

Seminário FESPSP “Cidades conectadas: os desafios sociais na era das redes”
17 a 20 de outubro de 2016
GT 2 – Antropologia Urbana

Cidade e Memória Virtual: Representações de Porto Alegre pelos usuários do aplicativo *Foursquare*

Luis Fernando Herbert Massoni¹

Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Valdir Jose Morigi²

Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Resumo

Estudo sobre as representações da cidade de Porto Alegre compartilhadas em ambientes virtuais. Objetiva compreender como informações produzidas pelos cidadãos no aplicativo *Foursquare* auxiliam na constituição das representações sobre a cidade e na dinamização das suas memórias. Articula os conceitos de informação, representações sociais e memória virtual, a partir de perspectiva interdisciplinar para dar conta de uma antropologia urbana. Defende o estudo da cidade a partir das representações que os cidadãos têm sobre ela, amparadas na experiência com a urbe. Analisa as dicas de Porto Alegre publicadas pelos cidadãos na página da cidade no *Foursquare*. Utiliza narratologia para analisar os enredos, os cenários, as personagens, os episódios e as sequências cronológicas citadas pelos usuários. Conclui que as narrativas formadas pelas dicas dos cidadãos representam uma cidade múltipla, embora a memória virtual seja selecionada e enquadrada de acordo com as concepções de cada sujeito.

Palavras-chave: Memória Virtual. Representações Sociais. Porto Alegre. *Foursquare*.

¹ Mestrando em Comunicação e Informação (PPGCOM) pela UFRGS. Bolsista Capes. E-mail: luisfernandomassoni@gmail.com.

² Professor titular do PPGCOM/UFRGS. Doutor em Sociologia pela USP. E-mail: valdir.morigi@gmail.com.

1 INTRODUÇÃO

Este estudo apresenta resultados parciais de uma dissertação de mestrado que objetiva compreender como informações compartilhadas pelos cidadãos no aplicativo *Foursquare* auxiliam na constituição das representações sobre a cidade e na dinamização das suas memórias. Entendemos que é fundamental estudar as representações que os cidadãos constroem sobre o ambiente urbano, pois essas impressões orientam nossas práticas socioculturais. Partimos do pressuposto de que, ao produzir e compartilhar informações sobre a cidade nesse aplicativo, os cidadãos expressam as suas representações sobre ela, compondo uma memória virtual do lugar.

O *Foursquare* é uma rede social virtual em forma de aplicativo de celular, que usa geolocalização para criar experiências com a cidade, auxiliando as pessoas a descobrirem lugares. As informações nele compartilhadas são contribuições dos usuários, que publicam “dicas” sobre a cidade, resguardando a subjetividade que pretendemos explorar. Entendemos que essas dicas compartilhadas formam uma teia de informações que compõe uma narrativa a respeito da cidade. Desse modo, escolhemos como método de pesquisa a narratologia, calcando-nos na análise das narrativas que os cidadãos produzem sobre a cidade de Porto Alegre e compartilham através do aplicativo.

A narratologia serviu para nos orientar na análise, através da observação de cinco elementos que compõe o ato narrativo: enredos, cenários, episódios, personagens e sequências cronológicas. A partir de uma análise transversal, pudemos perceber diversas apropriações que os cidadãos fazem a respeito da cidade de Porto Alegre. Entretanto, antes de apresentar a análise, tecemos um capítulo teórico a respeito do papel das informações produzidas pelos cidadãos no compartilhamento das representações sociais sobre a cidade e na formação de suas memórias virtuais.

2 REPRESENTAÇÕES, INFORMAÇÃO E A MEMÓRIA VIRTUAL DA CIDADE

A perspectiva teórica que ampara este estudo possui um caráter interdisciplinar, articulando conceitos de áreas como Sociologia, História e Ciência da Informação.

Partimos da Teoria das Representações Sociais (TRS) de Moscovici (2003), que as compreende como sistemas de valores, ideias e símbolos que estabelecem uma ordem responsável por nos orientar no mundo material e social. As representações sociais são amparadas na subjetividade e compõe nossa realidade, sendo que, para Moscovici (2003), elas convencionalizam os objetos, pessoas ou acontecimentos que encontramos, dando-lhes uma forma definitiva e categorizando-os. Elas são construídas nas trocas simbólicas articuladas a uma compreensão em consonância com o seu contexto social.

A sua construção está vinculada às práticas socioculturais e o seu alcance prático é objetivado através das “[...] propriedades do verdadeiro conhecimento, que diz alguma coisa sobre o estado do nosso ambiente e guia nossa ação sobre ele. É preciso, pois, estudá-las como conhecimentos sociais [...]” (JODELET, 2005, p. 41). Há nelas uma relação entre os imaginários grupais e os comportamentos dos grupos e dos indivíduos. Caracterizado por fluxos informacionais, o ato comunicativo permite a dialogicidade necessária à construção das representações, pois somos influenciados pelas informações às quais temos acesso.

As representações refletem processos interativos entre a experiência e os quadros sociais de sua apreensão e memorização, tornando a dimensão social da comunicação um aspecto central, estando presente em todo modelo do conhecimento. As representações sociais são tidas não apenas como conteúdo, mas como estrutura e forma cognitiva, em sua ligação com os processos simbólicos e ideológicos, tendo em conta a dinâmica social (JODELET, 2005). Cabe salientarmos que os sujeitos não são concebidos como indivíduos isolados na formação de representações, mas como atores sociais ativos, que são afetados por aspectos da vida cotidiana, desenvolvida em um contexto social de interação e de inscrição (JODELET, 2009). As representações se expressam nos atos e nas palavras, nas formas de viver e discursos, nas trocas dialógicas, nas afiliações e também nos conflitos. As representações orientam nossas ações e são movidas por nossos anseios. Ao mesmo tempo em que se fundam na memória do passado, são construídas em um contexto presente e orientam as ações do futuro.

