

IV enanparq

Encontro da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo
Porto Alegre, 25 a 29 de Julho de 2016

**ESPAÇOS URBANOS, REDES DIGITAIS E O *LOCUS* DA
SOCIABILIDADE: como o desenvolvimento das TIC reafirma o
espaço físico como espaço de interação com o Outro**

SESSÃO TEMÁTICA: INTERFACES URBANAS

Saulo José Lopes Matuschka Macedo
UFF – Universidade Federal Fluminense
saulo.macedo@hotmail.com

ESPAÇOS URBANOS, REDES DIGITAIS E O *LOCUS* DA SOCIABILIDADE: como o desenvolvimento das TIC reafirma o espaço físico como espaço de interação com o Outro

RESUMO

A forma mais básica de relação social é o encontro e a interação local entre duas pessoas, uma forma que está tradicionalmente atrelada ao espaço através da necessidade da copresença, ou seja, da necessidade desses dois atores estarem no mesmo lugar, ao mesmo tempo [Goffman, 1956; 1966; Giddens, 1984]. Contudo, hoje é bastante popular, em diferentes frentes, a ideia de que o desenvolvimento das Tecnologias de Informação e Comunicação – TICs modificam, ou mesmo ameaçam, as interações pessoais. Por um lado, os defensores das TIC afirmam que esse modelo de interação é ultrapassado e aguardam com ansiedade o momento quando ‘todos nos tornaremos humanos virtuais’ [Kurzweil, 2003], capazes de viajar de viajar pelo mundo em questão de segundos e experimentar com diferentes identidades limitados simplesmente por sua vontade; de outro lado, seus críticos apontam para um suposto ‘sacrifício da conversa pela mera conexão’ [Turkle, 2012], ou seja, que estaríamos trocando a conexão direta e real com pessoas que estão ao nosso lado pela conexão frágil, via celular, com os que estariam (física e/ou afetivamente) distantes. Outros autores falam de mais “perigos do virtual”, como a substituição do real pelo ‘hiperreal’ e o ‘simulacro’ [Baudrillard, 1991], e o ‘fim da geografia’ [Virilio, 1993]. Meu trabalho, contudo, analisa a possibilidade de que ambas essas visões estejam equivocadas. Primeiramente, olhando o estudo empírico de Hampton et al. [2014], que repete o estudo clássico de William H. Whyte [1980] sobre a vida social nos espaços públicos, veremos como este foi incapaz de encontrar qualquer indicação de queda dos níveis de atividade social nos espaços estudados ou mesmo um aumento das pessoas sozinhas nesses espaços.

Palavras-chave: Espaços urbanos. Redes Sociais. Redes digitais. Interação social. TICs.

URBAN SPACES, DIGITAL NETWORKS AND THE *LOCUS* OF SOCIABILITY: how ICT development reaffirms the physical space and interaction space with the Other

ABSTRACT

The most basic form of social relationship is the meeting and local interaction between two people, a way that is traditionally linked to the space through the necessity of co-presence, ie, the need for these two actors are in the same place at the same time [Goffman, 1956; 1966; Giddens 1984]. However, it is now quite popular in different fronts, the idea that the development of Information and Communication Technologies - ICTs modify, or even threaten, the personal interactions. On the one hand, advocates of ICT say that this interaction model is outdated and await anxiously the moment when 'all the virtual humans become' [Kurzweil 2003], able to travel to travel the world in seconds and experience with different limited identities simply by our will; on the other hand, critics point to a supposed 'sacrifice conversation for mere connection' [Turkle, 2012], that is, that we would be changing the direct and real connection with people who are on our side by the fragile connection, via phone with those who would be (physically and / or emotionally) away. Other authors speak of more "dangers of the virtual", as the substitution of the real 'hyperreal' and 'simulacrum' [Baudrillard 1991], and the 'end of geography' [Virilio, 1993]. My work, however, assumes both these mistaken views. First, looking at the empirical study of Hampton et al. [2014] repeating the classic study by William H. Whyte [1980] on social life in public spaces, we'll see how this was unable to find any indication of the decline of social activity levels in the studied areas or even an increase in people alone in these spaces.

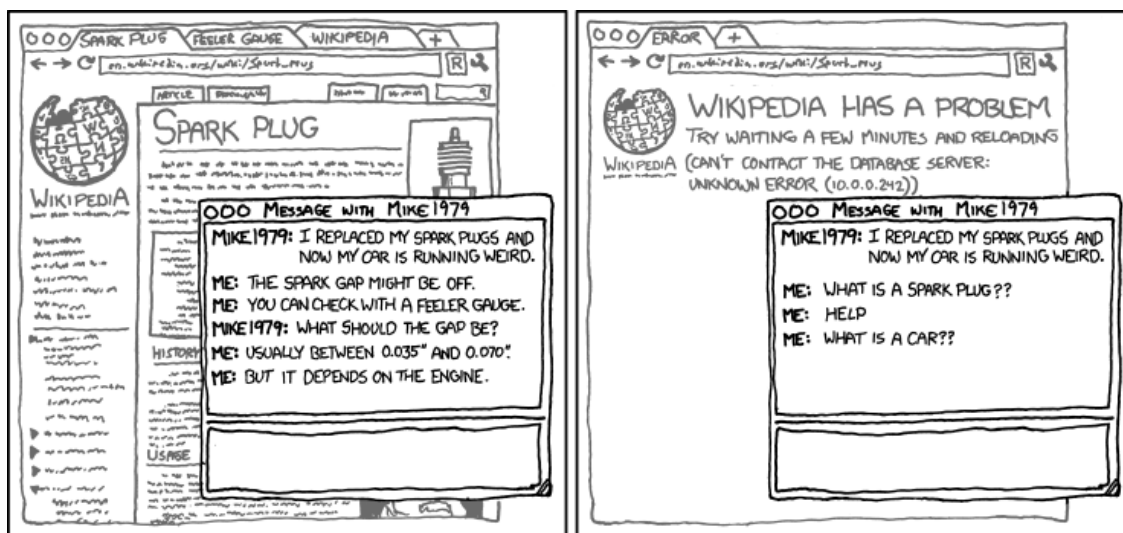
Keywords: Urban spaces. Social networks. Digital networks. Social interaction. ICTs

