

A CONEXÃO ENTRE LUGARES E ESPAÇOS PROPORCIONADA PELA REDE FOURSQUARE

PELLANDA, Eduardo Campos

Pós-doutor

PUCRS

eduardo.pellanda@pucrs.br

RESUMO

Com o desenvolvimento de aparatos de comunicação móvel como smartphones, celulares, tablets e laptops, a contextualização dos espaços físicos nas cidades pode estar agora conectada ao conteúdo na Internet. Um dos expoentes mais claros desta convergência tecnológica é o sistema de redes sociais Foursquare, que é um pioneiro modo de contextualização do espaço físico. Além deste quesito, a rede possui elementos de jogos e serviços em uma sinergia proporcionada pela junção de várias tecnologias. Este pode ser um embrião de uma nova ponte entre os espaços virtuais e atuais (LÉVY, 1996).

Palavras-chave: Virtual. Internet. Mobilidade. Cidades.

1 INTRODUÇÃO

A comunicação móvel, através de dispositivos como celulares, smartphones, tablets ou laptops, tem alterado a perspectiva de acesso ao conteúdo da Internet e as conversações em sistemas que possibilitam diálogos em redes sociais. A percepção do ambiente virtual é alterada por uma conexão do contexto físico, geoposicionado, na esfera da rede (PELLANDA, 2005). A concepção antagônica entre o virtual e o atual (LÉVY, 1996), na primeira década de uso comercial da Internet, foi muito demarcada pela desconexão entre as informações no ciberespaço e sua referência no contexto geográfico. Não existiam formas técnicas para realizar esta contextualização. Em um segundo momento da rede, também denominado Web 2.0¹, as conversações assumiram uma maior extensão do modelo descentralizado “todos para todos”, viabilizado por sistemas em que se possibilita a conversação em redes sociais (RECUERO, 2009) em uma profunda esfera de conexão de milhares de pessoas. Sistemas como Facebook, Orkut e MySpace viabilizaram conversações contextualizadas por assuntos e interesses. Mesmo a rede de um grupo de indivíduos que nasceu em uma determinada cidade, e que se une por esta característica, necessariamente não se encontra fisicamente no ambiente deste local. A cidade, no caso, é uma referência para a conexão de múltiplos nós da rede. No início dos aparatos móveis que possibilitavam a navegação na Internet, o conteúdo de páginas Web e outras formas de conteúdo eram simplesmente transpostos e adaptados ao monitor menor e à limitação de processamento de informações. Com o desenvolvimento destes aparelhos, a capacidade de visualização de conteúdos complexos foi expandida, bem como a adição de sistemas de localização geográfica através de chips GPS² ou triangulação de redes celulares³. A união destas novas tecnologias com o software dos sistemas operacionais dos aparatos móveis permite a ligação do contexto geográfico com informações no ciberespaço. Um dos expoentes

¹ Conceito cunhado originalmente por Tim O'Reilly – <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>.

² Global Positioning System.

³ Sistema que usa a posição das antenas de telefonia celular para detectar a provável posição geográfica do aparelho.

mais claros desta convergência tecnológica é o sistema de redes sociais Foursquare⁴, que é um pioneiro modo de contextualização do espaço físico. Além deste quesito, a rede possui elementos de jogos e serviços em uma sinergia proporcionada pela junção de várias tecnologias.

2 CONEXÕES ENTRE ESPAÇOS

A questão do acesso móvel à informação não é necessariamente vista aqui somente como uma explosão comercial ou uma técnica complementar e secundária de comunicação. O impacto deste tema transcende estas questões por estar se tornando a principal fonte de difusão do ciberespaço. As culturas japonesa e nórdica foram as principais indicadoras do contexto de uso extensivo de dispositivos móveis observadas por Rheingold (2003). Os agentes da transformação, segundo o autor, são os adolescentes que incorporam em primeira mão o uso social desta mídia. No relato desta análise há a detecção da proporção deste acontecimento:

Agora vem a Internet móvel. Entre 2000 e 2010, a rede social das comunicações móveis vai se juntar com a força de processamento de informação dos PCs em rede. A massa crítica vai emergir em algum momento no final de 2003, quando mais dispositivos móveis do que PCs estarão conectados à Internet [...] o novo regime tecnológico será uma nova mídia, não simplesmente um meio de checar as ações na bolsa ou e-mails no trem ou surfar na Web enquanto se anda na rua. Internet móvel, quando ela realmente aparecer, não será só uma maneira de se fazer coisas antigas enquanto nos movemos. Será uma maneira de fazer coisas que não se podia fazer antes. (RHEINGOLD, 2003, p.xiv).

