

XVIII ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO – ENANCIB 2017

GT-10 – Informação e Memória

A CIDADE NA PALMA DA MÃO: INFORMAÇÕES E MEMÓRIAS NO APLICATIVO FOURSQUARE

Luis Fernando Herbert Massoni - (Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS)

Valdir Jose Morigi - (Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS)

THE CITY IN THE PALM OF HAND: INFORMATIONS AND MEMORIES IN THE FOURSQUARE APP

Modalidade da Apresentação: Comunicação Oral

Resumo: Estuda as representações sociais e sua importância na construção das memórias virtuais da cidade a partir das informações publicadas por usuários em um aplicativo de celular. Defende o estudo da cidade a partir das representações que os cidadãos possuem sobre ela, amparadas em suas memórias. Objetiva compreender como informações produzidas pelos cidadãos no aplicativo *Foursquare* auxiliam na constituição das representações sobre Porto Alegre e na dinamização das suas memórias. Afirma que, ao produzirem e compartilharem informações sobre a cidade, os cidadãos atuam como narradores do ambiente urbano. Analisa as dicas publicadas pelos cidadãos no aplicativo nas páginas de Porto Alegre e do Bom Fim, Centro Histórico, Cidade Baixa, Menino Deus e Moinhos de Vento, que são bairros citados pelos usuários na página da cidade. Pesquisa qualitativa que utiliza a narratologia como método para analisar os temas, os cenários, as personagens, os enredos e os tempos que compõem as histórias narradas pelos cidadãos no aplicativo. As narrativas formadas pelas dicas dos cidadãos representam uma cidade múltipla e envolta por tensões, embora a memória virtual seja selecionada e enquadrada de acordo com as concepções de cada sujeito. Conclui que o aplicativo dinamiza a memória social e a construção de um imaginário sobre a apropriação do espaço vivido.

Palavras-Chave: Memória virtual; Representação social; Cidade; Porto Alegre; *Foursquare*.

Abstract: Study the social representations and their importance in the construction of the virtual memories of the city from the information published by users in a mobile app. It defends the study of the city from the representations that the citizens have on her, supported in their memories. It aims to understand how information produced by citizens in the Foursquare app helps in the constitution of representations about Porto Alegre and the dynamization of their memories. Affirms that in producing and sharing information about the city, citizens act as narrators of the urban environment. Analyzes the tips published by citizens in the app in the pages of Porto Alegre and Bom Fim, Centro Histórico, Cidade Baixa, Menino Deus and Moinhos de Vento, which are neighborhoods mentioned by users on the city page. Qualitative research that uses narratology as a method to analyze the themes, scenarios, characters, scenarios and times that make up the stories narrated by the citizens

in the app. The narratives formed by the tips of the citizens represent a multiple city and surrounded by tensions, although the virtual memory is selected and framed according to the conceptions of each subject. Concludes that the app dynamizes the social memory and the construction of an imaginary about an appropriation of the lived space.

Keywords: Virtual memory; Social representation; City; Porto Alegre; Foursquare.

1 INTRODUÇÃO

As cidades são espaços de convivência, afetos, debate e onde exercemos a cidadania. Lugar de sociabilidade e palco de tensões, em seus espaços manifestamos ideias e contestações, configurando-a como lugar de lutas, conflitos e confrontos. Assim, a cidade se transmuta e, junto com ela, as impressões a seu respeito. Essas representações sobre a urbe formam o acervo de nossas memórias, orientando nossas práticas socioculturais perante a cidade. Neste estudo, analisamos as representações sociais construídas sobre a cidade pelos cidadãos que se encontram em constante interação nela. Como as informações que produzimos e compartilhamos são fortemente marcadas por nossas opiniões, elas se tornam essenciais para entendermos como se constroem e fortalecem nossas representações.

Se antes acessávamos a informação através de computadores do tamanho de uma sala, hoje os *blogs*, as redes sociais e, mais recentemente, os aplicativos de celulares, nos possibilitam compartilhar e até produzir informações com um escorregar de dedos. Divulgando informações sobre a cidade, esses ambientes virtuais fazem circular nossas representações sobre ela. Essas informações são relevantes porque se configuram como um contraponto às informações oficiais da cidade, divulgadas pelos gestores públicos.

Nosso objeto de estudo são as narrativas que constroem a memória virtual da cidade e o objeto empírico é o aplicativo *Foursquare*¹. O objetivo é compreender como as informações compartilhadas pelos cidadãos em aplicativos de celulares auxiliam na constituição das representações sobre a cidade e na dinamização das suas memórias virtuais. O artigo visa responder às seguintes questões: **Que informações estão contidas nas representações sobre Porto Alegre presentes nas narrativas sobre a cidade no aplicativo *Foursquare*? De que modo as informações que nele circulam auxiliam na construção das memórias virtuais da cidade?** A partir da resposta às questões, analisa a própria

¹ Rede social virtual criada em 2009 e acessível através de um aplicativo de celular e página *web* que usa localização inteligente para criar experiências com a cidade, auxiliando pessoas a descobrirem novos lugares, através de recomendações de comunidades. É um guia cultural e gastronômico das cidades, baseado nas opiniões dos usuários.

caracterização do aplicativo como fonte de informação.