1. INTRODUÇÃO

'The Internet has changed the world.'¹ Essa frase, que traz hoje 1.370.000.000 resultados no Google, já se tornou um clichê em nossa vida contemporânea. Não só a Internet, mas as tecnologias modernas como um todo, principalmente através das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) e das Comunicações Mediadas por Computador (CMC), foram responsáveis nas últimas décadas por algumas das mais importantes transformações que observamos no Brasil e no mundo. Seu impacto é tão grande e tão intensamente experienciado por nós que em 2008 o artigo 'Is Google Making Us Stupid?'² do jornalista americano Nicholas Carr, eventualmente desenvolvido em dois livros (Carr, 2011; 2016), acendeu um intenso debate entre escritores, teóricos e pesquisadores sobre o possível efeito da Internet sobre o funcionamento de nosso sistema nervoso central (Naughton, 2010). Mitos como o do ciborgue (Haraway, 1991; Kunzru, 2009a; 2009b; Tadeu, 2009) e novas sociologias como a Teoria Ator-Rede ('Actor-Network Theory' [ANT]) (Callon, 1999; Callon & Law 1997; Latour, 1987; 1996; 1999; 2005; Law 1992; 1997; 1999; 2007) questionam os limites do natural e do tecnológico, pondo em cheque a própria existência de uma essência que nos faça humanos. É também possível encontrar escritos filosóficos mencionando a Internet como uma inteligência coletiva (Lévy, 1998) ou como uma extensão da mente (Halpin, Clark, Wheeler, 2010; Smart et al., 2010), uma noção já presente até mesmo em meios populares, como as *web-comics* (Figura 1). Certamente, desde seu boom nos anos 1990, a rede mundial de computadores se tornou uma ferramenta que nos permite um acesso a um mundo de informação e conhecimento sem paralelo.

¹ Pesquisa realizada em 14/jan/2016.

² Artigo publicado inicialmente na revista *The Atlantic Monthly* e republicado, *ipsis litteris*, pelo *Yearbook of the National Society for the Study of Education*, versão que consta na bibliografia.



WHEN WIKIPEDIA HAS A SERVER OUTAGE, MY APPARENT IQ DROPS BY ABOUT 30 POINTS.

Figura 1 – xkcd, 'The extended mind'

Contudo, embora os efeitos das redes digitais sobre o humano enquanto ser *biológico* já comecem a ser estudados, o que dizer de seus efeitos sobre o humano enquanto ser *social*? O que dizer de seus efeitos sobre a forma e a função daquilo que construímos, não isoladamente dentro de nossas próprias cabeças, mas socialmente, em conjunto com outros atores humanos e/ou não-humanos (incluindo entre eles os espaços que habitamos)? Mais especificamente, quais seus efeitos sobre a vida social urbana, os espaços da cidade que lhe dão suporte, e seus usos? Responder essas perguntas significa tentar compreender o impacto da evolução tecnológica não só sobre nossos próprios corpos, mas também na forma como a sociedade como um todo se organiza e se reproduz materialmente.

O que venho aqui propor é um estudo dos efeitos das redes digitais sobre nossos comportamentos nos espaços da cidade. Uma vez que o 'mundo digital' parece cada vez mais impactar o mundo social, facilitando a comunicação para além da proximidade no espaço (por meio de telefones celulares, mensagens de texto, Redes Sociais Online [RSOs]³, etc.), criando novos tipos de sociabilidades (e.g., as *flash mobs*, e os jogos e outras atividades lúdicas que, combinadas via Internet, levam as pessoas a se apropriarem dos espaços da cidade) etc. Como explicam de Lange e de Waal (2013):

Nas cidades hoje, nossa vida cotidiana é moldada pelas tecnologias de mídias digitais como smart cards, câmeras de segurança, sistemas quase-inteligentes, smartphones, mídias sociais, serviços baseados em localização, redes sem fio, etc. Estas tecnologias

³ Nomenclatura acadêmica para sites como Facebook, Twitter, Orkut, Tumblr, etc., popularmente conhecidos como 'redes sociais' (de Santana et al., 2009).

*estão intrinsicamente atreladas com a forma material da cidade, padrões sociais, e experiências mentais. Como consequência, a cidade torna-se um híbrido do físico e do digital.*⁴

Este texto, então, terá como meta principal observar indícios das interferências do digital na forma como atores experienciam sua sociabilidade no espaço urbano em seus diferentes níveis e intensidades, para tentar melhor compreender como seus efeitos influenciam a cidade e as práticas sociais às quais ela dá suporte. Afinal, se o digital e o urbano se hibridizam, como afirma De Waal, o que podemos esperar desse entrelace?

Para responder a essa questão, faremos uma análise teórica do *online dating* (encontros de interesse pessoal, amoroso ou sexual) como fenômeno social e das “novas socialidades” geradas por esse fenômeno nos espaços urbanos. Essa análise se estende ao happn, aplicativo de encontros que permite que o usuário ‘encontre as pessoas que cruzaram espacialmente seu caminho’. Veremos que essa ferramenta permite observar como o espaço urbano continua sendo usado como o *locus* da socialidade, mesmo após o advento das ferramentas digitais. Veremos ainda como ambos os fenômenos, embora pareçam inéditos, possuem paralelos não só com a ideia das ‘regiões abertas’ de Irving Goffman (1966), mas também com os ‘terceiros lugares’ (Oldenburg, 1989), lugares de refúgio, que não são casa, nem local de trabalho, mas que as pessoas podem habitar regularmente e interagir com amigos, vizinhos, colegas de trabalho e até mesmo estranhos. Efetivamente, veremos com esse espaço cria algo que poderíamos chamar ‘regiões abertas urbano-virtuais’.