Apesar de sua variabilidade e contradição, torna-se importante estudarmos as representações sociais, pois elas revelam a forma como concebemos o mundo e, conseqüentemente, nossa ação sobre ele. Sua produção e recepção ocorrem através de um processo de mediação, estando a representação social imersa em uma ação comunicativa (JOVCHELOVITCH, 2004), configurando-se como uma mediação entre o sujeito e o objeto e o sujeito e o outro. Essa análise não apenas inclui a comunicação interpessoal (sociabilidade), mas também a comunicação midiática, pois esses meios são constitutivos da vida social (JOVCHELOVITCH, 2000). As mídias atuam na construção identitária e são cruciais na disseminação de referências materiais e simbólicas (LONGHI, 2009), tornando-se um equívoco analisar representações sociais sem levá-las em consideração, em plena “sociedade da informação” em que vivemos.

As representações se manifestam por meio das informações às quais temos acesso em nossas práticas comunicacionais cotidianas. Isso porque o acesso à informação é cada vez mais relevante no mundo em que vivemos e, conforme González de Gómes (2001), ela é um componente principal na construção epistêmica das sociedades contemporâneas. Segundo a autora, as metodologias empiristas, no início, eram direcionadas à objetivação do conhecimento e da informação³, mas tempos depois passaram a enfatizar as construções locais e subjetivas de significados.

Entendemos a informação a partir de uma perspectiva social, levando em consideração a interação entre os diversos sujeitos sociais na produção e disseminação de informações. A essa vertente, Capurro (2003) chamou de *paradigma social*. Essa perspectiva está voltada para a constituição social dos processos informacionais, re-inserindo o sujeito em seus contextos concretos de vida e atuação, em uma perspectiva mais próxima da fenomenologia (CAPURRO, 2003). Nas palavras de Araújo (2014, p. 70), Capurro entende que “[...] não é a informação que é a matéria-prima do conhecimento: antes, é apenas a existência de um conhecimento partilhado entre diferentes atores que faz com que algo seja reconhecido como ‘informação’.” Adotamos tal perspectiva pois consideramos que ela seja a mais adequada para a reflexão que

³ Dentre outros aspectos, essas concepções iniciais de informação concebiam-na como independente do sujeito conhecedor e distante das práticas culturais (GONZÁLEZ DE GÓMES, 2001).

propomos: pensar a construção das representações sociais a partir da produção e compartilhamento de informações pelos cidadãos.

Amparamos essa escolha no fato de que, como visto na TRS, apenas a presença do sujeito e do objeto não é o suficiente, pois as representações sociais são construídas em um determinado contexto que não pode ser ignorado, além de serem fruto de um processo comunicativo. A comunicação e o contato com o Outro são questões *sine qua non* na formação das representações sociais e o paradigma social lhes dá um lugar de destaque.

A informação, sua produção, transferência e aquisição, conforme Marteleto (1995), são fenômenos de ordem social e simbólica, não sendo algo pronto, mas construído a partir do contexto social e da atribuição de sentidos e símbolos dos indivíduos que a acessam. A informação não é uma cópia fidedigna dos fatos reais, uma vez que pode salientar certos aspectos do real em detrimento de outros. Em Latour (2004), encontramos a ideia de que o receptor da informação pode interpretá-la de modo diferente do ocorrido, pois a informação se configura como representação. Nesse sentido, a informação é fruto de uma construção sociocultural, aberta às interpretações e aos enquadramentos dados pelos sujeitos que a acessam e produzem. É a partir dessa perspectiva que podemos compreender o papel das informações na construção e fortalecimento de nossas representações sociais.

Construídas em contextos específicos que não podem ser ignorados e frutos de um processo de interação, as representações sociais possuem um variado arcabouço de objetos passíveis de serem representados. O objeto precisa estar inserido no contexto sociocultural e no cotidiano dos indivíduos ou do grupo estudado para então ser passível de representação. Ao estudarmos a esfera pública, ressaltamos o espaço urbano, delimitado e definido, constituindo-se um de seus elementos intrínsecos (LONGHI, 2009). É nas dependências da cidade que ocorre o contato efetivo com o outro, alguém diferente de mim e com o qual tenho que aprender a conviver e respeitar. É nela que atuamos enquanto cidadãos, pelas suas ruas caminhamos para ir ao trabalho e ao estudo, nela manifestamos nossas insatisfações, medos e paixões.

Discutindo a relação entre sujeito, percepção e cidade, Boni e Hoffmann (2011) afirmam que a experiência forma a realidade, uma criação de pensamento e sentimento

do sujeito, enquanto que a percepção é um processo mental de interação entre o homem e seu ambiente. Assim, ocorre um processo cognitivo em que os sentidos apreendem os estímulos, que são recebidos pelo cérebro. Os autores destacam o papel das informações, que são processadas de modo cíclico em uma retroalimentação de experiências, o que permite obter novas informações que podem influenciar vivências futuras.

Para Boni e Hoffmann (2011), a percepção da cidade e dos lugares de vivência influencia nossa construção identitária, uma vez que produzimos associações com algumas partes da cidade e essas imagens baseiam-se em lembranças e significados, tornando-nos mais do que meros observadores, pois somos “parte” do lugar. Quando transitamos pelo espaço urbano, atribuímos sentidos e valores diferenciados aos elementos de sua paisagem, pois nossas experiências com ele moldam a forma como nos relacionamos com os lugares. A concepção que deles adotamos é diferente da realidade concreta, dependendo das informações que recebemos ou acessamos. A partir da relação intersubjetiva, construímos as representações sobre os lugares que, ao circularem em diversos suportes de informação, auxiliam-nos na produção de memórias da cidade.

A antropologia urbana aborda os aspectos subjetivos no processo de compreensão da cidade. Agier (2009) desloca a noção hegemônica e normativa da cidade para a sua dimensão relacional, que seria inapreensível a partir de concepções previamente formuladas. O autor defende olhar a cidade por cima do ombro dos cidadãos, levando em conta suas práticas e modos de significação, tirando o foco da cidade concreta em virtude de uma cidade em constante construção simbólica.