Escolhemos o *Foursquare* para estudar a cidade porque este é um aplicativo em que podemos identificar narrativas formadas por informações acerca da cidade produzidas pelos seus cidadãos. Ao serem compartilhadas nesse aplicativo, as informações geram impressões sobre a urbe, adquirem uma abrangência global, acessível a qualquer pessoa que disponha do dispositivo. O *corpus* de pesquisa engloba seis páginas de lugares presentes no aplicativo, quais sejam a página geral de Porto Alegre e as páginas dos cinco bairros citados pelos usuários na página da cidade – Bom Fim, Centro Histórico, Cidade Baixa, Menino Deus e Moinhos de Vento. A coleta dos dados foi realizada entre agosto e outubro de 2016, sendo que o recorte temporal abrange as “dicas” compartilhadas pelos cidadãos desde o início do funcionamento do aplicativo (2009) até 26 de março de 2016, data do aniversário da cidade. Entendendo que as informações publicadas no *Foursquare* caracterizam-se como narrativas, utilizamos a narratologia, método de estudo que permitiu analisar a cidade a partir dos elementos que compõem narrativas: temas, personagens, cenários, enredos e tempos. Através de uma análise transversal desses elementos, identificamos várias apropriações que os cidadãos fazem de Porto Alegre. Majoritariamente, essas informações destacam aspectos positivos da cidade, percebidos pelas menções de carinho e sentimento de pertencimento para com o lugar. Entretanto, essas narrativas intercalam-se com informações que denunciam problemas locais, tornando o aplicativo um espaço de tensões.

2 REPRESENTAÇÕES SOCIAIS, INFORMAÇÃO E MEMÓRIAS VIRTUAIS DA CIDADE

Partimos dos fundamentos da Teoria das Representações Sociais (TRS) proposta por Moscovici (2003). Essa teoria compreende as representações sociais como sistemas de valores, símbolos e ideias que nos orientam no mundo material e social. Compondo nossa realidade sempre amparadas na subjetividade, elas convencionalizam os objetos, pessoas e acontecimentos, atribuindo-lhes uma forma definitiva e categorizando-os. Elas são construídas em nossas trocas simbólicas, sempre articuladas a uma compreensão em consonância com o seu contexto social.

As representações sociais não são apenas conteúdos, mas também estrutura e forma cognitiva, em sua ligação com os processos simbólicos e ideológicos, tendo em conta a dinâmica social (JODELET, 2005). Na TRS, os sujeitos não são tidos como isolados na

formação representacional, pois são atores sociais ativos, afetados pela vida cotidiana que se desenvolve em um contexto social de interação e inscrição (JODELET, 2009). Expressamos representações em nossos atos e palavras, nas formas de viver e nos discursos, nas trocas dialógicas, afiliações e conflitos. Elas se fundam na memória do passado, mas são construídas em um contexto presente, orientando as ações futuras.

As representações refletem processos interativos entre a experiência e os quadros sociais de sua apreensão e memorização, o que torna a dimensão social da comunicação um aspecto central, pois está presente em todo modelo do conhecimento. Elas são construídas por meio de nossas práticas socioculturais e é preciso estudá-las enquanto conhecimentos sociais (JODELET, 2005), tendo em vista que elas relacionam imaginários grupais e comportamentos dos coletivos e dos indivíduos. O ato comunicativo, através de fluxos informacionais, garante a dialogicidade necessária para a construção das representações, tendo em vista que elas influenciam e são influenciadas pelas informações.

Apesar de variáveis e contraditórias, é importante estudá-las porque revelam a forma como concebemos o mundo e, conseqüentemente, nossa ação sobre ele. Conforme Jovchelovitch (2004), sua produção e recepção ocorrem através de um processo de mediação, estando as representações sociais imersas na ação comunicativa, configurando-se como uma mediação entre o sujeito e o objeto e o sujeito e o outro. Aqui estão inclusos tanto a comunicação interpessoal (sociabilidade) como a comunicação midiática, pois os meios são constitutivos da vida social.

As representações se expressam nas informações acessadas em nossas práticas comunicacionais. O acesso à informação é cada vez mais relevante em nosso dia a dia e, de acordo com González de Gómez (2001), a informação é um componente principal na construção epistêmica das sociedades contemporâneas. Para a autora, as metodologias empiristas eram inicialmente direcionadas à objetivação do conhecimento e da informação², mas passaram a enfatizar as construções locais e subjetivas de significados.

A informação é assim entendida por uma perspectiva sociocultural, tendo em vista a interação entre os diversos sujeitos sociais na produção e disseminação de informações. A

² Dentre outros aspectos, essas concepções iniciais de informação concebiam-na como independente do sujeito conhecedor e distante das práticas culturais (GONZÁLEZ DE GÓMEZ, 2001).

essa vertente, Capurro (2003) intitulou *paradigma social*, voltando-se para a constituição social dos processos informacionais, o que re-insere o sujeito em seus contextos concretos de vida e atuação, abordagem mais próxima da fenomenologia (CAPURRO, 2003). Para o autor, a informação não é matéria prima do conhecimento, mas é apenas a existência de um conhecimento partilhado entre sujeitos que torna algo reconhecido como “informação”. Essa perspectiva é adotada nesse estudo, uma vez que consideramos ela adequada para a reflexão que propomos: pensar a construção das representações sociais a partir da produção e do compartilhamento de informações pelos cidadãos.

Essa escolha se justifica pelo fato de que, como visto na TRS, a simples presença do sujeito e do objeto não são suficientes, pois as representações sociais são construídas em contextos que não podem ser ignorados, além de serem fruto de processos comunicativos. A comunicação e o contato uns com os outros são aspectos *sine qua non* na formação das representações sociais e o paradigma social lhes dá um lugar de destaque.

