acesso em julho de 2013.

Ao contrário do que talvez pudesse se esperar a partir da revisão das teorias, a maioria dos entrevistados não menciona explicitamente as possibilidades inéditas de mobilização de recursos associadas às tecnologias digitais como principal indutor de suas iniciativas. Suas motivações parecem ser muito mais profundas do que a mera conveniência em usar a mídia digital para sua organização – conveniência associada à possibilidade de articulação social em grande escala e em tempo real ou à superação de limitações dos encontros face a face. São na verdade, relacionadas, quase sempre, à menor confiança no poder de atuação dos governantes e à maior confiança no poder de atuação da sociedade em rede.

3.3.2 Viabilização Financeira

Ainda quanto à fase inicial do processo, os entrevistados foram questionados quanto ao *financiamento* de sua plataforma ou proposta e o *lucro* obtido com elas.

O que se buscava com esta pergunta era entender, primeiro, como os financiadores tradicionais (em especial as empresas e o Estado)

colocavam-se nesse mecanismo - questões levantadas no tópico 1.3.3, especialmente a partir da explicação de Bauman a respeito da reestruturação econômica, retirada do Estado das funções de assegurar o “bem estar social” e “desterritorialização” das elites locais.

Depois, queria-se entender as particularidades do *crowdfunding* para o Urbanismo, verificando se os envolvidos consideravam pertinentes as críticas que apontavam a *inadequação* (ou a necessidade de adequação) do *crowdfunding* como tem se dado usualmente (de produtos, atividades artísticas, etc.) ao Urbanismo (2.7).

Rodrigo Maia explica que o dinheiro para o financiamento das propostas lançadas no Catarse vem integralmente dos seus usuários. Na maioria dos casos, pelo menos 50% destes usuários conhece o idealizador em primeiro ou segundo grau, ou seja, já faz parte de sua rede de contatos (física e/ou virtual). Este dinheiro também serve para manter a plataforma. Quando um projeto é bem-sucedido ao final do prazo de arrecadação, o Catarse fica com 13%, sendo que este valor inclui tanto a comissão da plataforma como a taxa do meio de pagamento que processa as transações. Esse dinheiro é reinvestido para o desenvolvimento da plataforma. Se o projeto é mal sucedido, o dinheiro é devolvido integralmente ao colaborador.

Andréa Helou e Julieta Fialho contam que projeto Tiquatira em Contrução foi financiado principalmente pelo Catarse. Mas, depois de concluído, foi feita uma rifa na Universidade de um banquinho que fazia parte do projeto e isso serviu para cobrir o valor que excedeu o orçamento previsto, (valor este que havia sido provisoriamente coberto por elas mesmas, com seu dinheiro).

Além disso, dizem ter recebido desconto em muitas coisas (porque eram estudantes) e suporte à estrutura do evento, como a dos voluntários do Muda_Coletivo⁸¹, que construíram um cinema ao ar livre com assentos de pallets e uma lona esticada em uma trave do campo de futebol; a Subprefeitura, que ofereceu o palco onde bandas tocaram no evento; e da Universidade, que disponibilizou sua equipe de obras.

Não obtiveram nenhum lucro com o projeto, mas consideram válido incluir o valor do seu pagamento no orçamento de um possível projeto futuro via *crowdfunding*.

Para o Portoalegre.cc, Domingos Secco explica que houve um aporte inicial da Prefeitura de Porto Alegre e da Unisinos através de convênio. O envolvimento das entidades se encerraram em junho de 2012. Desde então, o projeto é mantido com recursos (humanos e financeiros)

⁸¹ Coletivo de estudantes e arquitetos urbanistas da Escola da Cidade que articula ações colaborativas de transformação dos espaços da cidade de São Paulo.

próprios da Lung. No momento, a empresa não tem nenhum lucro com a plataforma, mas há a intenção de que passe a obter. Segundo o fundador: “Não está claro como obteremos lucro, mas acreditamos que é válido monetizar este tipo de projeto. O *crowdfunding* é uma opção, mas ainda não temos uma resposta definitiva.”⁶⁶

A Serenata de Renata Beck foi financiada, segundo ela, pelas próprias pessoas que fizeram parte do evento, que compraram suas fontes de iluminação (como lanternas), ou fizeram vaquinhas para a concretização de ideias de alguns grupos (como a colocação de tonéis com fogo, por exemplo). A arquiteta não obteve nenhum lucro diretamente com a Serenata, mas indiretamente, sim, com a projeção que ganhou: “Depois de uma entrevista a um canal de TV a respeito do assunto, por exemplo, uma pessoa me ligou dizendo que se identificou com meus ideais e me contratou para a reforma do seu apartamento. Uma loja de móveis também entrou em contato.”⁸²

O Shoot the Shit também financia seus próprios projetos ou recorre ao financiamento de colaboradores (por exemplo, via *crowdfunding*). A fonte de receita do coletivo são palestras e *workshops*, ou seja, também não há lucro direto com as intervenções urbanas. É válido mencionar, neste

⁸² Entrevista concedida à autora.

ponto, que um vídeo⁸³ de registro da campanha mostra que os adesivos da segunda fase (produzidos pela EPTC) possuem uma logomarca *Shoot the Shit*, o que talvez tenha contribuído para aumento da publicidade em torno do coletivo.

Sua campanha Que Ônibus Passa Aqui foi, inicialmente, financiada com recursos próprios, em seguida, via *crowdfunding*, pelo Catarse e, por fim, recursos públicos (através da EPTC).⁸⁴ Luciano Braga conta esta trajetória: “São 5.000 paradas em Porto Alegre. A gente precisava de R\$6.000,00 para sinalizar todas. Então a gente imprimiu 50 adesivos e colou nas ruas para fazer um vídeo para o Catarse, para pedir R\$ 500,00. Em dois dias a gente tinha R\$ 1.500,00”⁸⁵

Ao final do prazo de doações, eram R\$ 1.758,00 de 64 apoiadores. As notícias sobre a campanha ganharam ampla repercussão e, ao chegarem ao conhecimento do poder público (até então, à parte do processo) geraram polêmica. O órgão de trânsito de Porto Alegre (Empresa Pública de Transporte e Circulação – EPTC) taxou os atos de depredação do patrimônio público. A sociedade, por sua vez, saiu em defesa da campanha nas redes sociais digitais. A EPTC, então, convocou o *Shoot the*

Shit para uma reunião em que acordaram que a adesivagem continuaria a ser realizada, mas desta vez com recursos públicos, ou seja, financiada e executada pela EPTC.

O *Shoot the Shit*, então, comunicou aos doadores do Catarse o ocorrido e lhes ofereceu duas opções: a devolução do que havia sido doado ou que o dinheiro fosse revertido para outras ações do coletivo. Cerca de 98% dos apoiadores não fez questão do reembolso dos recursos, que foi direcionado para outras ações.

A EPTC iniciou a colagem de alguns adesivos em formato-teste. Entretanto, o projeto foi engavetado diante dos primeiros atos de vandalismo (descolamento de adesivos, por exemplo). Desde então, o *Shoot the Shit* tem tentado, sem sucesso, a aprovação da EPTC para realização da adesivagem por conta própria. A maioria das paradas de Porto Alegre continua, até o momento, enfim, sem sinalização.

A campanha, porém, não morreu aí. Em 2013, o *Shoot the Shit* se associou ao *Imagina na Copa*, um coletivo do Rio de Janeiro, e com ele articulou, via *Facebook*, a sua expansão a diversas cidades brasileiras, mobilizando habitantes a realizar o que inicialmente foi idealizado para Porto Alegre. Até meados de 2013, mais de 30 cidades haviam aderido à

⁸³ Documentário *Porto Alegre Precisa de Mais*.

⁸⁴ Entrevista concedida à autora.

⁸⁵ Disponível em: < <http://imaginanacopa.com.br/projetos/que-onibus-passa-aqui/>>. Acesso em julho de 2013.

campanha e sinalizado colaborativamente, por meio de adesivos, seus pontos de ônibus.

Esta segunda fase da campanha foi financiada pelas próprias pessoas que se mobilizaram nas cidades que a receberam, à maneira convencional (parceria com empresas, vaquinhas com amigos, etc.)

Esta questão verifica a viabilidade do financiamento coletivo, com a dispensa ou a diminuição da importância de financiadores tradicionais, para determinadas intervenções urbanas, como insinuado na teoria revisada. Também, leva a uma reflexão ainda não presente na literatura: se os especialistas (arquitetos, publicitários, etc.) que estão idealizando campanhas, estão obtendo lucros (mesmo que indiretos) com ela, quais são os limites éticos desta nova forma de atuação quanto ao pagamento profissional? Os lucros das pessoas entrevistadas aqui podem não ser significativos, mas se considerarmos projetos como a +Pool, essa discussão adquire relevância. Os escritórios que a idealizaram (Family e Play Lab), mesmo antes de todas as permissões para a sua execução serem adquiridas, já têm projeção internacional e, certamente, já colhem os frutos da publicidade positiva “gratuita”.

Para o segundo entendimento – particularidades do *crowdfunding* para o Urbanismo e sua relação com a crise socioeconômica – cabia

questionar-se apenas o fundador do Catarse, o único entrevistado com *expertise* no assunto.

Rodrigo Maia fez comentários a respeito de algumas críticas levantadas na teoria: o financiamento de “protótipos” e não verdadeiras obras de infraestrutura, o tempo apropriado de financiamento de uma intervenção urbanística e as expectativas do colaborador.

Quanto ao *financiamento de “protótipos”*, explica que o processo importa mais do que o produto: “Eu acho que o principal do crowdfunding para o Urbanismo não é o financiamento de um ponto isolado no tempo e no espaço. O ponto principal é o engajamento da sociedade, a apropriação do espaço público.”⁸⁶

Acrescenta, ainda, que gostaria de ver o *crowdfunding* para o Urbanismo muito mais relacionado ao financiamento de pesquisas, ideias, mapeamentos e levantamentos do que de “protótipos”. “Acho que seria mais interessante usar o crowdfunding para a parte de planejamento em Urbanismo do que para a execução. De qualquer forma, não acho ruim o financiamento coletivo de pequenos equipamentos públicos. O

⁸⁶ Entrevista concedida à autora

interessante do crowdfunding urbano é que ele abre trilhas, ele mostra que a realização daquela ação é possível.”⁸⁷

Questionado, ainda, se acredita que a sociedade civil possa, em algum momento, lidar com grandes obras de infraestrutura, responde que, a princípio, acredita que uma associação civil organizada poderia ser tão eficiente quanto um consórcio que toma conta de estradas, por exemplo. Mas para tanto é preciso uma reformulação de dinâmicas sociais, para a qual talvez ainda não estejamos preparados, em sua opinião:

Eu acho que a sociedade civil que usa dinâmicas na internet para intervenções urbanísticas vai ter que, algum momento, romper com estruturas governamentais ou começar a negociar com elas. Mas, para isso, é preciso que esteja organizada. Se você me pergunta se, no futuro distante, a sociedade civil pode conseguir se organizar, sozinha, para cuidar dos seus bens públicos, eu digo que sim. Mas isso vai exigir uma série de experimentações, como o uso do *crowdfunding* para questões urbanas. A sociedade precisa, primeiro, “hackear” o sistema.

Quanto à crítica a respeito do *tempo de financiamento de uma intervenção urbanística*, que para os autores selecionados deveria ser expandido, Rodrigo responde que o tempo de planejamento de um projeto

– engajamento, de mobilização da comunidade, etc. - não é o mesmo que o tempo de financiamento dele no site: é um tempo prévio. “O financiamento *online* é a hora do ‘vamos-ver’. No caso do Urbanismo, o tempo de planejamento tomaria proporções ‘épicas’, enquanto o tempo de financiamento deveria, *a priori*, permanecer igual.”⁸⁸ De qualquer forma, alerta que projetos urbanos que exigisse um tempo de planejamento e de financiamento muito grandes, simplesmente não se encaixariam nos moldes de tempo do Catarse.

Por fim, a respeito das *expectativas do colaborador*, Rodrigo reconhece, que é preciso educar o público que começa a financiar questões urbanas para o fato de que processos urbanísticos são mais demorados, porque você afeta pessoas, dinâmicas urbanas, etc.

Existe um vício comportamental no consumidor de olhar algo na vitrine e ter imediatamente o produto, de comprar algo pela internet e receber em alguns dias em casa. O problema de como lidar com as expectativas do financiador não se restringe ao Urbanismo, mas a todas as outras categorias de propostas de financiamento coletivo. A cultura do *crowdfunding*, o entendimento do que ele é e como funciona, está só agora se solidificando e, daqui alguns anos,

⁸⁷ Entrevista concedida à autora

⁸⁸ Entrevista concedida à autora

vamos ver estas expectativas em torno do mecanismo se estabilizarem.⁸⁹

Lidar com as expectativas do colaborador é, então, para o entrevistado, não uma limitação do *crowdurbanismo* (apesar de as intervenções urbanas levarem mais tempo para se materializarem do que os projetos financiados normalmente, como objetos ou eventos), mas algo observado no *crowdsourcing* de maneira geral, e apenas porque a cultura em torno dele está começando a ser construída agora. A seu ver, isto não se mostrará uma limitação por muito tempo.

3.3.3 Atuação Profissional com as TICs

Algumas das teorias abordadas nos tópicos 1.2, 1.3.1 e 1.3.2 (Criatividade e Colaboração Digital; Cibercultura e Cultura da Virtualidade Real; Sociedade em Rede e Autocomunicação de Massas x Individualização) falam em transformações nas atuações profissionais com o uso das TICs, e atribuem a elas papel central nas atividades humanas hoje. Estes tópicos relacionam as transformações profissionais à cultura da

interação e colaboração no meio digital, associada à reestruturação da sociedade em redes em torno das TICs.

Perguntou-se aos entrevistados se eles reconhecem que a emergência das TICs transformou seu exercício profissional a tal ponto que seria impossível realizar hoje o mesmo trabalho sem ele, e se afirmativo, como se deu esta transformação. Com isso, queria-se descobrir se a prática (pelo menos esta pequena amostra da prática, representativa da emergência do “crowdurbanismo” no Brasil) atribui a mesma centralidade às TICs que a maioria das teorias contemporâneas sobre o tema.

Rodrigo Maia acredita que a mudança que a incorporação das TICs traz ao financiamento é significativa, tanto porque muda a forma como se consegue verba para um projeto criativo – há menos burocracia e menos risco financeiro –, como a forma como o idealizador do projeto faz contatos com pessoas com os mesmos interesses – há maior projeção midiática, atinge-se um público maior e por isso, abrem-se possibilidades inesperadas de contato com outros idealizadores ou financiadores em potencial.

Andréa Helou e Julieta Fialho reconhecem que a forma de atuação profissional muda, mas que o arquiteto que quer incorporar mecanismos tecnológicos como o *crowdsourcing* ao seu projeto deve entender que a tecnologia não faz tudo sozinha. Talvez a incorporação do *crowdfunding*,

⁸⁹ Entrevista concedida à autora

por exemplo, demande até mais esforço por parte do profissional de Arquitetura e Urbanismo do que o financiamento convencional. Relatam:

No nosso caso, por exemplo, o uso do *crowdfunding* fez com que estivéssemos o tempo todo preocupadas, não só com as variáveis envolvidas na elaboração e execução de um projeto, (inclusive com orçamento e cronograma), mas também com a mobilização dos recursos financeiros necessários. Então, ao mesmo tempo que é uma forma prática de arrecadação de dinheiro, sem intermediários, demanda muito esforço, porque o trabalho de mobilização não acontece só na internet, é preciso muita divulgação no espaço físico: cartazes, panfletos, conversas com as pessoas que podem se tornar colaboradores. Por conta desse esforço demandado, não sei se usaríamos novamente em outro projeto.⁹⁰

Contam que outra mudança com o uso das TICs foi que, a partir do momento que o projeto foi divulgado no meio digital (Catarse e Facebook), ele deixou de ser delas e se tornou aberto: todos estavam sujeitos a opinar, participar e discutir.

Domingos Secco, por sua vez, é categórico:

Sem dúvida muda a nossa forma de atuação profissional. Seria possível realizar o mesmo trabalho sem ela? Sim. Seria possível marcarmos encontros

através de cartas. Mas não faz sentido. E não teria o mesmo alcance, a mesma repercussão. A tecnologia não faz nada sozinha, mas permite que, através dela, façamos coisas inéditas. Tirá-la do nosso trabalho seria como tirar o ar desta sala - morreríamos.⁹¹

Ele explica que o que mais interessa da tecnologia para o Portoalegre.cc não é só a programação e o design de um mapa colaborativo *online*, mas principalmente a possibilidade muito forte que ela oferece de agregar pessoas – no caso da sua plataforma, pessoas interessadas em transformações urbanas. Esta possibilidade é fundamental para o processo de integração de todos os atores urbanos – a sociedade civil ou o cidadão isolado, o governo e as empresas (terceiro setor) – para a catalogação e a discussão de possibilidades de atuação que o Portoalegre.cc prevê.

Renata Beck faz eco a Secco: “Seria possível realizar o meu trabalho sem o uso das TICs, mas não na mesma proporção. Não seria possível, por exemplo, mobilizar tanta gente por outro meio.”⁹²

Luciano Braga pensa da mesma forma: “A internet fez duas pessoas [Luciano e Gabriel] mobilizarem milhares”⁹³. Já Gabriel Gomes,

⁹⁰ Entrevista concedida à autora

⁹¹ Entrevista concedida à autora

⁹² Entrevista concedida à autora

⁹³ Entrevista concedida à autora

apesar de admitir que elas mudam a forma de atuação, diz que seria possível realizar seu trabalho sem elas. É possível ativar suas redes sociais e mobilizar pessoas em torno de uma campanha mesmo fora do ambiente digital. A gente utiliza a internet pra ativar e comunicar o que foi feito, não para executar. A internet não é a solução, é o meio para se conseguir a solução.”⁹⁴

Todos os entrevistados, então, relatam como o produto do seu trabalho se tornou mais aberto a contribuições de outros. Seus relatos têm muitos pontos de contato, então, das teorias sobre as transformações organizacionais humanas revisadas.

3.3.4 Atuação dos cidadãos com as TICs

A teoria também fala de transformações na forma de atuação dos cidadãos, seguindo a mesma linha de raciocínio quanto às transformações na atuação profissional: emerge uma cultura da interação e da colaboração no meio digital, associada à reestruturação da sociedade em redes em torno das TICs. Esta ideia é aprofundada quando se fala do surgimento de um novo conceito de cidadania, intimamente ligado ao uso das TICs. Além

disso, temas como a disposição para o uso cívico da mídia digital, a ampliação do capital social e a redefinição das fronteiras de atuação dos cidadãos e do Estado, suscita questionamentos sobre a transformação na atuação dos cidadãos com as TICs.

Como este trabalho não pretendeu entrevistar uma amostra mais significativa dos cidadãos brasileiros (que para ser mais representativa, deveria conter, além dos fundadores das principais plataformas e idealizadores das principais propostas de “crowdurbanismo”, também os usuários ou colaboradores delas), esta pergunta extraiu mais a opinião dos envolvidos do que um registro preciso a respeito das transformações. Buscou-se, com a aproximação de suas opiniões, o mesmo que se pretendeu no tópico anterior quanto à atuação profissional: entender se a prática da cidadania tem atribuído a mesma centralidade às TICs que as teorias a respeito.

Rodrigo Maia diz que as transformações que tem observado na atuação dos cidadãos nas iniciativas de *crowdfunding* em Urbanismo é o que estes cidadãos não pedem autorização do Estado para realizarem-nas. Ele atribui isso, em parte, à “vontade pungente” que os cidadãos têm de experimentar e o reconhecimento de que o espaço urbano (a praça ou a rua, por exemplo) é um bem público e um espaço para experimentação.

⁹⁴ Entrevista concedida à autora

Somado a isso, atribui esta “independência de autorização” ao fato de que ainda não existe interpretação legal, no aparelho do Estado para permitir um tipo de ação mais fugaz no espaço público. Acrescenta que dificilmente acha que as autorizações acompanhariam este movimento e conclui:

O que observo é que as pessoas estão desbravando pequenos espaços e comportamentos para, depois, se for necessário, ter uma validação jurídica. Eu acho que esta questão de não pedir autorização é bastante simbólica. E, de certa forma, as plataformas online estimulam este tipo de comportamento. Se a gente quer inovar, em algum momento, tem que romper o *status quo*, o comportamento convencional, e ir além.⁹⁵

Andréa Helou e Julieta Fialho acham que a atuação cidadã muda quando, por exemplo, as pessoas passam a opinar abertamente no projeto divulgado na mídia digital, como foi o caso do Tiquatira.

Daniel Bittencourt, um dos fundadores do Portoalegre.cc menciona que uma mudança observada na atuação cidadã é o maior envolvimento dos jovens:

Tais ferramentas digitais tornam a cidade mais palpável e menos abstrata, contribuindo para a

incorporação da população jovem nas mobilizações comunitárias desde cedo. Se no ‘Orçamento Participativo’ (mecanismo deliberativo comunitário que acontece na cidade desde 1989) a idade média dos participantes é de 36 a 40 anos, no caso do Poa.cc 72% dos usuários têm de 18 a 35 anos de idade.⁹⁶

Já Domingos Secco, incitado pela provocação de alguns autores de que um *usuário* de mecanismos digitais para questões urbanas não é o mesmo que um *cidadão*, pois o que estas pessoas praticam na internet é uma cidadania de “conveniência” (é fácil assinar uma petição *online* ou compartilhar o conteúdo de uma denúncia) e não uma cidadania consciente (menos superficial), responde:

O dilema entre papel de usuário das TICs e papel de cidadão vai deixar de existir quando pararmos de tratar estas figuras com distanciamento. Quem é o usuário? É o cidadão. São a mesma pessoa. A participação cidadã na internet não é algo descolado da realidade física. O ambiente virtual é como o ar que a gente respira, está aqui, em toda parte, permeia a realidade mesmo sem que a gente o veja e se questione sobre como estamos respirando, ou, nesse caso, como estamos participando.⁹⁷

⁹⁵ Entrevista concedida à autora

⁹⁶ Disponível em: <<http://portal.aprendiz.uol.com.br/2012/02/10/site-portoalgre-mobiliza-populacao-pelas-causas-locais/>>. Acesso em julho de 2013.

⁹⁷ Entrevista concedida à autora

Renata Beck corrobora o que Secco diz, dando o exemplo de sua campanha no Parque Redenção, em que acredita ter observado uma verdadeira ação de cidadania por parte dos usuários do Portoalegre.cc. Para ela, a mudança principal na atuação dos cidadãos com as TICs foi a maior facilidade de acesso à informação: “Acho que o Facebook se tornou um catalisador de ideias e de notícias. Tudo se reproduz com muita rapidez. A informação se multiplica com um clique.”⁹⁸

Gabriel Gomes, finalmente, respondendo pelo *Shoot the Shit* e pelo *Que Ônibus Passa Aqui?*, acha que há uma ampliação do papel do cidadão (não uma substituição, como às vezes se costuma tratar). Há vários níveis de participação cidadã. “A colaboração exclusivamente digital, o ‘ativismo de sofá’ não pode ser menosprezado. Se alguém não vai pra rua por medo da violência, e decide apenas compartilhar informações sobre determinada manifestação ou campanha, ou dar ‘likes’, isso também, é válido, isso cria uma massa crítica, o que é bom, o que também é cidadania.”⁹⁹

Sobre *atuação dos cidadãos com o uso das TICs*, portanto, os fundadores e idealizadores reconhecem transformações similares à indicada na literatura. Há realmente uma renovação no interesse de envolvimento cidadão, especialmente entre jovens, e isso se dá pela

facilidade de acesso a ferramentas digitais e suas possibilidades de reprodução de conteúdos em larga escala e em tempo real.