A investigação urbana fornece ao antropólogo uma fonte inesgotável de problemáticas híbridas e complexas, permitindo a análise das exclusões e dos fechamentos, além dos encontros e aprendizagens (AGIER, 2009). Para o autor, a cidade é uma multidão sem totalidade, heterogênea demais para o antropólogo aceder à sua complexidade sem se perder. Por outro lado, essa pesquisa relacional, local e “micrológica”, que poderia ser um obstáculo à antropologia da cidade, é justamente o que a torna possível. A cidade não é entendida como uma coisa ou objeto apreensível

em totalidade, pois se transforma em um todo decomposto, vivido em situação. O autor cita o papel da representação no estudo da antropologia da cidade:

Face a um objeto *a priori* 'não identificável', o antropólogo pode reconstituir uma **representação**, necessariamente 'construída' de um modo indutivo – da observação à interpretação, da etnografia à análise. Assim, por método, o antropólogo tem necessidade de se emancipar de qualquer definição normativa e *a priori* de cidade para poder procurar a sua possibilidade por toda a parte, trabalhando para descrever o processo. É essa posição que dá ao saber antropológico um lugar à parte e reconhecível no conjunto dos conhecimentos *da e sobre a cidade*, disponibilizando-os para todos. Cidade vivida, cidade sentida, cidade em processo... (AGIER, 2009, p. 37-38, grifo nosso).

Conforme essa perspectiva, a cidade é fruto de uma produção. A partir de Lefebvre (1986), entendemos que o ato de produção do espaço se dá por meio das práticas sociais, ou seja: observar o espaço requer observar as práticas sociais que o circunscrevem. Conforme o autor, produzir um espaço social em que a sociedade se apresenta e representa não é prática de um dia, mas sim um processo. Obviamente, tal processo é cunhado pelas ações praticadas pelos sujeitos sociais.

Assim, a antropologia urbana se configura como campo de estudo das dinâmicas de significação que formam esse olhar que o cidadão lança sobre a cidade. Conforme Rocha e Eckert (2013), a cultura urbana está expressa nas convenções gestuais, de linguagens recorrentes e especializações profissionais de seus portadores, mas também nas suas práticas ordinárias, saberes e tradições. Segundo as autoras, conhecer a cidade é apropriar-se de parte de um conhecimento do mundo, bem como dos saberes e fazeres dos habitantes em suas experiências e práticas cotidianas. Conhecer a cidade como fenômeno social requer pesquisar “[...] a memória de indivíduos e grupos a partir das narrativas e das trajetórias desses habitantes nas mais diversas situações de convivência informal ou formal, pública e privada.” (ROCHA; ECKERT, 2010, p. 86).

É necessário deslocar o ponto de vista da cidade para os cidadãos e, nesse sentido, adentramos no campo da memória. Em Halbwachs (2006) encontramos a afirmação de que toda memória coletiva se desenvolve em um quadro espacial, sendo o passado revisto por se conservar no meio material em que estamos envolvidos. Assim, percebemos que a organização material do espaço auxilia na manutenção e

transmissão da memória do grupo. Somos sujeitos ativos na construção da memória social, formada no vai e vem característico da interação com a cidade, contexto em que a experiência com o lugar desempenha papel central. É essa experiência, pessoal e ao mesmo tempo coletiva, que marca as representações que formam nossa memória social.

As representações que constituem a memória são geridas por processos de mobilidade da própria memória e pelas transformações da subjetividade dos sujeitos sociais. As lembranças são fragmentos que resultam de diferentes camadas temporais em permanente mudança. A memória é produto do intenso e variado jogo das vivências e das interações sociais, das rememorações e das representações dos sujeitos, que são incitados sempre por novas situações e pelo fluxo dos fatos.

As representações sociais, ao mesmo tempo em que constituem o acervo da memória, são responsáveis pelo fornecimento de conteúdos que compõem os imaginários dos sujeitos, que se objetivam através das narrativas de um espaço vivido no presente (lugar onde se vive), no passado (momentos compartilhados e celebrações) e também das expectativas sobre o futuro (projeções de um lugar a ser conhecido, experimentado).

As representações sobre os lugares da cidade e de um tempo experimentado ou vivido no seu espaço são responsáveis pela construção das diversas memórias sociais (individuais e coletivas) que circulam em diferentes lugares e suportes. O espaço urbano reflete a história, as marcas das intervenções sobre a cidade e os seus lugares e, ao mesmo tempo, possibilita ações de múltiplas leituras a partir das redes intertextuais e seus atravessamentos de sentidos em disputa que circulam pelo espaço cidadão.

No presente estudo, exploramos o papel das TICs nesse processo de representação da cidade, entendendo que esse contexto torna possível o surgimento de novas práticas de memória. Como afirma Roxo (2011), a interação com os diferentes meios de comunicação nos permite uma nova forma de imaginar e de interpretar a realidade, que gera uma memória virtual, tendo o potencial de nos vincular ou nos distanciar do mundo. O acesso, a criação e a recriação da cultura estão imersos em significação, pois compartilhamos o que nos interessa e da forma como concebemos.

Desse modo, ao partilharmos uma informação nos ambientes virtuais, demonstramos nossa visão sobre o mundo. Nesse processo, incluem-se textos, vídeos, fotografias, bem como os demais produtos midiáticos disponíveis em rede. Esses artifícios são úteis no compartilhamento de nossas representações, que, entre outros assuntos, abrangem as memórias que construímos a respeito do espaço urbano.

Essas imagens povoam nossa memória através das lembranças e incidem sobre o cognitivo. A memória depende da construção cultural dos indivíduos – resultado das múltiplas experiências, sociabilidades e lembranças de cada um de nós, influenciando na construção de nossos princípios e valores éticos e culturais, pois salienta Gondar (2005, p. 25) que “[...] não existem [...] memórias fora de um contexto afetivo”. Para a autora, ela é concebida como um processo no qual as representações coletivas interferem na sua construção.