A alteração de cultura no uso de dispositivos móveis não se dá somente com a intensidade da conexão, tendo em vista que o indivíduo está agora conectado todo o tempo à rede, mas também com o contexto do espaço físico. Como Rheingold (2003) observou, os adolescentes nórdicos e japoneses se comunicam na metrópole e trocam informações das suas posições e em seguida se encontram em algum lugar público, como um shopping center. Fenômeno semelhante ocorreu com os FlashMobs em várias partes do planeta. Pessoas trocam informações de forma viral e se encontram fisicamente em algum local público. O “lugar” e o “encontro físico” são elementos novos na sociabilização da cibercultura, estes elementos são mais ligados ao mundo pré-internet e que agora são potencializados e amplificados.

Com a inserção de sistemas de localização geográfica em uma grande quantidade de dispositivos, a “ligação” dos espaços físicos e virtuais se eleva a uma

⁴ <http://www.foursquare.com>.

outra dimensão. A informação constante das coordenadas geográficas realiza uma conexão contínua entre a posição física do indivíduo e informações no ciberespaço. Isso desencadeia uma grande quantidade de relações inéditas aos sistemas comunicacionais já existentes e a criação de outros. O serviço de microblog Twitter recebe outro elemento quando se tem a noção de quem está fisicamente próximo. As fotos tiradas nestes aparelhos com GPS podem receber metadados contendo as coordenadas geográficas e utilizar um novo critério de organização e relação em sites como o Flickr. Já redes sociais como o Foursquare já são elaboradas com a posição geográfica como o principal elemento. Neste último exemplo, os indivíduos são constantemente monitorados em um mapa por amigos que tenham permissão para receber e transmitir esta informação.

Estas evidências somadas a várias outras que começam a se desdobrar são baseadas em uma das fronteiras intocadas no ciberespaço que é a localização física. Assim como outras informações do âmbito privado que se tornam públicas sem a nítida percepção do indivíduo, este novo dado pode ser ainda mais complexo do ponto de vista da privacidade. A informação do local físico onde a pessoa está libera também todas as outras questões como sexo, idade e aparência estética, características que ainda possuíam uma certa proteção na rede.

O espaço físico interligado com a grande rede digitaliza a cidade e os elementos que a compõe (MITCHELL, 2003). A Wikipédia, com o uso de informações geoposicionadas e relacionada com os objetos em volta do indivíduo, cresce exponencialmente em potência de compartilhamento de informação, pois a relação direta com o contexto real situa o indivíduo com as informações já registradas e estimula a colocação de outras percepções.

Lugares de sociabilização e concentração de saberes como bibliotecas e universidades sempre foram vinculados como pontos de referência nas cidades. Uma biblioteca municipal sempre ocupou um endereço físico privilegiado, como também é reconhecida por sua arquitetura imponente. No momento em que a Internet desterritorializou a informação, bibliotecas virtuais não mais precisam estar contidas em endereços físicos. À medida que a cidade transforma a rede, o espaço físico também é alterado. As relações entre os indivíduos com os lugares se alteram pela utilização no contexto da rede, e a fronteira entre real e virtual se funde.

Se “lugares não podem ser separados de seu contexto de experiência” (SANTAELLA 2007, p. 164) tem-se agora mais potenciais relações contextuais com informações e trocas sociais em redes de comunidades. À medida que se faz uma foto com “tag” geográfico de um local e se compartilha em um site de relacionamento, o

encadeamento de ações com este espaço físico tende a aumentar. Este e inúmeros outros exemplos de contextualização estão cobrindo a cidade de uma nova camada informacional. Os lugares típicos de sociabilização de uma cidade não são necessariamente propícios para a interação entre os indivíduos: “Por mais cheios que os espaços coletivos de consumo possam estar, eles não têm nada de coletivos” (SANTAELLA, 2007, p. 176). Ao mesmo tempo, os SmartMobs descritos por Rheingold (2003) são formados por jovens que utilizam o espaço como plataforma de comunicação para que a informação tenha contexto e possibilite interações sociais. O relacionamento de informações torna o espaço mais relevante à medida que ele se torna um nó de informação: “Um espaço que flui informações não é um espaço vazio; ele tem relações construídas na rede e envolta dela.” (CASTELLS *et al.*, 2007, p. 171).