A produção, transferência e aquisição da informação são fenômenos de ordem social e simbólica, fazendo com que, conforme Marteleto (1995), a informação não seja algo pronto, mas construído no contexto social e na atribuição de sentidos e símbolos dos indivíduos que a acessam. A informação não é uma cópia fidedigna dos fatos reais, podendo salientar certos aspectos do real em detrimento de outros. Assim, ela 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.

As representações sociais são formadas em contextos específicos que não podem ser ignorados e são frutos de processos de interação, sendo que há 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, como é o caso da cidade. É nas dependências da cidade que ocorrem nossas interações e é nela que atuamos enquanto cidadãos, pelas suas ruas caminhamos para ir ao trabalho e ao estudo, nela manifestamos nossas insatisfações, medos e paixões.

A experiência com a cidade é fundamental para a formação de nossas percepções a seu respeito. Ao discutir essa questão, Boni e Hoffmann (2011) alegam que a experiência é formadora da realidade – criação de pensamento e sentimento do sujeito – ao passo que a percepção é o processo mental de interação entre o sujeito e seu ambiente. Através de um

processo cognitivo, os estímulos são apreendidos pelos sentidos recebidos pelo cérebro. Para os autores, as informações são processadas de modo cíclico em uma retroalimentação de experiências, permitindo a obtenção de novas informações que influenciam futuras vivências. A percepção da cidade, para os autores, influencia as construções identitárias, pois produzimos associação com determinadas partes da cidade e tais imagens são baseadas em nossas lembranças e significados, fazendo-nos mais do que apenas observadores do lugar, pois somos “parte” dele.

Transitando pela cidade, atribuímos sentidos diferenciados aos elementos que a compõem, pois essa experiência molda a forma de nos relacionarmos com ela. A concepção que adotamos do lugar é diferente da sua “realidade” concreta não apenas devido à experiência com a urbe, mas também por causa das informações sobre ela às quais temos acesso. Essa relação intersubjetiva constrói as representações sobre o lugar que, circulando em variados suportes de informação, auxilia-nos na dinamização de suas memórias.

O cidadão é central no processo de produção da cidade, pois as memórias do lugar são compartilhadas pelos sujeitos que transitam por ele. É importante lembrarmos que a memória se desenvolve em um quadro espacial e o passado é revisto por se conservar no meio material em que estamos envolvidos (HALBWACHS, 1990), pois a materialidade do espaço auxilia a manter e compartilhar a memória do grupo. O cidadão é um sujeito ativo na construção da memória social, formada no vai e vem característico da interação com a cidade, cenário no qual a experiência com o lugar desempenha papel central. A memória social é formada por essas representações construídas por meio dessa experiência, que é pessoal e ao mesmo tempo coletiva. Ao mesmo tempo em que constituem o acervo da memória, as representações sociais são responsáveis pelo fornecimento de conteúdos que

O contexto atual é marcado por compartilhamentos e fluxos informacionais jamais vistos, fruto das mudanças tecnológicas incessantes. As transformações das nossas formas de interação com as mídias caracterizam uma nova forma de lidarmos com a memória. Ela vem se transformando de tal modo que os modelos até então vigentes para o seu estudo parecem não corresponder mais às novas questões que se apresentam. Segundo Cunha (2013), tradicionalmente os estudos de memória partiam de uma perspectiva linear, examinando passado, presente e futuro exatamente no lugar onde ocorreram. Para a autora, as memórias pessoais eram tratadas de forma individual, restringindo-se à experiência da pessoa que as viveu. Esse padrão está se complexificando na medida em que

**XVIII ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO – ENANCIB 2017
23 a 27 de outubro de 2017 – Marília – SP**

nas redes sociais na internet contamos histórias de todas as épocas para muitas pessoas (quaisquer que possam e desejem acompanhá-las), deixando nossos registros e percepções sobre os lugares que visitamos, nossas experiências e diferentes períodos da vida, construindo relações e significados através dessas narrativas.

Mediante a possibilidade de nos tornarmos produtores, em vez de apenas receptores de informação, Cunha (2011) compreende que esse cenário é propício à construção de uma memória com bases diferentes daquela até então conhecida. Para ela, a memória nunca mais será a mesma, pois permanentemente estará conectada à realidade de nosso tempo, atualizada pelos fatos do passado que encontramos.

Pelo fato de hoje sermos também produtores de informação, temos a oportunidade de nos “fazer ouvir”, ou seja, nos tornamos protagonistas das narrativas que circulam no mundo virtual. Para Cunha (2011), as narrativas e a construção da memória através das redes sociais proporcionam a reconstrução da história mediada pelas falas dos sujeitos que têm acesso à tecnologia para compartilhar a sua narrativa e deixá-la disponível aos outros.

As pessoas normalmente narram suas histórias de forma a montar um mosaico da sua própria vida. E, nesse caso, a tendência é sempre para o uso da linearidade das lembranças dos fatos ocorridos, pois a narrativa sempre é feita no tempo presente sobre [...] um tempo passado. Nesse caso, é a visão atual do mundo que é passada na narrativa. (HENRIQUES; DODEBEI, 2013, p. 263).

Para Dodebei (2006), os documentos compartilhados no ciberespaço tornam-se recurso informacional e passam a compor o estoque de informações formador da memória virtual. Para a autora, no ciberespaço os objetos são criados, circulam, são assimilados e recriados, embora a percepção humana não dê conta de acompanhar esses movimentos em toda sua intensidade. Ainda de acordo com Dodebei (2011), a reprodutibilidade é necessária à permanência da memória, que é um recorte momentâneo do social. O ciberespaço age sobre a memória reproduzindo e dinamizando suas representações, contribuindo para a construção de memórias virtuais, que são coletivas, interativas e processuais.