A memória elucida o sentimento de pertencimento que temos com uma comunidade ou grupo social, atuando como um fenômeno que cria vínculos entre os indivíduos. A tecnologia tem um papel de destaque nesse processo, ao alterar a relação com a memória, pessoal e coletiva, tornando-a cada vez mais sofisticada, o que altera sua relação com o tempo (GASTAL, 2006).

Conforme Mangan (2010), é necessária a memória digital para que exista a memória virtual. Entretanto, um registro digital apenas possui significado como memória coletiva ou social caso se torne virtual. A virtualização do documento, nesse sentido, está atrelada a um processo comunicativo, ou seja, deve haver a divulgação daquele material, sendo que “[...] quando o privado se torna público e passível de reescrita coletiva, tem-se um registro de memória” (MANGAN, 2010, p. 183). No momento em que o documento digital se torna também virtual, ele passa a poder ser acessado por um número infinito de pessoas, dos mais distantes lugares do mundo. Nesse processo, segundo Mangan (2010), criam-se novos espaços de memória (virtuais), que atuam como repositórios de memória digital, socializando a informação através da internet.

Na concepção de Dodebei (2011), a reprodutibilidade parece ser necessária à permanência de uma memória, que é um recorte momentâneo do social. Ao agir sobre a memória, o ciberespaço reproduz e dinamiza suas representações, contribuindo para as construção de memórias virtuais, que são coletivas, interativas e processuais.

A memória virtualizada se apresenta de forma exteriorizada, como uma maneira de experimentar o mundo real através do virtual midiático e tecnológico (ROXO, 2011). O ciberespaço nos possibilita a interação com pessoas que tenham interesses em comum conosco, além da oportunidade de compartilharmos com o outro os documentos que possuímos e que carregam consigo um pouco de nossa memória, ocorrendo assim a socialização de informações e de memória (MANGAN, 2010). Nesse processo, essa memória – inicialmente individual – adquire uma abrangência global, interagindo e passando a compor uma outra maior e mais multifacetada, que é a coletiva, da comunidade virtual da qual fazemos parte. Essa interação transforma as concepções de mundo, tanto do “eu” como do “outro”, pois entramos em contato com esses documentos que compõe a memória coletiva virtualizada.

A partir desses aspectos teóricos, nos propomos a estudar a cidade a partir das apropriações que os cidadãos fazem dela, ou seja, através da análise de suas representações sociais. Como as informações que produzimos e compartilharmos são fortemente marcadas por nossas opiniões e pontos de vista, elas se tornam essenciais para entendermos como são construídas e fortalecidas nossas representações. As TICs revolucionam a forma como acessamos informações e nos tornam também produtores delas, pois hoje podemos fazer circular nossas percepções por meio das tecnologias que usamos.

Essas informações às quais nos referimos, entretanto, são calcadas em nossas opiniões, crenças e visões de mundo, configurando-se um tipo de informação mais “orgânica”, mais próxima do sujeito que a produz. Nessa perspectiva, elas não necessariamente dão conta da realidade, embora possam representar a realidade para o sujeito que as produz. Essa é uma abordagem que se adequa ao contexto contemporâneo da informação e de seus produtores, permitindo compreender as apropriações, os usos e as mediações das tecnologias e seus contextos sociais e informacionais.

3 REPRESENTAÇÕES DE PORTO ALEGRE NO APLICATIVO *FOURSQUARE*

O *Foursquare* é uma rede social virtual acessível por meio de um aplicativo de celular gratuito que faz uso de localização inteligente para criar experiências de consumo e lazer com o ambiente urbano. Esse aplicativo funciona nos sistemas operacionais Android, iOS, Windows Phone, BlackBerry e Windows e, de acordo com Pellanda (2011), ele foi concebido em 2008 por Dennis Crowley e Naveen Selvadurai, embora a versão final pública seja de 2009.

O *Foursquare* auxilia as pessoas a descobrirem novos lugares, através de recomendações de comunidades, prometendo “a melhor experiência em qualquer lugar do mundo”. Ao utilizá-lo, os indivíduos têm acesso a recomendações de lugares próximos ou localizados em um determinado local. É possível pesquisar no aplicativo e encontrar informações sobre restaurantes, bares, shoppings, museus, monumentos, cidades, ruas, bairros, dentre outros. Nele encontramos informações básicas sobre esses locais, tais como descrição sucinta, endereço, telefone, horário de funcionamento, endereços virtuais, total de frequentadores (dados do aplicativo), horários movimentados, etc.

O aplicativo também permite que o usuário publique uma “dica” sobre o lugar, enfatizando o que ele “tem de bom”, momento em que é possível escrever um texto e postar uma foto relacionada ao lugar. Nele ficam publicadas as dicas dadas por outras pessoas àquele local, caracterizando o aplicativo como um guia cultural e gastronômico de cidades, baseado nas opiniões de seus usuários. Escolhemos o *Foursquare* como objeto empírico porque nele podemos identificar narrativas formadas por informações acerca da cidade produzidas pelos seus cidadãos. Tais informações se aproximam de uma história, algo que acontece e é contado por alguém, tornando o produtor da informação um narrador, responsável por dar o enquadramento que lhe convém à história narrada.

Nosso interesse no *Foursquare* é estudar as memórias da cidade através das informações publicadas nele pelos cidadãos, algo que nos permita desvendar as representações, os enquadramentos, os estereótipos e as ideologias que guiam os comportamentos frente à vida e às práticas socioculturais no ambiente urbano. Se a

cidade é uma construção imaginária dos cidadãos e são eles que lhe dão sua efervescência cultural, nos propomos a estudar suas memórias a partir da perspectiva deles, ou seja, do que eles “têm a dizer” a seu respeito. Desse modo, escolhemos como método de pesquisa a narratologia, calcando-nos na análise das narrativas que os cidadãos produzem sobre a cidade e compartilham através dos aplicativos de celular.