2. COMO AS REDES DIGITAIS ATUAM SOBRE O URBANO?

Se é verdade, como afirma McLuhan (1964), que a quebra de um paradigma comunicacional resultam mudanças nas regras pelas quais uma sociedade se reproduz, e ainda, como afirma Latour (1994), que a sociedade é constituída não somente de atores humanos, mas das redes entre atores humanos e não-humanos (objetos, instituições, leis, textos, etc.), as atuações das redes digitais sobre as redes urbanas deverão se fazer perceptíveis, de alguma forma, nas relações sociais sustentadas por espaços que também são em si atores não-humanos. Uma vez que a cidade é capaz de sustentar um sem número de diferentes relações sociais, veremos no presente artigo como as redes digitais afetam o papel do espaço urbano como *locus* da sociabilidade e o papel da cidade como o lugar de interação com o Outro.

Sendo que a forma mais básica de relação social é o encontro e a interação local entre duas pessoas, uma forma que está tradicionalmente atrelada ao espaço através da necessidade

⁴ Tradução do autor.

da copresença, ou seja, da necessidade desses dois atores estarem no mesmo lugar, ao mesmo tempo (Goffman, 1956; 1966; Giddens, 1984; Schutz, 2012), é de se esperar que o desenvolvimento das redes digitais transformem o processo das relações interpessoais. No entanto, uma das visões mais comuns sobre tecnologia e relações interpessoais, tanto por por partes dos críticos, que parecem adoptar uma visão apocalíptica da tecnologia, quanto por parte de seus defensores, que parecem por demais apologéticos de seus efeitos, é a crença que a tecnologia está fazendo da necessidade da copresença nas relações interpessoais algo obsoleto. Os apocalípticos apontam para um suposto “*sacrifício da conversa pela mera conexão*” (Turkle, 2012), ou seja, que estaríamos trocando a conexão direta e real com pessoas que estão ao nosso lado pela conexão frágil, via celular, com os que estariam (física e/ou afetivamente) distantes. Os apologéticos, por sua vez, aguardam com ansiedade o momento quando “*todos nos tornaremos humanos virtuais*” (Kurzweil, 2003), capazes de viajar pelo mundo em questão de segundos e experimentar com diferentes identidades, limitados simplesmente por nossa vontade.

Aos apocalípticos, respondo que Hampton et al. (2010), repetindo o estudo clássico de William H. Whyte (1980) sobre a vida social nos espaços públicos, não encontrou qualquer indicação de queda dos níveis de atividade social no espaço público ou mesmo um aumento das pessoas sozinhas nesses mesmos espaços. Ainda segundo esse estudo, ao contrário do que usualmente se supõe, o uso de celulares nos espaços públicos estudados tendeu a ser relativamente pequeno, principalmente nos espaços habitados por um número maior de grupos, sendo mais proeminente em espaços por onde as pessoas costumavam a caminhar sozinhas. Aos apologéticos, eu colocaria que uma série de estudos (Walther, Loh e Granka, 2005; Jiang, Bazarova e Hancock, 2013; Sacco e Ismail, 2014) indica que a interação face-a-face facilita a comunicação em comparação com as CMC. Mesmo o belo estudo de Longhurst (2012), que ressalta o importante papel das comunicações via Internet (aqui na forma do Skype, serviço de comunicação por áudio e vídeo via web) como forma de comunicação entre mães e filhos que vivem distantes, ressalta também entre suas conclusões, que alguns dos participantes consideram o elemento visual do Skype ‘*intrusivo e desconfortável*’, e que os espaços sincronizados criados pelo Skype foram descritos também pelos entrevistados como ‘*desorientadores*’.

Além disso, o espaço não somente dá sustentação a ações de socialização, mas também é também parte ativa nesses processos sociais (Netto, 2014, p. 128). Assim, os mesmos atores poderão ter diferentes formas de se relacionar dependendo do espaço que habitam, ainda que sua relação e os objetivos da comunicação não sejam modificados: o encontro entre um mestrando e seu orientador para rever o trabalho realizado pelo aluno tende a ser diferente

caso aconteça dentro da sala de aula, na casa de um deles ou em um restaurante, ainda que o objetivo do encontro e a relação entre ambos permaneçam as mesmas. É o que Netto chama “*espaço semântico*” (ibid, p. 143), um espaço “*que ‘nos fala’ das práticas que ampara e expressa*”.

No entanto, quando falamos de cidades e espaços públicos, certamente as interações sociais predominantes (pelo menos em número de ocorrências) não são aquelas que mantemos com as pessoas que fazem parte de nossa rede social, ou seja, com aqueles que já conhecemos. Pelo contrário, nos grandes centros urbanos, devido à sua alta densidade, as relações pessoais mais comuns são aquelas que mantemos com as pessoas que nos são desconhecidas. O modo de existência dessas relações pode ser sutil, uma vez que elas se revelam apenas brevemente em pequenos rituais cotidianos, como quando evitamos encarar outros passageiros no metrô para não os constranger, ou quando cumprimentamos um vizinho de prédio que nem mesmo conhecemos pela manhã, ainda que apenas para manter um espírito de cordialidade e boa vizinhança. Fenômenos que se espalham por nosso dia-a-dia, interações que às vezes mal nos damos conta, mas que nem por isso tem importância menor enquanto fenômeno social, como colocam Simmel (1911) e Goffman (1956; 1966).

De fato, a convivência com desconhecidos é ressaltada até mesmo Jane Jacobs, em seu seminal ‘The Life and Death of Great American Cities’:

As metrópoles não são apenas maiores que as cidades pequenas. As metrópoles não são apenas subúrbios mais povoados. Diferem das cidades pequenas e dos subúrbios em aspectos fundamentais, e um deles é que as cidades grandes estão, por definição, cheias de desconhecidos. Qualquer pessoa sente que os desconhecidos são muito mais presentes nas cidades grandes que os conhecidos – mais presentes não apenas nos locais de concentração popular, mas diante de qualquer casa. Mesmo morando próximas umas as outras, as pessoas são desconhecidas, e não poderiam deixar de ser, devido ao enorme número de pessoas em uma área geográfica pequena. (Jacobs, 2010 [1961], p. 30. Grifos meus)

Com essa ideia, Jacobs se aproxima de seu contemporâneo Irving Goffman e da ideia de “*linha de aceno*” (Goffman, 2010, p. 147): a ideia de que, a medida que comunidades crescem, as regras de conduta social entre seus participantes se alteram. Como exemplo, enquanto membros de uma comunidade menor esperam que outros membros participem de pequenos rituais sociais entre eles mesmo sem efetivamente se conhecerem (por exemplo, os moradores do prédio dando bom dia, ou acenando um ao outro), membros de comunidades maiores (passageiros do metrô, por exemplo) possuem códigos diferentes para interagir socialmente (no caso, evitar o que Goffman [1992] chama ‘*interação focada*’).