Em Dodebei e Gouveia (2008) identificamos que as memórias informacionais geridas em ambientes virtuais não são apenas bancos ou bases de dados, pois mais se aproximam de centros de conhecimento, devido à reformatação das informações que decorre de seu processamento contínuo, pois estão sempre em movimento, ocorrendo a interseção no lugar da soma. Cunha (2011) entende que passamos a viver em uma era de reconexão, uma vez que nunca estivemos tão conectados e, desse modo, também reconectados, pois nos

reconectamos com o passado através dos ambientes virtuais, especialmente as redes sociais. A autora questiona as consequências da abundância de informações, tida como motivo de uma “era do esquecimento”, pois, para ela, examinar a constituição da memória é investigar encontros, desencontros e reencontros, além de uma multiplicidade de informações em larga escala, em um cenário marcado pelo paradoxo da superinformação e da amnésia.

Inicialmente individual, a memória narrada no ciberespaço adquire abrangência global, interage e passa a compor uma outra memória, que é maior, multifacetada e coletiva, a memória da comunidade virtual (MORIGI; MASSONI, 2015). Tal interação transforma nossas concepções de mundo, tanto do “eu” como do “outro”, pois entramos em contato com essas informações componentes da memória virtualizada (MORIGI; MASSONI, 2015). A produção e o compartilhamento de informações em ambientes virtuais se enquadram no contexto de comunicação das nossas representações, uma vez que elas estão presentes nessas informações que produzimos sobre os acontecimentos, lugares, etc. Como quaisquer outras representações sociais, essas também podem conter referências a respeito dos espaços das cidades onde vivemos e por onde circulamos.

Cada vez mais, as cidades, mudando ou não fisicamente, passam a ter novos significados, numa existência do vivido pelos sujeitos, independente de seu planejamento urbano ou do que desenharam os arquitetos ao pensarem as construções. São as vivências ali ocorridas, as experiências, os acontecimentos é que vão determinar a lembrança a ser registrada. (CUNHA, 2013, p. 116).

A memória virtual da cidade é formada por informações compartilhadas sobre ela, estabelecendo ligações entre passado e presente, ao mesmo tempo em que projeta nossas perspectivas com relação ao futuro (MORIGI; MASSONI, 2015). Essas informações são marcadas por nossas representações, sendo mais “orgânicas” e mais próximas dos sujeitos narradores que as produzem, pois são fruto do olhar subjetivo sobre a cidade. Mais do que meros depósitos de dados ou documentos, tais memórias se caracterizam por um acelerado processo de transmutação. Subjetivas, abertas, dinâmicas e facilmente acessíveis, essas memórias se constroem através de nossas narrativas e parecem ser uma tendência adequada ao fluxo informacional incessante característico da sociedade contemporânea.

3 ASPECTOS CONTEXTUAIS E METODOLÓGICOS

Este capítulo apresenta nosso objeto empírico, que é o aplicativo de celulares

Foursquare, tecnologia de onde extraímos os dados posteriormente analisados. Além disso, também apresentamos a narratologia, método utilizado na análise dos dados, bem como os demais percursos metodológicos empregados.

3.1 *Foursquare*: um guia cultural e gastronômico da cidade

O *Foursquare* é o aplicativo de geolocalização mais adequado para os propósitos deste estudo, pois as informações nele compartilhadas são contribuições dos usuários, resguardando a subjetividade que pretendemos explorar. O *Foursquare* é uma rede social virtual acessível por meio de um *site* e também em forma de aplicativo tecnológico gratuito que faz uso de localização inteligente para criar experiências com a cidade. Ele auxilia as pessoas a descobrirem novos lugares, através de recomendações de comunidades, prometendo “a melhor experiência em qualquer lugar do mundo”.

Ao utilizarem o *Foursquare*, 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 há informações básicas sobre os locais, endereço, telefone, horário de funcionamento, frequentadores (dados do aplicativo), horários movimentados, etc. Também se pode deixar uma “dica” sobre o lugar, enfatizando o que ele “tem de bom”. Nesse momento, além de escrever um texto, é possível postar uma foto relacionada ao local.

Quando o usuário lê a dica deixada por alguém, é apresentada a data em que foi publicada a dica, sendo também possível “salvar” e “curtir” tal opinião. Outro recurso do aplicativo é o *check-in*, que é a identificação da localização da pessoa em tempo real. Trata-se de um registro de que se está fazendo uma visita ao espaço, o que permite que outras pessoas vejam que o usuário passou por aquele local. O aplicativo registra os locais frequentados ou “curtidos” pelo usuário e esses dados são utilizados para posteriormente sugerir lugares de acordo com o perfil do usuário. Baseado nas opiniões dos seus usuários, o aplicativo se configura como um guia cultural e gastronômico de cidades.

3.1 Narratologia: um método para estudar a cidade

Este estudo se orienta por uma abordagem qualitativa, pois, ao trabalharmos com memória e representações, exploramos subjetividades, que são melhor explicadas através de uma análise cuidadosa e sensível, expressa pela metodologia qualitativa. Trata-se de um

estudo descritivo em que nos propomos a estudar as memórias da cidade a partir da perspectiva dos cidadãos. 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 do aplicativo *Foursquare*.

Conforme 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 inter-relacionados [...]”, sendo que são nossas narrativas que tecem nossas vidas, pois nos entrelaçam, envolvem, representam e constituem, criando as representações de nós mesmos e nossas identidades individuais. Desse modo, no momento em que estudamos narrativas, identificamos também resquícios de memórias individuais dos sujeitos narradores.