Ao contrário do que uma crítica coloca na literatura, dois entrevistados valorizam a colaboração digital mesmo quando ela se dá apenas pela conveniência do mecanismo (pela facilidade de acessá-lo e compartilhar conteúdos) e creem que isto representa uma ampliação do campo de ação do cidadão, não uma substituição das ações convencionais de cidadania, como alguns autores abordaram.

Um deles, ainda, aproxima a prática bastante da teoria de cidadania insurgente de Holston, de planejamento subversivo de Randolph e das demais construções teóricas a respeito de um envolvimento mais ativo dos cidadãos, como a de Maricato, ao relatar que o que tem observado é que os cidadãos, pelo menos nas iniciativas de *crowdfunding* para o Urbanismo, não tem pedido a autorização do Estado para intervir nas cidades.

⁹⁸ Entrevista concedida à autora

⁹⁹ Entrevista concedida à autora

3.3.5 Salto do Espaço Virtual para o Físico

Questionados sobre se nas suas plataformas ou iniciativas observaram a limitação levantada (e já rebatida) a respeito da supressão da interação no espaço físico em favor da interação no espaço virtual, os entrevistados responderam o seguinte.

Rodrigo Maia diz que no Catarse existe muito envolvimento “orgânico e informal” de redes que se formam na plataforma e transbordam para o mundo “real” (físico). Dá exemplos de muitos projetos que começaram no site e, com a projeção alcançada, converteram-se em projetos independentes, como a Matéria Brasil (centro de informações em inovação e economia consciente) e o Pimp My Carroça (projeto social com carroceiros de São Paulo), com ampla atuação no espaço físico.

Andréa e Julieta também dizem que no caso do Tiquatira, a interação no espaço físico foi intensa. O projeto foi financiado no espaço virtual, mas houve muita mobilização para o financiamento no espaço físico. Segundo elas, a maioria das doações foi feita por parentes, amigos e estudantes da Universidade, embora também houvesse os que conheceram o projeto apenas pelo Catarse. Mesmo assim, acham que o fato de ter lançado o projeto em um site tão conhecido ajudou muito a dar

credibilidade a ele enquanto tentavam convencer os doadores em potencial. Quanto à mobilização da mão de obra, alguns dos voluntários no mutirão de execução do muro foram os mesmos financiadores virtuais, mas além deles, houve envolvimento de pessoas da comunidade, outros estudantes e a equipe de obras da Escola da Cidade.

Domingos Secco conta que sem a interação no espaço físico, o Portoalegre.cc não existiria, porque ele pressupõe, além da colaboração em meio digital para o mapeamento de problemas da cidade, também a participação nas reuniões de voluntariado e nas ações articuladas nestas reuniões (ambas presenciais). Ainda, quando em parceria com a Prefeitura, ocorreram diversas oficinas de capacitação, também presenciais.

Secco relata que o Portoalegre.cc é um desdobramento do projeto Redenção.cc, que tinha uma entrega física muito grande: shows, oficinas no parque Redenção, etc. Havia um “componente educacional importante nesta entrega”, em suas palavras. Quando se passou do Redenção.cc (um *wikispot* de um parque) ao Portoalegre.cc (um *wikispot* de uma cidade), os desafios foram inúmeros.

Um deles foi o número de cidadãos ou usuários: “São 1 milhão e 400 mil pessoas. Não havia como um grupo de 5 ou 10 pessoas (como foi no Redenção.cc) levar essa ideia para todos os habitantes. Então foi

preciso capacitar novas pessoas.” A capacitação foi prevista então, desde o início, no plano de trabalho formalizado entre a Prefeitura e a Unisinos. O que não estava previsto era a necessidade da criação de grupos de voluntariado. Passou-se a utilizar reuniões de voluntários para trabalhar algumas causas: o grupo seleciona uma causa que acha mais interessante e se coloca num processo de cocriação.

Secco resume que hoje há três momentos de colaboração na metodologia. A primeira colaboração é o mapeamento no ambiente virtual. A segunda a cocriação – discussão de problemas e soluções - no ambiente físico, as reuniões do voluntariado. E a terceira é a realização da ação. Ele explica que basicamente, o processo começa com uma pessoa que coloca a causa na plataforma. Depois se forma um grupo maior, de cerca de 10, 50 ou 100 pessoas, dependendo da causa. Hoje o grupo de voluntários conta com 100 pessoas que participam regularmente e 200 cadastradas, ou seja, predispostas a participar. E, por fim, quando se vai ao local, realizar o que foi planejado, vão de 20 a 50 pessoas em geral (apenas uma ação, a Serenata Redenção Iluminada, reuniu um número maior). No fim deste ciclo há, ainda, a repercussão das ações para um número muito maior de pessoas, sobretudo através da mídia tradicional, que faz a cobertura destes acontecimentos.

O publicitário destaca a centralidade desta metodologia para o sucesso das ações e ressalta que esta série de processos ou de conhecimentos usa da tecnologia, mas não existe apenas pela tecnologia. Quer dizer, é o uso que se faz da tecnologia disponível (e não ela, por si só) que garante o sucesso do Portoalegre.cc.¹⁰⁰

O caso da Serenata Redenção Iluminada ilustra bem o salto que se dá do espaço virtual para o físico no Portoalegre.cc explicado por Secco. André Martinez, um dos fundadores da plataforma, registra que Renata Beck, em uma reunião de voluntários, propôs a causa, cujo mote era usar o Parque Redenção 24h por dia e não só até que o sol se pusesse. Depois da reunião, lançou a causa na plataforma. Uma semana depois, uma voluntária criou um cartaz e criou um evento no Facebook, o que marcou o início da mobilização, chamando a participar do evento e, em seguida, mais voluntários fizeram o mesmo. Em quatro dias, 2.800 pessoas confirmaram presença pelo Facebook. Um mês depois, cerca de 1.500 pessoas compareceram ao evento auto organizado.¹⁰¹

Luciano Braga, por fim, explica que na campanha Que Ônibus Passa Aqui, o salto do ambiente virtual para o ambiente físico foi dado

¹⁰⁰ Disponível em: < http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=h17V7nVEb3s>. Acesso em julho de 2013.

¹⁰¹ http://www.youtube.com/watch?v=GQDPMfL_Yn8

pelas pessoas praticamente fora do controle do coletivo: “Nós fizemos a primeira colagem para mostrar o projeto e incentivamos as pessoas a participar. Ativamos nossa rede de pessoas que poderiam se interessar e, a partir daí, vira um efeito cascata. Com a *internet* é fácil ter grande alcance de sua mensagem, por isso é fácil que o projeto chegue até os *feeds* de pessoas que se interessam por esse tipo de iniciativa. Depois disso, fica tudo nas mãos delas.”¹⁰²

Verificou-se, assim, que todos concordam com o contraponto já feito na revisão de literatura à crítica de que o contato virtual suprime o físico: o que acontece é uma intensificação do contato físico a partir do contato virtual. Os entrevistados relatam, em uníssono, os desdobramentos no espaço físico de suas ações iniciadas no espaços virtual e provam que elas, de forma alguma, se limitaram a ele.

3.3.6 Estratégias de Motivação à Participação

Com base nas explicações a respeito da importância de estimular a criatividade coletiva dos cidadãos para a resolução de problemas urbanos

(segundo a teoria de Cidade Criativa) e nas indicações de que mecanismos digitais como o *crowdsourcing* podem apresentar, ao mesmo tempo, grande potencial e alguns obstáculos para este estímulo (como os relativos à desmotivação ou boicote de usuários), buscou-se na análise documental e nas entrevistas com os envolvidos descobrir as estratégias que usavam para motivar a participação. De certo modo, este tópico pode ser visto como um complemento do tópico 3.3.1 (Motivação), mas aqui o que se pretende entender é o que motiva o colaborador, não os fundadores e os idealizadores, como antes.

Quanto ao Catarse, a resposta mais interessante foi encontrada em um depoimento anônimo de um usuário da plataforma escrito em um *blog*. O que o motiva a participar de um financiamento via *crowdfunding* é conhecer o autor do projeto, ver que este autor apoia outros projetos, ter seu nome registrado nos agradecimentos; a qualidade do vídeo de apresentação do projeto, e as recompensas oferecidas.

Andréa e Julieta, de outra perspectiva (de idealizadoras), contam que a principal estratégia de motivação para participação no Tiquatira foi a divulgação através do Facebook. “Todos os dias, lançávamos um cartaz, uma foto, um lembrete de que a campanha estava acontecendo. Além disso, divulgamos a campanha na nossa Universidade, com cartazes e

¹⁰² Entrevista concedida à autora.

conversas e nas Universidades e escolas nas proximidades da área de intervenção, onde as pessoas não conheciam nossa página no Facebook.”¹⁰³

Já Secco responde a esta questão de forma mais subjetiva: “A estratégia é despertar e conectar. Despertar o afeto, os laços, o glocal. E conectar as pessoas com objetivos comuns.”¹⁰⁴ Acrescenta que poderia utilizar alguns artifícios para a motivação, estratégias como a *gamificação* - pontuação pela colaboração - mas, para ele, a estratégia mais consistente, mais profunda, é a de conscientizar as pessoas para o fato de que elas podem provocar mudanças na cidade, e essa conscientização é conseguida quando estas pessoas conectam-se com outras com ideais próximos aos seus.

Renata Beck aproxima-se da resposta de Andréa e Julieta ao afirmar que a divulgação da Serenata foi intensa, principalmente no Facebook, através do compartilhamento de cartazes e o convite para eventos, mas que também recorreu à mídia tradicional (jornais impressos, TV).

Luciano Braga acha que a principal estratégia para a participação é inculcar a ideia de coautoria no colaborar. Gabriel Gomes diz algo bem

semelhante: “O que motiva as pessoas a participar é a identificação com a ideia e a vontade de se sentir parte daquilo. Nós não ficamos implorando pra que as pessoas participem. Nós mostramos o trabalho que realizamos e quem se identifica com aquilo participa”¹⁰⁵

Vê-se que, independente da natureza da resposta – seja se mencionam estratégias mais imediatas como intensa divulgação e qualidade do conteúdo divulgado, seja se tocam em pontos mais subjetivos como o de identificar cidadãos com interesses comuns e inculcar neles a ideia de coautoria no projeto – todos os entrevistados defendem a internet como facilitadora do processo de motivação à participação física.

3.3.7 Padrão das Propostas

Tentando entender melhor três pontos levantados na revisão de literatura - como são as soluções geradas pela sociedade em rede usando a autocomunicação de massas, se elas de fato conseguem lidar com problemas urbanos intratáveis como sugere a noção de cidade criativa e se são diferentes, em termos de qualidade, das propostas dos especialistas - e, ainda, para dar mais acuidade à visão do panorama do

¹⁰³ Entrevista concedida à autora

¹⁰⁴ Entrevista concedida à autora.

¹⁰⁵ Entrevista concedida à autora

“crowdurbanismo” no Brasil na sua gênese, construído na planilha de registros de casos (Apêndice A), procurou-se dados sobre o padrão das propostas lançadas nestas plataformas principais.

Em dois anos da existência do Catarse, o padrão das propostas lançadas, segundo infográfico¹⁰⁶ produzido pela equipe do site, foi o seguinte:

Tabela 4 Padrão de Propostas do Catarse. Fonte: blog.catarse.me. Adaptado pela autora

Proposta		Valor arrecadado
Categoria	Número	(R\$)
Música	64	935.906,00
Cinema	56	660.946,00
Comunidade	19	318.349,00
Evento	17	251.491,00
Artes	16	264.925,00
Quadrinhos	10	146.708,00
Jornalismo	8	184.117,00
Fotografia	5	50.897,00
Dança	4	15.265,00
Web	3	67.672,00
Design	3	39.104,00
Arquitetura, Urbanismo	3	49.023,00
Graffiti	2	82.810,00
Humor	2	12.415,00
Circo	1	5.200,00
Comida	0	0
Carnaval	0	0
Total	213	3.084.828

¹⁰⁶ Disponível em: < <http://blog.catarse.me/2-anos-de-catarse/>>. Acesso em setembro de 2013.

No caso das propostas relacionadas a questões urbanas, embora existam apenas 10 cadastradas nesta categoria, sendo 4 financiadas e 6 não financiadas. Diversas outras relacionam-se a denúncias de problemas urbanos e discussão de soluções por meio de eventos, projetos artísticos, jornalísticos, cinematográficos, de mapeamento e outros. São elas¹⁰⁷:

Tabela 5 Propostas no Catarse relacionadas a questões urbanas. Fonte: crowdurbanismo.crowdmap.com

Categoria	Bem-sucedidos	Malsucedidos
Cinema e Jornalismo	13	9
Comunidade	9	8
Internet	7	4
Eventos	6	7
Arte Urbana	6	14
Arquitetura e Urbanismo	4	6
Total	45	48

No Portoalegre.cc, todas as iniciativas referem-se a questões urbanas. Os padrões são: reclamações, ideias, indicações de lugares. Os

temas principais são: mobilidade urbana, lixo e uso de espaços públicos, seguido de (in)segurança.

No Shoot the Shit todas as iniciativas são de intervenções urbanas, são efêmeras e têm forte caráter de denúncia: buracos nas calçadas e ruas (Porto Alegre, Paraíso do Golfe), sinalização de vias (Tá com Pressa?) e sinalização de paradas (Que Ônibus Passa Aqui?), dentre outras.

Nesta questão não se chegou a descobrir, como se desejava, se as iniciativas selecionadas conseguem efetivamente lidar com problemas urbanos “intratáveis”, como supõe o conceito de cidade criativa; ou avaliar sua qualidade em relação às soluções geradas por especialistas – ambas questões levantadas na revisão de literatura. Isto demandaria uma pesquisa mais aprofundada e a utilização de outros métodos. É possível por meio dela, entretanto, saber que a maioria das iniciativas de “crowdurbanismo” abrigadas nas principais plataformas brasileiras tem forte caráter de denúncia e discussão de problemas comuns a grandes cidades, como mobilidade, lixo, segurança e uso de espaços públicos.

¹⁰⁷ Estas propostas foram mapeadas pela autora em <https://crowdurbanismo.crowdmap.com>> Acesso em setembro de 2013.

3.3.8 Tempo de Duração do Processo

Também para entender melhor o panorama das iniciativas do “crowdurbanismo” no Brasil na sua gênese e para checar se são realmente ágeis e podem ser considerados catalisadores de cidades criativas como sugerido na revisão de literatura, seus idealizadores foram questionados a respeito do tempo de duração do processo.

Andréa e Julieta respondem que o projeto foi feito ao longo de um ano letivo, entre estudos e desenhos finais. O financiamento do Catarse durou um mês. Já a execução foi realizada em menos de uma semana: foram quatro dias para o trabalho pesado, com a equipe de obras da Universidade e um dia (o sábado do evento) para acabamentos com o mutirão.

Renata Beck diz que do surgimento da ideia na reunião presencial de voluntários ao lançamento na plataforma foram dois dias. Do lançamento na plataforma à realização da primeira Serenata transcorreu-se cerca de um mês. A ocupação durou uma noite. Desta primeira edição à última passou-se um ano e a ideia é que se torne um evento anual.

Gabriel Gomes diz que na primeira fase da campanha Que Ônibus Passa Aqui, houve primeiro a produção de 50 adesivos com o dinheiro do

Shoot the Shit, que foram colados por eles mesmos em um dia. Depois, o financiamento no Catarse durou um mês, mas, como explicado anteriormente, os adesivos não chegaram a ser produzidos e colados. Por fim, a colagem realizada pela EPTC foi bem mais lenta: “Ao cair na “máquina pública”, e com a burocracia que isto envolve, foram feitas, em quatro meses, apenas 30 paradas”, lamenta Luciano Braga. Em seguida, como dito antes, a campanha foi paralisada.

Já a segunda fase ocorreu aproximadamente um ano depois da primeira fase. Como os adesivos são impressos pelas pessoas em suas próprias cidades, Gabriel e Luciano dizem não ter controle de quantos foram produzidos em quanto tempo. “Sabemos que, na primeira semana, seis mil layouts foram baixados. A campanha está em andamento desde fevereiro deste ano. Tem, portanto, 7 meses de duração, com adesão crescente. Estimamos que, nesse tempo, pelo menos dez mil adesivos já foram colados.”

Estas respostas complementam, assim, os registros iniciais e comprovam a agilidade de execução de projetos viabilizados via *crowdsourcing*, o que permite colocar estas iniciativas como catalisadores de cidades criativas. As três campanhas estudadas têm tempos de duração muito curtos (um dia, uma semana e um mês, respectivamente) se

comparados à viabilização de intervenções públicas, mesmo as mais simples e efêmeras, pelos trâmites legais e burocráticos convencionais.

3.3.9 Vida Útil e Manutenção

Aproveitando a deixa aberta pelo tema do tempo de duração do processo, indagou-se sobre a vida útil do seu produto e a manutenção necessária, assunto previamente abordado no tópico sobre a inadequação do *crowdfunding* ao Urbanismo.

Andréa e Julieta estimam que a intervenção precise de manutenção de 3 a 6 meses. Mas isso não tem acontecido:

O Sr. Zezito [morador do terreno], que já recebeu uma notificação para desapropriação da área, não mostrou interesse em manter. A comunidade também não. Chegamos a voltar lá e deixar alguns materiais para reparos, mas nada foi feito. Entendemos que concebemos esse projeto para a comunidade. Ele não é só nosso. Não queremos ter a responsabilidade por ele por tempo indefinido. As pessoas que usam aquele lugar precisam se apropriar dele, se responsabilizar por sua manutenção.

Já Gabriel diz que o ideal é que o adesivo de sinalização colaborativa das paradas de ônibus seja repostado a cada 45 dias. Impresso em quantidade, custa menos de R\$ 1,00. Então a ideia é que ele seja continuamente mantido pelas pessoas mobilizadas em torno da campanha.

A crítica sobre a manutenção de projetos financiados via *crowdfunding*, que têm uma vida útil maior do que os projetos financiados coletivamente usualmente, apontada na revisão de literatura, mostrou-se pertinente. Os entrevistados reconhecem a necessidade de manutenção de suas intervenções, mas esperam que a sociedade se aproprie delas para que realizem esta manutenção, continuamente investindo tempo e dinheiro nelas, o que ainda não tem acontecido nos casos estudados.

3.3.10 Envolvimento do Estado

No momento em que a sociedade passa em se articular em redes horizontais, que não obedecem, necessariamente a uma instituição central como o Estado e em que se conforma uma crise do Estado-nação e da legitimação da Democracia Representativa e, ainda, quando neste contexto, passa-se a valorizar que a cidade seja pensada e produzida de forma mais independente pelos cidadãos, a questão do Envolvimento do

Estado nas práticas de intervenção urbana torna-se de grande relevância. Investigou-se como ela tem se dado nos primeiros casos brasileiros de “crowdurbanismo”.

Rodrigo Maia fala que no Catarse este envolvimento não é comum. Quando acontece, ele vem depois da ação, como no caso da campanha de sinalização colaborativa de paradas Que Ônibus Passa Aqui financiada inicialmente via *crowdfunding* pelo Catarse. A Prefeitura, primeiro, taxou os atos de vandalismo e, depois, quis se associar à ação.¹⁰⁸

De qualquer forma, diz, o Catarse está aberto ao envolvimento do Estado. Ele estaria sujeito às mesmas normas que todos os outros usuários estão. Enquanto este envolvimento não acontece, porém, o Catarse continua a abrigar iniciativas que se o deixam à parte do processo. O fundador justifica:

O fato é que não queremos nenhum embate com o Estado. E não queremos esperar. O que nos resta é propor. Estimulamos ações propositivas, como forma de dar voz às vontades de uma inteligência coletiva de nichos ora grandes, ora menores. Se não conseguimos os acessos para este tipo de proposição através dos canais que o Estado oferece, não acreditamos que valha a pena deixar de propor para entrar em uma espécie de jogo de empurra de responsabilidades. Se está do jeito que está, é

¹⁰⁸ Este processo está descrito detalhadamente a seguir.

também porque não nos colocamos ou impedimos que estivesse antes. Então, mãos a obra, e acharemos caminhos para estas divisões de responsabilidade quando o modelo estiver mais estável, e através da intensificação do diálogo, a fim de buscar melhorias no processo de comunicação entre Estado e sociedade civil.¹⁰⁹

Questionado, ainda, a respeito do risco de substituição do Estado ou mesmo do risco do Estado se apoderar do mecanismo de *crowdfunding* e fazer uma sobreposição dos recursos arrecadados através deles com os impostos arrecadados à maneira convencional, Rodrigo defende:

Eu acho que existe o risco de governos fazerem experimentos que possam vir a se mostrar prejudiciais, mas não acho que, em um futuro próximo, essa seja a linha que irão seguir. E quando isso acontecer, acredito que a comunidade irá se manifestar, que isso irá gerar debate. Há um poder muito forte de autorregulação da comunidade. Eu entendo muito mais a possibilidade de participação do governo nisso como uma experiência feita na Suécia, que usa o *crowdfunding* para permitir que o cidadão aumente os recursos da Prefeitura por vontade própria, porque quer ver intervenção urbana específica sendo realizada. Na verdade, vive-se um momento inicial, de inovação, e é natural que todos façam experimentos, o Estado inclusive. Não acho

¹⁰⁹ Entrevista concedida à autora

que só a sociedade civil deva usar o *crowdfunding*. O importante é que toda experimentação, seja ela feita pelo Estado, seja pela sociedade civil, esteja aberta ao debate.”¹¹⁰

Andréa Helou e Julieta Fialho, que tiveram seu projeto abrigado no Catarse contam que até houve envolvimento dele na ação, mas não por meio da plataforma. Como dito anteriormente, a Subprefeitura acabou se envolvendo no projeto ao providenciar um palco com as instalações necessárias para as bandas que tocaram no evento. Ela também concedeu a autorização para a realização do evento, que implicava no fechamento de uma rua.

Questionadas se cumpriram a legislação urbanística, explica que o trecho do muro que sofreu intervenção encontra-se no limite entre um terreno do Estado e um logradouro público. Este terreno, que tem um campo de futebol, está temporariamente concedido ao Sr. Zezito, morador do lugar. Para a intervenção no muro, então, pediram apenas a autorização do Sr. Zezito, não do Estado. Não chegaram consultar a legislação neste aspecto.

Já para a realização do evento, pediram o aval da Prefeitura, como mencionado. Mas não foi um processo simples. Em conversa com uma

¹¹⁰ Entrevista concedida à autora

Subprefeitura, descobriram que o muro estava exatamente no limite entre dois bairros, que eram regulados por subprefeituras diferentes. Nenhuma das duas admitia que o muro estava sob sua jurisdição. Depois de muita argumentação com o chefe de gabinete da Subprefeitura da Penha, conseguiram a autorização para o evento.