Goffman entendia também que o espaço concreto pode influenciar a ação e o código social dos atores enquanto o habitam: comportamentos inadequados para certos lugares podem ser completamente aceitáveis em outros, ou até no mesmo lugar durante algum evento específico. Essa relativização das regras sociais vale também para as interações entre os desconhecidos. Segundo o sociólogo canadense, embora o contato entre os desconhecidos em lugares públicos seja desencorajado socialmente, há situações e atores para os quais essas regras podem ser relaxadas. Por exemplo, nos dirigirmos a um idoso para ajudá-lo a carregar uma sacola de compras pesada ou perguntarmos a alguém que passa por direções para uma rua próxima são dois exemplos de interações entre desconhecidos perfeitamente aceitáveis.

Ainda segundo Goffman, determinados espaços e eventos podem influir no relaxamento dessas regras. Chamados por ele de *“regiões abertas”* (Goffman, 2010, p. 146), espaços como os bares e hotéis, e eventos como festas, reuniões informais e carnavais de rua são exemplos desse fenômeno: neles a interação entre os desconhecidos é naturalizada e, por vezes, esperada. Isso se dá porque entendemos que nesses lugares e situações estamos em ambientes nos quais regras de interação se modificam: neles, ainda que possamos desconhecer alguns, ou muitos, dos que estão ali, a *“pressuposição de consideração e boa vontade mútua (...) garante uma justificativa para descontar a perversidade potencial de contato entre os que não se conhecem”* (ibid, p. 150).

No cotidiano das cidades, porém, regiões abertas tendem a envolver situações específicas, geralmente associadas aos espaços da vida social informal, como bares e festas. E por um bom motivo: como já vimos, as formas de interação social mais numerosas que mantemos, vivendo em grandes cidades, é a distância que oferecemos, na maior parte do tempo, às pessoas que nos são desconhecidas. Se cada cruzamento na rua resultasse em interação social, haveria talvez dois resultados prováveis: primeiramente, por mais breves que fossem essas interações, acabaríamos por não fazer mais nada de nosso dia; ou viveríamos em pânico, com medo de como seria o contato com o próximo completo desconhecido que encontrássemos pela rua.

Contudo, o encontro com os desconhecidos não é um fenômeno necessariamente traumático ou mesmo negativo. Muitos autores, inclusive, consideram esse aspecto fundamental das cidades um de seus aspectos mais positivos: para Hillier (2007, p. 130), a cidade é um *“mecanismo para gerar contatos”*; para Bettencourt (2013, p. 1441), um *“reator social aberto”*; para Netto, Pinheiro e Paschoalino (2014, p. 87), *“o locus da pluralidade”*; e, finalmente, para Boomkens (apud de Waal, 2014, p. 107) *“onde adquirimos a identidade de que somos parte de coletivos maiores”*, sendo *“através desses sutis, quase-inconscientes confrontos,*

encontros e até simples cruzamentos que nos tornamos parte de um público muito mais elusivo: a cidade como uma comunidade de desconhecidos.” A importância do contato com o Outro em um espaço comum é algo, inclusive, que ultrapassa os limites dos estudos urbanos. O fenomenólogo Alfred Schutz (2012, p. 181), por exemplo, afirma que:

Estar relacionado com o Outro em um ambiente comum e ser unido a ele em uma comunidade de pessoas são duas preposições inseparáveis. Não poderíamos ser pessoas para outros, nem mesmo para nós mesmos, se não pudéssemos encontrar um ambiente comum como contrapartida da interconexão intencional de nossas vidas conscientes.

De Waal (2011) argumenta que essa ideia da cidade como um motor de constante encontros e confrontos é uma compreensão hoje abraçada pelo que ele denomina “*mídias urbanas*” (*urban media*), termo guarda-chuva que abrange desde tecnologias até práticas culturais que focam nas capacidades de geolocalização das tecnologias modernas com a intenção de intervir no aqui e no agora. Para o autor holandês (*ibid*, p. 14), essas mídias urbanas tem grande interesse hoje “*em remediar ou traduzir a ideia da familiaridade pública com auxílio das mídias digitais*”, observando que se por um lado as redes sociais online permitem alguma noção de familiaridade descolada da copresença, por outro essas redes se constituem em grande parte de pessoas que já conheciam, ou seja, não tem grande efeito sobre a familiaridade pública. Contudo, de Waal destaca entre as mídias urbanas, como exemplo interessante de uma construção de familiaridade pública, o projeto The Familiar Stranger (Paulos e Goodman, 2004) e o aplicativo resultante desse projeto, o Jabberwocky, um aplicativo que permite que as pessoas vejam os “*desconhecidos familiares*” (*familiar strangers*) ao seu redor: pessoas com quem já encontramos outras vezes e em outros lugares mas a quem ainda não “fomos apresentados”, por assim dizer.

O happn

Segundo seus criadores, o happn nasce da pergunta ‘por que deveríamos usar sites de encontros quando encontramos com tantas pessoas todos os dias, na vida real?’ Responder essa questão levou-os a propor uma solução baseada nos cruzamentos naturais que acontecem em nossos trajetos diários ou nos espaço que habitamos ao longo do dia. O happn, então, captura e exibe os perfis das pessoas com quem cruzamos (que, supõe-se, incluem

pessoas solteiras e a procura de parceiros), mostrando quando e onde cruzamos pela última vez, e quantas vezes já encontramos com aquela pessoa.