Desta forma, o espaço físico está paulatinamente sendo inserido no contexto da cibercultura e, com isso, reconfigurando as características da interação na rede. A associação entre locais físicos e informacionais se dá em um momento de maturação da infraestrutura de redes wireless e aparelhos de conexão que se somam ainda a um momento cultural de retomada de espaços públicos pela população jovem (RHEINGOLD, 2003). O contexto local se soma à não percepção da distância geográfica proporcionada pelo ciberespaço em um mash-up, ou mistura, de conceitos que resultam nesta nova configuração da cibercultura.

O virtual se desloca no espaço físico e cria com ele uma relação complexa de cooperação. Esta alimentação acontece de maneira semelhante: como os meios de transportes alteraram as cidades, a cultura das ruas passa a ser a cibercultura também; o universo cultural, próprio dos seres humanos, estende ainda mais esta variabilidade dos espaços e das temporalidades. Por exemplo, cada novo sistema de comunicação e de transporte modifica o sistema das proximidades práticas, isto é, o espaço pertinente para as comunidades humanas (LÉVY, 1996, p. 22).

A própria geografia da rede passa a não ser fixa. O fato de os nós estarem sempre em movimento e não mais estáticos faz com que o mapa da rede seja sempre mutante. Os dados não só trafegam pela rede como os próprios nós também se alteram até em função dos tipos de informação. William Mitchell, da área da arquitetura, já especulava, em 1995, sobre a questão da geometria da rede e como, mesmo ainda longe de ser móvel, a Internet pode ser percebida como ambiente:

A internet nega as geometrias. Ao mesmo tempo em que ela tem uma topologia definida dos nós computacionais e irradia ruas de bits, e ao mesmo tempo as localidades dos nós e links podem ser registrados em mapas para produzir surpreendentes tipos de diagramas de Haussmann, ela é profundamente e fundamentalmente antiespacial. Nada parecida com a Piazza Navona ou a Coperly Square. Você não

pode dizer ou falar para um estranho como chegar lá. A Internet é ambiente. (MITCHELL, 2003, p. 8).

A afirmação de Mitchell sobre os nós poderem ser mapeados agora parece não mais proceder. Grupos envolvendo comunidades virtuais móveis podem estar dispersos fisicamente e subitamente estar unidos no mesmo espaço físico. Mitchell (2003) mostra que, à medida que redes Wi-Fi começaram a transportar a Internet de cubículos para espaços públicos, como livrarias, cafés e até parques, estes começaram a se transformar. A Internet começou a ser acessada em computadores centrais nas universidades, até o ponto em que a infraestrutura das casas permitiu um acesso fora dos ambientes públicos. A tecnologia wireless está trazendo agora de volta este público para fora das casas, em um movimento cíclico.

Uma das características dos espaços físicos sendo permeados pela rede em um ambiente de mídia always on é a completude de um dos anseios humanos, a onipresença. Um típico quadro da vida cotidiana ocidental urbana é a divisão entre espaços de trabalho, entretenimento e residencial. A onipresença se dá pela possibilidade de estar conectado a vários espaços simultaneamente, com um mínimo de deslocamento físico. A barreira entre o espaço público e o privado é outra linha que se torna menos nítida neste cenário. Isso ocorre tanto por pessoas que trabalham em casa como pelas que estão em vários pontos da cidade em contato com sua residência. A questão de onde se está fisicamente não é mais a central, e sim qual o tipo de informação precisa-se trocar em um dado instante. Pode-se fazer uma relação deste fato com os homens nômades que se abrigavam em cavernas e deixavam marcas em formas de desenhos reportando suas informações, como destaca Meyrowitz (2003).