No caso do Portoalegre.cc, André Martinez, em entrevista¹¹¹ veiculada no Youtube diz que a plataforma estimula o envolvimento do Estado. Originalmente, ela nasceu de uma parceria com o poder público (Prefeitura Municipal de Porto Alegre e a Unisinos). A Prefeitura entrou com a experiência em democracia participativa e a disposição de investir em ferramentas que ampliem a participação cidadã. “O diferencial deste projeto é justamente a conexão com o governo municipal. Temos conhecimento de muitas outras boas ideias desta natureza, mas o que elas parecem têm comum é colocar os projetos em confronto com o governo. O Portoalegre.cc, ao contrário, busca reforçar o papel do governo.”¹¹²

Daniel Bittencourt complementa: “Não existe solução colaborativa em rede desconectada de quem tem o ‘poder da caneta’.”¹¹³

¹¹¹ Disponível em: <<http://zonasulportoalegre.wordpress.com/2012/03/29/prefeitura-oferece-capacitacao-para-o-portoalegre-cc/>>. Acesso em julho de 2013.

¹¹² Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=GQDPMfL_Yn8>. Acesso em julho de 2013.

¹¹³ Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=mowiloJmi0Y>>. Acesso em julho de 2013.

Tiago Moresco acrescenta que além deste envolvimento inicial, hoje, por exemplo, no caso de situações que sejam de competência municipal, o usuário pode vincular a causa lançada na plataforma ao Fala Porto Alegre, serviço municipal de escuta da demanda da população. Com essa vinculação a causa ganha um número de protocolo e todos podem acompanhar o encaminhamento que será dado pelo órgão responsável.¹¹⁴

Domingos Secco diz ainda que quando as ações são postas a cabo pelos próprios atores sociais, diversas Secretarias Municipais as acompanham, especialmente quando são ações que vão às ruas.¹¹⁵

Além disso, a Prefeitura oferece oficinas de capacitação para o PortoAlegre.cc. Em março de 2012, foram promovidas três oficinas para um total de 450 pessoas, incluindo servidores públicos e atores sociais. Com o objetivo de capacitar agentes para atuar como multiplicadores nas comunidades em que estão inseridos. Foram abordados temas como wikicidadania, participação cívica, processos de participação e aprendizagem, espiral de participação, metodologia de viralização, a ferramenta PortoAlegre.cc, conceito de causa, o uso da ferramenta no cotidiano, mapeamento de causas, geração de ideias, co-criação e co-

¹¹⁴ Disponível em: < http://www.youtube.com/watch?v=GQDPMfL_Yn8>. Acesso em julho de 2013.

¹¹⁵ Entrevista concedida à autora.

design, mobilização e articulação, divulgação e ativação de causas, organização de ações e registro.

Quanto ao cumprimento da legislação, as intervenções que devem obedecê-la (sobretudo as mobilizações, que são mais frequentes) são orquestradas com os órgãos competentes, como o departamento de limpeza, no caso de um mutirão, segundo Secco.

No caso específico da Serenata Redenção Iluminada, maior ação do Portoalegre.cc, Domingos Secco esclarece que, embora a plataforma tenha nascido de uma parceria com a Prefeitura, a Serenata não foi um evento da Prefeitura.

O setor de comunicação da Prefeitura tinha até o cuidado de não divulgar muito o evento para que ele não fosse associado a ela. Não era um evento a favor nem contra a Prefeitura. Era uma mobilização da sociedade civil, aberta à participação de qualquer pessoa, inclusive daquelas contra o atual prefeito, como provam as fotos de um grupo com faixas que diziam “Fora, Fortunatti”, e de qualquer outro agente social, inclusive da Prefeitura.¹¹⁶

Mesmo não sendo uma ação da Prefeitura, ela se envolveu em todas as suas etapas: antes, durante e depois da realização do evento. Os

¹¹⁶ Entrevista concedida à autora

órgãos públicos responsáveis - a polícia, as empresas responsáveis pela limpeza, a diretoria do parque - foram avisados da intenção da manifestação. Todos sabiam que o evento ocorreria, ofereceram algumas orientações e fizeram seu acompanhamento.¹¹⁷

Um dado curioso pode mostrar o caráter “subversivo” ou “insurgente” (fora do aparelho do Estado) mesmo nesta ação que se inicia dentro do Estado. Secco conta que na cidade de Porto Alegre há um decreto que proíbe aglomerações em uma área da cidade que abrange o parque, então teoricamente, o evento estaria infringindo a lei. “Mas, embora uma parte da Prefeitura não quisesse que o evento acontecesse, outra parte nos apoiou e assegurou que ele pudesse ser realizado”, diz. Renata Beck arremata: “Mesmo que não tivesse havido esse apoio, o evento seria realizado. O espaço do parque é público e o espaço público pode e deve ser ocupado.”¹¹⁸

Rodrigo Maia e Gabriel Braga também têm esta abordagem. O Shoot the Shit, para facilitar a execução e evitar a burocracia, burla algumas “leis leves”, nas palavras de Rodrigo, mas obviamente, sempre respeitando certos limites, segundo ele. Gabriel confessa: “Nós nunca

consultamos a legislação para realização das intervenções. Os órgãos públicos só tomam conhecimento delas depois de já executadas.”¹¹⁹

O caso de sua principal campanha, Que Ônibus Passa Aqui?, tem desdobramentos inéditos no envolvimento do Estado. Na primeira fase houve uma tentativa frustrada da EPTC – Empresa Pública de Transporte e Circulação - de abraçar o projeto.

A partir do momento que a EPTC resolveu fazer tudo com recursos próprios, ela iniciou a colagem de alguns adesivos em formato-teste. Em seguida, o projeto foi engavetado diante de atos de vandalismo (descolamento de adesivos, por exemplo). Quatro meses depois de instalados, a EPTC realizou uma pesquisa e constatou que apenas 20% continuavam em perfeitas condições.

Com a parceria em risco, o coletivo pediu um novo teste. Em depoimento ao *blog* do Estadão, argumentam:

Vandalismo sempre tem. A questão é que o projeto é barato e de fácil manutenção. Se alguém arrancar um adesivo, custa R\$ 1 para colocar de novo [...] A demora para a produção dos adesivos por causa da burocracia que envolve a parceria com uma empresa pública, no entanto, acabou sendo um entrave para uma ação que tem como base utilizar a mobilização

¹¹⁷ Entrevista concedida à autora

¹¹⁸ Entrevista concedida à autora

¹¹⁹ Entrevista concedida à autora

pela internet para simplificar a solução de um problema público.¹²⁰

Desde então, o projeto está parado em Porto Alegre e a maioria das paradas continua, enfim, sem sinalização.

A segunda fase consistiu em uma articulação do Shoot the Shit com o Imagina na Copa, que envolveu a extensão da campanha a diversas cidades brasileiras, mobilizando habitantes a realizar o que inicialmente foi idealizado para Porto Alegre. Mais de 30 cidades aderiram.

Há notícias, na internet, da manifestação do Estado em duas cidades brasileiras. Em São Paulo:

Procurada pela reportagem do IG, a SPObras, responsável por monitorar a instalação dos novos pontos de ônibus da capital, disse que não opinaria sobre o projeto ‘Que Ônibus Passa Aqui?’ por ser ‘uma manifestação individual’. Por meio de nota, o órgão informou que cabe ao consórcio Pra SP substituir todos os abrigos e totens informativos em até 36 meses. Até hoje, 97 abrigos já teriam sido substituídos. Sobre a falta de informações dos itinerários nas paradas, o órgão rebateu dizendo que o consórcio aguarda os dados da São Paulo Transportes (SPTtrans), responsável pelas linhas de

ônibus, para a produção de adesivos “que serão, muito em breve, instalados”.¹²¹

Em Fortaleza: “Após a população fazer a colagem dos adesivos do projeto por lá, a Prefeitura de Fortaleza decidiu adotar o formato de adesivos para sinalizar as paradas da cidade, já indicando as linhas que passam em cada uma.”¹²²

Tendo-se analisado estes relatos à luz das teorias e discussões, pensa-se que o envolvimento do Estado talvez seja um dos pontos nevrálgicos das transformações associadas à emergência do “crowdurbanismo”.

Nos casos brasileiros estudados, observa-se uma verdadeira confusão, seja por omissão, seja por decisões precipitadas, seja por lentidão, na atuação do poder público diante desta nova forma de intervenção urbana.

De um lado, sem conseguir atender a todas as demandas da população e, de outro, ainda atônitos ao encarar as demandas atendidas por esta própria população contornando a legislação rapidamente através do “crowdurbanismo”, o Estado, quando não permanece à parte do

¹²⁰ Disponível em : <<http://blogs.estadao.com.br/link/que-onibus-passa-aqui/>>. Acesso em julho de 2013.

¹²¹ Disponível em: <<http://ultimosegundo.ig.com.br/brasil/sp/2013-03-29/adesivo-que-onibus-passa-aqui-vira-alternativa-a-falta-de-informacoes-em-sp.html>>. Acesso em julho de 2013.

¹²² Disponível em: <<http://afude.cc/post/53360156483/prefeitura-de-fortaleza-adota-o-que-onibus-passa>>. Acesso em julho de 2013.

processo, reage os enquadrando como transgressão à lei, ou tenta absorvê-los em um sistema (lento, burocrático, hierárquico) que não condiz com sua natureza (ágil, flexível, transparente, colaborativa).

Em apenas um caso (o Portoalegre.cc) o Estado esteve envolvido realmente no processo no seu início, mas mesmo neste, observaram-se conflitos inéditos, como a tentativa de impedir a realização do seu principal evento, a Serenata Redenção Iluminada. Os relatos de todos os casos refletem aspectos da crise do Estado, da democracia representativa e do planejamento e projeto urbano como têm se dado até então, levantados na revisão de literatura.

3.3.11 Envolvimento de técnicos especializados

Esta questão se baseou nas mesmas teorias em que se basearam os questionamentos a respeito da atuação profissional dos envolvidos no “crowdurbanismo” no Brasil com o uso das TICs, na atuação dos cidadãos com o uso das TICs e no envolvimento do Estado, suscitados pelas teorias revisadas. Também – e principalmente - pelo tópico que fala do risco das propostas viabilizadas via *crowdsourcing* terem sua qualidade

comprometida pela ausência de envolvimento de técnicos especializados. Verificou-se se este envolvimento se dava (ou não) nos casos emergentes brasileiros, e como, além da opinião dos principais envolvidos a respeito deste tópico.

Procurou-se entender, a partir de suas respostas, se realmente há uma diminuição do envolvimento de técnicos especializados na geração de soluções para problemas urbanos como sugerem as teorias revisadas.

Rodrigo Maia explica que para propor o financiamento de um projeto no Catarse não é pré-requisito o envolvimento de técnicos especializados. “Acreditamos em espaços de experimentação e no aprendizado. Em última instância, quem vai decidir são os apoiadores e a capacidade do realizador de driblar seus obstáculos e utilizar a ferramenta Catarse de uma maneira adequada para suas circunstâncias.”¹²³

Rodrigo relaciona seu argumento à publicação de Clay Shirky selecionada para este trabalho e se apoia nela para defender que a ausência de envolvimento (ou o menos envolvimento de técnicos especializados) não é, necessariamente, ruim.

O publicitário exemplifica que, quando as máquinas fotográficas digitais surgiram, os profissionais mais conservadores criticavam

¹²³ Entrevista concedida à autora

imensamente o barateamento dos meios de produção e a invasão de certo amadorismo nos meios profissionais. Diz-se contrário a estes conservadores e a favor da livre circulação e produção de informações:

Tem espaço para todos, inclusive para quem está começando ou não sabe exatamente como ou o que fazer. Errar, inclusive, é parte fundamental do aprendizado de qualquer coisa. Compromete a qualidade? Talvez, mas se existem pessoas interessadas naquele padrão proposto, o projeto vai vingar. Até mesmo pelas pessoas acreditarem que determinado projeto, independente de sua qualidade, é um passo importante para o realizador ou a comunidade que cerca o projeto.

Sobre a viabilidade, explica que o Catarse possui filtros. Sua curadoria não deixa passar projetos que julgam não poder ser executados pelo realizador, porque acreditam ter responsabilidade em proteger o apoiador (ou colaborador), e a proposta da plataforma. Outro filtro é o poder autorregulador da comunidade.¹²⁴

Andréa e Julieta, que tiveram seu projeto bem sucedido no Catarse e avaliado como de grande qualidade pela banca examinadora de sua Universidade mostram ser viável intervir nas cidades de forma satisfatória (ao menos na escala de seu projeto) com um envolvimento mínimo de

especialistas. “Este foi um projeto essencialmente de estudantes e voluntários, mas alguns profissionais, nas figuras dos professores da Universidade, se envolveram tirando nossas dúvidas orientando nosso trabalho”.

Domingos Secco se aproxima das teorias revisadas e do argumento de Rodrigo ao dizer que a horizontalidade é um dos princípios do trabalho que realizam; e se aproxima de Andréa e Julieta ao mostrar que um envolvimento mínimo de especialistas pode até mesmo ser desejável. Ele diz: “Os técnicos são envolvidos em momentos de cocriação, por exemplo. Mas a mobilização é democrática. Um gari pode dar uma contribuição muito mais adequada que um Doutor. O ‘tecnês’ muitas vezes atrapalha.”¹²⁵

Renata Beck ilustra o que foi dito por Secco:

Mais do que arquitetos, urbanistas, sociólogos, geógrafos... *peçoas* se envolveram na campanha. Também, muitos jornalistas e publicitários se envolveram, porque estavam envolvidos no Poa.cc, ou porque já eram envolvidos em outras causas sociais. Eu, como arquiteta, e alguns outros profissionais da área, nos envolvemos desde os grupos de voluntariado, etapa em que “trabalhamos” a

¹²⁵ Entrevista concedida à autora

causa, ou seja, em que a ideia lançada na plataforma é levada para uma discussão em reuniões presenciais e é discutida a melhor maneira de viabilizá-la.¹²⁶

Gabriel Gomes e Luciano Braga dizem o mesmo: não há envolvimento nenhum de técnicos especializados em Urbanismo ou Planejamento urbano em suas campanhas e isso não compromete em nada a qualidade de suas propostas, na sua opinião.

Este ponto para o qual todos os entrevistados convergem – o reconhecimento de que a qualidade não é comprometida quando há pouco ou nenhum envolvimento de técnicos – toca na crise do planejamento e do urbanismo, levantada na literatura, pois aponta que não se acredita mais que estas disciplinas sejam imprescindíveis para a viabilização de determinados tipos de intervenções urbanas.

3.3.12 Envolvimento da Academia

Nesta mesma linha de raciocínio, os entrevistados foram perguntados sobre o envolvimento da Academia.

No Catarse, Rodrigo fala que poucas vezes aconteceu este envolvimento. Já há algumas pesquisas científicas que analisam o Catarse, mas não é comum que elas alimentem o trabalho da plataforma. “Talvez um tenha alimentado: uma pesquisa realizada em Vitória, no Espírito Santo, que me chamou atenção por um dado simples, mas muito significativo: o de que o *crowdfunding* está reproduzindo o modelo de distribuição dos recursos dos editais de governo, concentrando-se em projetos no Rio de Janeiro, São Paulo, Minas Gerais – na região Sudeste como um todo. Isso gerou uma discussão interna: como podemos fugir desta concentração geográfica?”¹²⁷ Mas, na verdade, admite: “Não há um trabalho conjunto do Catarse com a Academia, em que fornecemos dados e recebemos de volta, a análise destes dados. Mas estamos em um momento inicial, só agora começamos a ter um volume de dados que permita a análise. Espero que a tendência seja o aumento do intercâmbio com pesquisadores.”¹²⁸

No Tiquatira, especificamente, Andréa e Julieta acham que o apoio da Universidade foi importante, antes de tudo, porque ela deixou que o projeto fosse feito. Não havia precedentes para um projeto e uma obra como essas e a Universidade foi flexível ao aceita-lo como Trabalho de Conclusão. Ainda, ela disponibilizou a sua equipe de obras, composta de

¹²⁶ Entrevista concedida à autora

¹²⁷ Entrevista concedida à autora

¹²⁸ Entrevista concedida à autora

três pedreiros e um mestre de obras, e um ônibus que levou os estudantes ao evento.

No Portoalegre.cc, André Martinez coloca que à Universidade parceira da iniciativa (Unisinus) cabe a investigação de aplicação de conceitos (inteligência social, colaboração, pensamento complexo, pensamento sistêmico) que vão alimentar a configuração da plataforma.¹²⁹ Domingos Secco complementa: “Além de estar presente antes, ela também está presente depois, quando pesquisadores fazem a análise, a crítica em cima do que é realizado.”¹³⁰

Assim é também no Shoot the Shit. “As universidades se envolvem mais através de pesquisadores, como você [a autora], que fazem trabalhos finais de graduação, dissertações, etc., sobre o que realizamos”, diz Gabriel Gomes. Há também um colégio (Farroupilha) com o qual são realizados workshops. Em suma, “são iniciativas pontuais, não passa disso”, de acordo com o fundador.

As contribuições da Academia são, então, ainda pequenas, mas todos os entrevistados a consideram desejável e estão abertos a ela.

¹²⁹ Disponível em: < <http://andremartinezcult.com/2011/12/15/portoalegre-cc/>>. Acesso em julho de 2013.

¹³⁰ Entrevista concedida à autora

3.3.13 Resistência do Estado ou de outros atores sociais

Tendo entendido que o envolvimento do Estado, da Academia, de técnicos especialistas e de outros atores sociais (dos que não colaboraram com a iniciativa) era mínimo, perguntou-se aos entrevistados se seu projeto já havia sofrido resistência por parte de outros agentes urbanos. Pretendeu-se com esta pergunta complementar a discussão teórica sobre a redefinição das fronteiras de atuação dos cidadãos e do Estado.

Rodrigo Maia diz que até o momento o Catarse não enfrentou nenhum tipo de resistência, apenas diálogos e participação em conferências com estes outros agentes, que foram, em todas as vezes, produtivos. Acha que a resistência de atores sociais, na verdade, não faz muito sentido, mesmo que eles tenham planos diferentes para um mesmo espaço público: “Se duas pessoas querem chamar atenção e apontar soluções para problemas semelhantes, elas já têm um objetivo em comum. Vão se autorregular. Essa coisa de que sempre temos que ter alguém mediando tudo, tem um que de vício também. Não acho que seja sempre necessário.”¹³¹

¹³¹ Entrevista concedida à autora.

No Tiquatira, Andréa e Julieta disseram que a Prefeitura não ofereceu resistência à obra. “Pelo contrário, na Prefeitura nos disseram, informalmente: ‘pode fazer. pior do que está não pode ficar’.” Quanto à sociedade, apenas uma moradora, passando pelo evento, ficou surpresa com o que estava acontecendo com o muro e disse que devia ter havido maior divulgação junto à comunidade, pois certamente outros como ela estariam interessados em participar.

Domingos Secco, ao contrário, já enfrentou muitas resistências com o Portoalegre.cc. “Poucas pessoas estão abertas à crítica. A plataforma acaba mapeando problemas e ‘defeitos’. Como é um espaço aberto e sem moderação ele é um canal sem controle do poder público. E isso não é fácil de engolir.”¹³²

Na Serenata Redenção Iluminada, por exemplo, houve resistência por parte da Prefeitura, como conta Secco: “A Prefeitura é um órgão imenso. Aqui em Porto Alegre, por exemplo, tem mais de 40 partidos, o que é uma loucura. Dentro desse órgão, há os que são contra e os que são a favor da Serenata. Alguns queriam que ela não fosse realizada. Mas outros, com os quais tivemos a sorte de nos associar, estavam dispostos a contribuir para a realização da ocupação.”¹²⁶

¹³² Entrevista concedida à autora.

Renata Beck acrescenta que também houve resistência de outros atores sociais:

Alguns diziam: “É da Prefeitura? Então não vou.” Mas o evento não era da Prefeitura. Era da sociedade. Se a Prefeitura se envolve com ele, isso deve ser visto como uma coisa boa, isso pressupõe que ela está aberta a ouvir a demanda da sociedade e talvez atendê-la. Houve também um caso em que se especulou que esta iniciativa era engendrada por uma empresa imobiliária, que queria valorizar a região para especular em cima dela. Essa crítica foi mal fundamentada, pois a identidade dos idealizadores está lá disponível na internet, você pode pesquisar e ver quem somos nós.¹²⁶

Encontrou-se, também, em rápida busca na internet, um *post* de *blog*¹³³ de um cidadão anônimo que criticava ferozmente a iniciativa, acusando a Prefeitura de deturpar as motivações do evento em seus meios de divulgação.

Luciano e Gabriel também enfrentaram algumas resistências. Primeiro, do Estado, quando, em um primeiro momento, taxaram os atos de vandalismo. E, depois, de alguns atores sociais, que disseram que colar adesivos em pleno 2012, enquanto Canoas (cidade do interior do Rio Grande do Sul) já tem televisões nas paradas (são quatro na cidade toda),

¹³³ Disponível em: <<http://pensoquepensologodesisto.blogspot.com.br/2013/06/a-serenata-e-do-prefeito-mas-redencao-e.html>>. Acesso em setembro de 2013.>. Acesso em setembro de 2013.

é um atraso. Luciano contra-argumenta que podem existir soluções melhores, mais, considerando que antes não havia nenhuma chance das pessoas se orientarem, a colocação do adesivo representa uma melhoria considerável. Quanto ao vandalismo, em sua opinião, ele sempre existirá, mas ele não pode impedir que tentativas de melhorias sejam realizadas. “Deixar de criar coisas por causa de uma minoria é dar poder para eles.”¹³⁴

Segundo Gabriel, há também a associação de designers industriais que, na figura do seu presidente, argumenta que se todas as pessoas resolverem agora melhorar a cidade, ela vai virar um caos, o que para Gabriel não faz nenhum sentido. “A crítica geralmente vem de quem tem algum interesse em lucrar com este tipo de trabalho e é isso que eu vejo neste caso: a sinalização, supostamente, deveria ser pensada por estes designers, mas o que vemos é que este trabalho não está sendo feito.”

Reafirma-se, nesta questão, a confusão do Estado, com um pequeno espaço de manobra que vai de não interferir nas iniciativas a barrar sua realização, e a indefinição do papel dos atores sociais que ficaram à parte do processo, o que os leva momentaneamente a duvidar das intenções dos envolvidos ou menosprezar as suas soluções. Isto reforça o que foi indicado anteriormente: é preciso discutir os novos

limites (inclusive éticos) de ação do Estado e dos cidadãos em processos viabilizados desta forma.

3.3.14 Envolvimento anônimo: controle de usuários com interesses escusos

Esta questão foi induzida pelas discussões em orientação e pelo relato curioso de resistência de atores sociais na Serenata que acusaram Secco e Renata de fazerem parte de uma empresa imobiliária, e também pela crítica quanto à inadequação do *crowdfunding* ao Urbanismo.

Os envolvidos foram questionados quanto ao controle de usuários com interesses escusos, visto que o acesso à internet é o único requisito para envolvimento nas plataformas e que algumas delas permitem que o acesso seja anônimo.

Rodrigo se estende neste ponto. O Catarse permite que o envolvimento seja anônimo para os outros usuários, mas os fundadores das plataformas e os idealizadores das iniciativas têm acesso aos dados de todos os colaboradores, mesmo os que logaram como anônimos. Os fundadores têm acesso a mais dados - endereço, CPF, etc.; e os

¹³⁴ Disponível em: <http://cceg.com.br/wp-content/uploads/1_1_900.jpg>. Acesso em julho de 2013.

idealizadores apenas ao e-mail. Rodrigo afirma que nenhum projeto de intervenção urbana que suscitasse esse nível de discussão quanto a anonimato e transparência aconteceu ainda. Para ele: “Talvez se amanhã, alguém quiser financiar, por exemplo, um muro que isola um bairro do outro, esta discussão se tornaria extremamente pertinente. Mas até um projeto desta natureza chegar a uma plataforma de *crowdfunding*, algo que eu não acho que aconteceria, haveria uma discussão prévia muito grande.”