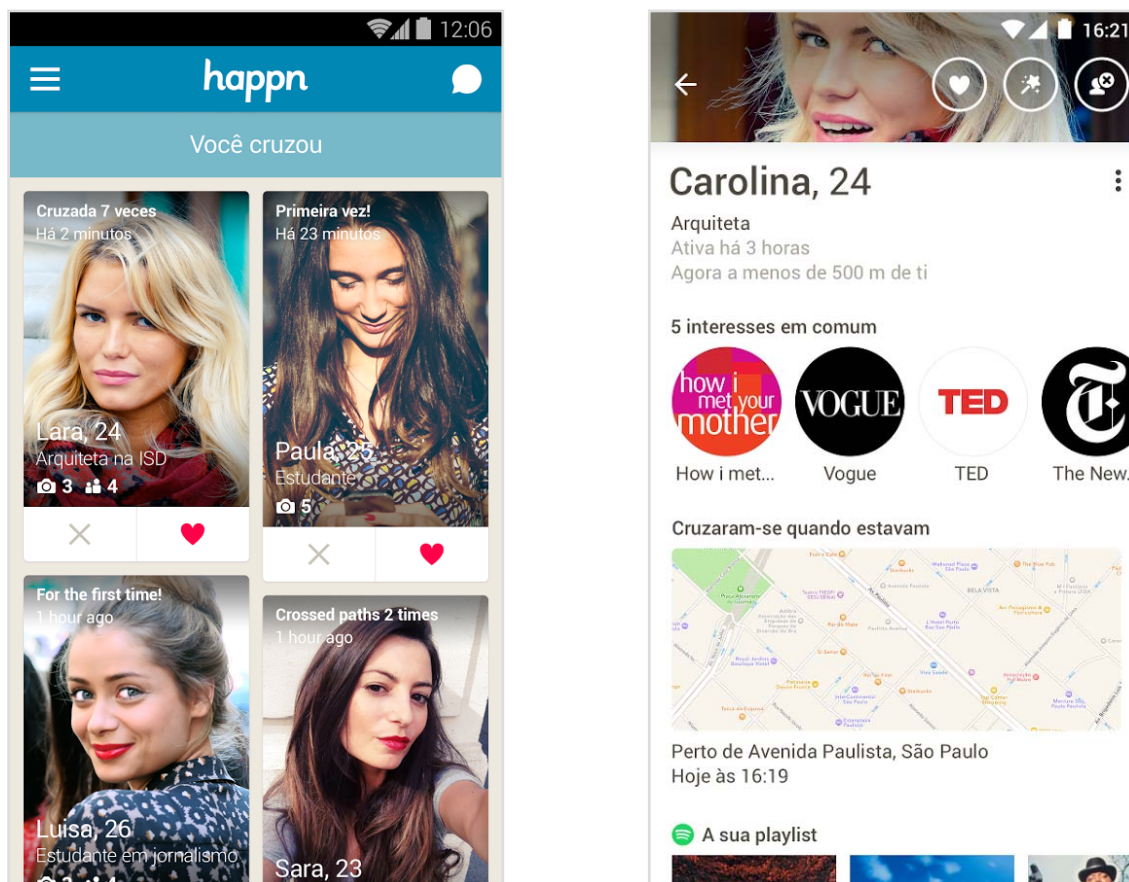


Figura 2 – À esquerda, tela da linha do tempo, mostrando os encontros em ordem cronológica. À direita, tela de perfil de usuário.

‘Cruzar’, entretanto, é definido de forma bastante generosa: segundo seu site, o happn considera que cruzamos com outra pessoa ‘a partir do momento em que o caminho dela cruza o seu, entre 1m e 500m.’ Assim, os “cruzamentos” são, de fato, contatos, encontros presenciais ou mesmo quase-encontros sustentados pela co-presença no espaço urbano.

Como a maioria dos contatos que vivemos todos os dias no espaço urbano, esses cruzamentos são frágeis temporal e espacialmente: não só o espaço da cidade, de forma geral, não favorece a interação focada entre os desconhecidos, como vimos em Goffman, como também o encontro pode ser muito breve para o contato, ou não chegar a acontecer por uma assincronia de alguns segundos.

O happn, assim, captura dois níveis diferentes “cruzamentos” no espaço da cidade: o dos encontros e o dos quase-encontros. O encontro é o contato de fato no espaço da cidade, que no caso pode ser público (ruas, praças, logradouros públicos) ou semi-públicos (shopping,

bares, festas). Aqui ele se aproxima da ideia romântica das “conexões perdidas” (Blackall, 2013): encontros breves, sem chance até para o contato, mas que, em outra situação ou lugar, poderiam resultar “algo mais”. O momento desse encontro pode ser reconhecido por um (eu vi a menina, mas ela não me viu) ou ambos atores (uma troca de olhares que simboliza a potencialidade da conexão) mas não se concretiza. Trata-se de um momento fortuito: a atuação da máquina de Hillier de promover encontros, como mencionado.

O segundo nível de cruzamento capturado pelo happn é o dos quase-encontros (ex: Medianeras): tratam-se de pessoas que compartilham características de seu perfil e habitam as mesmas localizações geográficas, mas não necessariamente compartilham os mesmos espaços ao mesmo tempo (e.g. vizinhos de um mesmo prédio que, por azar, nunca se encontram). São cruzamentos que tem como principal característica a repetição e a serialidade: repetem-se de novo e de novo, estando sempre no limite de acontecer, sem nunca de fato se efetuarem. São encontros na virtualidade de Lévy: existem em potência, mas não se atualizam no mundo material.

Apoiado, então, na tecnologia da geolocalização, o happn promete um ‘super-poder do dia-a-dia’: capturar esse encontros e quase-encontros, mostrar as pessoas com quem “cruzamos” por um momento qualquer de nosso dia e, a partir daí, trazer a possibilidade de nos comunicarmos com elas, sem este ser o desejo de ambos os potenciais interlocutores. Dessa maneira, agregando dinâmicas espaciais a sua rede geossocial, o happn cria uma rede que é mais que puramente digital. Uma rede que se utiliza das dinâmicas sociais dos espaços urbanos, especialmente do que Netto (2014) chama de aleatoriedade do encontro (e eu adicionaria aqui dos ‘quase-encontros’) e a possibilidade de recursividade das interações necessários para a reprodução e mudança dos sistemas sociais (duas condições que a cidade é notoriamente apta a amparar), de modo a criar um serviço potencialmente mais interessante e diverso que seus concorrentes.

