

GT 71

Governança da tecnologia no espaço de língua portuguesa: novas formas de desenvolvimento responsável?

As tecnologias da informação-comunicação contribuem para conhecer as práticas e necessidades sociais em parques urbanos? O projeto COST-Action CyberParks-TU 1306

Carlos Smaniotto Costa¹

Marluci Menezes²

Diogo Mateus³

Alfonso Bahillo Martínez⁴

Resumo: Propõe-se apresentar o projeto CyberParks, cujo principal objetivo é criar uma plataforma de intercâmbios e conhecimentos sobre Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), a produção e práticas de uso de espaços públicos urbanos e a sua relevância para o desenvolvimento urbano sustentável. Exploram-se as principais perspectivas teórico-metodológicas delineadas no âmbito da realização de estudos de caso em Lisboa. Com base nos avanços até aqui conseguidos, discute-se alguns dos desafios que se colocam no âmbito do gerir os riscos e as potencialidades no recurso as tecnologias da informação e comunicação (TIC), nomeadamente quando consideradas mediadoras ativas da relação entre a produção de conhecimento sobre o uso do espaço público urbano – investigação – e a definição de eixos orientadores de intervenção – planeamento.

Palavras-chave: tecnologias da informação e comunicação, planeamento, metodologia, espaço público

1. Introdução

Ao visitar qualquer parque em um dia ensolarado podemos observar pessoas relaxando, lendo e, cada vez mais usando *smart phones* e *tablets*. A era digital também tornou-se parte da nossa vida ao ar livre, e essa tendência crescente está a transformar-se num desafio para especialistas na área da informática, da comunicação, do paisagismo, do urbanismo e das ciências sociais. Mas existe também outra tendência que devemos considerar: o facto de muitos de nós preferirmos permanecer em casa.

Como podemos capitalizar o nosso recém-desenvolvido amor pela vida digital para encorajar mais pessoas a sair de casa, adotar um estilo de vida mais ativo e usar os espaços públicos (parques, jardins, praças, etc.)? Esta é uma das perguntas centrais que o Projeto CyberParks, financiado pela União Europeia através do Programa COST, visa responder nos próximos quatro anos. CyberParks - *Fostering knowledge about the relationship*

1 Arquiteto Paisagista, Universidade Lusófona - Centro de Estudos Interdisciplinares em Educação e Desenvolvimento (CeIED), Lisboa, p900911@ulusofona.pt

2 Antropóloga, Investigadora do Laboratório Nacional de Engenharia Civil (LNEC), Lisboa, marluci@lnec.pt

3 Urbanista, Universidade Lusófona - Centro de Estudos Interdisciplinares em Educação e Desenvolvimento (CeIED), Lisboa, p1710@ulusofona.pt

4 Engenheiro em telecomunicações, University of Deusto, Av. Universidades 24, 48007, Bilbao, alfonso.bahillo@deusto.es

between Information and Communication Technologies and Public Spaces supported by strategies to improve their use and attractiveness – é coordenado pelo Laboratório Experimental de Educação, Comunicação e Espaço Público do Centro de Estudos Interdisciplinares em Educação e Desenvolvimento da Universidade Lusófona, e conta atualmente com parceiros de 26 países europeus, abrangendo 70 pesquisadores e várias áreas de interesse (como: desenho e planeamento urbano, educação, comunicação, sociologia, antropologia, psicologia, saúde pública, direito urbanístico, informática, novas tecnologias e fomento económico).

CyberParks visa aprofundar e difundir conhecimento relativo à relação entre as tecnologias da informação e comunicação (TIC) e os espaços públicos, apoiado por estratégias para melhorar a sua utilização e atratividade. Assim, a investigação e a partilha de experiências centram-se na forma como as TIC e os novos dispositivos digitais podem contribuir para:

- Atrair mais utilizadores para interagir em espaço público;
- Criar espaços públicos mais inclusivos, visando a melhoria da condição física e mental dos utilizadores e o bem-estar das pessoas, e
- Desenvolver novas metodologias de investigação que possam apoiar a produção e o uso dos espaços públicos.