3 CONTEXTUALIZAÇÃO DO FOURSQUARE

O site e o sistema de redes sociais Foursquare nasceu em Nova Iorque, com a concepção de Dennis Crowley e Naveen Selvadurai em 2008; a versão final pública saiu em março de 2009. Em agosto de 2010 a empresa já possuía 3 milhões de pessoas cadastradas⁵ e ativas na plataforma. Embora exista um site com capacidade de editar conexões e visualizar lugares cadastrados, as principais interações da rede são realizadas em aplicativos para dispositivos móveis como iPhone (Fig. 1), Android e Blackberry.

⁵ Números oficiais da empresa: <http://foursquare.com/about>.

A conexão entre lugares e espaços proporcionada pela rede Foursquare

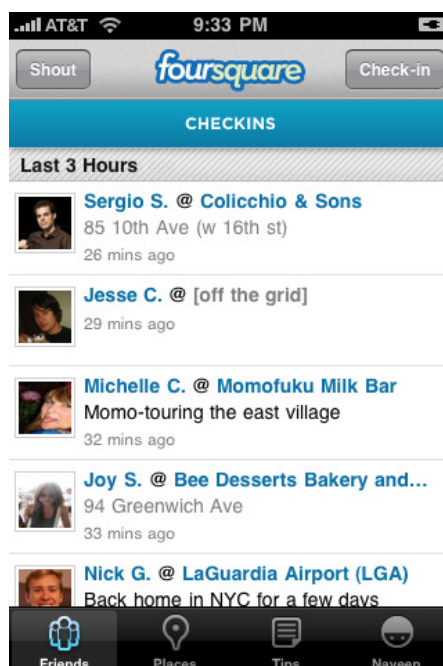


Figura 1

Nestes aparelhos, o membro realiza check-in, ou seja, se cadastra a um determinado lugar que está no banco de dados do sistema, correspondente à localização geográfica que o indivíduo se encontra. Desta forma, os outros componentes da rede podem visualizar onde seus contatos estão ou ainda visualizar recomendações destes espaços. Quando alguns critérios de frequência deste determinado lugar são preenchidos, o indivíduo se torna “prefeito” da área e pode ainda ganhar selos pelas conquistas e somar pontos. Estes elementos são novos em redes, pois consistem na adição de características de games dentro da rede social. Este tem sido um dos pontos de sucesso da expansão da rede, pois os membros têm comparado as suas performances com as de seus contatos. Este desempenho é basicamente referente à locomoção do indivíduo pela cidade; quanto mais ele se move, mais pontos terá.

Esta ação consiste no ponto diferencial do Foursquare em relação aos outros sistemas de redes sociais. A locomoção na cidade está conectada com as informações da rede. O indivíduo necessita usar o corpo como elemento da rede e, desta forma, ter uma dimensão líquida e fluida da informação (SANTAELLA, 2007) conectada por esta ação. Os lugares são os espaços de conexão, de encontro no ciberespaço e no espaço físico, atual. O projeto Urbagram⁶ mapeou os check-ins em algumas cidades, como Nova

⁶ <http://www.urbagram.net/archipelago/>.

lorque (Fig. 2), e propôs uma visualização pela densidade de conexões.

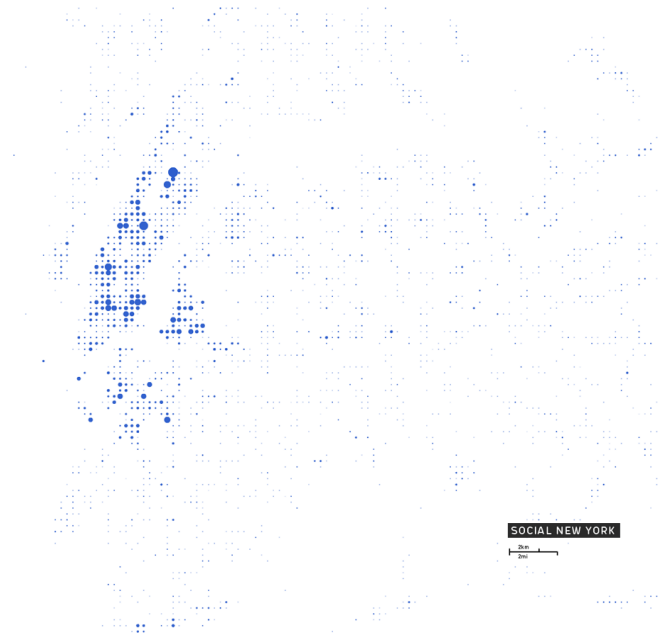


Figura 2

Esta forma de mapear os registros na rede do Foursquare mostra uma dinâmica da cidade e como os espaços estão sendo utilizados. O projeto ainda dividiu o mapeamento por atividades sociais como comer, comprar e atividades noturnas e artísticas para demonstrar como há espaços diferentes nas cidades para cada tipo de interação.