As redes sociais são espaços narrativos da experiência vivida. Conforme Motta (2013), a contemporaneidade nos apresenta o instigante desafio de observar a comunicação narrativa através dos novos meios tecnológicos que viabilizam criativas e inovadoras formas narrativas que abundam na mídia, caminho que adquire relevância estratégica. Acreditamos que estudar as narrativas virtuais dos cidadãos sobre a cidade é uma maneira de enriquecer nosso entendimento sobre ela.

Nas palavras de Motta (2013, p. 71), narrar é “[...] relatar eventos de interesse humano enunciados em um suceder temporal encaminhado a um desfecho. [...] relatar processos de mudança, processos de alteração e de sucessão interrelacionados.” Para o autor, são nossas narrativas que tecem nossas vidas, pois nos entrelaçam, envolvem, representam e constituem, criando as representações de nós mesmos e nossas identidades individuais (MOTTA, 2013). Desse modo, no momento em que estudamos narrativas, identificamos também resquícios de memórias individuais dos sujeitos narradores.

A narrativa é sempre uma versão dos fatos, uma representação contada e influenciada pelos ideais e valores de quem a narra. Conforme Barbosa (2003), a narrativa fornece versões parciais da realidade devido à tensão na sua relação com a experiência. A narrativa é uma operação realizada por meio da experiência, sendo característico dessa última, bem como do ato narrativo, crer na memória do passado, permitindo a reconstituição permanente da experiência (BARBOSA, 2003). Entretanto, ressalta o autor que a memória nunca a captura de maneira autêntica, tornando possível nossa compreensão apenas de fragmentos dela presentes na memória. Ao lidarmos com uma experiência atual, apoiamo-nos numa pré-história de experiências passadas.

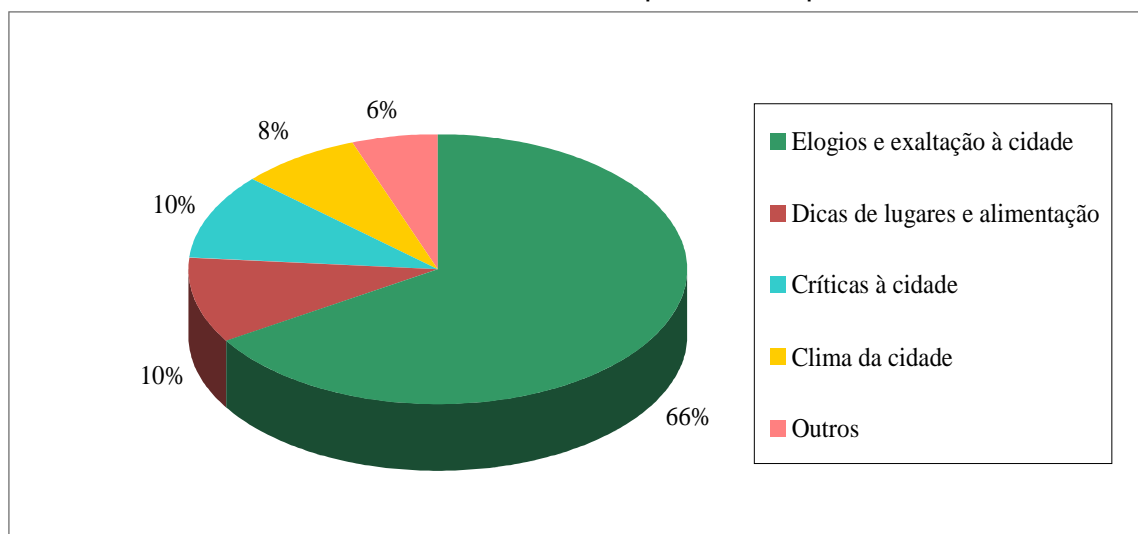
No *Foursquare*, identificamos a página da cidade de Porto Alegre, espaço em que há diversas impressões sobre a cidade publicadas pelos usuários do aplicativo,

formando uma narrativa a respeito do lugar. Coletamos as dicas publicadas pelos usuários desde o início do aplicativo até dia 26 de março de 2016, aniversário da cidade, compondo um corpus de pesquisa com 212 dicas. A partir da leitura de autores da narratologia (BARBOSA, 2003; MARONNA; VILELA, 2007; MOTTA, 2013) e pensando na melhor adequação do método ao nosso objeto, analisamos os seguintes elementos nas narrativas dos usuários: *enredos*, que são as temáticas citadas pelos cidadãos; *episódios*, que são os acontecimentos e fenômenos reais ou fictícios; *cenários*, que é a caracterização do espaço da cidade e a identificação dos lugares destacados; *personagens*, que é a caracterização do porto alegreense e a identificação dos sujeitos citados pelos cidadãos; *sequências cronológicas*, que são as referências ao passado, ao presente e ao futuro da cidade nas narrativas.

3.1 ENREDOS: OS TEMAS DA CIDADE

No que tango ao *enredo* (Gráfico 1), que são os temas das histórias narradas, percebemos que os cidadãos compartilham no aplicativo majoritariamente elogios à cidade de Porto Alegre, seus espaços, rotina, cultura e demais elementos que a caracterizam, o que corresponde a 62% dos conteúdos publicados.

Gráfico 1 – Enredos das Dicas Compartilhadas pelos Usuários



Fonte: dados da pesquisa

Muitos usuários demonstram grande admiração e carinho por Porto Alegre, através de apelidos como “Portinho” ou “Porto dos Casais”⁴, além da referência à frase constante do brasão da cidade: “Leal e valorosa cidade de Porto Alegre.” Há, ainda, os que a consideram uma “cidade de várias culturas”, a “Capital das capitais”, a “melhor cidade” ou a “cidade sorriso”, um “lugar de gente feliz”. Essas impressões revelam tanto as visões do próprio porto alegreense, expressas em trechos como “o melhor lugar do mundo é a casa da gente”, como também a visão do Outro, de quem não mora na cidade – um usuário a cita como um dos três melhores lugares que já visitou. Embora a cidade seja conhecida pela polarização no futebol, não identificamos referências ao *Internacional*, apenas ao *Grêmio*. Muitas pessoas demonstram seu afeto citando versos de músicas e poemas que exaltam a cidade, como: *Deu Pra Ti*, de Kleiton e Kledir; *Porto Alegre É Demais*, de Isabela Fogaça; *Pegadas*, de Bebeto Alves; *Amigo Punk*, do Ultramen; *O Mapa*, de Mário Quintana.