O happn é então, em última análise e como outros aplicativos e sites de relacionamentos, uma comunidade de pessoas ‘solteiras e à procura’ de algum tipo de relacionamento ou encontro. Diferente do modelo tradicional de sites de encontros, onde, uma vez parte daquela comunidade, temos acesso diretamente a todas as pessoas que a compõe e podemos ‘escolher’ quais contatar entre elas, e também do modelo do Tinder, onde os participantes são apresentados de forma aleatória, um após o outro, em uma espécie de jogo de ‘sim’ ou ‘não’, no happn toda a comunidade começa oculta. Seus participantes só se revelam para nós quando “cruzamos” com eles no espaço da cidade. Só quando o aplicativo registra esses cruzamentos é que esses perfis são “revelados” para o usuário.

Como funciona?

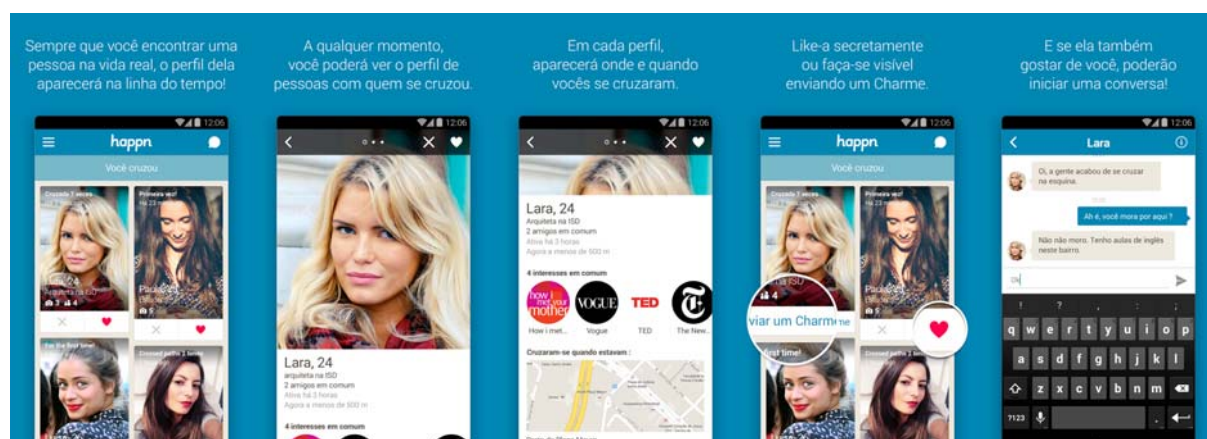


Figura 3 – Passo-a-passo do funcionamento do happn.

O aplicativo registra os cruzamentos. Os perfis criados pelos usuários com quem encontramos aparecem na tela da linha do tempo de cada usuário (Figura 3) pela ordem em que ocorreram. O aplicativo registra também os endereços aproximados desses cruzamentos e o número de vezes que eles ocorreram. No evento de um usuário mostrado pelo aplicativo não nos interessar, e não querermos vê-lo novamente, há a opção de 'passar seu perfil' com o botão Cruz (o outro usuário não é informada dessa escolha). Caso encontremos alguém por quem à primeira vista nos interessemos, podemos checar sua página de perfil (Figura 3), onde temos fotos e informações básicas (profissão, última vez que usou o aplicativo, músicas favoritas, hora e local aproximados do cruzamento). Gostando da pessoa, podemos 'dar um like' (botão Coração) ou 'enviar um Charme'. O gesto do like é completamente anônimo. A outra pessoa não saberá de nada, a menos que o like seja recíproco, quando ocorre um 'Crush', sendo então possível iniciar uma conversa. Já o Charme é um tipo de comunicação especial: ele é uma mensagem, não-textual, que informa àquela pessoa de que houve um interesse de nossa parte. Enviar um Charme é gratuito e ilimitado para mulheres, custando um crédito para os homens (que recebem de início 10 créditos, podendo comprar mais através do aplicativo).

O happn, as regiões abertas e a serendipidade dos encontros no espaço da cidade. É possível notar, ao observar as descrições das funções do happn na sessão anterior, que ele faz uso das qualidades do encontro e quase-encontros ocorridos no espaço da cidade. Assim, ele cria um serviço que se destaca em relação às outras opções de aplicativos de encontros por se basear nas dinâmicas naturais de nossos caminhos e dos espaços que habitamos na

cidade. Pode-se dizer que ele se propõe a capturar, como parte da sua rede social digital, os encontros aleatórios e fortuitos que ocorrem nos espaços da cidade.

Essa dinâmica de encontros, que pode ser interpretada como uma serendipidade dos encontros fortuitos promovidos pela cidade, se mostra como uma propriedade talvez instintivamente desejada por parte das pessoas que vivem nas cidades. Ela é a qualidade da vida urbana que encanta o flâneur de Charles Baudelaire e Walter Benjamin; ela é consequência do reator social de Bettencourt (2013), alimentado pelas altas densidades populacionais da cidade. Tal serendipidade de encontros e descobertas também é o motor da classe criativa, como chama o economista Richard Florida, sendo causa e consequência de seu desenvolvimento e da felicidade das cidades (Florida, 2001; 2002; 2010; Florida, Mellander e Rentfrow, 2013). Mesmo o fracasso dos modelos racionalistas de cidade criticados por Jacobs (1961), como a Ville Radieuse de Le Corbusier e a Broadacre City de Frank Lloyd Wright, implementados parcialmente ao longo do século XX (notoriamente em Brasília, por Lucio Costa) pode se dever, ao menos em parte, a ignorar essa função das cidades e esse desejo real de suas populações (cf. Herzog, 2010).

Contudo, ainda que um encontro serendipitoso possa se dar em qualquer parte da cidade, o mesmo não ocorre com a interação focada entre desconhecidos. Vimos através da teoria de Goffman que, via de regra, só nas regiões abertas, associadas a lugares de vida social informal, é que o contato entre desconhecidos se torna uma possibilidade mais efetiva.