O ato narrativo ocorre em decorrência da experiência do sujeito com a cidade. Incluímos ou não algo em nossas narrativas de acordo com a imagem moral que desejamos construir e repassar (MOTTA, 2013), fazendo delas versões parciais da realidade devido à tensão na sua relação com a experiência (BARBOSA, 2003), sendo a narrativa sempre uma versão dos fatos, uma representação contada e influenciada por ideais e valores.

As redes sociais virtuais são espaços narrativos que possibilitam narrar a experiência vivida pelos sujeitos. O contexto contemporâneo nos apresenta um instigante desafio: observar a comunicação narrativa através dos novos meios tecnológicos que viabilizam formas narrativas criativas e inovadoras que abundam na mídia (MOTTA, 2013). Assim, estudar as narrativas virtuais dos cidadãos sobre a cidade é um modo de enriquecer nosso entendimento sobre ela.

No aplicativo *Foursquare* há páginas de lugares onde podemos identificar impressões sobre a urbe publicadas pelos usuários, constituindo uma narrativa sobre o lugar. Nosso intuito é estudar como a cidade de Porto Alegre é representada nesse aplicativo e, para tanto,

o *corpus* de pesquisa é formado pelas “dicas” sobre a cidade publicadas pelos usuários em sua página. Ao realizarmos a análise dessa página, percebemos que alguns lugares específicos da cidade eram citados pelos usuários, dentre os quais cinco bairros. Decidimos então analisar também as páginas desses bairros, delimitando o *corpus* em seis páginas, quais sejam: Porto Alegre, Bom Fim, Centro Histórico, Cidade Baixa, Menino Deus e Moinhos de Vento. O recorte temporal engloba desde o início do aplicativo até dia 26 de março de 2016, aniversário da cidade, compondo um *corpus* de pesquisa com 555 dicas.

A partir de autores da narratologia (BARBOSA, 2003; GANCHO, 2002; MOTTA, 2013) e pensando a melhor adequação do método ao estudo, analisamos os seguintes elementos nas narrativas dos usuários: *temas*, que são as temáticas e assuntos citados pelos cidadãos; *enredos*, que são os acontecimentos e fenômenos; *cenários*, que é a caracterização do espaço da cidade e a identificação dos lugares destacados; *personagens*, que é a caracterização do porto alegre; *tempos*, que são as referências ao passado, ao presente e ao futuro da cidade nas narrativas. Concentramo-nos nas narrativas textuais presentes no aplicativo, ou seja, apesar da presença de fotografias, não as analisamos, uma vez que sua análise requer uma metodologia própria que foge às possibilidades da narratologia. Devido a questões éticas, resguardamos a identidade dos sujeitos que publicaram as dicas analisadas neste estudo.

4 AS MEMÓRIAS DA CIDADE A PARTIR DAS INFORMAÇÕES DO APLICATIVO *FOURSQUARE*

Conforme mencionado no capítulo metodológico, o *corpus* de pesquisa é formado por 555 dicas publicadas pelos usuários. As principais características atribuídas à cidade e aos bairros encontram-se abaixo mencionadas e comentadas. No primeiro subcapítulo, apresentamos a análise completa da página da cidade de Porto Alegre, respeitando-se os elementos das narrativas – temas, personagens, cenários, enredos e tempos. Nos demais itens, apresentamos de forma mais sucinta as características principais de cada bairro. Ao final, realizamos uma análise transversal dos dados, identificando os panos de fundo das narrativas.

a. Porto Alegre: tradicional, mas cosmopolita

Na página de Porto Alegre foram publicadas 212 dicas até a coleta dos dados. Sobre o *tema* das narrativas, há majoritariamente elogios e demonstrações de admiração e carinho pela cidade, através de apelidos como “Portinho” ou “Porto dos Casais”³, além da menção à frase do brasão da cidade: “Leal e valorosa cidade de Porto Alegre.” Há os que a consideram uma “cidade de várias culturas”, a “Capital das capitais”, um “lugar de gente feliz”, enquanto outros demonstram afeto citando versos de músicas e poemas que exaltam a cidade.

Prevalece a visão “apaixonada” sobre Porto Alegre, calcada no orgulho por ela, mas essa visão é contraposta por críticas. Um usuário critica esse orgulho: “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 críticas feitas à cidade, estão a má administração,

³ Porto Dos Casais foi um dos nomes dados à cidade em alusão à chegada, em 1752, dos primeiros casais vindos das ilhas dos Açores.

a poluição, a falta de educação, problemas no trânsito, desigualdade social e insegurança. Também é destacado o clima da cidade, representado inclusive de formas antagônicas. Para uns, o verão torna a cidade um “forno alegre”, tanto que rende a sugestão: “durma no freezer.” Por outro lado, é destacado o “frio polar” do inverno, capaz de “renguear cusco”⁴. Essas impressões são calcadas na experiência com a cidade e sua temperatura que ultrapassa os 40°C no verão e às vezes registra sensação térmica negativa no inverno.

Sobre os *cenários*, são citadas as “ruas limpas, bem iluminadas e sinalizadas”, sendo “impossível não gostar dos prédios, da história e da comida”. O encantamento pelas ruas está presente em algumas sugestões: “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!”. Os lugares sugeridos para visitaç o incluem a *Orla do Lago Guaíba*, a *Redenç o*, o *Parc o*, o *Mercado P blico*, a *Praça da Matriz* e a escadaria da *Rua Duque de Caxias*. Percebemos que quase todos os lugares mencionados localizam-se na regi o central da cidade, fortalecendo uma assimetria entre as regi es centrais e perif ricas da cidade.