Ainda que não passasse por esta discussão prévia, para chegar na plataforma, teria que passar por duas barreiras muito grandes, a da curadoria e a da comunidade virtual, que se autorregula, conforme explica o fundador:

Nós [a equipe do Catarse] temos um processo de curadoria muito cuidadoso. Questionamos: quem está sugerindo este projeto? Com que intenções? O realizador nunca é anônimo. Recentemente saímos de um projeto exatamente por esse motivo. Uma pessoa queria implementar um projeto em um bem público, mas não tinha respaldo da comunidade toda. Inclusive, erroneamente, acharam que era o Catarse que estava querendo fazer esta intervenção (que era a reforma de um edifício público, sob cessão para uma pessoa física). Então decidimos não nos envolver.

Acrescenta que a curadoria tem um princípio de que, se há qualquer denúncia de iniciativas com más intenções, procede-se uma investigação. E se houver uma solicitação fundamentada de que os dados sobre determinado colaborador sejam abertos, as informações sobre este colaborador devem ser abertas. Isso, porém, nunca ocorreu.

Diz ainda, que a equipe acredita no poder autorregulador da comunidade. A maioria dos projetos se consolida com as redes de primeiro e segundo grau do realizador. E cerca de 80% dos recursos de um projeto são financiados por essas pessoas mais próximas. “Até hoje não ocorreu nenhum caso no Catarse e são raríssimos os casos de fraude no mundo. Um caso que ocorreu no Kickstarter, e ficou conhecido, foi o do Mythic¹³⁵. A própria comunidade apontou que o projeto era uma fraude em questão de pouquíssimo tempo”.¹³⁶

Rodrigo destaca, para fechar, que se um projeto não começa sendo validado por um grupo de pessoas mínimo, que em geral é do bairro, da família ou do círculo de amigos do idealizador, dificilmente ele ganha adesão de outros colaboradores.

¹³⁵ Tentativa de financiamento de um *game* falso no *Kickstarter*, maior plataforma de financiamento coletivo do mundo, desmascarada pelos próprios usuários do site.

¹³⁶ Entrevista concedida à autora

Andréa e Julieta confirmam o que disse Rodrigo: “Nós que idealizamos a campanha temos acesso à identidade do usuário caso consigamos arrecadar o valor solicitado. Aí recebemos uma lista com o e-mail dos apoiadores, para que possamos agradecer, combinar a entrega das recompensas, etc.” Realçam que este acesso à “identidade” do usuário é posterior ao financiamento. “De fato, não há como controlar, previamente, o envolvimento de usuários anônimos que possam ter interesses escusos”.¹³⁷

Já no Portoalegre.cc não há envolvimento anônimo. Para Secco. “a ideia é conectar pessoas e estas pessoas tem que se mostrar.” Mas, segundo ele, há alguns perfis *fakes*¹³⁸, que fazem comentários depreciativos, e não críticas construtivas, em relação a determinadas ideias. Mas, na opinião do fundador, as comunidades virtuais tem um poder autorregulador muito grande. O usuário *fake* é geralmente ignorado pelos demais usuários, não conseguindo fazer parte, de fato, da discussão.

Secco expõe, também, no início, um dos moderadores do Portoalegre.cc chegou a fazer a exclusão de um comentário muito depreciativo. Este moderador trabalhava na Prefeitura de Porto Alegre. A reação a esta exclusão foi muito negativa, então, percebendo que não foi

uma boa estratégia, o número de moderadores foi reduzido aos fundadores da plataforma e a política agora é não apagar nenhum comentário. Conclui: “Se o espaço é público, aberto à discussão, todos precisam ter o direito de se expressar, então não realizamos mais este controle. O máximo que fazemos hoje é uma pós-moderação, onde retiramos casos extremos que não representam o bem comum, como autopromoção ou ofensas. Mas as causas moderadas são raras.”¹³⁹

Luciano e Gabriel também não controlam o envolvimento dos usuários, mas no caso de suas campanhas, dizem não haver envolvimento totalmente anônimo. “Mesmo no financiamento coletivo no Catarse, em que o usuário pode *logar* como anônimo, nós do *Shoot the Shit* e o próprio Catarse sabemos a identidade daquele usuário. Ele só é anônimo para os outros usuários.”

Então, aparentemente, a ausência de envolvimento inteiramente anônimo e o poder autorregulador da comunidade virtual invalidam críticas revisadas como, por exemplo, uma relativa à inadequação do crowdfunding ao Urbanismo – a de que o meio digital, ao proteger a identidade de indivíduos ou organizações, dificultaria o controle daqueles com interesses escusos.

¹³⁷ Entrevista concedida à autora

¹³⁸ Perfis *fakes* são perfis cuja identidade virtual não corresponde à identidade real do usuário

¹³⁹ Entrevista concedida à autora.

3.3.15 “Impactos” e Perspectivas Futuras

Depois de cobrir a etapa anterior ao processo e todos os pormenores deste, os envolvidos foram inqueridos quanto aos “impactos” do mesmo e suas perspectivas futuras enquanto fundadores e idealizadores de plataformas e iniciativas de “crowdurbanismo”. A primeira questão desta seção dirigiu-se apenas aos idealizadores e foi a respeito dos resultados concretos de sua ação e dos seus planos de dar continuidade a elas.

O Tiquatira em Construção foi executado com sucesso e está disponível para o uso da comunidade, segundo suas autoras. Mas ainda é preciso, como dito antes, vencer os obstáculos impostos pelos desgastes, que demandam manutenção. As autoras dizem querer voltar ao lugar para fazer eventos, manter o projeto vivo para que as pessoas se apropriem dele (inclusive de sua manutenção).

A Serenata foi parcialmente bem sucedida em sua primeira edição: a Prefeitura substituiu lâmpadas queimadas e ativou postes que não eram acesos normalmente, mas não instalaram novos postes. Renata Beck conta que a instalação de nova iluminação ainda é uma demanda, pois as que existem lá são muito altas, não são para o nível do pedestre. As demais

edições, que além de demandar iluminação, servem à discussão de outros problemas urbanos, também apontam o sucesso da iniciativa. Entretanto, Renata diz não saber quando a próxima Serenata será realizada, mas afirma que os envolvidos pretendem continuar discutindo problemas urbanos e ocupando espaços públicos, seja o Redenção, sejam outros parques ou outras áreas. Ademais, abre a possibilidade de ampliar o projeto, em um processo aberto: “A ideia está aí para ser replicada. Qualquer outro indivíduo ou grupo pode se apropriar dela e realizar uma ação como a nossa.”¹⁴⁰

A campanha Que Ônibus Passa Aqui continua paralisada em Porto Alegre, mas em andamento (e com cada vez mais adeptos) em outras cidades brasileiras. O plano para a campanha em Porto Alegre é sinalizar todas as paradas com a ajuda de um mutirão. Quanto a outras intervenções urbanas criativas do *Shoot the Shit*, Gabriel revela: Estamos desenvolvendo o Múrmura, projeto no qual uma marca pode abraçar uma intervenção urbana criativa executada [não apenas idealizada] por cidadãos comuns. A marca pode propor uma espécie de concurso, premiar a melhor intervenção e divulgá-la. Esta intervenção não receberá a logo da empresa que a premiou, mas pode ser usada para sua autopromoção.”

¹⁴⁰ Entrevista concedida à autora

Luciano Braga completa: “Estamos também com uma campanha de educação forte. Queremos mostrar os nossos projetos nas escolas e fazer um workshop com os jovens para ver o que eles encontram de problemas e soluções. Tentar ligar essa chavezinha na cabeça das crianças desde cedo, preocupação com a cidade, não jogar lixo na rua, algo assim.”¹⁴¹

Em complemento, fez-se uma segunda questão quanto a limitações ou falhas no processo: se identificaram alguma e se há planos para superá-las.

Andréa Helou acredita que em primeiro lugar, deveriam ter sido mais cuidadosas na elaboração do orçamento. Não houve tempo suficiente para prever os gastos detalhadamente e, se tivessem tido este cuidado de antemão, teriam pedido mais dinheiro no Catarse. Gostariam, também, de ter previsto mais idas à comunidade. Reconhecem que seria interessante que esse processo se desse mais próximo a ela.

Julieta Fialho admite que não sabe se usaria o *crowdfunding* em outros projetos: “Como dissemos antes, é um dinheiro que tem que se fazer muito esforço pra conseguir. Lançar a campanha no site não é garantia que ele vá ter os apoiadores. Além disso, não se pode esperar que as pessoas

consigam contribuir com um montante muito alto. Não se pode pedir muito dinheiro em um site desses, sob o risco de não conseguir atingir a meta e ter todo o dinheiro devolvido aos colaboradores – essa é a política do Catarse, como de tantos outros sites de financiamento coletivo.”

Julieta acrescenta, chegando a uma conclusão muito parecida com a de Rodrigo Maia a respeito da adequação do *crowdfunding* ao Urbanismo: “Não sei se é justo que intervenções urbanas sejam financiadas só via *crowdfunding*. Acho que tem que haver uma mescla de dinheiro público e dinheiro privado. O *crowdfunding* para intervenções urbanas é, para mim, uma boa estratégia para financiamento de um começo de projeto, ou de projetos menores. Tenho minhas dúvidas quanto ao financiamento integral de um equipamento pública via *crowdfunding*.”

Quanto à Serenata Redenção Iluminada, Renata Beck acha que a falha nas duas primeiras edições foi ter respondido às provocações de pessoas que estavam duvidando das nossas intenções. Na terceira, o que ela não teria feito era misturar a discussão do Código de Convivência com a Serenata. “Não foi bom pra nenhum dos dois.”¹⁴²

Domingos Secco aponta como falha o fato já mencionado de terem apagado um comentário negativo de um usuário:

¹⁴¹ Entrevista concedida à autora

¹⁴² Entrevista concedida à autora

O comentário foi apagado por um voluntário do evento, que trabalhava na Prefeitura, e isso gerou um baita problema. Algumas pessoas passaram a dizer que o projeto não era aberto, que era controlado por alguns. Isto foi o estopim para que um grupo de oposição à Prefeitura batesse forte na Serenata, porque muita gente liga ao Poa.cc à Prefeitura. E tudo isso aconteceu em junho de 2013, véspera de eleição. Então criamos a regra do silêncio: nenhum comentário, mesmo depreciativo, poderia ser apagado. E ninguém mais, além da Lung¹⁴³ seria colocado como gerenciador do evento.¹⁴⁴

Gabriel Braga, como Renata e Domingos também apontam o envolvimento da Prefeitura como uma falha: “O envolvimento da Prefeitura foi uma limitação. Se fôssemos fazer algo diferente hoje, seria mantê-la à parte do processo, não consultá-la, criar uma força-tarefa para sinalizar logo todas as paradas da cidade de uma vez. É esse o plano para dar continuidade à campanha.”¹⁴⁵

Em suma, todas as iniciativas foram consideradas bem-sucedidas e há planos de continuidade. Quanto às falhas e limitações, o envolvimento

¹⁴³ A Lung é uma startup brasileira de base tecnológica incubada no Parque Tecnológico TecnoSinos (São Leopoldo RS) que desenvolve sistemas inovadores de engajamento para a transformação de territórios. Desenvolveu, em parceria com a Prefeitura de Porto Alegre, a plataforma Poa.cc, onde foi abrigada a campanha Serenata Redenção Iluminada.

¹⁴⁴ Entrevista concedida à autora

¹⁴⁵ Entrevista concedida à autora

do Estado é indicado recorrentemente, o que aponta, mais uma vez, para uma possível crítica de legitimidade do poder público e, dentro dela, do planejamento e do urbanismo conduzidos por ele.

3.3.16 Cisão Digital

Finalmente, a entrevista foi fechada com o polêmico tema da cisão digital: na opinião dos envolvidos, a consolidação do *crowdsourcing* como um mecanismo de intervenção nas cidades acentuaria exclusões socioeconômicas às quais determinadas áreas já estão sujeitas?

Rodrigo pondera que a expansão do *crowdfunding* caminha muito perto de questões como inclusão digital. Ele não acha que as questões da cisão digital vão se intensificar, mas que se terão camadas de acesso diferentes e potenciais diferentes.

Banda larga só não adianta; acesso só, não basta. Recentemente, em uma conferência no Uruguai, achei bem interessante os pontos que o seu presidente Mujica colocou, de que acesso é bom, mas uma cultura digital tem de ter espaço para florescer livre.

Vamos caminhando, e cumprindo nosso papel de reforçar essa voz.¹⁴⁶

O “papel de reforçar esta voz”, para o publicitário, não é um problema só do financiamento coletivo e sim da sociedade como um todo. “Não podemos assumir apenas sobre nossos ombros este tipo de responsabilidade e por isso acreditamos que devemos investir em cultura livre, em informação livre e em uma maior circulação de recursos de forma ágil entre atores da sociedade civil.”¹⁴⁷

Exemplifica que diversas camadas sociais participam do Catarse, mas 70% das atividades se concentram no Sudeste, não só pela concentração socioeconômica, mas porque era estratégico para os fundadores se estabelecer primeiro em suas regiões de origem, onde tinham mais conhecimento das redes e dinâmicas operantes. Agora, o projeto prepara-se para a expansão a outras regiões.

Julieta e Andréa negam que apenas as comunidades mais favorecidas tirarão proveito do uso do *crowdfunding* cívico e dão seu próprio exemplo: “Não moramos naquela comunidade que intervimos. Na verdade, ela fica a mais de uma hora de carro de nosso bairro e de onde a

maioria dos apoiadores mora, estuda ou trabalha.” Andréa ainda faz uma crítica quanto à limitação do *crowdfunding* baseada, como Rodrigo no argumento da cisão digital está errada na raiz. “Se as pessoas não podem se envolver em ações articuladas por esse mecanismo porque não tem acesso à internet, isso não é uma falha do mecanismo. Esse é um problema maior, que só será resolvido ampliando o acesso das pessoas à internet.”

Secco rebate esta crítica à suposta limitação do *crowdsourcing* cívico dizendo que o uso dessa ferramenta não amplia as desigualdades sociais, ao contrário. “O *crowdsourcing* é a grande alternativa de horizontalizar o debate. Sem cor, sem credo, sem poder social. Todos têm voz e vez. O que vale é o poder da rede que a pessoa/grupo consegue articular e mobilizar.”¹⁴⁸

Baseado nos dados gerados pelo Portoalegre.cc, seu fundador não acredita que haja propriamente exclusão socioeconômico, mas etária.

É certo que ele [o Portoalegre.cc] tem um público bem claro, classes A e B, e uma área bem definida, centro e zona sul. Hoje não entra na periferia. Mas se há algum tipo de ‘exclusão’ no uso do Poa.cc, não é de classe social, mas de faixa etária. A maioria dos usuários do Poa.cc é jovem, tem 19 a 35 anos. Mas

¹⁴⁶ Entrevista concedida à autora

¹⁴⁷ Entrevista concedida à autora

¹⁴⁸ Entrevista concedida à autora

mesmo esta 'exclusão' é bem menor à dos processos participativos pelos canais tradicionais: câmara dos vereadores, assembleias do Orçamento Participativo. A participação da população de Porto Alegre no Orçamento Participativo, por exemplo, se limita a 1% dela. Então um potencial das novas TICs é de dar voz aos famosos 99% [referindo-se ao lema do movimento Occupy: 'nós somos os 99%'], diminuindo a desigualdade, não a ampliando.¹⁴⁸

Renata Beck também não acha que os processos que passam pela participação virtual possam aumentar desigualdades sociais, porque, a seu ver, cada vez mais pessoas têm acesso à internet, independente da classe. "Acho que a questão é outra, é saber interpretar o que se lê. Nesse ponto, quem mais perde são os mais velhos, os que ainda não se adaptaram a esta ferramenta. Seria uma exclusão mais de faixa etária que de classe social."¹⁴⁹ Então, em sua opinião, a 'cisão', se há, é mais relacionada à idade que ao acesso à internet.

Luciano e Gabriel, por fim, também não acreditam que a consolidação da mobilização digital social para intervenções nas cidades poderia acentuar exclusões sociais, políticas e econômicas pelas quais determinadas áreas já passam. "Pelo contrário, as pessoas que usam a

internet estão cada vez mais utilizando esse espaço para levar as histórias de pessoas marginalizadas", diz Luciano.

Gabriel acha o mesmo que Luciano e (como Andréa e Julieta) mostra, através de seu projeto, que não há exclusão e sim incorporação de áreas menos favorecidas ao processo:

Não há acentuação de exclusão, e sim o oposto, porque essa é justamente a chance de horizontalizar as decisões. Não apenas porque entre usuários da internet não há distinção de raça, classe social, etc., como também as pessoas com mais amplo acesso à internet propõem projetos para outras áreas que não às suas, muitas vezes menos favorecidas. A campanha Que Ônibus Passa Aqui é prova disto: ela chegou em áreas menos favorecidas economicamente, como a Rocinha.

Relata-se, em suma, que a internet nem sempre obedece a fronteiras espaciais (as que distinguem bairros mais e menos favorecidos), e que moradores de bairros mais ricos estão dispostos a contribuir para intervenções urbanas em áreas mais pobres.

Entretanto, a nível nacional, se cruzadas as informações a respeito do número de domínios (endereços de computadores) registrados na internet (IBGE, 2010), com o registro das iniciativas de crowdurbanismo

¹⁴⁹ Entrevista concedida à autora

abrigadas na plataforma Catarse, fica evidente a concentração de ambos na concentrados nas regiões Sul e Sudeste do Brasil, justamente as de maior nível socioeconômico.

Vale ainda ressaltar que dois entrevistados destacam a camada da cisão digital que se refere à faixa etária. Todos reconhecem, que esta cisão, como a socioeconômica, precisam ser superadas para maior alcance do mecanismo, não sendo sua existência, porém, uma limitação inerente ao mesmo, e sim um obstáculo mais amplo, cuja superação não envolve eliminar os mecanismos de *crowdsourcing* do Urbanismo, e sim mais investimento em tecnologia e educação.

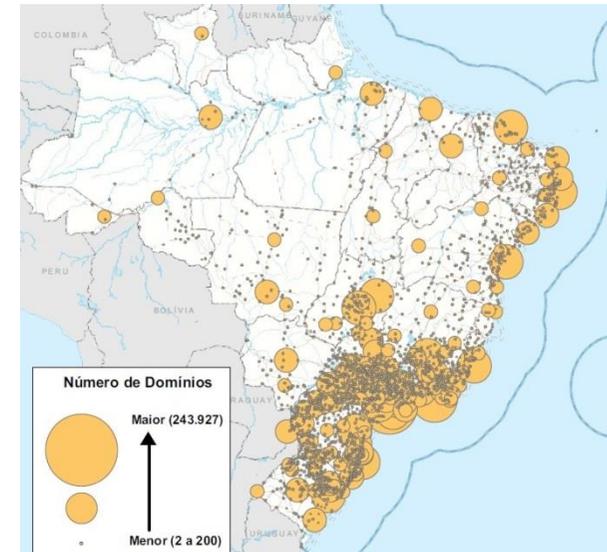


Figura 18 Domínio de Internet no Brasil. Fonte: IBGE 2010

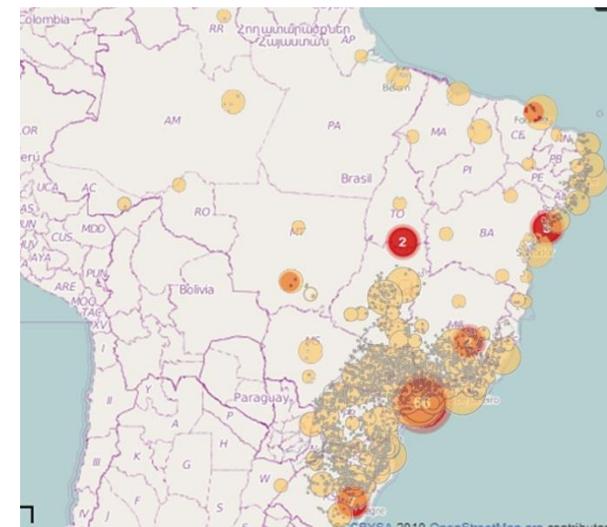


Figura 19 Domínios de internet no Brasil x Propostas de "crowdurbanismo" lançadas no Catarse. Fonte: crowdmap.crowdurbanismo.com. Elaborado pela autora.

[CONCLUSÃO]

Esta pesquisa levantou as potencialidades e limitações do “crowdurbanismo” no Brasil no momento em que emerge e, com isso, ofereceu uma visão crítica inicial da prática do *crowdsourcing* sob o espectro do pensamento urbanístico.

A prematuridade do “crowdurbanismo” permitiu apenas esta primeira aproximação, e reconhece-se que pesquisas futuras, em um momento mais maduro do mesmo, são necessárias para avançar nas conclusões a seu respeito.

O simples levantamento destas potencialidades e limitações, porém, já aponta a ocorrência de transformações urbanas, sendo a mais persistente o surgimento de novos conflitos nas relações de poder entre os agentes urbanos. Há, claramente, uma mudança em determinados processos ou atividades, especialmente na flexibilização de hierarquias tradicionais de planejamento e projeto do território. Os cidadãos agora usam ferramentas digitais para se organizar e agir sobre suas cidades, em escala massiva e em tempo real, com autonomia em relação a instituições tradicionais, como as políticas e empresariais.

Embora sejam claros os sinais de transformações nas interações sociais associadas ao “crowdurbanismo”, não parece haver, até o momento, uma influência “revolucionária” na morfologia e nos usos dos espaços públicos. Mesmo assim, entender as novas formas de interação social que deles resultam é uma das chaves para entender a construção das cidades contemporâneas, que, como se sabe, são resultado de

interações complexas não apenas entre redes de infraestrutura e espaços urbanos, como entre estes e as relações humanas.

Em outras palavras, o fenômeno urbano contemporâneo é um intrincado processo sociotécnico, como dito por Graham e Marvin, e entender relações entre as novas tecnologias e a sociedade, como é o caso, é pressuposto básico para a construção de um urbanismo crítico da cidade organizada em redes.

A identificação de potencialidades e limitações foi, então, o objetivo principal desta investigação. Esta identificação se deu, primeiro, a partir de teorias, críticas e estudos empíricos recentes. Depois, verificou-se como estas potencialidades e limitações se davam na prática no Brasil, em fonte primária, através de entrevistas com os envolvidos nos casos brasileiros mais proeminentes.

As primeiras potencialidades foram encontradas no contexto cultural, social, econômico e político de seu surgimento. Determinados aspectos deste contexto aproximam-se dos princípios de funcionamento dos mecanismos digitais de mobilização de conhecimento, dinheiro e mão-de-obra, o que leva a concluir que há um terreno fértil para a sua consolidação nos próximos anos.

No contexto sociocultural, por exemplo, vive-se uma valorização da criatividade, em especial na sua vertente coletiva, em oposição à valorização da capacidade de execução típica da modernidade (ou era industrial). A criatividade coletiva é facilitada por novos mecanismos digitais, que permitem que a sociedade se organize em redes horizontais e autônomas de comunicação em um novo espaço público, o virtual.