Ao criar esta plataforma o CyberParks fomenta a cooperação no sentido de associar e incrementar o conhecimento disponível em diferentes áreas, e de explorar o entrelaçamento de diferentes perspetivas. Garantindo, assim, que não só as possíveis e necessárias interligações entre dispositivos TIC, espaços públicos urbanos, estilos de vida e as necessidades das pessoas sejam levados em consideração, mas também detetar práticas que sejam inovadoras. O CyberParks atua através de uma rede transdisciplinar de investigadores, especialistas em TIC, urbanistas, paisagistas, artistas, cientistas sociais (etc.), permitindo um olhar a longo prazo e a um panorama mais amplo sobre as implicações, oportunidades e desafios que a fusão e imersão dos mundos real e virtual representam. O projeto é composto por cinco grupos transdisciplinares de trabalho: (1) metodologias digitais, (2) etnografia urbana, (3) reflexão conceitual, (4) criação de um CyberParks, e (5) trabalho em rede e difusão dos conhecimentos. Mais informações sobre o projeto, participantes e resultados podem ser obtidos em http://www.cost.eu/domains_actions/tud/Actions/TU1306 e www.cyberparks-project.eu.

O programa científico do CyberParks está focado numa abordagem pragmática para criar e difundir uma nova compreensão das interações, oportunidades e possibilidades que as TICs oferecem para a produção de espaços públicos. A combinação de estudo de casos (em Lisboa, Amsterdão, Barcelona, Dublin, Ljubljana e Sofia) com o desenvolvimento e aplicação de diferentes métodos e abordagens, permitirá uma visão mais ampla sobre este tema emergente.

Neste trabalho, apresenta-se os resultados preliminares de uma primeira abordagem ao caso de estudo da cidade de Lisboa. Em específico, discute-se a perspectiva teórico-metodológica que sustentou o primeiro estudo realizado em Lisboa – sendo os resultados do estudo objeto de uma outra reflexão – e que, em específico, realizou-se no Jardim da Estrela e no Parque da Quinta das Conchas. Discute-se ainda a aplicabilidade das ferramentas tecnológicas utilizadas, compostas por um aplicativo de *smartphone* e GPS (originalmente GNSS – *Global Navigation Satellite Systems*), para rastrear e monitorar a forma como as pessoas usam essas ferramentas. O recurso a estas ferramentas no processo de investigação é uma tentativa de utilizar as TIC para melhor perceber como os espaços são usados, visando assim iniciar um caminho de pesquisa sobre um objetivo mais amplo: contribuir, através do planeamento, para a criação de espaços públicos urbanos mais inclusivos e seguros.

2. Prós e Contras do Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação na Produção de Espaços Públicos

A noção de espaço público urbano no contexto do CyberParks é, de maneira pragmática, concebida a partir dos termos aberto e coletivo e que, nos seus sentidos mais amplos, definem todo aquele espaço não construído inserido no tecido urbano. Isto é, o espaço em que se verifica o predomínio de áreas desprovidas de edificações, sendo estabelecido e mantido com um determinado fim. Trata-se, assim, de espaços qualificados para propiciar

a infraestrutura de circulação, oferecer um local de convivência e recreação, ou preservar áreas pelos seus recursos paisagísticos e ecológico-ambientais. Para Gehl (2006), o espaço público é aquele que fica entre os edifícios (estes como espaço privado). Mas é ainda onde decorre parte substancial da vida (pública) das áreas urbanas, onde as pessoas vêm para realizar atividades individuais ou em grupo (Smaniotto e Schmitz, 2013). Sendo de uso comum, da comunidade, é público, e geralmente mantido e gerido pelas autoridades locais, pelo poder público.

Por produção do espaço público urbano entende-se as múltiplas dimensões e a ampla gama de atividades (ex.: políticas, processos sociais, morfologia, desenho, planeamento, construção e gestão) que resultam na criação e na manutenção destes espaços. Esta produção do espaço é um ato que encerra pluralidade no uso e nas funções que desempenha, sendo de extrema importância que se adapte a essa multiplicidade de critérios à vida social das localidades.

O uso de novas tecnologias nestes contextos socio-espaciais pode ser entendido de duas formas: 1) como apoio ao estudo e desenvolvimento técnico (produção) do espaço; e 2) como ferramenta a utilizar pelos cidadãos para participar de forma mais ativa no espaço, nas proposições de planeamento e na promoção e intercâmbio de conhecimento sobre os contextos. Cada uma destas abordagens levanta por certo um conjunto de questões, umas apelativas ao uso destas Tecnologias de Informação e Comunicação, outras mais redutoras ao seu uso, mas sobre as quais é importante, de forma geral, refletir.