Sobre os *enredos*, que s o as atividades que dinamizam a cidade, as dicas englobam assistir ao p r do sol do *Lago Guaíba*, passear na *Redenç o* (conhecer o Brique⁵), conhecer o *Mercado P blico*, experienciar a l ngua ga cha (falar “Bah” e “Tch ”), dançar em um *Centro de Tradiç es Ga chas* (CTG) e assistir a um jogo de futebol entre Gr mio e Internacional. Mas Porto Alegre tamb m sofre com transtornos decorrentes do excesso de pessoas e carros, aspectos ligados ao crescimento desenfreado. Alguns acontecimentos narrados exp em os problemas da cidade, como as “obras que nunca terminam”, o trânsito “ca tico” e congestionado, alagamentos em decorr ncia das chuvas, al m dos constantes assaltos.

As *personagens*, na maioria das narrativas, s o os pr prios usu rios que se colocam

⁴ De origem espanhola, o termo “cusco” significa cachorro, enquanto “renguear”   um regionalismo ga cho que significa tremer, mancar. “Frio de renguear cusco” significa que o frio   t o intenso que os cachorros na rua tremem e mancam.

⁵ Feira popular dominical de artesanatos e manufaturados realizada no parque *Redenç o*.

como protagonistas das histórias narradas, 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 atividades de lazer para se divertir junto com “a família e amigos”. Não identificamos outras personagens específicas, mas foi possível perceber as representações sobre os cidadãos porto alegrenses em si, narrados como “gente boa”, calorosos, receptivos e educados, “sem muito esforço para serem agradáveis”. A questão linguística é muito presente na caracterização do povo porto alegre, tanto que um usuário destaca o prazer de “escutar o bom sotaque gaúcho ‘mas bah, tche!’”. Mas eles também são citados como “grossos demais”, ríspidos e ignorantes, além de bairristas.

Assim como a história é construída 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. Os *tempos* das narrativas revelam uma cidade em que “o antigo e o novo se encontram” e as “tradições e atualidades se misturam”. O afeto decorrente do contato com o lugar faz com que se mesquem a história da cidade com a história de seus moradores: “aqui nasci e me criei, da Cidade Baixa para o Menino Deus!”. A cidade também está presente nos 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.

b. Bom Fim: pacato, mas agitado

O bairro Bom Fim está localizado ao lado do centro da cidade, é conhecido como reduto de imigração judaica e em sua página no aplicativo identificamos 46 dicas. Ele é admirado pela maioria dos cidadãos, lugar que tem tudo o que se precisa “e mais um pouco”, desde várias ofertas para quem gosta de vida noturna até opções para quem procura religiosidade. Ele é representado como eclético e alternativo e morar nele “é um estilo de vida”. Enquanto *personagens*, os moradores do bairro são considerados cordiais, sinceros, descolados e que “agitam muito” (referência clara à vida noturna do bairro). Um usuário cita as roupas que combinam com o bairro: “Bermuda, camiseta e um par de sandálias Havaianas”, além de destacar a “leveza” dos moradores. Seu *cenário* é marcado pela presença de diversos estabelecimentos do ramo da culinária, incluindo-o no roteiro gastronômico da cidade. É citado também que o bairro é frequentado por intelectuais e

peessoas ligadas à cultura. Essas representações dão conta de um bairro que, embora boêmio, também é familiar, palco de uma sociabilidade típica dos lugares mais interioranos, mesmo estando ao lado do centro da cidade.

É importante ressaltarmos que, atualmente, o bairro Cidade Baixa é a maior referência da cidade em termos de boemia. O Bom Fim já teve maior destaque nesse aspecto, mas ultimamente vem perdendo essa característica em razão de se tornar um bairro cada vez mais residencial. Entretanto, ele continua sendo representado como um bairro boêmio, o que ocorre porque “Em todas as formas de representação existe uma batalha entre a história do objeto e a intenção de apreendê-lo renovadamente, de enredar o que já foi em uma rede totalmente nova de significação.” (JOVCHELOVITCH, 2008, p. 189). Essa “batalha” está nas representações, pois o caráter boêmio do lugar, que marcou sua história, continua sendo lembrado, mesmo hoje o bairro não tendo mais essa característica de forma tão expressiva.

c. Centro Histórico: melhor e pior lugar do mundo

O Centro Histórico é o polo financeiro da cidade, zona de maior fluxo de pessoas e em sua página havia 97 dicas. As representações sobre ele revelam um bairro apropriado de maneiras antagônicas, permeado por tensões: ao menos dois usuários citam-no como o “melhor e pior lugar do mundo”. Há elogios ao seu caráter histórico, devido aos muitos museus e instituições culturais, bem como à paisagem e à arquitetura – são destacados o estado de preservação dos prédios e a necessidade de maior cuidado. O “coração da capital” também ocupa uma posição central no comércio da cidade, onde encontramos tudo com “preços bem bons”, tornando-se o lugar certo “pra quem gosta de comprar”.

