Lógicas de midiatização na cidade: apontamentos sobre usos e apropriações dos APPS WAZE e NIKE+

Daniel Bittencourt
Universidade do Vale do Rio dos Sinos

Palavras-chave: Midiatização; territórios; práticas sociais; usos e apropriações.

RESUMO EXPANDIDO

A popularização da Internet e a configuração de um ambiente de mídia programável - um dos desdobramentos da rede, a web possui uma espécie de funcionamento orgânico cuja dinâmica é abastecida por milhões de programadores - constituem um terreno propício para novos experimentos e relacionamentos entre pessoas, tecnologias e territórios. Diferentemente de outros meios de comunicação, cuja possibilidade de recombinação e refundação é mais lenta e difícil, a Internet (e o que se faz dela) experimenta usos e apropriações de práticas comunicacionais que remodelam a paisagem midiática. Seja pela adoção do público e/ou pela popularização de tecnologias como georreferenciamento, interfaces de programação de aplicativos (API) e de conexão com redes sociais, existem hoje elementos acessíveis ao público para que ele - e não apenas os grandes conglomerados midiáticos - possa propor novas dinâmicas interacionais. É nesta ambiência que surgiram novos atores que extravasaram seus papéis iniciais, voltados à comunicação, para interferir em dinâmicas sociais, econômicas e culturais.

A Internet e a cultura digital que a acompanha forneceram elementos para a emergência de plataformas colaborativas, cujo papel do público extrapola os limites da recepção e do consumo - gerando dinâmicas próprias e singulares no campo da circulação midiática, ao reprocessar e reprogramar circuitos comunicacionais a partir de novas lógicas. Antes terreno de quem dominava linguagens de programação, a redução da barreira de entrada aos códigos facilitou a criação na web de sites de mapeamentos de crimes, de ciclovias, de feiras orgânicas e de áreas com acesso wi-fi livre. Esta primeira onda sugere a formação de territórios informacionais (LEMOS, 2007) com forte relação com a ambiência física marcada pelas cidades. O crescimento deste tipo de comunidade virtual e a apropriação dos usuários permitiram a eclosão de aplicações que deixaram a web e invadiram smartphones para ajudar o público a estabelecer rotas de trânsito mais inteligentes, a propor novas modalidades de transporte e de dinâmicas esportivas

orientadas à coleta de dados e ao fornecimento de fórmulas de melhoria de performance atlética.

Este resumo expandido é parte da pesquisa de doutoramento e se propõe a discutir plataformas colaborativas que formam parte da paisagem emergente do que é chamado provisoriamente de cidade midiatizada, onde os processos de circulação se dão através de novas zonas comunicacionais - com filtros e mediações diferentes de filtros e mediações usados por meios de comunicação convencionais -, dotados de algoritmos sistêmicos auto-organizados (JOHNSON, 2001).

Para tanto, analisamos usos e apropriações de colaborativos expoentes da Nova Economia, Waze e Nike+, ancorados na constituição de comunidades de usuários, são estudados na busca de inferências iniciais para checagem da hipótese que está em estudo. Este texto pretende investigar dois dos três objetos estudados na pesquisa por entender que fornecem indícios distintos e complementares entre si e de grande valia para o que se pretende investigar: os traços digitais que fornecemos ao usar aplicativos colaborativos de georreferenciamento. Mais: o que isso nos diz em relação ao território que habitamos. Waze e Nike+ tem características comuns: são plataformas digitais que rodam preferencialmente em smartphones - mas podem ser usadas em tablets e acessadas na web -, baseiam-se em dados do usuário para fornecer respostas pró-ativas relativas ao seu serviço proposto e valem-se da contribuição das pessoas para que seus algoritmos computacionais não só respondam às necessidades das pessoas como se aperfeiçoem e "aprendam" através da interação de seus usuários.