Como podemos perceber, prevalece entre os usuários do aplicativo uma visão “apaixonada” sobre Porto Alegre, calcada na experiência com a cidade e no orgulho dela. Entretanto, essa visão é contraposta com críticas publicadas, contendo tanto a visão de porto alegrensenses como de turistas. Um dos usuários critica esse orgulho presente nas narrativas dos outros cidadãos: “Uma pena que todo esse bairrismo e amor pela cidade deixe tantos moradores cegos e não consigam enxergar o caos que esta cidade vive hoje.” Dentre as várias críticas feitas à cidade, estão a má administração, a poluição, a falta de educação, problemas no trânsito, desigualdade social e insegurança.

Alguns cidadãos destacaram em seus comentários o clima da cidade, representando-o de diversas formas – algumas inclusive antagônicas. Para uns, o verão é “uma péssima época para visitar Porto Alegre”, pois a cidade se transforma em um “forno alegre”, tanto que rende a sugestão: “durma no freezer.” Por outro lado, alguns usuários destacam o “frio polar” que marca a cidade, ou, nas palavras de outro: “frio de renguear cusco”⁵. Essas impressões estão calcadas na experiência desses

⁴ Porto Dos Casais foi um dos nomes dados à cidade em alusão à chegada, em 1752, dos primeiros casais vindos das ilhas dos Açores.

⁵ “Cusco” vem do espanhol e significa cachorro, enquanto que “renguear” é um regionalismo gaúcho para tremer, mancar. “Frio de renguear cusco” é um frio tão intenso que os cachorros na rua tremem, mancam.

sujeitos sociais com a cidade, que possui grande amplitude térmica: um verão com temperaturas que passam facilmente dos 40° e um inverno com temperaturas quase negativas, o que também é citado por um usuário: “Prepare-se para calor de 40° hoje e um frio de 1° amanhã.”

Indicações de lugares e alimentação também são frequentes, compondo uma espécie de guia dos melhores lugares para conhecer e pratos característicos da cidade. Com relação à alimentação, um usuário a cita como uma “cidade com comida barata”, enquanto outros indicam a degustação do churrasco, do Xis e da pizza de coração de galinha, além da cerveja Polar e do tradicional chimarrão. Os lugares citados são mencionados a seguir, pois dizem respeito aos *cenários* da cidade.

3.2 CENÁRIOS: A CIDADE E SEUS ESPAÇOS

Na análise dos cenários da cidade, levamos em consideração as narrativas a respeito de como são descritos os espaços de Porto Alegre. Mais uma vez, identificamos tanto referências positivas como negativas, inclusive às vezes mescladas na dica de um mesmo usuário. As narrativas positivas sobre os cenários descrevem uma cidade que “tem seus encantos”, com “ruas limpas, bem iluminadas e sinalizadas”, repleta de opções de trabalho e lazer, sendo “impossível não gostar dos prédios, da história e da comida”. A arborização é outro aspecto apontado por alguns usuários, que a veem como a “cidade mais arborizada do país”.

O encantamento pelas ruas da cidade também está presente em algumas histórias, como a do usuário que dá a dica: “Aproveite a magia que é flunar pelas ruas à noite”. O andar pela cidade também é lembrado por outro que cita um trecho do poema O Mapa, de Mário Quintana: “Cidade do meu andar (deste já tão longo andar!) e talvez do meu repouso!”. Alguns usuários destacam o fato de Porto Alegre mesclar o rural e o urbano, com características de cidade grande e, ao mesmo tempo, pequena: “você se acha grande o suficiente, mas vive como cidade pequena. Em uma semana você conhece todos os pontos turísticos e melhores restaurantes da cidade.” Esse caráter torna a cidade “acolhedora”, citada como um lugar que “agrada desde os mais simples aos mais exigentes!”.

Por outro lado, identificamos a crítica de que a cidade é “provinciana”, pois tudo fecha às 23 horas. Um usuário ironiza o fato de Porto Alegre ainda não contar com empreendimentos característicos de cidades desenvolvidas: “Mas bah, tudo de mais moderno, metro, aeroporto, até rodoviária!” O trânsito⁶, tido como caótico, bagunçado e congestionado, também é criticado, enquanto que a desigualdade social é citada como aspecto negativo por alguns usuários, tanto que um deles afirma que há “favelas por todas as partes”.⁷ A insegurança também é citada, devido aos “assaltos a todo momento”, além da sua “pouca estrutura para turismo”, tanto que a cidade “perdeu todas as oportunidades de avançar seu turismo até a Copa”.

Dentre os lugares específicos citados pelos cidadãos no aplicativo, estão a *Orla do Lago Guaíba*, especialmente no trecho que abrange a *Usina do Gasômetro*, a *Redenção (Parque Farroupilha)*, o *Museu de Ciências e Tecnologia da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul*, o *Shopping Praia de Belas*, o *Parcão (Parque Moinhos de Vento)*, o *Mercado Público*, o *Parque Marinha do Brasil*, a *Arena do Grêmio*, a *Praça da Matriz* e a *escadaria da Rua Duque de Caxias*. Alguns usuários sugeriram bairros para visitação, quais sejam: Bom Fim, Centro Histórico, Cidade Baixa, Menino Deus e Moinhos de Vento. Percebemos que todos os bairros, bem como a maioria dos lugares mencionados, estão localizados na região central de Porto Alegre, o que fortalece uma assimetria entre as regiões centrais e periféricas da cidade.