A propósito do uso de técnicas computacionais para o auxílio à tomada de decisão em urbanismo, em finais dos anos de 1960, em *Design of Cities*, Bacon afirmava que corremos o “risco de perder um dos mais importantes conceitos da humanidade, que o futuro é o que dele fazemos” (Bacon, 1969: 13), com isto devemos estar atentos para que, na busca de apoio nas novas tecnologias, não nos esqueçamos que o espaço público é de e para as pessoas.

As novas tecnologias fazem, cada vez mais, parte do dia-a-dia dos técnicos que se dedicam à planificação dos espaços públicos. Elas vieram acrescentar facilidade à análise do espaço, através de tecnologias de informação geográfica que espacializam dados alfanuméricos, ajudam no ato de desenhar o espaço, através do Desenho Assistido por Computador (CAD) ou de programas de realidade virtual (maquetização), potenciando a melhoria da atuação dos técnicos. De igual forma a facilidade com que atualmente, fruto do avanço tecnológico, acedemos a informação (quer escrita quer em imagens), a forma como rapidamente, através de uma visita cibernética, tomamos conhecimento de boas práticas e bons exemplos. Enfim, as TIC acrescentaram mais-valias.

Mas, retomando o alerta de Bacon, poderá convir estar-se atento à possibilidade de este avanço tecnológico afastar os técnicos do contato direto com o espaço e o usuário, i.e., distanciá-los do contacto com as comunidades, da percepção *in loco* da vida no espaço público e, com isso, planificar sem considerar o cidadão e os seus interesses, embora devamos admitir a propagação pela comunidade do uso de novas tecnologias, e a facilidade de comunicação em rede estabelecida, pode potenciar a participação pública na tomada de decisões, mesmo correndo o risco de quem coloca a questão e quem responde nunca terem realmente percebido o espaço.

Assim, para quem tem a responsabilidade de planificar, o uso das novas Tecnologias de Informação e Comunicação não pode substituir, de todo, o caminhar e sentir o espaço. Mas as TIC acrescentam mais-valias importantes para quem planifica, estuda e usa o espaço público, tais como por exemplo:

- Responder aos desafios que se colocam ao planeamento urbano contemporâneo, nomeadamente através de uma melhor compreensão sobre como as TIC têm alterado a relação entre as pessoas e entre as pessoas e a cidade, procurando assim identificar os futuros caminhos a seguir pelas políticas urbanas.
- Reconhecer e identificar o papel das TIC nos processos sociais de mobilização social – ex.: ao nível da reivindicação política e ao nível de reivindicação de novas funcionalidades para o próprio espaço público (programas de partilha de carros e bicicletas) – ou mesmo como resposta individual às necessidades que se colocam – ex.: o uso de sistemas de navegação (ex. Twitter, Facebook ou sites de avaliação, tais como Yelp) e de *software* para encontrar lugares recomendados e interessantes para visitar e fazer compras; o uso de telefones inteligentes para organizar reuniões espontâneas com amigos ou estranhos, falando-se através de telefones móveis ou através de redes sociais, muitas vezes, expondo ao domínio público assuntos, até então, tidos como de domínio privado.

- Constatar a relevância da relação entre as TIC e o espaço público no acesso *on-demand* sobre determinadas práticas sociais, assim viabilizando o envolvimento de usuários individuais, bem como grupos de pessoas para que *on line* compartilhem informações de interesse colectivo e, quem sabe, trazê-las para estar (encontrarem-se) ao ar livre.
- Reconhecer as potencialidades do E-planeamento (*E-planning*) que, eventualmente, poderá, por um lado, desempenhar um papel mais incluyente e democrático, incluindo mais pessoas que, de meras utilizadoras do espaço, possam, eventualmente, tornarem-se cidadãos mais participativos; por outro lado, através das TIC prover o processo de produção do espaço urbano – desde o desenho e as políticas à pesquisa urbana – com respostas mais ágeis e inovadoras.