A interação no espaço virtual traz consigo uma nova cultura, construída em torno das novas tecnologias da informação e da comunicação (TICs) - a cibercultura, a cultura da virtualidade real ou, ainda, a cultura da participação. Esta última denominação é de particular interesse para este trabalho, pois diz que a Era da Informação implica em uma renovação do interesse do cidadão no envolvimento em grandes projetos coletivos, auxiliados por mecanismos da web 2.0. O “crowdurbanismo” é, essencialmente, um mecanismo de participação cidadã em projetos coletivos com fins cívicos baseado na web 2.0, e, por isso um componente importante da nova cultura, ao que parece.

No contexto político-econômico, a reestruturação que se vive desde meados da década de 1970, com a derrocada do Estado do Bem-Estar Social; a dissolução de fronteiras nacionais para livre manobra do capital financeiro, que leva à separação entre poder e política; a

desterritorialização das elites locais; a dita inadequação do sistema político tradicional (a democracia representativa) às demandas de uma sociedade e de uma economia informacionais; e, ainda, a crise econômica disparada em 2008 também parecem oferecer espaço para a difusão do “crowdurbanismo”. Descrentes da capacidade de atuação do Estado para a solução de problemas urbanos, e comprometidos em solucionar problemas a nível local (diante da aparente impossibilidade de agir a nível global), e, ainda, abandonados pelas empresas privadas (que na Modernidade, possuíam uma relação muito íntima com o território no qual se inseriam), atores sociais passam, apoiados em mecanismos digitais, a se organizar de forma independente para a solução de problemas urbanos.

Este fenômeno de valorização da criatividade coletiva, auxiliada pelas novas possibilidades de coordenação de grandes grupos humanos em tempo real favorecida pela internet; bem como as novas tendências de atuação dos atores sociais independentes do envolvimento do Estado e da iniciativa privada conformam uma forma de cidadania insurgente e não mais obediente. Há reflexos disto no campo do Urbanismo.

Nesta disciplina, passa-se a falar da incorporação de aspectos inéditos relacionados às TICs ao meio urbano. Surgem novos termos para dar conta destes aspectos, como cidade digital, cidade inteligente, cidade

ubíqua, espaço ampliado, Urbanismo P2P, cibercidadania e muitos outros, alguns dos quais esta dissertação explorou em detalhe. Estes novos termos têm acepções diversas, que cobrem uma série de transformações, desde espaciais - como o de *cidade ubíqua*, que traduz uma cidade cujos espaços são permeados de dispositivos tecnológicos, inclusive incorporados aos seus objetos e seres - até sociais, - como a de *cibercidadania*, que liga a participação pública à capacidade do cidadão de manipulação de mecanismos digitais para fins cívicos.

Em paralelo a isso, alguns críticos começam a falar da crise do Urbanismo e do Planejamento Urbano como têm se dado desde a Modernidade, berço do seu surgimento. Exalta-se, dentre outras coisas, a necessidade de envolvimento mais direto do cidadão nas decisões sobre seu território. Este envolvimento mais direto não pode ser conseguido nem mesmo através do planejamento participativo ou comunicativo (crítico do planejamento modernista), pois nesta vertente de planejamento o Estado absorve a participação cidadã, que, para ser autêntica deve se dar, de fato, de forma mais independente.

Neste ponto, este trabalho conecta as possibilidades abertas pelo contexto atual às demandas das cidades e sociedades contemporâneas indicadas pelas teorias do Urbanismo, e sugere que o “crowdurbanismo”,

mecanismo típico da Era Digital, pode contribuir para atender a estas demandas, ajudando a renovar práticas obsoletas de planejamento, projeto, e gestão. Esta reflexão talvez tenha sido o que esta Dissertação ofereceu de mais fundamental. Considerando que as demandas para as quais o Urbanismo e o Planejamento surgiram na Modernidade são bem diferentes daquelas com as quais lidam hoje, na Pós-Modernidade, como ferramentas típicas da contemporaneidade como o *crowdsourcing* podem transformar estas disciplinas, seja positivamente (fortalecendo-as) seja negativamente, (enfraquecendo-as)?

Na busca da resposta para estas e outras questões no contexto brasileiro, procedeu-se a identificação de potencialidades e limitações nos casos mais proeminentes de “crowdurbanismo” no país. Primeiro, foi necessário realizar um registro dos casos existentes no Brasil até então, o que já revelou alguns dados interessantes.

A maioria das plataformas são sites, e não aplicativos. O aumento delas é progressivo desde 2007, e há uma explosão a partir de 2010. É precisamente nesta década que as plataformas da web 2.0 mais se difundem, o que atrela o *crowdsourcing* a uma cultura de uso de ferramentas sociais digitais como o Facebook e o Twitter, e não como um fenômeno isolado.

A maioria teve origem na (ou são voltadas para a) região Sudeste, o que realça a cisão digital existente no país, que precisa ser superada para que o uso do mecanismo seja, de fato, capaz de contribuir para a construção de cidades mais justas.

A maioria mobiliza, ao mesmo tempo, conhecimento e mão de obra virtual, mas quase sempre o envolvimento do usuário se dá em apenas um ou dois níveis, sendo os mais recorrentes os mais superficiais (de denúncia e mobilização virtual), isoladamente. Apenas três plataformas reúnem três níveis de envolvimento (denúncia, proposição e mobilização virtual) e apenas uma (o Portoalegre.cc), reúne quatro níveis (além dos três níveis anteriores, o de mobilização física). Como já destacado, isso não significa que o mecanismo é limitado para lidar com questões mais profundas, como atestam os casos citados em outras partes do mundo, mas que, no Brasil, ele encontra-se ainda em estágio inicial.

Finalmente, quase todas (80%) são articuladas pela sociedade civil de forma independente (abordagem *bottom-up*) e 20% são impulsionadas pelo Estado (abordagem *top-down*), o que reforça a suposição de que há um impulso da sociedade para pensar e agir sobre as cidades de forma mais independente.

A partir destes registros, e usando critérios pré-estabelecidos, foi selecionada, então, uma amostra composta dos seis casos brasileiros de maior projeção. Os que estavam à frente destes casos - fundadores das plataformas e idealizadores das propostas abrigadas nas plataformas - responderam 16 questões suscitadas pela revisão de literatura.

As respostas a estas questões convergiram, quase sempre, para confirmar as hipóteses levantadas na revisão de literatura de que há menor confiança nas instituições, sejam políticas - representadas pela crise de legitimidade da democracia representativa e sentimento insatisfação com representantes eleitos -, sejam econômicas – representadas pelo menor apoio da iniciativa privada, ou das “elites desterritorializadas” em questões locais. Ao mesmo tempo, observa-se maior confiança no poder de atuação da sociedade bem articulada de forma autônoma – como sugerem teorias a respeito da sociedade em rede, dos grupos criativos e das cidades criativas, por exemplo.

O “crowdurbanismo” é um dos exemplos práticos destas teorias, visto que se impõe como uma “subversão” (no sentido adotado por Randolph) ou uma “insurgência” (no sentido adotado por Holston), de ordens preestabelecidas, especialmente - mas não exclusivamente - da ordem política. Ao “parodiar, desordenar, ou subverter as agendas do

Estado” (HOLSON, 1996), o “crowdurbanismo” lança luz sobre formas inovadoras, alternativas e independentes de “fazer cidade”, típicas da Pós-Modernidade, tão legítimas quanto as tradicionais, forjadas com o surgimento do Urbanismo e do Planejamento Urbano na Modernidade.

Defende-se aqui, assim, a legitimidade e a pertinência desta prática, mas deixa-se em aberto - e esta é também outra discussão fundamental para a disciplina - se esta nova forma de intervir sobre a cidade é capaz de fortalecer o Planejamento e o Urbanismo, ao atualizá-los, colocando-os sob novos moldes ou paradigmas (hipótese para a qual as ideias apresentadas aqui pendem mais); ou, se, ao contrário, os enfraquecem ao rejeitá-los, ao contornar o sistema que os implementa.

Acredita-se que isto será determinado pela forma como técnicos destas disciplinas e representantes políticos lidarão com as transformações engendradas pelos atores sociais - se as reconhecendo e compreendendo ou as bloqueando. Esta pesquisa espera ter provado que é mais inteligente não ignorá-las, e acredita ter contribuído para evidenciá-las e entendê-las.

Espera, também que, ao ter contribuído para avolumar a disponibilidade de literatura científica a respeito do *crowdsourcing* para questões urbanas, aumente o respaldo do uso cívico de mecanismos digitais para mobilização social, auxiliando a prática dos “cidadãos

insurgentes”, os maiores protagonistas deste processo no Brasil. Este trabalho pode ajuda-los a aproveitar as potencialidades e superar as limitações do mecanismo no seu estágio embrionário, determinando suas feições futuras.

Por ser uma prática nova, esta pesquisa provavelmente não cobre todas as potencialidades e limitações do “crowdurbanismo”. Não é uma investigação acabada, é antes um passo inicial para outras investigações nesta linha. Por restrições financeiras e de tempo, apresenta uma limitação: não foram entrevistados componentes fundamentais do *crowdsourcing*: os colaboradores (doadores de dinheiro, conhecimento e mão de obra). Esta limitação não comprometeu o resultado do trabalho, que se propôs a entender o processo da perspectiva dos criadores das iniciativas (fundadores das plataformas e idealizadores das iniciativas abrigadas nestas plataformas), mas poderia enriquecer o seu conteúdo. O passo seguinte desta investigação, caso ocorra, seria então, verificar como os colaboradores das iniciativas mais proeminentes de “crowdurbanismo” no Brasil lidam com as potencialidades e limitações identificadas, ou mesmo se suas experiências mostram potencialidades e limitações inéditas.

Outros caminhos interessantes se abrem para pesquisas futuras. Estes caminhos apontam, em última instância, para a discussão das novas

fronteiras de atuação dos agentes urbanos, especialmente do Estado e dos especialistas (mas também da sociedade e da iniciativa privada). Como o Estado pode reconhecer e tirar partido da prática para políticas públicas (em todas suas fases: planejamento, formulação, implementação e avaliação), sem, no entanto, absorvê-la (e com isso, descaracterizá-la), dentro de seu sistema de planejamento, projeto e gestão moldado no Modernismo? Qual passa a ser o escopo dos especialistas em planejamento e projeto urbano caso essa forma de intervenção urbana se torne comum? Quais passam a ser as qualidades desejáveis a um profissional desta área, isto é, quais estratégias, conhecimentos e habilidades precisam dispor no seu exercício profissional?

Os profissionais do Urbanismo, teóricos e práticos, precisam estar prontos para reconhecer esta nova forma de fazer cidade e estudar o modo de ocupar a posição que lhes cabe no “crowdurbanismo”, por diversas razões. Uma destas razões é a conclusão desta Dissertação: há mais potencialidades que limitações no seu uso. Ainda assim, a maioria das limitações apontadas na revisão de literatura não são reconhecidas por atores sociais brasileiros na prática, e as que são reconhecidas podem, segundo eles, ser superadas.

Outra razão pode ser resgatada da sua Introdução, e é colocada por Castells: o empoderamento dos cidadãos, sua autonomia comunicativa e a consciência cidadã renovada dos jovens são irreversíveis. Uma das poucas certezas que temos para o futuro é que crescerá o impulso dos cidadãos por participação mais direta nas decisões relativas às cidades, ao mesmo tempo em que suas possibilidades de exercer essa participação se ampliam com as novas tecnologias. Isto já ressoa nas ruas brasileiras e em muitas outras ruas do mundo inteiro, em uma onda de protestos que se apoiam em mecanismos digitais de mobilização, iniciados com a Primavera Árabe. A “multidão criativa e generosa” (nas palavras de Shirky) que “saiu da internet” – tanto no sentido de sua organização ter origem na internet como no sentido de não ter se restringido a ela – já toma as cidades com seu conhecimento, dinheiro e mão-de-obra. Aos especialistas no urbano, então, só resta aceitar o fato e lidar com ele com sabedoria.

Isto significa reconhecer que o *crowdsourcing* não torna o planejamento, projeto e gestão de cidades menos complexos, mas pode torná-los mais inclusivos, ágeis, flexíveis, inovadores e criativos, ou seja, mais condizentes com características da Era Digital da Informação e da Comunicação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AGUILHAR, L. Que ônibus passa aqui? **Blog Estadão**, 17 mar. 2013.
Disponível em: <<http://blogs.estadao.com.br/link/que-onibus-passa-aqui/>>
- AQUISTAPACE, F. Site de Porto Alegre mobiliza população pelas causas locais. **Portal Aprendiz Uol**, 2 out. 2012.
- ARANTES, O. B. F.; VAINER, C. B.; MARICATO, E. **A cidade do pensamento único**: desmanchando consensos. Petrópolis: Editora Vozes, 2000.
- ARAUJO, Rosane. **A Cidade Contemporânea e As Novas Tecnologias**. Dissertação de Mestrado. Rio de Janeiro: PROURB, Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2001.
- ARAUJO, Rosane. **O Urbanismo do Século XXI**: A Cidade Sou Eu? Tese de Doutorado. Rio de Janeiro: PROURB, Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2007.
- ASCHER, François. **Métapolis ou l'avenir des villes**. Paris, Éditions Odile Jacob, 1995.
- AUGÉ, Marc. Não-lugares: introdução a uma antropologia da supermodernidade. Campinas: Papyrus, 1994.
- BAUMAN, Z. **Tempos líquidos**. Rio de Janeiro (RJ): Zahar, 2007.
- BAUMAN, Zygmunt. **Fronteiras do Pensamento**. , 10 ago. 2011.
Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=POZcBNo-D4A&feature=youtube_gdata_player>. Acesso em: 12 mar. 2013
- BECK, Ulrich; GIDDENS, Anthony; LASH, Scott. **Modernização Reflexiva**. São Paulo: Editora da Universidade Estadual Paulista, 1997.

- BOYER, B.; HILL, D. **Brickstarter**. [s.l.] Sitra, 2013.
- BRABHAM, D. C. Crowdsourcing the Public Participation Process for Planning Projects. **Planning Theory**, v. 8, n. 3, p. 242–262, 3 jul. 2009.
- BUSCATO, M.; MAURO, F. O novo ativista digital. **Época**, n. 789, 8 jul. 2013.
- CAPERNA, A. et al. A Definition of P2P (Peer-to-Peer) Urbanism. In: **P2P Urbanism**. Alemanha: Umbau-Verlag and Peer to Peer Foundation, 2011. p. 4–10.
- CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. Tradução Roneide Venâncio Majer; Fernando Henrique Cardoso. São Paulo: Paz e Terra, 2007. v. 1
- CASTELLS, M. **Comunicación y poder**. Madrid: Alianza Editorial, 2009.
- CASTELLS, M. **Fim de milênio**. Tradução Klauss Brandini Gerhardt; Roneide Venancio Majer. São Paulo: Paz e Terra, 2000.
- CASTELLS, M. **O poder da identidade**. Tradução Klauss Brandini Gerhardt; Ruth Correa Cardoso. São Paulo: Paz e Terra, 2006. v. 2
- CASTELLS, M.; HERNANDEZ, M. **Redes de indignación y esperanza: los movimientos sociales en la Era de Internet**. Madrid: Alianza, 2012.
- COLÓQUIO INTERNACIONAL REDES E CIBERCIDADES; Universidade Federal da Bahia. **Ciberurbe: a cidade na sociedade da informação**. Rio de Janeiro: E-Papers, 2005.
- COSTA, P.; SEIXAS, J.; OLIVEIRA, A. R. **Das Cidades Criativas à Criatividade Urbana? Espaço, Criatividade e Governança na Cidade Contemporânea**. Cabo Verde. Redes e Desenvolvimento Regional. Anais... In: 1º CONGRESSO DE DESENVOLVIMENTO REGIONAL DE CABO VERDE. Cabo Verde: [s.d.]
- CUFF, D. Immanent Domain Pervasive Computing and the Public Realm. **Journal of Architectural Education**, p. pp. 43–49, 2003.
- CUNHA, P. Prefeitura oferece capacitação para o PortoAlegre.cc. 29 mar. 2012.
- DAGNINO, E. Sociedade civil, participação e cidadania: de que estamos falando? In: **Políticas de ciudadanía y sociedad civil en tiempos de globalización**. Caracas: FACES, Universidad Central de Venezuela, 2004. p. pp. 95–110.
- DE MASI, D. **Criatividade e Grupos Criativos**. 1. ed. [s.l.] Sextante, 2003.
- DE MASI, D. D. **A emoção e a regra: os grupos criativos na Europa de 1850 a 1950**. Tradução Elia Ferreira Edel. Rio de Janeiro: José Olympio, 1999.
- DE MASI, D. **O ócio criativo**. Tradução Léa Manzi; Maria Serena Palieri. Rio de Janeiro: Sextante, 2000.
- DELAQUA, V. Tiquatira em Construção - Andréa Helou e Julieta Fialho. **Archdaily**, [s.d.]. Disponível em: <<http://www.archdaily.com.br/br/01-104135/tiquatira-em-construcao-andrea-helou-e-julieta-fialho>>
- DIDONÊ, D. PortoAlegre.cc: portal colaborativo por uma cidade melhor. **Vida Simples**, jul. 2012.
- EGLER, T. A Ação Política dos Atores em Rede no Governo da Cidade. In: _____. (Org.). **Ciberpólis: Redes no Governo da Cidade**. Rio de Janeiro: 7Letras, 2007.
- FIRMINO, R. Cidade conectada, movimentos controlados: tecnologia, espaço e megaeventos. **Ciência e Cultura**, v. 64, n. 3, 2012.
- FIRMINO, R.; DUARTE, F. Do Mundo Codificado ao Espaço Ampliado. In: **Qualidade do lugar e cultura contemporânea: controvérsias e ressonâncias em ambientes urbanos**. 1ª. ed. Rio de Janeiro: Universidade Federal do Rio de Janeiro/FAU/PROARQ, 2012. p. PP. 69–80.
- FURTADO ROCHA, M. C.; CORSO PEREIRA, G. Mídias Sociais e Espaços de Participação. **Mídia Social, Saberes e Representações**, e 14 de outubro de 2011.
- GALASTRI, L. Quando crianças desafiam o Google Maps. **Revista Galileu**, 4 jul. 2013.

- HARDT, Michael, NEGRI, Antonio. **Multidão: Guerra e Democracia na era do Império**. Rio de Janeiro: Record, 2005.
- HARVEY, David. **Condição Pós-Moderna**. 13 ed. São Paulo: Edições Loyola, 1992.
- HEIPKE, C. Crowdsourcing geospatial data. **ISPRS Journal of Photogrammetry and Remote Sensing**, v. 65, n. 6, p. 550–557, nov. 2010.
- HOLSTON, J. **Ciudadania e Crowdsourcing en la Ciudad de los Datos**. In: THE CITY OPEN INTERFACE CONFERENCE. University of California, Berkeley: 5 jul. 2012
- HOLSTON, J. Espaços de Cidadania Insurgente. **Revista do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional**, n. 24, p. 243–253, 1996.
- HOWE, J. The Rise of Crowdsourcing. **Wired Magazine**, jun. 2006.
- KAMEL BOULOS, M. N. et al. Crowdsourcing, citizen sensing and sensor web technologies for public and environmental health surveillance and crisis management: trends, OGC standards and application examples. **International Journal of Health Geographics**, v. 10, n. 1, p. 67, 2011.
- LANDRY, C. Creativity and the City: Thinking Through the Steps. **The Urban Reinventors Paper Series**, n. 1, jun. 2007.
- LANDRY, C. Lineages of Creative City. **Creativity and the City**, n. Netherlands Architecture Institute, 2005.
- LANDRY, C. **The Art of City Making**. Sterling, VA: Earthscan, 2006.
- LANDRY, C. **The Creative City: A Toolkit for Urban Innovators**. 2nd. ed. [s.l.] Routledge, 2008.
- LEMONS, André. **Cibercidade: as cidades na cibercultura**. Rio de Janeiro: E-Papers, 2004.
- LÉVY, P. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. Tradução Luiz Paulo Rouanet. São Paulo: Edições Loyola, 1999.
- LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.
- LIND, D. The City Two-Point-Ugh. **Next City**, jan. 2012. Disponível em: <<http://nextcity.org/daily/entry/the-city-two-point-ugh>>. Acesso em: 10 mar. 2013.
- LIPOVETSKY, Gilles e CHARLES, Sébastien. **Os Tempos Hipermodernos**. São Paulo: Barcarolla, 2004.
- MANDARANO, L.; MEENAR, M.; STEINS, C. Building Social Capital in the Digital Age of Civic Engagement. **Journal of Planning Literature**, v. 25, n. 2, p. 123–135, 11 fev. 2011.
- RANDOLPH, R. A Nova Perspectiva do Planejamento Subversivo e suas (Possíveis) Implicações para a Formação do Planejador Urbano e Regional – o Caso Brasileiro. **Revista Electrónica de Geografía y Ciencias Sociales**, v. XII, n. 279, agosto de 2008.
- RANDOLPH, R. Do Planejamento Colaborativo ao Planejamento “Subversivo”: Reflexões sobre Limitações e Potencialidades de Planos Diretores no Brasil. **Revista Electrónica de Geografía y Ciencias Sociales**, v. XI, n. 245, agosto de 2007.
- SANTOS, Milton. **Técnica, espaço, tempo: globalização e meio técnico-científico-informacional**. São Paulo: Hucitec, 1998.
- SASSEN, Saskia, **The Global City**. Princeton: Princeton UP, 2001.
- SBEGHEN, B. M. A multidão do crowdfunding na economia do virtual : um estudo do site Catarse. 2012.
- SCHUURMAN, D.; BACCARNE, B.; DE MAREZ, L. Smart Ideas for Smart Cities: Investigating Crowdsourcing for Generating and Selecting Ideas for ICT Innovation in a City Context. **Journal of theoretical and applied electronic commerce research**, v. 7, n. 3, p. 11–12, 2012.
- SEIXAS, J.; COSTA, P. Criatividade e governança na cidade. A conjugação de dois conceitos poliédricos e complementares. **Cadernos Metrôpole**, v. 13, n. 25, p. 69–92, 2011.

SELTZER, E.; MAHMOUDI, D. Citizen Participation, Open Innovation, and Crowdsourcing: Challenges and Opportunities for Planning. **Journal of Planning Literature**, v. 28, n. 1, p. 3–18, 10 dez. 2012.

SHIRKY, C. **A Cultura da Participação: Criatividade e Generosidade no Mundo Conectado**. 1. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

SOUZA, M. L. DE; RODRIGUES, G. B. **Planejamento urbano e Ativismos Sociais**. São Paulo: UNESP, 2004.

SOUZA, P. Mobilização social em rede: jovens em tempos de novas tecnologias. **Le Monde Diplomatique Brasil**, 5 nov. 2012.

SUROWIECKI, J. **A sabedoria das multidões**. Rio de Janeiro: Record, 2006.

WAITMAN, D. **Motivadores do Uso de Plataformas de Crowdfunding: razões pelas quais usuários apoiam projetos em plataformas de financiamento coletivo**. São Paulo: Fundação Getulio Vargas: Escola de Administração de Empresas De São Paulo, 2013.