Nesse sentido, um dos aspectos mais fascinantes do *happn* é o de transformar virtualmente todo o espaço da cidade em uma região aberta em potencial, semelhante àquelas estudadas por Goffman – ‘virtualidade’ entendida a partir de Deleuze e Levy como potência de um espaço, que pode existir ou não, dependendo da vontade dos que o habitam). Referências aos espaços virtuais como novos terceiros lugares tem sido frequentemente apontadas (veja Schwienhorst, 1998; Steinkuehler, 2005; Steinkuehler e Williams, 2006; Soukup, 2006; Rao, 2008). Porém, essa região aberta virtual que a ferramenta cria segue restrita aos membros daquela rede de usuários.

3. CONCLUSÃO

Como observamos no exame da literatura e nos usos de um aplicativo de redes sociais articuladas em torno do registro digital dos encontros e quase-encontros na cidade, as tecnologias da comunicação e as redes digitais já são hoje parte inseparável das interações sociais nos centros urbanos. Mais especificamente, não encontro indícios, pelo menos dentro

do escopo desta pesquisa, de que estejamos nos tornando uma sociedade de pessoas 'juntas e sozinhas' como afirma Turkle (2012a). Pelo contrário, em um contexto ainda em franco movimento, se existe algo que parece claro é a resiliência (no sentido de adaptabilidade) dos laços e interações sociais que constituem grupos sociais.

Ao contrário do que pensam alguns, as redes sociais com existência digital ou constituídas por meios das TICs não parecem se opor as redes urbanas e ao convívio social no espaço público. Pelo contrário, redes sociais digitais como a do happn parecem reforçar certo papel da cidade como o locus da sociabilidade e do encontro. As trocas nas redes sociais analisadas parecem somar-se a esse gigantesco e complexo produto social que é a cidade, tornando a possibilidade de encontros ainda mais diversa. Tampouco parecem destruir a coesão social de grupos coabitando a cidade – mas certamente adicionam eventos que alteram suas dinâmicas e modificam – se não a diversidade interna – a composição de conjuntos de relacionamentos e contatos. Efetivamente, vemos a incorporação de um novo meio aos hábitos de socialização – um meio digital, em diálogo ao menos parcial com os eventos e situações do encontro urbanos.

Portanto, também as práticas sociais suportadas pela cidade são modificadas nesse processo. Novas socialidades tomam corpo, com novas formas de se conectar socialmente e novas maneiras de se criar conexões significativas. Contudo, a mudança de hábitos sociais parece acontecer para além da tecnologia e independente dela. Essas interações, essas conexões, essa ansiedade pelo contato é antes de tudo uma ansiedade humana básica, sendo mesmo uma das bases de origem das cidades como fenômeno social, econômico, e tecnológico. Concordo com Wellman et al. (2003) quando afirmam que:

a Internet está facilitando mudanças sociais que vem se desenvolvendo por décadas nos modos como as pessoas se contatam, interagem, e obtém recursos um dos outros. Ainda assim, a Internet não é tecnologicamente determinística. Mesmo antes do surgimento da Internet, outros fenômenos econômicos e tecnológicos afetaram a transição de grupos para redes.

Ainda, porém, que o impacto da Internet e, por extensão, do atual desenvolvimento das TIC e das CMC, sobre a vida social da cidade possa ser significativo, como colocam os autores colocam acima – e esse impacto ainda precisa ser estimado mais precisamente – ele não parece ser o fator determinante. Como coloca Pierre Lévy (1993, p. 10), a tecnologia é condicionante, não determinante. Desse modo, ainda que a atuação da Internet possibilite novas práticas sociais no espaço urbano, há uma grande margem de iniciativa e interpretação para os atores humanos que vivem essas socialidades.

Assim, parece que ideias de que redes digitais como a Internet ameaçam a coesão social ou de que a 'morte das cidades' é algo que devemos temer no futuro devem ser abandonadas. A dinâmica de criação de laços sociais se mostra resiliente e, embora expressa fundamentalmente pelos nossos processos comunicativos presenciais, englobam outras formas de comunicação .

BIBLIOGRAFIA

Bettencourt, Luís MA. "The origins of scaling in cities." *science* 340.6139 (2013): 1438-1441.

Blackall, S. *Missed Connections: Love, lost and found*. New York: Workman, 2011.

Carr, Nicholas. "Is Google making us stupid?." *Yearbook of the National Society for the Study of Education* 107.2 (2008): 89-94.

Carr, Nicholas. "The shallows: What the Internet is doing to our brains." (2011).

Carr, Nicholas. "The glass cage: Where automation is taking us." (2016).

Callon, Michel. "Actor-network theory—the market test." *The Sociological Review* 47.S1 (1999): 181-195.

Callon, Michel, and John Law. "After the individual in society: Lessons on collectivity from science, technology and society." *Canadian Journal of Sociology/Cahiers canadiens de sociologie* (1997): 165-182.

de Lange, Michiel, and Martijn de Waal. "Owning the city: New media and citizen engagement in urban design." *First Monday* 18.11 (2013).

de Lange, Michiel, and Martijn de Waal. "Owning the city: New media and citizen engagement in urban design." *First Monday* 18.11 (2013).

de Waal, B. G. M. "The city as interface." *Digital Media and the Urban Public Sphere* (2012).

Florida, Richard. "The economic geography of talent." *Annals of the Association of American geographers* 92.4 (2002): 743-755.

Florida, Richard. *The rise of the creative class*. New York: Basic books, 2004.

Florida, Richard. "Who's your city?: How the creative economy is making where to live the most important decision of your life." (2010).

Florida, Richard, Charlotta Mellander, and Peter J. Rentfrow. "The happiness of cities." *Regional Studies* 47.4 (2013): 613-627.

Giddens, Anthony. *The constitution of society: Outline of the theory of structuration*. Univ of California Press, 1984.

Goffman, Erving. *Behavior in public places*. Simon and Schuster, 2008.