No âmbito do projeto CyberParks interessa, então, refletir sobre o desenvolvimento de Tecnologias de Informação e Comunicação (quais e como) que, 1) explorem iniciativas de participação pública, aumentem a informação disponível aos técnicos para que, de forma mais eficaz, célere e dedicada, dêem resposta às demandas das comunidades; 2) explorem novas tecnologias, melhorem a qualidade do espaço público, fornecendo serviços adequados às pretensões das comunidades, facilitando-lhes o desenvolvimento da cidadania e das atividades sociais; e 3) permitam aos gestores do espaço público o acesso a uma informação que, baseada na interação com os utilizadores, sendo dedicada, acessível e com baixo custo, potencie a tomada de decisão em prol da melhoria da qualidade do espaço urbano e, com isso, da qualidade de vida das populações.

3. CyberParks: [Potenciais] Contributos para o planeamento do espaço público através das Tecnologias de Informação e Comunicação

O desenvolvimento tecnológico, nomeadamente das redes de comunicação móvel e dos equipamentos colocados à disposição dos cidadãos, aumentou o espectro das redes de grupos sociais e aproximou virtualmente os cidadãos que com maior facilidade comunicam com o resto do mundo do que com os vizinhos. Este avanço tecnológico das redes, se por um lado isolou fisicamente o cidadão, potenciou a participação pública e a mobilização para a defesa de interesses comuns. Esse avanço repentino, associado a uma planificação territorial que não respeita os interesses dos cidadãos, servindo a rua de meio para chegar a algum lado, originou um aparente abandono do espaço público enquanto espaço de convivialidade e de comunicação.

O uso de tecnologia móvel, nomeadamente os *smartphones*, permitem ao cidadão estar fisicamente num lugar e virtualmente noutro, ou seja, em certo sentido permite ao indivíduo isolar-se do meio que efetivamente o rodeia. Ao caminhar na rua o indivíduo pode estar isolado dos sons que o rodeiam por estar a ouvir a ‘sua música’; ao sentar-se num jardim público o indivíduo deixa de presenciar aquela ambiência por estar apaixonadamente a visitar uma galeria de arte de outro país. Em qualquer dos casos estes cidadãos continuam a usar o espaço público, de forma diferente é certo, mas utilizam-no. A evolução do uso do espaço público é um facto que acompanha a evolução da humanidade. O Ágora, o Fórum, a Praça, possuem a marca de tempos, usos e culturas distintas. O comércio que se fazia na rua passou, há muito, para espaços interiores, as manifestações artísticas ganharam palcos mais fechados. Durante os últimos anos o avanço tecnológico foi mais rápido que noutras Eras e isso reflete-se na mudança de usos e costumes de forma mais abrupta e disruptiva, porque a memória de ‘outros tempos’ é mais recente, mais ativa. Com isto pretendemos apenas referir que as novas tecnologias vieram alterar o uso do espaço público de forma mais rápida mas que, pensamos, essa alteração não pode ser considerada senão como uma evolução que deveremos acompanhar.

A diversidade é uma característica dos espaços urbanos. Pessoas de diferentes géneros, culturas, idades e interesses, cruzam-se e partilham o mesmo espaço físico (Thompson, 2002). O Espaço Público é então um palco multicultural e complexo, que acolhe diferentes vontades, partilha diferenças, assume rupturas (Katzer, 2011) e deve estar apto para isso. O uso de TIC pode facilitar a tarefa de adaptação a estas diferenças quer na percepção de interesses – e sua satisfação – quer na oferta de meios para o apoio a atividades específicas por parte desses diferentes atores. As TIC podem, assim, assumir-se como um contributo para a exploração comunitária, das várias ‘comunidades’, do espaço público. Sendo o espaço público o espaço físico comum, acessível a todos os cidadãos, é importante que a oferta tecnológica que nele venha existir seja acessível e que

esse acesso seja gratuito e inclusivo (Smaniotto, 2014). Essa poderá ser uma garantia de que o espaço é de todos e para todos, por isso comunitário.

O CyberParks, neste particular, pretende refletir sobre a forma como o cidadão utiliza o espaço público – considerando que se alterou – utilizando as novas tecnologias de informação, desenvolvendo processos em que a participação dos utilizadores é importante, gerando uma mais-valia para os técnicos e para os utilizadores, aproximando-os. Esta reflexão, através de casos de estudo concretos, permitirá também entender o que poderá ser feito para aumentar a atratividade do espaço público, tornando-o mais utilizado nas funções de estar, contemplar e explorar do que apenas as de simples passagem. Para este fim, o CyberParks pretende refletir sobre novas ferramentas ou ‘ofertas tecnológicas’ a utilizar – novas ou já existentes – que potenciem o uso do território, as relações de vizinhança, tornando (ou mantendo) o espaço público como palco da vida comum em áreas urbanas, capacitando-o para se adaptar às novas formas de comunicar e interagir.