3.3 EPISÓDIOS: O QUE ACONTECE NA CIDADE

Os episódios dizem respeito aos acontecimentos que marcam o dia a dia da cidade, bem como dicas de programas para turistas. Para quem visita Porto Alegre, as dicas englobam atividades como: assistir ao pôr do sol e passear em um barco do *Lago Guaíba*, passear na *Redenção* (conhecer o *Brique*⁸ e andar de pedalinho no lago), conhecer o *Mercado Público*, experienciar a língua gaúcha (falar “Bah” e “Tchê”), dançar uma vanera em um *Centro de Tradições Gaúchas (CTG)*, correr no *Parcão*,

⁶ Embora o trânsito seja criticado por alguns usuários, o transporte público é elogiado por outros.

⁷ Há na cidade algumas zonas com menor Índice de Desenvolvimento Humano (IDH) que são consideradas vilas, caracterizadas pela presença de moradores de baixa renda, mas em Porto Alegre não há favelas, ao contrário do apontado pelo usuário.

⁸ O Brique da Redenção é uma feira a céu aberto realizada todos os domingos no Parque Farroupilha.

andar no ônibus da Linha Turismo, passear nos shoppings e conhecer os parques da Zona Norte. O clássico Gre-Nal, confronto entre os dois grandes times, é indicado por alguns usuários como atividade a se fazer na cidade.

Como qualquer metrópole, Porto Alegre também sofre com transtornos decorrentes do excesso de pessoas e carros, aspectos ligados ao crescimento desenfreado. Alguns acontecimentos narrados expõe os problemas da cidade, como as “obras que nunca terminam”, o trânsito “caótico” e congestionado, alagamentos em decorrência das chuvas, além dos constantes assaltos.

3.4 PERSONAGENS: CARACTERIZANDO O PORTO ALEGRENSE

As narrativas sobre os personagens da cidade carecem de pessoas concretas, pois identificamos apenas uma referência a uma pessoa específica, que é o prefeito atual da cidade, José Fortunati, citado no seguinte comentário: “O prefeito de Porto Alegre no foursquare também é o Fortunati??” Também identificamos uma referência à classe política da cidade, pois um usuário comenta que Porto Alegre possui “políticos ruins”. Na maioria das narrativas, o próprio usuário se coloca como personagem da história narrada, caracterizando o aspecto pessoal desses relatos, como no trecho: “Aqui é de onde eu vim... Minha raiz, meu amor maior! Um lugar lindo pra se viver...”. Um usuário cita algumas atividades de lazer para se divertir junto com “a família e amigos”. Além dessas referências, não identificamos outros personagens específicos, mas foi possível perceber as representações sobre o cidadão porto alegreense em si.

Alguns usuários narraram os porto alegrenses como “gente boa”, calorosos, receptivos e educados, mas “sem muito esforço para serem agradáveis”. A questão linguística é muito presente na caracterização do povo porto alegreense, tanto que um usuário destaca o prazer de “escutar o bom sotaque gaúcho ‘mas bah, tche!’” Por outro lado, também há afirmações de que os porto alegrenses são “grossos demais”, ríspidos e ignorantes. Um usuário cita que o bairrismo cega os moradores de Porto Alegre, fazendo-os não perceber os problemas enfrentados pela cidade.

3.5 SEQUÊNCIAS CRONOLÓGICAS: A CIDADE E SEUS TEMPOS

Assim como a história se constrói com o passar do tempo, a memória se sedimenta através da articulação entre passado, presente e futuro. As narrativas dos cidadãos no *Foursquare* não fogem a esse ciclo, pois são marcadas por traços temporais que evidenciam as lembranças do passado, o estado presente e as perspectivas no futuro que está por vir. As sequências cronológicas identificadas nas narrativas dão conta de uma cidade em que “o antigo e o novo se encontram” e as “tradições e atualidades se misturam”.

O afeto decorrente do contato diário com Porto Alegre faz com que se mesquem a história da cidade com a história de seus moradores, é onde alguns usuários relatam ter nascido, onde vivem ou também onde desejam morrer. Um usuário cita: “aqui nasci e me criei, da Cidade Baixa para o Menino Deus!”, enquanto que outros incluem a cidade em seus projetos para o futuro: “eu penso em voltar sempre” e “Um dia morarei aqui!”. As narrativas dão conta de uma Porto Alegre presente no passado e no futuro de muitos usuários, tornando-a um “amor pra toda vida”, como descrita por um deles.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Estudar as representações formadas pelos sujeitos sociais em interação com a cidade é navegar por águas turvas, tarefa difícil dada a multiplicidade de olhares que a subjetividade humana proporciona e as possibilidades de apropriação do ambiente urbano. Às vezes dúbias ou contraditórias, essas representações orientam a ação do cidadão sobre a cidade, sendo esse o motivo mais importante para serem estudadas. A análise das narrativas sobre Porto Alegre no aplicativo *Foursquare* revelou que, majoritariamente, os usuários compartilham informações com impressões positivas sobre a cidade, representando-a como um lugar bom para se morar ou conhecer. Por outro lado, a hegemonia é quebrada por alguns usuários que apontam problemas sociais vividos no cotidiano da cidade.

Em diversos momentos, ficou evidente a forte relação de Porto Alegre com a cultura gaúcha, tanto que muitos usuários citam-na como a “capital dos gaúchos”. Essa

ideia é reforçada quando atentamos para as dicas de alimentação dadas pelos usuários, que privilegiam itens tradicionais da cultura gaúcha, como o chimarrão e o churrasco. Outro aspecto é a própria rispidez do povo porto alegreense citada por alguns usuários, representação que pode estar ancorada na figura do gaúcho arreado do campo.

Os lugares sugeridos para visita são os mesmos apresentados pelos guias oficiais e agências de turismo que atuam na cidade, contexto no qual as regiões centrais continuam sendo valorizadas em detrimento da periferia. Embora aberta à divergência de opiniões, devido ao caráter colaborativo, a narrativa formada pelos cidadãos no aplicativo pouco rompe com hegemonias que caracterizam a memória oficial da cidade. Nesse sentido, a memória virtual formada pelos cidadãos no *Foursquare* também é uma memória selecionada, enquadrada e excludente.