WEBLIOGRAFIA

_____. A Serenata é do prefeito, mas a Redenção é do Povo. **Penso que penso, logo desisto**, [s.d.]. Disponível em: <<http://pensoquepensologodesisto.blogspot.com.br/2013/06/a-serenata-e-do-prefeito-mas-redencao-e.html>>

_____. Adesivo “Que ônibus passa aqui?” dribla a desinformação. **Alagoas 24 horas**, 29 mar. 2013. Disponível em: <<http://www.alagoas24horas.com.br/conteudo/?vEditoria=Brasil&vCod=144821>>

_____. **Enquanto isso no Catarse, digo, no crowdfunding - Parte 1**. Melhores do Mundo, de agosto de 2013. Disponível em: <<http://melhoresdomundo.net/enquanto-isso-no-catarse-digo-no-crowndfundig-45/>>

_____. **Enquanto isso no Catarse, digo, no crowdfunding - Parte 2**, [s.d.]. Disponível em: <<http://melhoresdomundo.net/enquanto-isso-no-catarse-digo-no-crowndfundig-special-edition-parte-2/>>

AQUINO, M. C. **Serenata Redenção Iluminada: Ano 2** Portoalegre.CC, [s.d.]. Disponível em: <<http://www.archdaily.com.br/br/01-104135/tiquatira-em-construcao-andrea-helou-e-julieta-fialho>>

Caderno Projetos Tiquatira em Construção. Disponível em: <<http://issuu.com/tiquatiraemconstrucao/docs/cadernoprojetos>>. Acesso em: 11 nov. 2013.

Cartografias Colaborativas: PortoAlegre.CC., 25 mar. 2013. Disponível em:

<http://www.youtube.com/watch?v=GQDPMfL_Yn8&feature=youtube_gdata_player>. Acesso em: 11 nov. 2013

Conector_PoaCC. 15 maio 2012. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=h17V7nVEb3s&feature=youtube_gdata_player>. Acesso em: 11 nov. 2013

Entrevista com equipe do PortoAlegre.cc., 18 abr. 2013. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=mowiloJmi0Y&feature=youtube_gdata_player>. Acesso em: 11 nov. 2013

Feira de Santana precisa de mais ideias., 11 out. 2012. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=sa-DaZXN4M4&feature=youtube_gdata_player>. Acesso em: 11 nov. 2013

FULLER, M.; HAQUE, U. **Urban Versioning System 1.0.1 (super-mini-special)**, [s.d.]. Disponível em: <<http://uvs.propositions.org.uk/uvsshortver.html>>

GARCIA, C. Adesivo “Que ônibus passa aqui?” vira alternativa à falta de informações em SP. **Último Segundo: São Paulo**, 29 mar. 2013. Disponível em: <<http://ultimosegundo.ig.com.br/brasil/sp/2013-03-29/adesivo-que-onibus-passa-aqui-vira-alternativa-a-falta-de-informacoes->>

em-sp.html<http://ultimosegundo.ig.com.br/brasil/sp/2013-03-29/adesivo-que-onibus-passa-aqui-vira-alternativa-a-falta-de-informacoes-em-sp.html>>

GITEL, M. É preciso levantar da cadeira para fazer acontecer.

Ecodesenvolvimento, DE SETEMBRO DE 2012. Disponível em:

<<http://www.ecodesenvolvimento.org/posts/2012/setembro/e-preciso-levantar-da-cadeira-para-fazer-acontecer>>

GUTIÉRREZ, B. **Cidades Copyleft**: Futura Media, 2012. Disponível em:

<<http://futuramedia.net/politica/cidades-copyleft>>

HALL, M. Can Civic Crowdfunding Kickstart Urban Innovation? **Shareable**,

30 jul. 2012. Disponível em: <<http://www.shareable.net/blog/can-crowdfunding-kickstart-urbanism>>. Acesso em: 10 mar. 2013,

História #9 - Que ônibus passa aqui? - Porto Alegre | RS., 28 fev. 2013.

Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=sY49CFmCHY&feature=youtube_gdata_player>.

Acesso em: 11 nov. 2013

James Surowiecki no ponto de mudança das mídias sociais: Video on

TED.com., [s.d.]. Disponível em: <http://www.ted.com/talks/lang/pt-br/james_surowiecki_on_the_turning_point_for_social_media.html>.

Acesso em: 29 set. 2013

Jennifer Pahlka: Coding a better government: Video on TED.com.,

fevereiro de 2012. Disponível em:

<http://www.ted.com/talks/jennifer_pahlka_coding_a_better_government.html>. Acesso em: 16 jul. 2012

LANGE, A. **Against Kickstarter Urbanism**: The Designer Observer Group,

de fevereiro 2012. Disponível em:

<<http://observatory.designobserver.com/feature/against-kickstarter-urbanism/34008/>>. Acesso em: 12 mar. 2013

LEADBETTER, C. **Remixing Cities**. Chicago IL, USA: CEOs for Cities,

[s.d.]. Disponível em:

<<http://www.ceosforcities.org/files/RemixingCities.pdf>>.

LEADBETTER, Charles. **The era of open innovation.**, 14 abr. 2008.

Disponível em:

<http://www.youtube.com/watch?v=W7raJeMpyM0&feature=youtube_gdata_player>. Acesso em: 9 mar. 2013

MARTINEZ, André. **19º Fórum Brasilianas.org - Novas Mídias**. 11 jan.

2012. Disponível em:

<http://www.youtube.com/watch?v=DwhDMMmt_Ic&feature=youtube_gdata_player>. Acesso em: 11 nov. 2013

Meeting Shoot the Shit., 2 fev. 2013. Disponível em:

<http://www.youtube.com/watch?v=GCodmEa_PrY&feature=youtube_gdata_player>. Acesso em: 11 nov. 2013

NAGEL, L. Serenata Iluminada no Parque da Redenção ocorre amanhã.

Portal Correio do Povo, 7 jun. 2013.

PEREIRA, G.; FLORENTINO, P.; ROCHA, M. C. City as a Social Network -

Brazilian Examples. In: **Urban Data Management Society**. [s.l.: s.n.].

Porto Alegre Precisa de Mais., 15 nov. 2012. Disponível em:

<http://www.youtube.com/watch?v=w07TOVIZuEo&feature=youtube_gdata_player>. Acesso em: 29 set. 2013

PortoAlegre.cc. **Matéria 1 - Vale Mais**, TV Unisinos - março de 2012., 27

mar. 2012. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=Ra2KPk-ePuw&feature=youtube_gdata_player>.

Acesso em: 11 nov. 2013

Prefeitura de Fortaleza adota o Que Ônibus Passa Aqui?, 19 jun. 2013.

Disponível em: <<http://afude.cc/post/53360156483/prefeitura-de-fortaleza-adota-o-que-onibus-passa>>

>

RANDOLPH, R. **Potencial e Limitação do Planejamento Participativo**:

Reflexões sobre a Superação da “Colaboração” pela “Subversão”. In:

Encontro da Associação Nacional Dde Pós-Graduação e Pesquisa em

Planejamento Urbano e Regional. Belém do Pará, 2007. Disponível em:

<<http://www.anpur.org.br/revista/rbeur/index.php/anais/article/view/2381/2354>>

SAUDANHA, B. **Serenata Iluminada reúne milhares no Parque Farroupilha:** Eu sou famecos, [s.d.]. Disponível em: <<http://www.eusoufamecos.net/editorialj/serenata-iluminada-reune-milhares-no-parque-farroupilha/>>

Serenata Iluminada leva 10 mil pessoas à Redenção. 11 jun. 2013. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=V4QmL2Gdexk&feature=youtube_gdata_player>. Acesso em: 11 nov. 2013

Serenata Iluminada reúne milhares na Redenção, em Porto Alegre. **G1 Rio Grande do Sul**, 6 set. 2013.

Serenata Redenção Iluminada - Renata Beck. , 4 jun. 2013. Disponível em: <<http://vimeo.com/67667302>>. Acesso em: 11 nov. 2013

SHIRKY, Clay. **Clay Shirky on institutions vs. collaboration:** Video on TED.com. , [s.d.]. Disponível em: <http://www.ted.com/talks/clay_shirky_on_institutions_versus_collaboration.html>. Acesso em: 16 jul. 2012

SHIRKY, Clay. **How cognitive surplus will change the world:** Video on TED.com. , [s.d.]. Disponível em: <http://www.ted.com/talks/clay_shirky_how_cognitive_surplus_will_change_the_world.html>. Acesso em: 16 jul. 2012

Shoot The Shit | Mexa-se. , 15 out. 2010. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=VkXF-SPvc98&feature=youtube_gdata_player>. Acesso em: 11 nov. 2013

Shoot The Shit | Paraíso do Golfe. , 9 maio 2011. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=hChUfZvl-4U&feature=youtube_gdata_player>. Acesso em: 11 nov. 2013

Shoot The Shit | Que Ônibus Passa Aqui, Brasil? , 4 mar. 2013. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=Mlleptfs5AM&feature=youtube_gdata_player>. Acesso em: 11 nov. 2013

Shoot The Shit | Teaser Cinema na Anita. , 15 jan. 2013. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=4fPoYIXQ728&feature=youtube_gdata_player>. Acesso em: 11 nov. 2013

Tiquatira em construção - Teaser. , 25 fev. 2013. Disponível em: <<http://vimeo.com/60493011>>. Acesso em: 11 nov. 2013

Tiquatira em Construção. Disponível em: <<http://shelby.tv/video/vimeo/48663856>>. Acesso em: 11 nov. 2013.

Tiquatira: em construção. , 3 dez. 2012. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=YDz7QRyfGVs&feature=youtube_gdata_player>. Acesso em: 11 nov. 2013

Uma Reflexão. Disponível em: <<http://issuu.com/tiquatiraemconstrucao/docs/relatorio>>. Acesso em: 11 nov. 2013.

VON AHN, Luis. **Colaboração online em escala massiva:** Video on TED.com. , [s.d.]. Disponível em: <http://www.ted.com/talks/lang/pt-br/luis_von_ahn_massive_scale_online_collaboration.html>. Acesso em: 29 set. 2013

YURIEVITCH, G. **Financiamento coletivo de questões urbanas Blog Catarse**, de setembro de 2012. Disponível em: <<http://blog.catarse.me/financiamento-coletivo-e-questoes-urbanas/>>. Acesso em: 10 nov. 2012

ZUCKERMAN, E. **How do we make civic crowdfunding awesome?** <http://www.ethanzuckerman.com/blog/>, 10 ago. 2012. Disponível em: <<http://www.ethanzuckerman.com/blog/2012/08/10/how-do-we-make-civic-crowdfunding-awesome/>>

WEBSITES CONSULTADOS

10.000 Ideas. , 2013. Disponível em: <<http://10.000ideas.com/>>

Brickstarter. , 2013. Disponível em: <<http://brickstarter.org/>>. Acesso em: 10 mar. 2013

Catarse. , 2013. Disponível em: <catarse.me>

Crowdmap. , 2013. Disponível em: <crowdmap.com>

Crowdsourcing Place. , 2013. Disponível em: <<http://crowdsourcingplaces.com/>>

GARCIA, N. **Cidades Para Pessoas**, 2013. Disponível em: <cidadesparapessoas.com.br>

Global City 2.0. , 2013. Disponível em: <<http://www.globalcitynetwork.org>>

I Make Rotterdam. , 2013. Disponível em: <www.imakerotterdam.nl>

Kickstarter. , 2013. Disponível em: <www.kickstarter.com>

Megaeventos Crowdmap. , 2013. Disponível em: <<https://megaeventos.crowdmap.com/>>. Acesso em: 10 mar. 2013

Meu Rio. , 2013. Disponível em: <<http://meurio.org.br/>>

Openstreetmap. , 2013. Disponível em: <www.openstreetmap.org>

Portoalegre.CC. Portoalegre.CC, 2013. Disponível em: <www.portoalegre.cc>

Rio Distópico. , 2013. Disponível em:

<<http://maps.google.es/maps/ms?msid=215637340080353483783.0004ae9f64cac0551d4c6&msa=0&ie=UTF8&t=h&source=embed&ll=-22.900609,-43.194294&spn=0.051393,0.062141&z=14>>

Smart Mobs. , 2013. Disponível em: <<http://www.scoop.it/t/smart-mobs>>

Spacehive. , 2013. Disponível em: <spacehive.com>

The City 2.0. , 2013. Disponível em: <<http://www.thecity2.org>>

Ushahidi. , 2013. Disponível em: <www.ushahidi.com>

Vivero Iniciativas Ciudadanas. , 2013. Disponível em: <<http://viveroiniciativasciudadanas.net>>. Acesso em: 10 mar. 2013

Wikicidade. , 2013. Disponível em: <<http://lung.com.br/wikicidade/>>

Wikimapia. , 2013. Disponível em: <wikimapia.org>

APÊNDICE A – PLANILHA DE CASOS - DINHEIRO

Plataforma	Tipo		Origem		Questões urbanas (%)	Crowdsourcing				Curtidas (nº)	Nível de envolvimento do colaborador						Abordagem		Descrição
	Site	App	Ano	Cidade		Dinheiro	Conhecimento	Mão de Obra			Denúncia	Proposição	Mobilização		Intervenção		Bottom-up	Top-Down	
								Virtual	Física				Virtual	Física	Efêmera	Permanente			
Benfeitoria			2011	Rio de Janeiro	5													Financiamento coletivo de projetos sociais	
Catarse			2011	Rio de Janeiro e São Paulo	8													Primeira e maior plataforma de financiamento coletivo do Brasil	
ComeçAki			2011	Curitiba	4													Financiamento coletivo	
It's Noon			2010	São Paulo	4													Chamadas criativas virtuais e financiamento coletivo	
Juntos.com.vc			2012	São Paulo	9													Financiamento coletivo exclusivo para projetos do terceiro setor	

APÊNDICE A – PLANILHA DE CASOS - CONHECIMENTO E MÃO DE OBRA VIRTUAL

Plataforma	Tipo		Origem		Questões urbanas (%)	Crowdsourcing				Curtidas (n°)	Nível de envolvimento do colaborador						Abordagem		Descrição
	Site	App	Ano	Cidade		Dinheiro	Conhecimento	Mão de Obra			Denúncia	Proposição	Mobilização		Intervenção		Bottom-up	Top-Down	
								Virtual	Física				Virtual	Física	Efêmera	Permanente			
Movimento Minas			2012	Belo Horizonte	100					26.855									Espaço de discussão e votação de questões urbanas
Cidade Democrática			2009	São Paulo	100					11.054									Formação de comunidades virtuais de participação cidadã
Gestão Urbana SP			2013	São Paulo	100					967									Elaboração do Plano Diretor de São Paulo
Post Denúncia			2013	Rio de Janeiro	100					32									Denúncia de crimes urbanos
Rad@r			2013	Feira de Santana	100														Denúncia de problemas urbanos
Colab			2013	Recife	100					10.451									Fiscalização, proposição e avaliação de questões urbanas. Melhor aplicativo urbano.
Cidade Legal			2013	São Paulo	100					1.583									Mapeamento - Denúncia georreferenciada de problemas urbanos
Mapeamento Guiado pela Juventude			2011	Massachussets	100														Mapeamento digital de riscos socioambientais pelos jovens. UNICEF e MIT. Alvo: Rio.
Urbotip			2012	Pelotas	100					2.299									Mapeamento colaborativo e discussão em torno de causas urbanas
Dengue Torpedo			2012	Berkeley	100														Denúncia e combate de focos de dengue
B.O. Coletivo			2013	Porto Alegre	100					5.239									Mapeamento colaborativa de assaltos
Mapa Ciclovitário Unificado			2012	Rio de Janeiro	100					360									Mapeamento colaborativo de infraestrutura e serviços para bicicletas e ciclistas
Mossoró Crimes			2012	Mossoró	100														Mapeamento colaborativo de crimes
Novas cartografias			2013	Rio de Janeiro	100					675									Mapeamentos colaborativos experimentais
Onde Fui Roubado			2012	Salvador	100					903									Mapeamento colaborativo de roubos
Portoalegre.cc			2011	Porto Alegre	100					18.169									Mapeamento colaborativo e mobilização em torno de causas urbanas
Wikicrimes			2007	Fortaleza	100					31									Mapeamento colaborativo de crimes
Meu Rio			2011	Rio de Janeiro	40					19.284									Abaixo-assinados online e campanhas de email a representantes políticos
Vote na web			2009	São Paulo	2					10.000									Votação online dos projetos de leis em tramitação no Congresso
Voto livre			2010	Curitiba	100					5.369									Criação de propostas de lei municipais a partir de iniciativa popular

APÊNDICE A – PLANILHA DE CASOS - MÃO DE OBRA FÍSICA

Plataforma	Tipo		Origem		Questões urbanas (%)	Crowdsourcing				Curtidas (nº)	Nível de envolvimento do colaborador						Abordagem		Descrição
	Site	App	Ano	Cidade		Dinheiro	Conhecimento	Mão de Obra			Denúncia	Proposição	Mobilização		Intervenção		Bottom-up	Top-Down	
								Virtual	Física				Virtual	Física	Efêmera	Permanente			
Imagina na Copa			2012	São Paulo	20					23.349								Divulgação e incentivo à atuação de jovens em iniciativas transformadoras no Brasil	
Shoot the Shit			2010	Porto Alegre	100					10.062								Coletivo de intervenções urbanas criativas	
Simplicidades			2012	Rio de Janeiro	100					3.830								Coletivo de de mobilização de ideias e intervenções coletivas no Rio de Janeiro	

Posts de Blogs	FONTE	URL
<i>Enquanto isso no Catarse, digo, no crowdfunding (1/2)</i>	<i>Melhores do Mundo</i>	http://melhoresdomundo.net/enquanto-isso-no-catarse-digo-no-crowdfunding-45/
<i>Enquanto isso no Catarse, digo, no crowdfunding (2/2)</i>	<i>Melhores do Mundo</i>	http://melhoresdomundo.net/enquanto-isso-no-catarse-digo-no-crowdfunding-special-edition-parte-2/
<i>Tiquatira em Construção - Andrea Helou e Julieta Fialho</i>	<i>Archdaily</i>	http://www.archdaily.com.br/br/01-104135/tiquatira-em-construcao-andrea-helou-e-julieta-fialho
<i>Serenata Redenção Iluminada – Ano II</i>	<i>Blog Portoalegre.cc</i>	http://blog.portoalegre.cc/serenata-redencao-iluminada-ano-ii/
<i>A Serenata é do prefeito, mas a Redenção é do Povo</i>	<i>Penso que penso logo desisto</i>	http://pensoquepensologodesisto.blogspot.com.br/2013/06/a-serenata-e-do-prefeito-mas-redencao-e.html
<i>Serenata Iluminada reúne milhares no Parque Farroupilha</i>	<i>Eu Sou Famecos</i>	http://www.eusoufamecos.net/editorial/serenata-iluminada-reune-milhares-no-parque-farroupilha/
<i>Que ônibus passa aqui?</i>	<i>Blog Estadão</i>	http://blogs.estadao.com.br/link/que-onibus-passa-aqui/
<i>Prefeitura de Fortaleza adota Que Ônibus Passa Aqui</i>	<i>Afude.cc</i>	http://afude.cc/post/53360156483/prefeitura-de-fortaleza-adota-o-que-onibus-passa
Matérias de Jornais e Revistas	FONTE	URL
<i>PortoAlegre.cc: portal colaborativo por uma cidade melhor</i>	<i>Planeta Sustentável</i>	http://planetasustentavel.abril.com.br/noticia/atitude/portoalegre-cc-portal-colaborativo-cidade-sustentavel-694417.shtml
<i>Site de Porto Alegre mobiliza população pelas causas locais</i>	<i>Portal Aprendiz Uol</i>	http://portal.aprendiz.uol.com.br/2012/02/10/site-portoalgreense-mobiliza-populacao-pelas-causas-locais/

<i>Prefeitura oferece capacitação para o PortoAlegre.cc</i>	<i>Zona Sul Porto Alegre</i>	http://zonasulportoalegre.wordpress.com/2012/03/29/prefeitura-oferece-capacitacao-para-o-portoalegre-cc/
<i>Serenata Iluminada no Parque da Redenção ocorre amanhã</i>	<i>Correio do Povo</i>	http://portallw.correiodopovo.com.br/Noticias/?Noticia=500320
Matérias de Jornais e Revistas	FONTE	URL
<i>Serenata Iluminada Reúne Milhares na Redenção, em Porto Alegre</i>	<i>G1 Rio Grande do Sul</i>	http://g1.globo.com/rs/rio-grande-do-sul/noticia/2013/06/serenata-iluminada-reune-milhares-na-redencao-em-porto-alegre.html
<i>"É preciso levantar da cadeira para fazer acontecer"</i>	<i>Ecodesenvolvimento</i>	http://www.ecodesenvolvimento.org/posts/2012/setembro/e-preciso-levantar-da-cadeira-para-fazer-acontecer
<i>Adesivo "Que ônibus passa aqui?" dribla a desinformação</i>	<i>Alagoas 24h</i>	http://www.alagoas24horas.com.br/conteudo/?vEditoria=Brasil&vCod=144821
<i>Adesivo "Que ônibus passa aqui?" vira alternativa à falta de informações em SP</i>	<i>Ig - último segundo</i>	http://ultimosegundo.ig.com.br/brasil/sp/2013-03-29/adesivo-que-onibus-passa-aqui-vira-alternativa-a-falta-de-informacoes-em-sp.html
Videos	FONTE	URL
<i>Tiquatira em construção - Teaser</i>	<i>Vimeo - Lili Fialho</i>	http://vimeo.com/60493011
<i>Tiquatira: em construção</i>	<i>Youtube - sfashionzombie</i>	http://www.youtube.com/watch?v=YDz7QRyfGVs
<i>Tiquatira em construção</i>	<i>Shelby. Tv - Julieta Fialho</i>	http://shelby.tv/video/vimeo/48663856/tiquatira-em-construc-a-o
<i>Conector_PoaCC</i>	<i>Youtube - Gustavo Mini</i>	http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=h17V7nVEb3s

<i>Apresentação do PortoAlegre.cc no 19º Fórum de Debates Brasilianas.org</i>	<i>André Martinez Cult</i>	http://andremartinezcult.com/2011/12/15/portoalegre-cc/
<i>Entrevista com equipe do PortoAlegre.cc</i>	<i>Youtube - Estadao.com.br</i>	http://www.youtube.com/watch?v=mowiloJmi0Y
<i>PortoAlegre.cc - matéria 1 - Vale Mais, TV Unisinos</i>	<i>Youtube - tvradiounisinos</i>	http://www.youtube.com/watch?v=Ra2KPk-ePuw
<i>Cartografias Colaborativas: PortoAlegre.CC</i>	<i>Youtube - Secretaria de Políticas Culturais</i>	http://www.youtube.com/watch?v=GQDPMfL_Yn8
<i>Serenata Iluminada leva 10 mil pessoas à Redenção</i>	<i>Youtube - editorialj</i>	http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=V4QmL2Gdexk
<i>Serenata Redenção Iluminada - Renata Beck</i>	<i>Vimeo - Portoalegre.cc</i>	http://vimeo.com/67667302
Vídeos	FONTE	URL
<i>Meeting Shoot the Shit</i>	<i>Youtube - shoottheshitws</i>	http://www.youtube.com/watch?v=GCodmEa_PrY
<i>Shoot The Shit Teaser Cinema na Anita</i>	<i>Youtube - shoottheshitws</i>	http://www.youtube.com/watch?v=4fPoYIXQ728
<i>Shoot The Shit Paraíso do Golfe</i>	<i>Youtube - shoottheshitws</i>	http://www.youtube.com/watch?v=hChUfZvl-4U
<i>Feira de Santana precisa de mais ideias</i>	<i>Youtube - shoottheshitws</i>	http://www.youtube.com/watch?v=sa-DaZXN4M4
<i>Shoot The Shit Mexa-se</i>	<i>Youtube - shoottheshitws</i>	http://www.youtube.com/watch?v=VkXF-SPvc98
<i>Shoot The Shit Que Ônibus Passa Aqui, Brasil?</i>	<i>Youtube - shoottheshitws</i>	http://www.youtube.com/watch?v=Mlleptfs5AM
<i>Imagina na Copa - Projeto Que Ônibus Passa Aqui</i>	<i>Imagina na Copa</i>	http://imaginacopa.com.br/projetos/que-onibus-passa-aqui/
<i>Imagina na Copa - Missão 1 - Projeto Que Ônibus Passa Aqui</i>	<i>Imagina na Copa</i>	http://imaginacopa.com.br/jovem/missoes/missao-1-que-onibus-passa-aqui/
Projeto, Dissertação ou Tese	FONTE	URL
<i>A Multidão do Crowdfunding na Economia do Virtual: Um Estudo do Site Catarse</i>	<i>UFRGS - Repositório Digital</i>	http://hdl.handle.net/10183/54321