O CyberParks visa contribuir, de forma eficaz, para um melhor espaço público, como espaço de partilha, de relações intersociais e culturais. Um espaço que seja mais do que um resíduo entre edifícios onde estão as estruturas de suporte à urbanidade, um espaço que seja mais do que um corredor que liga a casa ao trabalho, um espaço que seja público, porque é de todos, que não esquecendo as tecnologias ofereça às pessoas a oportunidade para conviverem, se relacionarem, desenvolverem as suas atividades, se mostrarem e verem, e encontrarem-se uns aos outros.

4. Do debate à investigação: perspectiva metodológica de um estudo realizado em parques urbanos de Lisboa

4.1. Âmbito, objetivos e metodologia de estudo

No âmbito dos objetivos delineados para o Projeto CyberParks, onde se prevê a realização de estudos de caso sobre o uso das TIC em espaços urbanos de distintas cidades europeias, realizou-se um pequeno estudo de aproximação a problemática de estudo, tendo como contexto dois parques urbanos da cidade de Lisboa – Jardim da Estrela e Parque da Quinta das Conchas.

Este primeiro estudo – de cunho aproximativo e que visou ser um pré-teste – teve por âmbito a realização de um inquérito sobre “Parques & Ferramentas”, aplicado junto de um grupo heterogéneo de pessoas que integram a equipa do projeto CyberParks presente em Lisboa no âmbito do 1º Seminário de Projeto conforme realizado em junho de 2014. O objetivo deste inquérito foi o de recolher impressões gerais sobre os parques visitados e sobre a percepção da utilidade (vantagens e desvantagens) de determinadas ferramentas tecnológicas como recurso para o desenvolvimento da pesquisa.

Para o levantamento dos casos de estudo de Lisboa foram utilizadas duas abordagens e técnicas diferentes: (1) o uso de um questionário, e (2) o emprego do aplicativo (APP) WAY CyberParks e de dispositivos de GNSS (*Global Navigation Satellite Systems*) – ambos com o objetivo de detetar usuários e rastrear os seus padrões de movimentação nos espaços públicos.

O questionário foi aplicado em ambos os espaços verdes, enquanto do aplicativo WAY CyberParks foi utilizado no Parque da Quinta das Conchas, uma vez que neste parque há WiFi disponível. Os aparelhos de GPS foram usados no Jardim da Estrela. O APP-WAY CyberParks, ainda em desenvolvimento, resulta de um programa mais amplo de investigação desenvolvido pela DeustoTech-Mobility. Este programa denominado WAY (*Where Are You?*) propõe desenvolver aplicações móveis para apoiar de forma contínua a localização e a orientação de pessoas, independentemente do entorno e visando responder a questões como: Onde estás? Onde está o que se busca? Como nos podemos conectar ao que buscamos? A ideia inovadora deste aplicativo é não estar dependente das tecnologias por satélite (GNSS), normalmente disponíveis em espaços abertos e com limites de calibração do tempo e do entorno. O potencial desta tecnologia para o CyberParks resulta por viabilizar uma continuidade na estimação da posição do utilizador em espaços abertos, incluindo o trânsito, possibilitando a oferta de variados serviços apenas com base na localização.

Em comparação com um dispositivo de GPS, ao fazer uso do GPS integrado ao *smartphone*, através do uso

de um único aparelho, o APP-WAY CyberParks capta mais parâmetros do que somente os mais corriqueiros (posição, tempo, velocidade, distância e altitude), o que facilita a sua utilização por parte dos visitantes do parque, sendo que com base na posição dos mesmos, pode-se oferecer múltiplos serviços. O APP mostra em um mapa, de modo fácil e intuitivo, a posição e a orientação do utilizador, permite criar zonas de alerta e de realidade aumentada, e ao associar vídeos e áudio com a posição, bem como exibir informações contextuais pode ainda enriquecer a visita com informações adicionais sobre o espaço e o seu contexto. Ao relatar a posição em tempo real a um servidor (ou plataforma de monitoramento), o APP é também uma ferramenta interativa no sentido de que, a partir do servidor, “ordens” podem ser enviadas em tempo real e imediatamente recebidas pelo *smartphone*. O uso do APP-WAY CyberParks em Lisboa foi um primeiro ensaio realizado no âmbito do projeto.