Um exemplo de conexão entre as informações e lugares é o perfil do canal de TV History Channel⁷, que adiciona informações históricas aos lugares cadastrados no Foursquare. Com isso, o canal possibilita que informações descontextualizadas do espaço físico ganhem outra formatação. Os indivíduos que estão fisicamente nestes espaços têm como potencialmente perceber o ambiente com outra significação. O jornal *The New York Times* também está fazendo um trabalho semelhante vinculando informações aos espaços da cidade. Neste caso, os alvos principais são galerias de arte, museus e restaurantes.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O exemplo do Foursquare é uma evidência das potencialidades de conexões entre espaços virtuais e atuais. Ele compõe uma possibilidade de transformação da percepção do ciberespaço e do próprio entendimento de ambientes urbanos. Os lugares só são entendidos como espaços quando há uma significação social humana nestas atmosferas (DE CERTEAU, 1994) em que o sujeito transforma o seu entorno. À medida que os lugares são preenchidos e vinculados por informações, que servem como alimento para novos laços sociais (RECUERO, 2009), são transformados constantemente em novos espaços.

A cidade passa a ser elemento do contexto da cibercultura e ambiente para jogos vinculados com redes sociais. A informação contextualizada aos lugares muda a experiência do indivíduo, que agora está envolto em uma atmosfera informacional sem necessariamente ter consciência disto. Esta não percepção também o leva a uma superexposição e a um rompimento definitivo entre o espaço público e o privado. Ao mesmo tempo em que se possui mais referências locais, se está em um lugar desconhecido (MEYROWITZ, 2003) pela sensação de exposição. Claro que a cada nova forma de exibição há também o antibiótico em forma de filtros que começam a ser incorporados pelos membros à medida que o uso começa a maturar a experiência.

A cibercultura negou os elementos físicos do espaço por estes não se

⁷ <http://foursquare.com/historychannel>.

caracterizarem como informações formatadas para o trânsito nas redes. Mas esta característica começa a ganhar outra perspectiva, e a adição do elemento do espaço urbano consiste novamente em um agente de mutação na percepção do contexto da cibercultura. Um dos olhares que se pode aplicar neste cenário é o de uma expansão de sua abrangência por extrapolar a essência dos bits na direção dos átomos, formando uma simbiose de conexões ainda em estado inicial.

Este exemplo não foi o primeiro uso deste tipo de conexão, mas é um dos pioneiros na adoção em larga escala. Esta pode ser uma evidência da necessidade de percepção do espaço social de outra forma e também de uma necessidade de um outro sistema de conexões entre laços sociais. Os ambientes virtual e atual, que nunca estiveram separados na percepção de Lévy (1996), estão agora com uma potência de fluxo de conexões que pode ser o princípio de diversos desdobramentos futuros.

THE CONNECTION BETWEEN PLACES AND SPACES OFFERED BY FOURSQUARE NETWORK

ABSTRACT

With the development of mobile communication devices such as smartphones, cell phones, laptops, tablets the contextualization of the spaces in cities can now be connected to the Internet content. One of the clearest exponents of this technological convergence is the system of social networks Foursquare, which is an pioneering way of contextualizing the physical space. Apart from this item, the network has elements of games and services in a synergy provided by the convergence of various technologies. This may be an embryo of a new bridge between the virtual and actual spaces (Levy 1996).

Keywords: Virtual. Internet. Mobility. City.

LA CONEXIÓN ENTRE LUGARES Y ESPACIOS QUE OFRECE LA RED FOURSQUARE

RESUMEN

Con el desarrollo de dispositivos de comunicación móviles como smartphones, teléfonos móviles, portátiles, Tablet PC y la contextualización de los espacios en las ciudades se puede conectar al contenido de Internet. Uno de los más claros exponentes de esta convergencia tecnológica es el sistema de redes sociales Foursquare, que es pionero en una forma de contextualizar el espacio físico. Aparte de este tema, la red tiene elementos de los juegos y servicios en una sinergia proporcionada por la unión de varias tecnologías. Esto puede ser un embrión de un nuevo puente entre los espacios virtuales y reales (Levy, 1996).