O Centro é o bairro mais criticado, especialmente devido à insegurança, embora a aglomeração de pessoas também seja citada como um problema. A caracterização das *personagens* possui um diferencial em relação aos outros bairros: o que mais caracteriza as pessoas que circulam pelo bairro é justamente a sua quantidade. Citado como bairro popular, ele está “sempre muito cheio”, tanto que um usuário indaga: “Só eu que me sinto uma super barata tonta aqui?!”. Alguns usuários defendem que o Centro não é um lugar para passeio e que, por suas ruas, não se deve andar devagar. Amparada no fato do bairro ser extremamente movimentado, essa visão desconsidera que o Centro é um lugar com vestígios das tradições culturais. Por isso, é um local de turismo e de passeios, pois suas ruas,

praças e edificações possuem traços que lembram o passado a ser contado, tanto que sua arquitetura está entre um dos aspectos que mais caracteriza os cenários do bairro.

d. Cidade Baixa: boêmia, mas insegura

Na página da Cidade Baixa, bairro referência em boemia nas noites porto alegrenses, identificamos 130 dicas. Ela é citada como “coração do cenário noturno de Porto Alegre”, lugar “despretensioso”, com história e muitas opções de lazer. É lembrada como alternativa e aberta a todos os gostos e públicos, eclética e cosmopolita, oferecendo uma “diversão muito democrática”, sendo um reduto de contracultura. Sobre o *enredo*, uma atividade destacada é o *Carnaval de Rua*, que vem ganhando força nos últimos anos. Prevalece entre os cidadãos uma visão positiva a respeito do caráter boêmio e festeiro do bairro. Sobre as *personagens*, é um lugar “sem frescuras”, onde podemos encontrar uma “galera de personalidade” e “diversos estilos convivendo em harmonia”. Em tais narrativas, o bairro é visto como distinto⁶, na medida em que nele todos são bem-vindos.

As críticas ao lugar recaem sobre o fato de ser inseguro – o que, na visão de alguns usuários, prejudica um melhor aproveitamento que os frequentadores poderiam fazer do bairro. A Cidade Baixa também é citada como um lugar sujo, em parte devido ao descuido dos clientes que frequentam seus estabelecimentos, mas também devido ao abandono da prefeitura. Além da negligência do poder público, outro problema citado são as reclamações dos moradores da região, que estariam enfraquecendo o caráter boêmio do bairro.

e. Menino Deus: parece interior, mas é próximo a tudo

Na página do Menino Deus, que é um dos mais antigos da cidade, havia 43 dicas, sendo o bairro mais elogiado, especialmente pela paisagem, tranquilidade e por ser próximo ao centro da cidade. O *cenário* do bairro é “simpático”, “agradável” e “tem tudo”, ao mesmo tempo em que é “aconchegante”, tornando-o um “cantinho perfeito”. Sendo residencial, o bairro é destacado pela calma e segurança, comparado inclusive a um lugar do interior.

O carinho pelo bairro não é expresso apenas pelas lembranças dos cidadãos ativadas no momento da narração, pois identificamos também menções à arte. Além das diversas manifestações de afeto pelo lugar, é mencionada a música *Menino Deus*, de Caetano Veloso,

⁶ O bairro é tido como “diferenciado” pelo fato de acolher a todos, oposto ao caráter de diferenciação que permeia algumas narrativas sobre o bairro Moinhos de Vento, que se destaca pela seletividade.

que homenageia o bairro. Em referência ao poema *Canção do Exílio*, de Gonçalves Dias, um usuário parafraseia: “No meu bairro tem palmeiras onde canta o sabiá”. Essa apropriação de um poema que originalmente se referia a outro lugar (é “terra” em vez de “bairro”) reforça a representação do Menino Deus como um “cantinho perfeito”, agradável e aconchegante, pois o poema original exalta a terra natal.

f. Moinhos de Vento: diferenciado, mas supervalorizado

No período analisado, os usuários publicaram 27 dicas na página do Moinhos de Vento, tradicional bairro nobre da cidade. Com relação aos *cenários*, é destacado o *Parcão*, parque que é cartão postal da cidade, além de bares, restaurantes e cafés, pois o bairro compõe o roteiro gastronômico da cidade. Um usuário o descreve como “um bairro europeu dentro de Porto Alegre” e outro o compara ao *Leblon*, bairro nobre do Rio de Janeiro. Percebemos que essas exaltações, além de estarem amparadas na subjetividade e no carinho com o Moinhos, também o representam como um bairro “diferenciado”, na tentativa de destaca-lo em relação aos demais - para tanto, usam da comparação com lugares renomados de fora de Porto Alegre.

Mas críticas também compõem as narrativas sobre o bairro – em quantidade superior ao observado em outros bairros menos nobres. Tais críticas recaem sobre o fato do bairro ser supervalorizado – um usuário cita que o bairro é superestimado apenas por quem nunca morou nele. Os usuários apontam problemas especialmente na postura de seus moradores. Enquanto *personagens*, os moradores são tidos como mal-educados, tanto que um usuário cita em tom de crítica: “Aqui é onde o argentário se acha carente; e o desprovido um magnata.” Essa fala zomba dos moradores, dando a entender uma inversão de valores entre riqueza e educação – apesar de ricos, os moradores são representados como mal-educados.

g. Uma análise transversal dos dados: os panos de fundo das narrativas

Através de uma análise panorâmica dos principais aspectos que marcam as narrativas sobre os elementos observados – temas, personagens, cenários, enredos e tempos, identificamos alguns panos de fundo que compõem as histórias dos cidadãos. Eles sustentam as narrativas e, dentre outros, destacamos: *orgulho* do porto alegreense em relação à cidade e à cultura gaúcha; *amor* e *carinho* pela cidade; *nostalgia* ao lembrar do passado vivido na cidade; *simpatia* pelo porto alegreense; *medo* da violência; *insegurança* ao

andar pelas suas ruas; *angústia* perante os problemas da cidade; *esperança* de que os problemas atuais sejam solucionados no futuro; *descrédito* em relação à gestão da prefeitura; *escárnio* com relação ao atraso da cidade e suas obras; *desconfiança* e *preconceito* para com algumas personagens (moradores de rua, prostitutas, playboys, etc.).