Motivadores do Uso de Plataformas de Crowdfunding: razões

*pelas quais usuários apoiam projetos em plataformas de
financiamento coletivo* Débora Waitman

Caderno Projetos Tiquatira em Construção

Issuu - Andréa e Julieta

<http://issuu.com/tiquatiraemconstrucao/docs/cadernoprojetos>

Relatório Tiquatira em Construção

Issuu - Andréa e Julieta

<http://issuu.com/tiquatiraemconstrucao/docs/relatorio>

APÊNDICE C - REVISÃO DE LITERATURA E QUESTÕES DAS ENTREVISTAS

Revisão de Literatura	Referências	Teorias	Potencialidades	Limitações	Questões
1.2. Criatividade Coletiva e Colaboração Digital	DE MASI	Grupos criativos	Criatividade coletiva como paradigma da Pós-Modernidade		Motivação Atuação profissional com o uso das TICs Atuação dos cidadãos com o uso das TICs
	LÉVY	Inteligência coletiva	Ciberspaço como instrumento para mobilização de recursos cognitivos em tempo real e escala global		
	SHIRKY	Cultura da Participação e Excedente Cognitivo	Uso da internet para criação e compartilhamento de conteúdos em torno de projetos coletivos no tempo livre		
	SUROWIECKI	Sabedoria da multidão		Uso da internet como obstáculo ao bom funcionamento dos grupos criativos	
1.3.1 Cibercultura e Cultura da Virtualidade Real	LÉVY	Cibercultura	Interação social no espaço virtual como uma dimensão fundamental da realidade cultural		Motivação Atuação profissional com o uso das TICs Atuação dos cidadãos com o uso das TICs
	CASTELLS	Cultura da Virtualidade Real			
1.3.2 Sociedade em Rede e Autocomunicação de massas x Individualização	CASTELLS	Sociedade em Rede e Autocomunicação de Massas	Espaço virtual como ambiente de interação social horizontal, autônoma e massiva.		Motivação Atuação profissional com o uso das TICs Atuação dos cidadãos com o uso das TICs Envolvimento do Estado, de técnicos especializados e da Academia Padrão das propostas
	BAUMAN	Modernidade Líquida		Dissolução da solidariedade e estruturas sociais. Efemeridade das associações. Fim do planejamento a longo prazo	
1.3.3 Economia Informacional, Crise do Estado-Nação e Democracia	BAUMAN	Separação entre Poder e Política	Compromisso da sociedade com a solução de problemas a nível local	A solução de problemas a nível local pode não ser suficiente, visto que muitos deles são gestados globalmente	Motivação Atuação profissional com o uso das TICs Atuação dos cidadãos com o uso das TICs Envolvimento do Estado, de técnicos especializados e da Academia Cumprimento da legislação
		Derrocada do Estado do Bem Estar Social	Comprometimento da soberania do Estado-Nação e da legitimidade da Democracia		
		Desterritorialização das Elites Locais	Diminuição do compromisso da iniciativa privada com problemas locais		
	CASTELLS	Estado em Rede	Incapacidade dos governos locais de lidar com o dinamismo das redes globais de riqueza e informação		
		Democracia Informacional	Emergência de uma estrutura política adaptada à sociedade e economia informacionais		
	LÉVY	Democracia Eletrônica	Renovação de práticas democráticas com as TICs		
		Crise Econômica	Corte nos Investimentos Públicos em Equipamentos Urbanos		

APÊNDICE C - REVISÃO DE LITERATURA E QUESTÕES DAS ENTREVISTAS

Revisão de Literatura	Referências	Teorias	Potencialidades	Limitações	Questões
1.4.1 Cidade Criativa	LANDRY COSTA	Cidade Criativa	Resolução de problemas urbanos "intratáveis" pelas pessoas criativamente estimuladas		Motivação Padrão das propostas Tempo de duração Estratégias de motivação para participação
1.4.2 Cibercidade e conceitos correlatos	LEMOS	Cibercidade e Ciberurbe	Características socioespaciais próprias da cidade da Era Digital		Atuação profissional com o uso das TICs Atuação dos cidadãos com o uso das TICs Envolvimento do Estado, de técnicos especializados e da Academia Padrão das propostas
	FIRMINO E DUARTE	Espaço Ampliado			
	PEREIRA	Redes Digitais, Sociabilidade e Espaço Urbano			
	SCHUURMAN	Cidade Digital e Inteligente	Crowdsourcing e outros mecanismos de inovação aberta como elemento-chave para lidar com desafios típicos da cidade contemporânea		
	CUFF	Cidade Ubíqua			
	GUTIÉRREZ	Cidade Copyleft			
	FULLER e HAQUE	Urban Versioning System 1.0.1			
LEADBETTER	Cidade Remixada				
SALINGAROS	Urbanismo P2P				
1.4.3 Cibercidadania	LEMOS	Cibercidadania	Conceito de cidadania diretamente ligado ao uso das TICs		Motivação Atuação dos cidadãos com o uso das TICs
	POSTER	Esfera pública x planetária			
1.5. Urbanismo e Planejamento Urbano: do Modernista, Neoliberal e Participativo ao Insurgente ou Subversivo	MARICATO	Crise do Urbanismo	O "caos urbano" conforma a crise do Urbanismo, que pode ser superada por meio de ações cidadãs mais diretas, fora do Estado (que não dispensam, porém, o importante papel desta instituição no planejamento, projeto e gestão de cidades)		Motivação Envolvimento do Estado, de técnicos especializados e da Academia Cumprimento da legislação
	SOUZA E RODRIGUES	Planejamento urbano e ativismos sociais			
	DAGNINO	"Confluência Perversa" entre os Urbanismos Modernista e Participativo no Brasil			
	HOLSTON	Cidadania Insurgente			
	RANDOLPH	Planejamento subversivo			

APÊNDICE C - REVISÃO DE LITERATURA E QUESTÕES DAS ENTREVISTAS

Revisão de Literatura	Referências	Teorias	Potencialidades	Limitações	Questões	
2.0. Possíveis Potencialidades e Limitações do Crowdfunding	CASTELLS LÉVY		Disposição para Uso Cívico da Mídia Digital		Motivação Atuação dos cidadãos com o uso das TICs	
			Eliminação de obstáculos do contato face-a-face		Motivação	
				Cisão Digital	Cisão Digital	
				Supressão do Físico pelo Virtual	Salto do espaço virtual para o espaço físico	
	MANDARANO				Comprometimento de Qualidade	Padrão das Propostas Envolvimento de técnicos especializados
	SHIRKY					
	LÉVY					
	LANGE				Inadequação do <i>Crowdfunding</i> ao Urbanismo	Particularidades do crowdfunding para o Urbanismo Padrão das Propostas Envolvimento anônimo (controle de usuários com interesses escusos) Limitações ou falhas no processo Financiamento e Lucro
	ZUCKERMAN					Possibilidade de adequação do <i>crowdfunding</i> ao Urbanismo
	BOYER e HILL					Desmotivação para Contribuição
	SCHUURMAN et al					
	SELTZER e MAHMOUDI					
	BRABHAM					
	BOULOS et al.					
	HEIPKE					Ampliação do Capital Social
BOULOS et al.						
HEIPKE					Redefinição das Fronteiras de Atuação dos Cidadãos e do Estado	
SELTZER e MAHMOUDI						

APÊNDICE D – ENTREVISTA

SEMIESTRUTURADA

1. [ANTES]

- Motivação
- Viabilização financeira
- Lucro

2. [DURANTE]

- Atuação profissional com o uso das TICs
- Atuação dos cidadãos com o uso das TICs
- Salto do espaço virtual para o espaço físico
- Estratégias de motivação para participação
- Padrão das propostas¹
- Tempo de duração do processo²

¹ Questão apenas para os fundadores

- Vida útil e manutenção²
- Envolvimento do Estado
- Cumprimento da Legislação²
- Envolvimento de técnicos especializados
- Envolvimento da Academia
- Resistência do Estado ou de outros atores sociais
- Envolvimento anônimo (controle de usuários com interesses escusos)

3. [DEPOIS]

- “Impactos” e Perspectivas Futuras
- Limitação ou falhas no processo²
- Cisão digital
- Inadequação do *crowdfunding* ao Urbanismo³

² Questão apenas para os idealizadores

³ Questão apenas para o fundador do Catarse, Rodrigo Maia

APÊNDICE E - RELATÓRIO DE CASO

CATARSE

O Catarse é o maior site de financiamento coletivo no Brasil.

“O Catarse é uma plataforma online que se destina a aproximar criadores de projetos e apoiadores, com o objetivo de angariação coletiva de fundos (*crowdfunding*), para viabilizar projetos criativos. O Catarse permite que um criador de projetos apresente uma ideia de projeto criativo e angarie fundos de apoiadores interessados em contribuir com esse projeto. Os criadores de projetos também oferecerão aos apoiadores recompensas, que serão definidas em cada um desses projetos. O Catarse reúne os valores desembolsados pelos apoiadores destinados a cada um desses projetos até o prazo final determinado pelos respectivos criadores de projetos.

Quando um desses projetos é bem-sucedido, alcançando ou superando o montante estipulado para sua viabilização, o valor total angariado dos apoiadores é repassado ao criador de projeto, descontados o percentual devido ao Catarse e as tarifas cobradas pelo serviço de

pagamentos online utilizado. Em contrapartida, se um desses projetos não é bem-sucedido, deixando de alcançar o montante solicitado, os apoiadores, mediante solicitação, recebem de volta o valor de suas contribuições, podendo transferi-las a outro projeto criativo divulgado na plataforma Catarse ou pedir o estorno das quantias pagas em cartão de crédito.”⁴

Mecanismo: *Crowdfunding*.

Lançamento: janeiro de 2011

Usuários:

70.683 [curtidas no Facebook]

Ideias lançadas até o momento [n°]: 1107

Ideias concretizadas: 524

Ideias no ar: 109

Fundadores:

Diego Reeberg

Administrador pela FGV SP

Idade: 25

Naturalidade: Brasileiro

Mora em: São Paulo

⁴ Disponível em: < <http://suporte.catarse.me/knowledgebase/articles/161100-termos-de-uso>>. Acesso em setembro de 2013.

Luis Otávio Ribeiro

Administrador pela FGV SP

Idade: 23

Naturalidade: Brasileiro

Mora em: São Paulo

Daniel Weinmann

Programador

Idade: 32

Naturalidade: Brasileira

Mora em: Porto Alegre

Rodrigo Maia

Jornalista pela PUC RJ

Idade: 30

Naturalidade: Brasileiro

Mora em: Rio de Janeiro

Thiago Maia (atualmente trabalha no Catarse mas não se encontra no Contrato Social)

Designer pela ESDI - UERJ

Idade: 29

Naturalidade: Brasileiro

Mora em: Torquay - Austrália

Diogo de Oliveira Biazus

Cientista da Computação

Idade: 30

Naturalidade: Brasileiro

Mora em: Rio de Janeiro (morava em Porto Alegre antes)

Informações adicionais:**Registro e Acesso**

“Qualquer pessoa maior de idade pode utilizar os serviços do Catarse. Não é autorizada a participação de usuários menores de dezoito anos de idade. Caso seja verificada eventual infração desta disposição, o Catarse cancelará, de imediato, o cadastro do usuário. [...]

O usuário concorda em: (1) Fornecer informações verdadeiras, exatas, atuais e completas quando for realizar seu cadastro para acesso ao site; (2) Conservar e atualizar suas informações de forma a mantê-las verdadeiras, exatas, atuais e completas; (3) Ser responsabilizado por qualquer informação falsa, incorreta, desatualizada ou incompleta fornecida. Caso o Catarse tenha razões suficientes para suspeitar da veracidade e/ou da exatidão de tais informações, terá o direito de suspender ou cancelar, imediatamente e independente de qualquer aviso ou notificação, a conta do usuário; (4) Permitir que o Catarse entregue os dados cadastrais dos criadores de projeto, disponíveis nos servidores do Catarse, aos apoiadores, em caso de violação aos Termos de Uso, falha no cumprimento do projeto ou atraso na entrega das recompensas. Os dados cadastrais que poderão ser fornecidos são: nome completo, endereço, CPF

ou CNPJ, caso pessoa jurídica, telefone e e-mail na plataforma do Catarse.”⁵

Direitos de propriedade intelectual

“O criador de projetos está ciente de que, ao utilizar o Catarse, está tentando angariar fundos para seu projeto publicamente e, com isso, assume o risco de que sua ideia seja copiada e desenvolvida por terceiros. O Catarse não pode impedir que isso ocorra, nem tem responsabilidade sobre essa situação, que foge completamente de seu controle. O Catarse reserva-se o direito de, a seu exclusivo critério e uma vez notificado a respeito, cancelar projetos e encerrar as contas de criadores de projetos que violem os direitos de propriedade intelectual de terceiros ou violem outros direitos, assegurados pela legislação brasileira.”⁵

Conteúdo

“O Catarse não assume responsabilidade pelo conteúdo gerado por seus usuários, nem tem qualquer obrigação de monitorar esse conteúdo. O Catarse reserva-se os direitos de remover e de não veicular qualquer conteúdo de usuários a seu exclusivo critério.”⁵

⁵ Disponível em: < <http://suporte.catarse.me/knowledgebase/articles/161100-termos-de-uso>>. Acesso em setembro de 2013.

Origem do dinheiro

“Na maioria dos casos, pelo menos 50% da arrecadação virá da própria rede de contatos do Realizador. Por isso o Catarse é uma forma de os Realizadores se aproximarem das pessoas que já gostam e acompanham seu trabalho e expandir essa rede através da divulgação nas mídias sociais, jornais, revistas, blogs e, claro, nos bares da vida.

O Realizador tem que trabalhar bastante antes, durante e depois do período de arrecadação, mas nós garantimos que valerá a pena. Esse processo vai ajudar, no mínimo, o Realizador a fortalecer a sua rede com pessoas que acreditam no seu trabalho, além de, claro, poder ter o seu projeto financiado.”⁶

Prazo de financiamento

Todos os projetos tem um prazo entre 1 e 60 dias para atingir a meta de financiamento.

Quem pode apoiar?

Qualquer pessoa física ou jurídica. O apoio pode se anônimo para outros usuários, mas os realizadores [idealizadores] têm acesso ao email

⁶ Disponível em: < <http://suporte.catarse.me/knowledgebase/articles/161100-termos-de-uso>>. Acesso em setembro de 2013.

do apoiador se o financiamento for bem sucedido; e os fundadores das plataformas, aos dados de identidade, como nome e CPF.

Motivação para Apoio

Depoimento anônimo de usuário da plataforma:

Há algumas coisas eu tenho observado e uso para me orientar na hora de escolher se apoio ou não um projeto. Uma delas é: **quem é/são o/a os/as autores?** Eu conheço esses caras, **já vi trabalhos deles**, valem a pena? Quase nunca tem erro. Se o trabalho do autor já é bom, já é conhecido, não tem porque pensar que ele vai piorar porque saiu pelo *crowdfunding*. Uma coisa que eu reparo e acho estranhíssimo é quando o autor de um projeto na plataforma tem poucos ou **nenhum apoio realizado**. Oras, peraê [sic]! O cidadão tem a pachorra de me pedir apoio pro projeto dele mas **não curte apoiar o projeto dos outros?** Como assim? Será que ele **não acredita na plataforma** (então pra que lançar projeto lá?) ou ele acredita muito nela e quer só **aproveitar a onda?** Será um oportunista, um investidor de risco mínimo? Não sei. Só sei que acho estranho pra caralho [sic] e vejo com maus olhos produtores assim. Ainda mais aqueles que **produzem mais projetos do que apoiam...** [....]

Uma tecla que eu bato sempre nos meus *posts* é sobre o *nome dos agradecimentos*. Pode parecer

vaidade besta, mas eu acho importantíssimo que o material impresso/físico leve o nome dos apoiadores gravado. Não é por nada não, mas é uma forma de manifestar, pra todo mundo, que cada um daqueles sujeitos, seja contribuindo com dez ou 1200 mangos, foi importante para que o projeto se realizasse. [...]

Outra coisa é o *vídeo de apresentação do projeto*, que também é muito importante. Não acho que um vídeo ruim por si só seja capaz de enterrar um bom projeto, mas um bom vídeo com certeza é capaz de alavancar um projeto mais ou menos.[...]

Pra fechar, é preciso falar das *recompensas*. Sim, pombas [sic]! Eu confesso que geralmente eu apoio um projeto no valor mínimo para ter o material físico/impresso, mas também confesso que abro um pouquinho mais a mão por uma recompensa bacana.”.⁷

Dados estatísticos

“Em 2011, quando Catarse foi lançado, arrecadamos um total de R\$ 1.524.922. Já em 2012, esse valor chegou a R\$ 4.005.520.

Em 2013, ainda faltando quatro meses para que o ano se encerre, já ultrapassamos o valor arrecadado no ano passado, chegando a R\$ 4.473.444.89 , um crescimento de 10% em relação do total do ano passado.

⁷ Disponível em: < <http://melhoresdomundo.net/enquanto-isso-no-catarse-digo-no-crowdfundig-45/>>. Acesso em setembro de 2009.

Boa parte desse crescimento deve-se ao aumento do número de apoiadores na plataforma, juntamente com o valor médio aportado por eles. Em 2011, 14.992 pessoas apoiaram pelo menos um projeto no Catarse, com, em média, R\$105. O número de apoiadores em 2012, saltou para 37.264 e elevou também a média por apoio para R\$107.

Em 2013, estamos nos aproximando dos 40 mil apoiadores e essa média já está em R\$ 113,00 por apoio. Além disso, podemos perceber um aumento do número de projetos na plataforma. Em 2011, 270 projetos passaram pelo Catarse, e esse total passou para 542 em 2012. Em 2013, já são 543 (sendo 441 finalizados e 102 no ar).⁸

⁸ Disponível em: < <http://blog.catarse.me>>. Acesso em setembro de 2013.

APÊNDICE F – RELATÓRIO DE CASO

TIQUATIRA EM CONSTRUÇÃO

Campanha para intervenção urbana de maior repercussão do Catarse.

No maior site de *crowdfunding* brasileiro, o *Catarse*⁹, há apenas quatro propostas¹⁰ bem sucedidas de financiamento de intervenções urbanísticas propriamente ditas (embora existam inúmeras relacionadas a denúncias de problemas urbanos e discussão de soluções por meio de eventos, projetos artísticos, jornalísticos, cinematográficos, de mapeamento e outros). Dentre estas, a que mais mobilizou apoiadores foi o projeto *Tiquatira em Construção*, Trabalho de Conclusão de Curso da Escola da Cidade das arquitetas Andréa Helou e Julieta Fialho, em 2012. A proposta era reunir R\$ 14.000 para transformação de 30 metros do muro depredado do parque Tiquatira, em São Paulo, com inserção de mesas, bancos,

lixeiras, arquibancadas, armários e outros equipamentos, conforme projeto arquitetônico das idealizadoras, fruto do seu trabalho final de graduação. O projeto reuniu R\$ 16.851,00 de 164 apoiadores em outubro de 2012 e foi construído no mesmo ano.

Com o dinheiro arrecadado, as estudantes mobilizaram voluntários para um mutirão de execução da obra, que durou menos de uma semana e culminou em um evento com música, cinema, feijoada e oficinas de arte, além da banca final com os professores avaliadores, realizada em um trecho do muro.

Mecanismo: *crowdfunding*

Lançamento: setembro de 2012

Usuários:

Curtidas no Facebook: 627

Apoiadores no Catarse: 164

Alcance: vazio na zona leste da São Paulo

“A área tratava-se de um grande vazio na zona leste de São Paulo (Jardim São Nicolau), selecionada pelo Concurso RenovaSP – realizado em 2011 pela Prefeitura do Município e que

⁹ Disponível em: <<http://catarse.me/pt/projects>>. Acesso em junho de 2013.

¹⁰ Projeto Nossa Horta, disponível em: <<http://catarse.me/pt/408-projeto-nossa-horta>>; Que Ônibus Passa Aqui, disponível em: <<http://catarse.me/pt/que-onibus-passa-aqui-shoot-the-shit>>; Tiquatira em Construção, disponível em: <<http://catarse.me/pt/tiquatiraconstrucao>>; e Muda Cidade, disponível em: <http://catarse.me/pt/muda_cidade>. Acessos em junho de 2013.

nomeou a área de Tiquatira II. Esse nome se dá porque a intenção é expandir o Parque Linear Tiquatira, que vem desse a margem do Tietê, até esse perímetro.”¹¹

Idealizadoras:

Andréa Helou

Arquiteta Urbanista pela Escola da Cidade, São Paulo

Idade: 24

Naturalidade: São Paulo

Mora em: São Paulo

Julieta Fialho

Arquiteta Urbanista pela Escola da Cidade, São Paulo

Idade: 23

Naturalidade: São Sebastião

Mora em: São Paulo

¹¹ Informação do Caderno de Projetos. Disponível em: <http://issuu.com/tiquatiraemconstrucao/docs/cadernoprojetos>. Acesso em setembro de 2013.

APÊNDICE G - RELATÓRIO DE CASO

PORTOALEGRE.CC

“O projeto PortoAlegre.cc é a concretização do conceito de *Wikicidade*. [...] Este conceito se refere a uma plataforma digital que permite a discussão da história, a realidade e o futuro de territórios específicos [...]

[No Portoalegre.cc] você pode dar sua opinião de como a cidade pode melhorar, e chamar as pessoas para ajudarem a transformar essa ideia em realidade.

[...]

Cada um dos 82 dos bairros estão representados dentro do PortoAlegre.cc. Ele é uma cópia fiel e digital de como a cidade funciona. Você poderá navegar pelo mapa e publicar conteúdos diretamente em sites de redes sociais como *Twitter*, *Facebook*, *YouTube* e *Vimeo*, falando de situações que te tocam na cidade - sempre lembrando que ela pode melhorar com a ajuda de todos.”¹²

¹² Disponível em: <<http://portoalegre.cc/>>. Acesso em julho de 2013.

“O Portoalegre.cc é a primeira *wikicidade* do mundo. Uma *wikicidade* é uma plataforma digital que encoraja a participação e a colaboração dos cidadãos e cria um ambiente aberto para a troca de ideias, sugestões e reivindicações. A *wikicidade* está baseada em um conceito chamado Inteligência Social, que envolve a construção de ações colaborativas e também uma forte conexão com as principais redes sociais.”¹³

Domingos Secco: “A *wikicidade* não é apenas uma ferramenta. É uma aplicação de metodologia de Inteligência Social. É a expansão de um *wikispot*, um lugar aberto colaborativo, público, rico emergente, digitalizado, para um território conhecido – a cidade – com um viés mais político

Esta metodologia que inclui (mas não se limita a) plataforma digital de mapeamento colaborativo. O uso da plataforma é a primeira etapa da colaboração, a primeira parte de um processo de articulação de atores sociais em torno de questões urbanas.”¹⁴

André Martinez: “Uma *wikicidade* é um sistema de inteligência social que associa tecnologias digitais e tecnologias socioculturais. Mas vai

¹³ Disponível em: <http://www.wikicidade.cc/>>. Acesso em julho de 2013.