O dispositivo de GPS (GNSS) usado neste estudo permitiu a coleta dos parâmetros tempo, velocidade, distância percorrida, posição geográfica, altitude e direção de percurso. Estes dados permitiram visualizar os itinerários dos visitantes no Jardim da Estrela. Como dispúnhamos de seis dispositivos os participantes foram divididos em um número igual de grupos. Os grupos foram convidados a ligar o dispositivo de GPS no momento em que estavam prontos para iniciar o passeio pelo jardim e foram aconselhados a explorar o jardim como turistas e a “esquecer” que levavam consigo o dispositivo. Os dados coletados foram transferidos e sobrepostos em mapas do *Google Earth*. Codificados por cores, os dados coletados documentam o consenso dentro do grupo por seguir um determinado percurso e são uma representação gráfica com trilhas e pontos de permanência. Para cada um dos pontos foram registadas as coordenadas e o momento em que foram alcançados. Num segundo passo foi gerado um mapa que mostrava todas as trilhas seguidas juntas, o que permite tirar algumas conclusões. O trabalho de campo durou no total cerca de 1h15 min; o tempo permanecido em cada um dos pontos não é relevante para este estudo, já que os “visitantes” tinham de seguir o cronograma da reunião.

O questionário aplicado teve subjacente duas grandes dimensões de análise, designadamente: (1) conhecer a percepção dos respondentes relativamente a experiência nos parques urbanos em estudo para o caso de Lisboa; (2) identificar as impressões gerais dos respondentes relativamente ao uso das ferramentas tecnológicas a que se recorreu neste estudo – aplicativo para *smartphone* e GPS (GNSS).

O questionário integrou 15 questões, organizadas em quatro parâmetros específicos, designadamente: identificação dos respondentes, experiência do parque, rota no parque e uso da ferramenta. O parâmetro “identificação” integrou 5 itens, designadamente: idade, sexo, formação académica, cidade/país e uma última sobre a frequência semanal com que o respondente costuma utilizar parques urbanos na cidade onde reside. O parâmetro sobre a “experiência do parque” foi composto por 4 itens, a maioria com respostas abertas. Os itens são: cinco palavras-chave sobre o que caracteriza o parque; sobre gosto pelo parque – organizado em resposta fechada do tipo: sim, não e sem opinião; tendo sido solicitada uma justificação para a resposta; três a cinco elementos que, positivamente e negativamente, mais chamaram a atenção; três a cinco elementos que poderiam incrementar a dinâmica do parque. A “rota do parque” foi o terceiro parâmetro avaliado, contemplando 3 questões, nomeadamente: sobre o consenso no grupo acerca da rota a seguir no parque, sobre o porque da rota seguida, outros comentários.

O último parâmetro foi sobre o “uso das ferramentas” tecnológicas (APP e GPS/GNSS), sendo composto por 3 itens, designadamente, uma primeira questão fechada sobre a facilidade de uso da ferramenta (organizada nas seguintes hipóteses de resposta: fácil, complicada de manejar, muito complicada); uma segunda questão fechada sobre a utilidade da ferramenta para a pesquisa (organizada nas seguintes hipóteses de resposta: sim, não, parcialmente); e por fim, uma última questão aberta sobre como se pode incrementar o uso destas ferramentas.

A resposta ao questionário foi de auto-preenchimento. As questões abertas foram analisadas a partir de uma análise de conteúdo, tendo as respostas sido categorizadas e analisadas de modo a fornecer uma informação sintética sobre os resultados obtidos para cada um dos parques estudados e seguidamente para o conjunto dos dois parques.

4.2. Locais de estudo

Dois espaços verdes importantes em termos de tamanho e popularidade foram selecionados como casos de estudo: o Jardim da Estrela e o Parque Quinta das Conchas. Enquanto o Jardim da Estrela foi escolhido pelo seu carácter histórico e por ser uma atração turística, o Parque da Quinta das Conchas foi escolhido por ser um espaço verde de acesso público relativamente recente e estar localizado em um bairro em expansão.