- GOFFMAN, Erving. The presentation of self in everyday life. 1978.
- GOFFMAN, Erving. Behavior in public places. 2008.
- GOFFMAN, Erving. A representação do eu na vida cotidiana. **A representação do eu na vida cotidiana**, 2011.
- HALPIN, Harry; CLARK, Andy; WHEELER, Michael. Towards a philosophy of the web: representation, enaction, collective intelligence. 2010.
- HAMPTON, Keith N. et al. The social life of wireless urban spaces. *Contexts*, v. 9, n. 4, p. 52-57, 2010.
- HARAWAY, Donna. A cyborg manifesto: science, technology, and socialist-feminism in the late twentieth century. **Simians, cyborgs and women: the reinvention of nature**, p. 149-82, 1991.
- HILLIER, Bill. **Space is the machine: a configurational theory of architecture**. 2007.
- KUNZRU, Hari. “Você é um ciborgue”: Ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. **Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano / organização e tradução Tomaz Tadeu – 2. ed. – Belo Horizonte : Autêntica Editora**, 2009.
- KUNZRU, Hari. Genealogia do ciborgue. **Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano / organização e tradução Tomaz Tadeu – 2. ed. – Belo Horizonte : Autêntica Editora**, 2009.
- KURZWEIL, Ray. Ser humano versão 2.0. **Folha de São Paulo**, v. 23, n. 03, p. 2003, 2003.
- JACOBS, Jane. **Morte e vida de grandes cidades**. 2000.
- JIANG, L.; BAZAROVA, Natalie N.; HANCOCK, Jeffrey T. The Disclosure–Intimacy Link in Computer-Mediated Communication: An Attributional Extension of the Hyperpersonal Model. **Human Communication Research**, v. 37, n. 1, p. 58-77, 2011.
- LATOUR, Bruno. **Science in action: How to follow scientists and engineers through society**. Harvard university press, 1987.
- LATOUR, Bruno. Technology is society made durable. **The Sociological Review**, v. 38, n. S1, p. 103-131, 1990.
- LATOUR, Bruno. **Jamais fomos modernos**. 1994.
- LATOUR, Bruno. On actor-network theory: a few clarifications. **Soziale welt**, p. 369-381, 1996.
- LATOUR, Bruno. On recalling ANT. **The Sociological Review**, v. 47, n. S1, p. 15-25, 1999.
- LATOUR, Bruno. **Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory**. Oxford University Press, 2005.
- LAW, John. Notes on the theory of the actor-network: Ordering, strategy, and heterogeneity. *Systems practice*, v. 5, n. 4, p. 379-393, 1992.

LAW, John. After ANT: complexity, naming and topology. *The Sociological Review*, v. 47, n. S1, p. 1-14, 1999.

LAW, John. *Making a mess with method*. Sage, 2007.

LÉVY, Pierre; DA COSTA, Carlos Irineu. *Tecnologias da inteligência*, As. 1993.

LÉVY, Pierre. *A máquina universo*. Rio Grande do Sul: Artmed, 1998.

LONGHURST, Robyn. Using Skype to mother: bodies, emotions, visuality, and screens. *Environment and Planning D: Society and Space*, v. 31, n. 4, p. 664-679, 2013.

MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensão do homem*. 1964.

NETTO, Vinicius M. *Cidade & sociedade: as tramas da prática e seus espaços*. ed. Sulina: Porto Alegre, 2014.

NETTO, V. M.; PASCHOALINO, R.; PINHEIRO, M. *Redes sociais na cidade, ou a condição urbana da coexistência*. 2010.

OLDENBURG, Ray. The great good place: Café, coffee shops, community centers, beauty parlors, general stores, bars, hangouts, and how they get you through the day. 1989.

PAULOS, Eric; GOODMAN, Elizabeth. The familiar stranger: anxiety, comfort, and play in public places. In: *Proceedings of the SIGCHI conference on Human factors in computing systems*. ACM, 2004. p. 223-230.

RAO, Valentina. Facebook Applications and playful mood: the construction of Facebook as a third place. In: *Proceedings of the 12th international conference on Entertainment and media in the ubiquitous era*. ACM, 2008. p. 8-12.

SCHUTZ, Alfred; LUCKMANN, Thomas. *The structures of the life-world*. 1973.

SCHUTZ, Alfred. *Sobre fenomenologia e relações sociais*. Vozes, 2012.

SCHWIENHORST, Klaus. The 'third place'—virtual reality applications for second language learning. *ReCALL*, v. 10, n. 01, p. 118-126, 1998.

SIMMEL, Georg. *Die mode*. *Philosophische Kultur*, p. 25-57, 1911.

SMART, Paul et al. *Cognitive extension and the web*. 2009.

SOUKUP, Charles. Computer-mediated communication as a virtual third place: building Oldenburg's great good places on the world wide web. *New Media & Society*, v. 8, n. 3, p. 421-440, 2006.

STEINKUEHLER, Constance A.; WILLIAMS, Dmitri. Where everybody knows your (screen) name: Online games as "third places". *Journal of Computer-Mediated Communication*, v. 11, n. 4, p. 885-909, 2006.

STEINKUEHLER, Constance A. The new third place: Massively multiplayer online gaming in American youth culture. *Tidskrift Journal of Research in Teacher Education*, v. 3, n. 3, p. 17-32, 2005.

TADEU, Tomaz. Nós, ciborgues: O corpo elétrico e a dissolução do humano. **Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano** / organização e tradução Tomaz Tadeu – 2. ed. – Belo Horizonte : Autêntica Editora, 2009.

Turkle, Sherry. "Alone together: Why we expect more from technology and less from each other." (2012).

TURKLE, Sherry. The flight from conversation. **The New York Times**, v. 22, 2012.

WALTHER, Joseph B.; LOH, Tracy; GRANKA, Laura. Let me count the ways the interchange of verbal and nonverbal cues in computer-mediated and face-to-face affinity. **Journal of language and social psychology**, v. 24, n. 1, p. 36-65, 2005.

WELLMAN, Barry et al. The social affordances of the Internet for networked individualism. **Journal of Computer-Mediated Communication**, v. 8, n. 3, p. 0-0, 2003.

WHYTE, William Hollingsworth. The social life of small urban spaces. 1980.