A subjetividade marca as narrativas publicadas pelos usuários no aplicativo, pois esse estudo possibilitou percebermos as apropriações que os cidadãos de Porto Alegre fazem da cidade e de seus espaços. Na maioria das dicas compartilhadas, o sujeito narrador se coloca como o personagem principal da história, descrevendo as impressões que são fruto do contato com o ambiente urbano. Acreditamos que é o caráter imaginário que dá a maior consistência a um lugar, algo que perpassa o passado, na cidade da infância dos narradores, ao mesmo tempo em que ela está incluída nas perspectivas de futuro, como o lugar onde os cidadãos desejam morrer ou voltar a morar.

Este estudo não se constitui uma etnografia virtual da cidade a partir dos usos dos aplicativos, mas procura refletir sobre a complexidade da construção dos imaginários urbanos, considerando a perspectiva da antropologia urbana e das representações que circulam através dos intensos fluxos informacionais nos aplicativos de celulares que dinamizam o acervo da memória social e da construção de uma antropologia do espaço vivido.

REFERÊNCIAS

AGIER, M. **Antropologia da cidade**: lugares, situações, movimentos. São Paulo: Editora Terceiro Nome, 2011.

ARAÚJO, C. A. Á. Fundamentos da Ciência da Informação: correntes teóricas e o conceito de informação. **Perspectivas em Gestão & Conhecimento**, João Pessoa, v. 4, n. 1, p. 57-79, jan./jun. 2014.

BARBOSA, M. F. **Experiência e narrativa**. Salvador: Edufba, 2003.

BONI, P. C.; HOFFMANN, M. L. Guardião de imagens: “memórias fotográficas” e a relação de pertencimento de um pioneiro em Londrina. **Em Questão**, Porto Alegre, v. 17, n. 2, p. 147-164, jul./dez. 2011.

DODEBEI, V. Cultura digital: novo sentido e significado de documento para a memória social? **DataGramaZero**: revista de ciência da informação, v. 12, n. 2, p. 1-12, abr. 2011.

GONZÁLEZ DE GÓMEZ, M. N. Para uma reflexão epistemológica acerca da Ciência da Informação. **Perspectivas em Ciência da Informação**, Belo Horizonte, v. 6, n. 1, p. 5-18, jan./jun. 2001.

GASTAL, S. **Alegorias urbanas: o passado como subterfúgio**. São Paulo: Papyrus, 2006.

GONDAR, J. Quatro proposições sobre memória social. In: GONDAR, J. ; DODEBEI, V. (Org.). **O que é memória social?** Rio de Janeiro: Contracapa: Programa de Pós-Graduação em Memória Social da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, 2005.

HALBWACHS, M. **A memória coletiva**. São Paulo: Centauro, 2006.

JODELET, D. Introdução. In: _____. **Loucuras e representações sociais**. Petrópolis: Vozes, 2005. p. 33-58.

JODELET, D. O movimento de retorno ao sujeito e a abordagem das representações sociais. **Sociedade e Estado**, Brasília, v. 24, n. 3, p. 679-712, set./dez. 2009.

JOVCHELOVITCH, S. **Representações sociais e esfera pública: a construção simbólica dos espaços públicos no Brasil**. Petrópolis: Vozes, 2000.

JOVCHELOVITCH, S. Psicologia social, saber, comunidade e cultura. **Psicologia & Sociedade**, v. 16, n. 2, p. 20-31, maio/ago. 2004.

LATOUR, B. Redes que a razão desconhece: laboratórios, bibliotecas, coleções. In: PARENTE, A. (Org.). **Tramas da rede: novas dimensões filosóficas, estéticas e política da comunicação**. Porto Alegre: Sulina, 2004. p. 39-63.

LEFEBVRE, H. **La production de l'espace**. Paris: Anthropos, 1986.

LONGHI, C. R. Facetas da esfera pública contemporânea através das representações midiáticas do espaço urbano. In: HELLER, B.; LONGHI, C. R. (Org.). **Representações em trânsito: personagens e lugares na cultura midiática**. São Paulo: Porto de Ideias, 2009. p. 16-34.

MANGAN, P. K. V. Construção de memórias digitais virtuais no ciberespaço. In: FRANÇA, M. C. C. C.; LOPES, C. G.; BERND, Z. (Org.). **Patrimônios memoriais: identidades, práticas sociais e cibercultura**. Porto Alegre: Movimento; Canoas: Unilasalle, 2010.

MARTELETO, R. M. Cultura, educação, distribuição social dos bens simbólicos e excedente informacional. **Informare**, Rio de Janeiro, v. 1, n. 2, p. 11-23, 1995.

MOSCOVICI, S. **Representações sociais: investigações em psicologia social**. Petrópolis: Vozes, 2003.

MOTTA, L. G. **Análise crítica da narrativa**. Brasília: Editora UnB, 2013.

PELLANDA, E. C. A conexão entre lugares e espaços proporcionada pela rede Foursquare. **Intexto**, Porto Alegre, v. 1, n. 24, p. 164-175, jan./jun. 2011.

ROCHA, A. L. C.; ECKERT, C. Etnografia de e na rua: estudo de antropologia urbana. In: _____ (Org.). **Etnografia de rua: estudos de antropologia urbana**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2013. p. 21-46.

ROCHA, A. L. C.; ECKERT, C. Narrar a cidade: experiências de etnografias da duração. In: POSSAMAI, Z. R. (Org.). **Leituras da cidade**. Porto Alegre: Evangraf, 2010. p. 85-108.

ROXO, L. C. Memória e imaginação: o passado e o futuro convergindo em imagem. In: BERND, Z.; SANTOS, N. M. W. (Org.). **Bens culturais: temas contemporâneos**. Porto Alegre: Movimento, 2011. p. 34-56.