O Jardim da Estrela, cujo nome oficial é Jardim Guerra Junqueiro, está situado fronteiro à Basílica da Estrela (1790), que é uma das referências do barroco português. A inauguração do jardim em Abril de 1852 é uma marca histórica, pois abre uma nova era na criação de espaços verdes, sendo ele o primeiro sob responsabilidade camarária a ser considerado público e de livre acesso (CML, 2009). Com uma área de 4,5 há, o Jardim da Estrela tornou-se um ícone verde da cidade. Construído ao estilo dos jardins ingleses, de inspiração romântica, a sua estrutura de caminhos de traçado orgânico e pontuado por recantos, clareiras e lagos, emoldurados por vegetação rica e diversa, conferem ao jardim uma atmosfera natural. Ele alberga além de uma ampla vegetação e lagos, vários equipamentos, como rica estatutária, parque infantil, aparelhos de ginástica, quiosque com esplanada, restaurante e coreto de ferro forjado.

A combinação de uma vizinhança residencial com a basílica, um agradável jardim público e o bairro histórico facilmente acessível pelos tradicionais elétricos, atrai muitos turistas. É o “parque mais *cool* da cidade inteira. Lugar perfeito para relaxar, ler um livro ou simplesmente estar com amigos, especialmente nos dias quentes de verão” (Tripadvisor). É um “parque encantador, um dos mais bonitos da cidade” (Lonely Planet) e um dos favoritos para famílias com crianças (Go Lisbon)⁵.

Já o **Parque da Quinta das Conchas** corresponde a uma unidade recente na estrutura verde de Lisboa. Criado em 2005 a partir de uma antiga quinta, resulta da tentativa de salvaguardar a rica paisagem da periferia da cidade existente até o início do século XX. Essa paisagem era predominantemente agrícola e caracterizada pelas típicas quintas, com seus olivais, pomares, bosques, alamedas e extensas áreas para a cultura de hortaliças e grãos, que formavam uma extensa rede de espaços livres ao redor da cidade (Telles 1997). O Parque da Quinta das Conchas é um remanescente dessa paisagem em meio a uma urbanização extremamente rápida, com interesses económicos acentuados, característicos da zona norte de Lisboa, que viu e está vendo desaparecer essas antigas estruturas rurais (Smaniotto Costa, 2012).

No parque, com uma área de 24 ha, os remanescentes da estrutura rural e agrícola foram enriquecidos com novos elementos paisagísticos e equipamentos. O parque já conta desde a sua abertura com árvores suficientemente grandes para definir espaços diferentes, de servirem como pontos de referência, e ao mesmo tempo, terem impactos ecológicos significativos. Rico em equipamento e espaços distintos, o parque oferece uma variedade de usos e oportunidades, como relvados, bosque, parque infantil, áreas arborizadas, fontes e linhas de água, que estimulam o lazer e a descoberta.

5. Considerações Finais

Um primeiro aspecto a considerar é que, a partir de uma análise de conteúdo das respostas fornecidas ao questionário sobre “Parques & Ferramentas”, foi possível agrupar as respostas em categorias de enquadramento, organizadas por relação a cada um dos parques e seguidamente reorganizadas de modo a agrupar o conjunto das respostas fornecidas para ambos os parques em discussão. Com base na análise de conteúdo efetuada e posterior categorização temática das respostas fornecidas, foi possível identificar 16 categorias, designadamente: ambiente natural, conforto ambiental, lugar de tranquilidade, adjetivações do ambiente, ambiente social, equipamento/infraestrutura, dinâmica do parque, historicidade e tradição, atividades, estilo, plano/projeto, manutenção, sentido urbano, multifuncionalidade, ambiente heterogéneo, segurança. Independentemente da

5 www.tripadvisor.com/Travel-g189158-c180466/Lisbon:Portugal:Jardim.Da.Estrela.html; www.lonelyplanet.com/portugal/lisbon/sights/parks-gardens/jardim-da-estrela; www.golisbon.com/sight-seeing/estrela-gardens.html. Consultados em 10/11/2014.

maior ou menor incidência de cada uma destas categorias em função dos diferentes itens do questionário e mesmo das respostas obtidas para cada um dos parques em estudo, uma primeira conclusão que se pode tirar é que as categorias temáticas identificadas podem futuramente estruturar dimensões de análise, bem como orientar os itens sobre os quais, eventualmente, para além de uma perspectiva de investigação, poderá interessar trabalhar no âmbito do aprofundar o conhecimento relativamente a pretendida relação entre as TIC e o planeamento do espaço público.