Obviamente, alguns desses panos de fundo comporiam as narrativas sobre diversas outras metrópoles ao redor do mundo. Entretanto, cada cidade é única e assim também são as relações que estabelecemos com ela, fazendo com que Porto Alegre seja apreendida e representada sempre de maneira singular.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As narrativas no *Foursquare* encontram-se abertas às divergências, especialmente devido ao caráter colaborativo do aplicativo. Alguns dados inusitados foram identificados, mas constatamos que a maioria das informações pouco rompem com visões hegemônicas já cristalizadas a respeito da cidade e dos bairros analisados. Isso faz com que a memória virtual da cidade no aplicativo também seja uma memória selecionada, enquadrada e excludente. A maioria dos lugares sugeridos para visita são os mesmos apresentados em guias oficiais e agências de turismo, valorizando regiões centrais em detrimento da periferia. As personagens incluem os mais variados sujeitos sociais em contato com o ambiente urbano, como moradores de rua, prostitutas, os moradores dos bairros nobres, cuidadores de carros, bem como o próprio sujeito narrador. Os enredos dão conta de uma cidade com múltiplas atividades, um farto roteiro cultural e gastronômico, mas que sofre devido aos assaltos constantes. Os tempos revelam uma cidade com uma rica história, mas também aberta às projeções e utopias que movem seus cidadãos.

A narratologia proporcionou as categorias necessárias para a realização de uma análise transversal dos principais elementos que compõem e dão sentido às narrativas dos cidadãos. Acima de tudo, esse método permitiu, mesmo sem a realização de entrevistas ou imersões em campo, a percepção de uma memória da cidade construída pelos sujeitos sociais em constante interação com Porto Alegre. Isso porque, mais do que um repositório de textos ou fotos sobre a cidade, há um sentimento de pertencimento com o lugar que engendra as dicas publicadas pelos cidadãos no aplicativo, marcando a subjetividade e a emoção do ato narrativo.

O delineamento da metodologia levou em conta a melhor aplicação possível da

narratologia à pesquisa, levando em conta o objeto de estudo (memórias da cidade) e o ambiente estudado (*Foursquare*). Nesse sentido, escolhas – e também renúncias – foram feitas, como é o caso da opção por abordar apenas os textos, desconsiderando as fotografias publicadas pelos cidadãos. Sugerimos a realização de outros estudos que, baseando-se em métodos específicos de análise de fotografias, pesquisem as representações sobre o ambiente urbano através das imagens compartilhadas no aplicativo.

Enquanto fonte de informação, ressaltamos que o aplicativo peca na medida em que as dicas nele publicadas são inexatas, incompletas, incoerentes e, às vezes, equivocadas. Entretanto, ponderamos que esses aspectos o caracterizam, na medida em que as informações nele contidas são publicadas por cidadãos que não possuem compromisso com a realidade, pois apenas utilizam-no como uma forma de exteriorizar suas impressões sobre a urbe. Além disso, a incompletude das informações é uma característica de nosso tempo, marcado pela superficialidade no contato com as tecnologias disponíveis, especialmente os aplicativos de celular, caso do *Foursquare*.

Esse fluxo de informações forma uma cidade em constante construção, amparada por aparatos tecnológicos cada vez mais utilizados e marcada por um incessante processo de diálogo e rememoração, responsável pela construção das memórias virtuais da cidade. Este estudo procura refletir sobre a complexidade da construção do ambiente urbano, considerando a perspectiva da Ciência da Informação. Realizamos um estudo das memórias virtuais da cidade, pensando para isso nas representações construídas e compartilhadas pelos cidadãos através dos intensos fluxos informacionais nos aplicativos de celulares. Concluímos que tais aplicativos dinamizam o acervo da memória social e da construção de um imaginário sobre a apropriação do espaço vivido.

REFERÊNCIAS

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

BONI, P. C.; HOFFMANN, M. L. Guardiã 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.

CAPURRO, R. Epistemologia e Ciência da informação. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 5., 2003, Belo Horizonte. **Anais...** Belo Horizonte: ECI/UFMG, 2003.

CUNHA, M. R. A memória na era da reconexão e do esquecimento. **Em Questão**, Porto Alegre, v. 17, n. 2, p. 101-115, jul./dez. 2011.

CUNHA, M. R. Cidade e memória nas redes sociais na internet. **ECO-Pós**, Rio de Janeiro, v. 16, n. 3, p. 113-128, set./dez. 2013.

DODEBEI, V. Cultura digital: novo sentido e significado de documento para a memória social? **DataGramZero: Revista de Ciência da Informação**, v. 12, n. 2, p. 1-12, abr. 2011.

DODEBEI, V.; GOUVEIA, I. Memória do futuro no ciberespaço: entre lembrar e esquecer. **DataGramZero**, Rio de Janeiro, v. 9, n. 5, out. 2008.

DODEBEI, V. Patrimônio e memória digital. **Morpheus**, Rio de Janeiro, v. 4, n. 8, 2006.

GANCHO, C. V. **Como analisar narrativas**. São Paulo: Ática, 2002.

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.

HALBWACHS, M. **Memória coletiva**. São Paulo: Vértice, 1990.

HENRIQUES, R. M. N.; DODEBEI, V. A virtualização da memória no Facebook. **CES Revista**, Juiz de Fora, v. 27, n. 1, p. 257-273, jan./dez. 2013.

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

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.

MORIGI, V. J.; MASSONI, L. F. H. Memórias em rede: as fotografias em ambientes virtuais. **Liinc em Revista**, Rio de Janeiro, v. 11, n. 2, p. 517-530, nov. 2015.

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

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