Palabras claves: Virtual. Internet. La movilidad. De la ciudad.

REFERÊNCIAS

- CARON, Andrew H.; CARONIA, Letizia. **Moving Cultures: Mobile Communication in Everyday Life**. Quebec: McGill-Queen's University Press, 2007. CASALEGNO, Federico. **Memória cotidiana**. Porto Alegre: Sulina, 2006.
- CASTELLS, Manuel.. **A era da intercomunicação**. Le Monde Diplomatique/Brasil, 2006. Disponível em: <http://diplomatique.uol.com.br/acervo.php?id=1915&PHPSESSID=e982d772e136b75d3fac6b3715d1e5c5>> Acesso em: <
- _____; FERNÁNDEZ-ARDEVOL, Mireia; QIU, Jack Linchuan; SEY, Araba. **Mobile Communication and Society: A Global Perspective**. Cambridge: MIT Press, 2007.
- DE CERTEAU, Michel. **A invenção do cotidiano**. Petrópolis: Vozes, 2000.
- DERTOUZOS, Michael L.. **The Unfinished Revolution: Hot to Make Technology Work for Us Instead of the Othr Way Around**. New York: Harper Collins, 2001.
- GIBSON, William.. **Neuromancer**. Londres: HarperCollins, 1984.
- GILLMOR, Dan. **We the Media: Grassroots Journalism by the People, for the People**. Sebastopol: O'Reilly Media, 2004.
- HARAWAY, Donna.. **Cyborg Manifesto**. In **Cyber Reader**. New York: Phaidon Press, 2002.
- KURZWEIL, Ray. **The Age of Spiritual Machines**. New York: Penguin, 1999.
- LEMOES, André. **Cibercidade: As cidades na cibercultura**. Rio de Janeiro: E-papers, 2004.
- LEVINSON, Paul. **Cellphone: The Story of the World's Most Mobile Medium and How It Has Transformed Everything!** New York: Palgrave, 2004.
- LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** São Paulo: 34, 1996.
- LIPOVETSKY, Gilles. **Os tempos hipermodernos**. São Paulo: Barcarolla, 2004.
- MEYROWITZ, Joshua. **Global Nomads in the Digital Veldt**. In NYIRI, Kristof. **Mobile Democracy. Essays on Society, Self and Politics**. Vienna: Passagen Verlag, 2003.
- MITCHELL, William J.. **Me++: The Cyborg Self and the Networked City**. Boston: MIT Press, 2003.
- NEGROPONTE, N. **A vida digital**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.
- PASE, André F. **Video Online: alternativa para as mudanças da TV na cultura digital**. Porto Alegre: PUCRS, 2008. Tese (Doutorado em Comunicação Social) - Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social, Faculdade de Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2008.
- PELLANDA, Eduardo Campos **Internet móvel: novas relações na cibercultura derivadas da mobilidade na comunicação**. Porto Alegre: PUCRS, 2005. Tese (Doutorado em Comunicação Social) - Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social, Faculdade de Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2005.
- PELLANDA, Eduardo Campos. **Weblogs de bolso: análise do impacto da mobilidade**. **Prisma.com**. [online] Porto, n.º 3, out. 2006. Disponível na internet via <http://prisma.cetac.up.pt/artigospdf/12_eduardo_pellanda_prisma.pdf>. Editor por CETAC. ISSN 1646-3153.
- RECUERO, Raquel. **Redes sociais na internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

RHEINGOLD, Howard.. **Smart Mobs: The Next Social Revolution**. Cambridge: Perseus Publishing, 2003.

SANTAELLA, Lucia.. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.

TURKLE, Sherry.. **A vida no ecrã - A identidade na era da internet**. Lisboa: Relógio D'água Editores, 1995.

Copyright (c) 2011 Autor(es) / Copyright (c) 2011 The author(s)
The copyright of works published in this journal belong to the
authors, and the right of first publication is conceded to the journal.
Due to the journal being of open access, the articles are of free use in
research, educational and non-commercial activities.