Uma outra conclusão que se retira do estudo desenvolvido em Lisboa é que, sendo as ferramentas tecnológicas uma mais-valia para a investigação e o planeamento, o recurso as mesmas não se deverá realizar de forma a negar-se as técnicas e metodologias de investigação e de planeamento mais tradicionais (Menezes, 2012). Aqui, o desafio está em encontrar complementaridades entre perspectivas teórico-metodológicas e técnicas tradicionais e mais inovadoras, de modo a se tirar o máximo de partido para incrementar o uso dos espaços públicos urbanos através de um planeamento inteligente e inclusivo.

O resultado do uso dos dispositivos de GPS (GNSS) confirmou uma tendência conhecida: onde há atrativos, o ambiente é agradável, convidativo e oferece diferentes possibilidades de atividades, as pessoas tendem a usar mais e com mais frequência e despendem mais tempo no local. O que pode contribuir para uma maior convivência social com todas suas derivantes, tais como identificação, sentido de pertença, integração social, etc.

Os estudos realizados, ainda que incipientes, demonstram que o espaço público não se tornou supérfluo, nem tampouco o mundo virtual se tornou um substituto do real. Isto é, é possível constatar que os espaços – real e virtual – se complementam. E nada mais inteligente do que tirar proveito desta interação e melhorar a qualidade dos espaços reais, para que eles continuem como palco e âncora do mundo virtual.

6. Bibliografia

- BACON, E., (1969). *Design of cities*. New York: Penguin Books.
- CML - Câmara Municipal de Lisboa (2009). *Guia dos Parques, Jardins e Geomonumentos de Lisboa*. Pelouro de Ambiente, Espaços Verdes, Plano Verde, Higiene Urbana e Espaço Público
- CML - Câmara Municipal de Lisboa. <http://www.cm-lisboa.pt/visitar/lazer-entretenimento/espacos-verdes>, [consultado em 11/11/2014].
- GEHL, J. (2006). *Life Between Buildings. Using public space*. Copenhagen: The Danish Architectural Press.
- KATZER, C. (2011). *Das Internet als Tatort: Cyberbullying und sexuelle Gewalt- Wer sind die Täter, wer wird zu Opfern?* Hannover: Landesstelle Jugendschutz Niedersachsen (Eds).
- MENEZES, M. (2012). “L’espace du social dans un monde de (multi)représentations socio-spatiales: méta-réflexion méthodologique à partir d’un regard géo-anthropologique”. In C. Cerrti, I. Dumont, M. Tabusi (eds.), *Geografia Sociale e Democrazia – La Sfida della Comunicazione*. Roma: Aracne Editrice, pp. 87-94. ISBN 978-88-548-4642-5
- Smaniotto Costa, C. (2012). De quintas a parques. Visitando os Parques da Quinta das Conchas e da Quinta dos Lilases em Lisboa. *Arquitextos*, 1–11. Disponível em www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/13.146/4429, [consultado em 10-11-2014].
- SMANIOTTO COSTA, C. (2014). “Can we change processes in our cities? Reflections on the role of urban mobility in strengthening sustainable green infrastructures”. *Journal of Traffic and Logistics Engineering*, 2; pp. 141-155.
- SMANIOTTO COSTA, C.; Schmitz, R. M. (2013). “As modernas Tecnologias de Informação e Comunicação e o espaço público, Explorando as fronteiras de uma nova relação”. *Revista de Geografia e Ordenamento do Território*, 3, pp. 197-229.

TELLES, G. Ribeiro (1997). *Plano Verde de Lisboa*. Lisboa: Edições Colibri

THOMAS, S. (2013). *Technobiophilia: Nature and Cyberspace*. London: Bloomsbury.

THOMAS, S. (2014). *Cyberparks will be intelligent spaces embedded with sensors and computers*.

Disponível em: <http://theconversation.com/cyberparks-will-be-intelligent-spaces-embedded-with-sensors-and-computers-26837>, [consultado em 11/11/2014].

THOMPSON, C. W. (2002). *Urban Open Space in the 21st Century*. *Landscape and Urban Planning*, 60 (2), pp. 59-72.