¹⁴ Disponível em: < http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=h17V7nVEb3s>. Acesso em julho de 2013.

além da apropriação destas tecnologias que já existem: consiste num processo de aprendizagem continuada.”¹⁵

“[...] o Portoalegre.cc consolidou-se e tornou-se referência em engajamento cívico e participação social na web. O projeto se destaca pela sua forte conexão com as redes sociais, o que permite a ampliação contínua da base de pessoas engajadas e inspira ações criativas na cidade.”¹⁶

Daniel Bittencourt: “Não é uma plataforma pra ‘chorar as pitangas’, como dizemos no sul, mas de projetar cenários de transformação.”¹⁷

Mecanismo: *Crowdmapping*.

Lançamento: março de 2011.

Usuários [curtidas]: 17.847 [em julho de 2013]

Ideias lançadas até o momento [nº]: 1.850

Ideias concretizadas:

Domingos Secco: “Diversas causas foram trabalhadas coletivamente com grupos de voluntários. Podemos listar as principais

ações de engajamento com a comunidade: mutirão de limpeza do Guaíba, piquenique na praça Japão, piquenique para o Centro Cultural da Zona Sul, visita guiada ao Morro da Polícia e 3 edições da Serenata Iluminada na Redenção. Diversas outras causas foram atendidas pelo poder municipal, como ajustes de sinalização, faixa de pedestres.”¹⁸

Alcance: Porto Alegre.

Porém a plataforma encontra-se sob licença Creative Commons, “um tipo de licença de propriedade intelectual criado para compartilhar conteúdos culturais com todos. Assim, todo este projeto pode ser utilizado por qualquer um para também fazer um wikispot de um lugar na sua cidade.”¹⁹

Fundadores:

Lung, empresa de Tecnologia em Inteligência Social em parceria com a Unisinos – Universidade do Vale do Rio dos Sinos, por meio do bacharelado em Comunicação Digital, com o apoio da Prefeitura Municipal de Porto Alegre, por meio da Secretaria de Coordenação Política e Governança Local.

¹⁵ Disponível em: < <http://andremartinezcult.com/2011/12/15/portoalegre-cc/>>. Acesso em julho de 2013.

¹⁶ Disponível em: <http://www.wikicidade.cc/>>. Acesso em julho de 2013.

¹⁷ Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=mowiloJmi0Y>>. Acesso em julho de 2013.

¹⁸ Entrevista concedida à autora.

¹⁹ Disponível em: <<http://portoalegre.cc/>>. Acesso em julho de 2013.

Daniel Bittencourt

Coordenador do curso de bacharelado em Comunicação Digital, da Unisinos, é formado em Jornalismo e mestre em Comunicação. Suas pesquisas atuais concentram-se em sistemas de engajamento, sistemas emergentes, colaboração, cocriação em cidades digitais, desenvolvendo projetos que trabalham formas inovadoras de interação e construção de conhecimento coletivo através da Economia da Participação. Em 2010, foi um dos cocriadores do Redenção.cc, projeto colaborativo criado sob a licença Creative Commons que buscou resgatar a memória afetiva do porto-alegrense sobre o parque Redenção. O projeto cresceu e tornou possível a criação da primeira wikicidade do mundo, PortoAlegre.cc. É um dos fundadores da Lung, startup de base tecnológica que desenvolve sistemas inovadores de engajamento para a transformação de cidades.

Idade: 39

Naturalidade: Porto Alegre, Rio Grande do Sul.

Mora em: Porto Alegre, Rio Grande do Sul.

Domingos Secco Júnior

Publicitário formado pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS), sócio fundador da *Lung Tecnologia em*

Inteligência Social e cocriador dos projetos de engajamento social *Redenção.cc* e *PortoAlegre.cc*. Coautor do Método de Inteligência Social desenvolvido pela *Lung*. Atua como professor convidado no curso de Graduação em Comunicação Digital da Unisinos.

Idade: 38

Naturalidade: Tapejara, Rio Grande do Sul.

Mora em: Porto Alegre, Rio Grande do Sul.

André Martinez

Pesquisador interdisciplinar independente, conferencista e consultor em tecnologia sociocultural e design sustentável de políticas e empreendimentos culturais. Fundador da Aprax Arquitetura Cultural, empresa que oferece soluções em desenvolvimento organizacional. Co-idealizador da metodologia de Inteligência Social da plataforma de participação digital cidadã Portoalegre.cc.

Formação: Administração de empresas

Idade: 45

Naturalidade: Porto Alegre, Rio Grande do Sul.

Mora em: São Paulo, São Paulo.

Informações adicionais:

Sobre a Lung

“A LUNG é uma *startup* brasileira de base tecnológica incubada no Parque Tecnológico TecnoSinos (São Leopoldo RS) e constituída para atuar no quarto setor²⁰ da economia, caracterizando-se como uma empresa social. Os projetos desenvolvidos englobam sistemas inovadores de engajamento para a transformação de territórios a partir do método próprio denominado Inteligência Social. [...]

O trabalho da Lung é regido sob os signos da colaboração, da transparência, da cocriação, da ética do cuidado e da corresponsabilização. A crença presente em todos os trabalhos é a de um mundo mais aberto, emergente, baseado em trocas e, sobretudo, na reconstituição do tecido social, pactuada no afeto, na confiança mútua e na autoestima.

²⁰ “Tradicionalmente, as atividades econômicas são classificadas em três setores: primário (agricultura, pecuária e atividades extrativas), secundário (indústria) e terciário (comércio e serviços). Entretanto, muitos estudiosos consideram que as atividades da chamada era pós-industrial não se adaptam muito bem a esse esquema e propõem a introdução de um quarto setor para incluir as atividades intelectuais, tais como geração e troca de informação, educação, pesquisa e desenvolvimento de tecnologias da informação e da comunicação e a alta tecnologia em geral.” Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Setor_quatern%C3%A1rio>. Acesso em julho de 2013.

A sociedade e a economia são entendidas pela Lung como um sistema complexo. Por isso, todos os projetos buscam a conexão de diferentes atores sociais dentro da comunidade: governos, empresas, organizações do terceiro setor e cidadãos - todos partilhando os mesmos princípios e valores.

A Lung atua nos segmentos de cidadania, transparência e controle social; educação; segurança; meio-ambiente e sustentabilidade; cultura; e turismo, através de produtos que apresentam características singulares. Três elementos são rapidamente identificados nas aplicações criadas: o *georreferenciamento* (mapeamento e visualização através de cartografias e gráficos), o *crowdsourcing* (geração de conteúdo colaborativo) e a *integração com redes sociais* (permite o fácil compartilhamento da informação e amplia o alcance da mensagem).²¹

“A Lung constrói, ativa e engaja *wikicidades* – que são territórios reais que recebem intervenções coletivas através de uma plataforma digital. A este conjunto de métodos e processos envolvidos na implementação de uma *wikicidade* chamamos Inteligência Social.”²²

²¹ Disponível em: <<https://www.facebook.com/lung.com.br/info>>. Acesso em julho de 2013.

²² Disponível em: <www.wikicidade.cc>. Acesso em julho de 2013.

Domingos Secco:

“A Lung é uma empresa do quarto setor. É uma empresa privada com fins lucrativos (tem funcionários, emite notas, etc.), mas com um propósito de entrega para a sociedade, que não explora, mas realiza trocas com ela. Trabalha coligada com o terceiro setor e os governos - eles são o mercado, o parceiro.”²³

Além do Portoalegre.cc, a Lung não possui ainda outras wikicidades, mas está trabalhando para construí-las, especialmente no interior do Rio Grande do Sul. Os clientes da Lung são as prefeituras destas cidades.²⁴

Sobre o Portoalegre.cc

Domingos Secco: “Temos como perspectiva desenvolver tudo que for relacionado a *wikispots*, *wikicidades*...Hoje chegam a nós *briefings* bem desafiadores, por exemplo, o de fazer uma conexão entre o governo, a

polícia e o jovem. Temos também a ideia de criar uma rede de *wikicidades*, compartilhar experiências.”²⁵

André Martinez: Preveemos também a instalação de um sistema de busca por analogia na plataforma: ao você inserir uma causa, o sistema vai buscar informações relacionadas a ela, para lhe instrumentar com conhecimentos que lhe permitam se posicionar em relação a esta causa com conhecimento do que já existe sobre o tema: agendas públicas a que a causa diz respeito, movimentos já organizados, etc. Propomos também que, a partir daí, o sistema gere automaticamente as alternativas existentes de ação.²⁶

Domingos Secco: Queremos, além disso, ampliar alianças com governos, cidades e terceiro setor para desenvolver novas wikicidades e novas funcionalidades no sistema, inclusive o desenvolvimento de um aplicativo móvel e a visualização de camadas de conteúdo (por exemplo, camada histórica), a incorporação de crowdfunding e associação às planilhas públicas de gastos, ao orçamento participativo, etc.²⁷

²³ Entrevista de Domingos Secco à autora.

²⁴ Entrevista concedida à autora

²⁵ Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=h17V7nVEb3s>. Acesso em julho de 2013.

²⁶ Disponível em: <<http://andremartinezcult.com/2011/12/15/portoalegre-cc/>>. Acesso em julho de 2013.

²⁷ Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=mowiloJmi0Y>>. Acesso em julho de 2013.

Estamos planejando, ainda, uma integração com o Poder Legislativo municipal. Pretendemos que o Legislativo o use como ferramenta de escuta da população. Teoricamente, esse é seu papel, como “casa do povo”, mas o que tem acontecido é que o Executivo é que tem feito este papel, atendendo diretamente à demanda exposta na wikicidade. Se isso vai se consolidar, ou seja, se a democracia representativa vai ser substituída pela democracia direta, ainda é cedo pra dizer, mas o Poa.cc não quer radicalizar neste sentido. A gente quer fortalecer os canais tradicionais, não substituí-los. Se o canal tradicional para conseguir com que algo seja feito na cidade pressupõe o contato com o representante do Legislativo, então o Poa.cc quer contribuir nesse sentido, quer conectar esses atores [sociedade e poder político].²⁸

Domingos Secco: “O Portoalegre.cc é um projeto político, mas sem nenhuma vinculação partidária. Ele tem o apoio da Prefeitura e da Universidade, mas não interferências, é totalmente gerido por nós. É um projeto independente.”²⁹

“O processo colaborativo do Portoalegre.cc se apoia na Universidade, responsável investigação dos conceitos que serão aplicados

no desenvolvimento da ferramenta, na Prefeitura, que entra com a experiência em democracia participativa e nos voluntários, encarregados da articulação social.”³⁰

Wikicidadania

André Martinez: “Para falar de wikicidade é importante explicar dois conceitos: *wikicidadania* e *wikicidadão*. *Wikicidadania*: Wiki é uma palavra havaiana que quer dizer extremamente rápido. Então *wikicidadania* é uma cidadania que se dá em um fluxo muito mais direto, mais rápido que a cidadania tradicional. *Wikicidadão*: pessoa física, cadastrada na interface, exercendo direitos e deveres que são regidos por normas próprias da wikicidade.”³¹

Domingos Secco: Estas normas não estão explicitadas e o usuário não assina um termo de aceite delas ao se cadastrar na plataforma. Talvez ao invés de normas, fosse melhor falar em valores. São valores compartilhados naquela comunidade, valores que os usuários vão percebendo quais são à medida que se envolvem nela, como ocorre em

²⁸ Entrevista concedida à autora

²⁹ Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=h17V7nVEb3s>. Acesso em julho de 2013.

³⁰ Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=mowiloJmi0Y>>. Acesso em julho de 2013.

³¹ Disponível em: <<http://andremartinezcult.com/2011/12/15/portoalegre-cc/>>. Acesso em julho de 2013.

qualquer comunidade. Se ele não está de acordo com estes valores, se retira deste ambiente.

Crítica

Depoimento anônimo de ator social resistente ao projeto:

A ideia da Serenata surgiu no site do PortoAlegre.cc – espaço desenvolvido justamente para que a população manifeste ideias para melhorar a cidade. A partir daí, a entidade Portoalegre,cc e a prefeitura assumem a organização do evento. Tudo às claras, mas nem tanto... Como tudo acontece no espaço “eventos do Facebook”, só verão que a Prefeitura tem alguma relação com os organizadores aqueles que clicarem no nome destes e visitarem sua página e, ainda se der ao trabalho de procurar a descrição da “comunidade” na dita página. Ou seja, a imensa maioria dos que acessam a página do evento não percebem que a Prefeitura é uma das organizadoras. No primeiro parágrafo a menção necessária ao Código de Convivência Urbana, para que ninguém diga que não foi avisado. Porém, afirma que o evento será o “ponto de partida para o debate deste em ambiente aberto”, sugerindo que ali se iniciará um debate, o que até o momento ninguém que eu conheça diz ter ocorrido. [...] Quem foi, não estava apoiando o tal código, mas foi em busca de diversão,

de cultura e, claro, da ocupação do espaço público. Mas, segundo a página organizadora do evento ‘foi muito grande e forte a manifestação de todos que realizaram, mais uma vez, a ocupação pacífica e festiva do Parque da Redenção pedindo mais segurança para conviver em harmonia com a cidade.’ e, segundo o site da prefeitura, “a Serenata da Redenção celebrou o Código de Convivência Urbana’. Entendeu? Eles convidam uma multidão para uma festa de graça, organizada pela própria multidão, e depois dizem que todos estavam lá para apoiar as ideias do prefeito. Ideias estas que estavam sutilmente insinuadas no convite. Esperto, não? [...] Em resposta a essa atitude foi criada a “Festa Redenção do Povo! NÃO ÀS ‘REVITALIZAÇÕES” DO FORTUNATI!’ Sem nenhuma ‘entidade’ organizadora além das pessoas que quiserem se reunir, sem pedir permissão ou apoio para a Prefeitura e para a polícia, sem que a Prefeitura possa utilizar nossa presença nas ruas para suas finalidades escusas afirmando que estávamos lá apoiando suas ideias e reivindicando mais segurança.

APÊNDICE H - RELATÓRIO DE CASO

SERENATA REDENÇÃO ILUMINADA

Campanha de maior repercussão lançada no Portoalegre.cc.

“A ideia original da Serenata era reunir o maior número de pessoas no parque, à noite, para chamar a atenção das autoridades sobre a **falta de iluminação** no local, problema que afasta as pessoas do convívio noturno e aumenta a **insegurança** de quem passa pela Redenção ao cair da noite. Além do mais, porque não ocupar o parque à noite? Assim, aconteceu a primeira edição, que reuniu cerca de **2000 pessoas** ocupando a Redenção com muita luz, música e sorrisos.³²

Mas o movimento não parou por aí. Alguns dias depois, no dia 23 de junho, uma **edição junina** da Serenata foi organizada e 4000 pessoas foram ao parque comemorar, ocupar e conviver.³³

A terceira edição do evento aconteceu em junho de 2013 e atraiu cerca de 10 mil pessoas. “Sob a luz de velas, lanternas e lampiões,

³² Disponível em: < <http://blog.portoalegre.cc/serenata-redencao-iluminada-ano-ii/>>. Acesso em setembro de 2013.

³³ Disponível em: < <http://blog.portoalegre.cc/serenata-redencao-iluminada-ano-ii/>>. Acesso em setembro de 2013.

famílias e grupos de amigos realizaram piqueniques, formaram rodas de violão e acompanharam a programação cultural, que contou com atrações musicais e diversas manifestações artísticas.”³⁴

O foco principal deste encontro era pensar a convivência na cidade, além de novamente chamar a atenção não só das autoridades responsáveis, mas de toda a população, para temas como iluminação pública, segurança, ocupação de espaços públicos e outros tópicos. Esta edição foi divulgada na mídia como uma ação para celebrar o Código de Convivência de Porto Alegre.³⁵

Porto Alegre possui um Código de Posturas, de 1975, que está passando por um processo de atualização através de uma Comissão Especial instituída pela Presidência da Câmara Municipal de Vereadores. O Código de Posturas é um conjunto de leis que regula a utilização do espaço e o bem-estar público da cidade

A revisão dessa lei de 75 está sendo discutida junto com a população, através da Constituinte do Cotidiano, que irá trabalhar através de audiências públicas e de grupos temáticos. O PortoAlegre.cc está cuidando do grupo temático de **Participação, Colaboração e**

³⁴ <http://g1.globo.com/rs/rio-grande-do-sul/noticia/2013/06/serenata-iluminada-reune-milhares-na-redencao-em-porto-alegre.html>

³⁵ Disponível em: < <http://www.eusoufamecos.net/editorial/serenata-iluminada-reune-milhares-no-parque-farroupilha/>>. Acesso em setembro de 2013.

Voluntariado.³⁶ Os organizadores convidaram, então, os participantes da Serenata a se envolverem no debate e apresentarem propostas para a criação deste novo Código.³⁷

Mecanismo: *Crowdsourcing*

Lançamento: maio de 2012.

Usuários: 9.721.³⁸

Alcance: Porto Alegre

Idealizadora:

Renata Beck, arquiteta urbanista formada pela Universidade UniRitter, sócia-fundadora do Estudio 30 51.

Idade: 27 anos

Naturalidade: Porto Alegre, Rio Grande do Sul.

Mora em: Porto Alegre, Rio Grande do Sul.

▪ **Informações adicionais:**

³⁶ Disponível em: < <http://portallw.correiopovo.com.br/Noticias/?Noticia=500320>>. Acesso em setembro de 2013.

³⁷ Disponível em: < <http://g1.globo.com/rs/rio-grande-do-sul/noticia/2013/06/serenata-iluminada-reune-milhares-na-redencao-em-porto-alegre.html>>. Acesso em setembro de 2013.

³⁸ Este é o número de usuários do Facebook que confirmaram a presença no evento através de página na plataforma.

“Um ano depois [da primeira edição da Serenata], temos nos deparado com notícias tristes e chocantes de crimes na Redenção. No dia 04 de maio, o advogado trabalhista **José Augusto Amorim** foi esfaqueado na cabeça enquanto caminhava pela Redenção. Alguns dias depois, outro crime aconteceu: **Jorge Luciano Soares de Oliveira** foi assassinado no parque, na madrugada do dia 12 de maio. Ambos os crimes estão sendo investigados. Mas é claro que a população está assustada, e **o medo só afasta as pessoas das ruas**.

Fatos como esses, lamentáveis, chamam ainda mais a atenção para a **necessidade de iluminação e segurança na Redenção** e, além disso, para a necessidade de **ocuparmos os espaços públicos**, evitando assim a multiplicação desse tipo de acontecimento. A convivência não precisa acontecer apenas durante o dia. O parque é da cidade, e pelos cidadãos pode e deve ser ocupado, a qualquer momento.”³⁹

³⁹ Disponível em:<<http://blog.portoalegre.cc/serenata-redencao-iluminada-ano-ii/>>. Acesso em setembro de 2013.

APÊNDICE I - RELATÓRIO DE CASO

SHOOT THE SHIT E QUE ÔNIBUS

PASSA AQUI?

Shoot the Shit é um coletivo de publicitários de Porto Alegre que “realiza intervenções urbanas inusitadas com objetivo de inspirar outras pessoas, alertar para problemas de Porto Alegre e despertar um senso de cidadania e de cuidado com a cidade”. Não são uma empresa, são “um coletivo de criação e execução de ideias que utiliza a cidade como plataforma.”⁴⁰

“Que Ônibus Passa Aqui?” é a campanha de maior repercussão do coletivo, até o momento. Ela se propunha, inicialmente, a sinalizar paradas de ônibus da capital. A cidade só possuía vinte paradas sinalizadas de quase seis mil existentes. Os publicitários sugeriam o financiamento da impressão de adesivos com espaços em branco que seriam colados nas paradas e preenchidos pelos próprios usuários do transporte público.

⁴⁰ Disponível em: <www.shoottheshit.cc>. Acesso em setembro de 2013.

Esta campanha teve duas fases. A primeira se deu em Porto Alegre e a segunda encontra-se em andamento em cerca de 30 cidades brasileiras.

Mecanismo: *crowdsourcing e crowdfunding*

Lançamento: fevereiro de 2012

Usuários

[curtidas no Facebook]:

Que Ônibus Passa Aqui: 3.770

Shoot the Shit: 10.049

[apoiadores da campanha no Catarse]: 64

Alcance:

Cerca de 30 cidades do Brasil, dentre elas: Porto Alegre (RS), Santa Cruz do Sul (RS), Santa Maria (RS), Bento Gonçalves (RS), Caxias do Sul (RS), Florianópolis (SC), Joinville (SC), Curitiba (PR), Maringá (PR), São Paulo (SP), Guarulhos (SP), Ribeirão Preto (SP), Rio de Janeiro (RJ), Niterói (RJ), Belo Horizonte (MG), Uberlândia (MG), Goiânia (GO), Brasília (DF), Salvador (BA), Recife (PE), Fortaleza (CE) e Manaus (AM). ⁴¹

⁴¹ Disponível em: <https://www.facebook.com/media/set/?set=a.289741031158686.1073741826.224653554334101&type=3>. Acesso em julho de 2013.

Algumas cidades fora do Brasil, como Lima, no Peru, também aderiram à iniciativa.

Fundadores:

Shoot the Shit, coletivo para intervenções urbanas.

Gabriel Gomes

Publicitário e empreendedor social. Cofundador de Shoot the Shit e colaborador na empresa de design gráfico Cosmonauta.

Idade: 23 anos

Naturalidade: Santa Maria, Rio Grande do Sul.

Mora em: Porto Alegre, Rio Grande do Sul.

Luciano Braga

Publicitário

Idade: 27 anos

Naturalidade: Porto Alegre, Rio Grande do Sul.

Mora em: Porto Alegre, Rio Grande do Sul.

▪ **Informações Adicionais**

“A Shoot The Shit nasceu na metade de 2010 como resultado de uma insatisfação profissional. Todos os membros fundadores trabalhavam em agência de publicidade na área de criação, mas mesmo assim os projetos que tínhamos mais simpatia acabam não sendo executados devido a várias barreiras (cliente, prazo e verba). Como o sistema não iria mudar para nos satisfazer, resolvemos criar o nosso: um espaço onde a gente poderia criar e executar ideias sem nos preocupar com a aprovação de ninguém. Nasceu como um projeto paralelo, e assim é, até hoje.”⁴²

“No início deste ano, a Shoot the Shit ganhou um CNPJ e um plano de negócios. A empresa se transformou no principal projeto dos organizadores, que deixaram seus empregos para se dedicar exclusivamente aos problemas das cidades. O objetivo é que a receita seja obtida a partir de cursos e do desenvolvimento de projetos customizados para empresas, relacionando a solução de um problema público com uma marca. Os fundadores também querem continuar o que chamam de ativismo 2.0. “A nossa filosofia é criar ações que não precisam de crédito ou autorização para serem replicadas”⁴³

⁴² Disponível em: <<http://www.shoottheshit.cc/Sobre>>. Acesso em julho de 2013.

⁴³ Disponível em : <<http://blogs.estadao.com.br/link/que-onibus-passa-aqui/>>. Acesso em julho de 2013.