O Waze[1] é um dos mais populares aplicativos de mapas e navegação do mundo. Através de dispositivos celulares, o usuário pode traçar rotas de deslocamentos e planejar seu melhor caminho no trânsito a partir de informações disponibilizadas pelo aplicativo. Um dos maiores diferenciais do Waze é ser um dispositivo comunicacional de mão dupla: o usuário não apenas recebe informações, como pode fornecer dados sobre ocorrências no trânsito, que servirão para auxiliar outros motoristas. Nike+[2] é um aplicativo que rastreia a corrida de desportistas profissionais e amadores e armazena informações como ritmo das passadas, ritmo médio, tempo de percurso, distância percorrida, duração e calorias gastas. Através de sua interface gráfica, Nike+ mostra o percurso do usuário com o trajeto realizado entre dois pontos, indicando em zonas quentes e frias momentos em

[1] Waze. Disponível em <http://www.waze.com>. Acesso em 8 de setembro de 2016.

[2] Nike+. Disponível em <https://www.nike.com/us/en_us/p/activity>. Acesso em 8 de setembro de 2016.

que o usuário imprimiu maior ou menor velocidade na corrida. A partir da leitura destes dados, o app fornece métricas para a melhoria de desempenho do usuário. Ao conectar sua conta Nike+ com sites de redes sociais, o atleta pode receber mensagens de incentivo de seus amigos, além de áudios gravados previamente com áudios pré-gravados de atletas de ponta.

Neste sentido, a pesquisa avança na perspectiva de investigar como as lógicas de consumo e circulação de aplicativos colaborativos resultam em novas dinâmicas de consumo e apropriação de territórios físicos. Assim, pretende-se estudar os processos comunicacionais que levam à midiatização da cidade e a complexificação do papel do usuário, que assume a posição de coautor dos apps ao utilizarem os dispositivos não apenas em suas lógicas de consumo, mas inclusive de (re)produção e circulação. Busca-se, assim, otimizar este processo e tensionar estes objetos a partir da perspectiva da midiatização. Nas duas aplicações investigadas, são estudadas com maior profundidade as relações que se estabelecem entre tecnologias, redes sociais e pessoas para o apontamento de lógicas de consumo e circulação no ambiente territorial das cidades, dentro de um complexo processo comunicacional inserido nas práticas decorrentes de uma sociedade em vias de midiatização (BRAGA, 2012; FAUSTO NETO, 2010; HJARVARD, 2012, 2014; VERÓN, 2014). E, ainda, como esses apps redesenham nossa relação com o território físico e estabelecem - a partir de mediações com outras aplicações - uma cidade que se estabelece em um território simbólico, construído através das interações simultâneas do real com o virtual, cuja semantização é atribuída por lógicas algorítmicas de sentimentalização territorial (o espaço que é ocupado, que é visível ou que foi mapeado pelos app *versus* o espaço periférico, distante das nuvens de conexão wifi ou dos smartphones mais potentes; o território seguro *versus* o território do medo). De alguma forma, a constituição desse território informacional simbólico chamado de cidade midiatizada é afetado e impõe afetações pelo modo como os softwares "leem" e processam o que se faz na ambiência física.

Um das linhas de investigação adotada, a partir das primeiras coletas de indícios e inferências na relação com o empírico é que as lógicas de usos, consumos e apropriações que os usuários dos apps Waze e Nike+ fazem resultariam na constituição da cidade midiatizada - uma interface interpolada entre o território físico, o informacional e o simbólico. Dito de outra forma, as lógicas de midiatização analisadas até este momento apontam para uma nova possibilidade de vetor de interação entre a comunidade de

usuários e os apps, a partir da seguinte direção: **invenção → uso → apropriação → adoção**, em que cada elemento implica em diferentes níveis de apropriação.

Referências

BRAGA, José Luiz. **Uma teoria tentativa**. In: Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação, E-Compós, Brasília, v. 15, n.3, set./dez., 2012

FAUSTO NETO, Antônio. **A circulação além das bordas**. In: FAUSTO NETO, Antônio; VALDETTARO, Sandra (ORGs.) Mediatización, Sociedad y Sentido: diálogos entre Brasil y Argentina. Programa de Cooperación Científico Tecnológico MINCYT-CAPES, 2010.

HJARVARD, Stig. **Midiatização: teorizando a mídia como agente de mudança social e cultural**. Matrizes, vol. 5, núm. 2, janeiro-junho, 2012, pp. 53-91 Universidade de São Paulo: São Paulo, Brasil

_____. **A midiatização da cultura e da sociedade.** São Leopoldo: Editora Unisinos, 2014.

JOHNSON, Steven. **Emergência**: a dinâmica de rede em formigas, cérebros, cidades e softwares. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2003. 231 p.

LEMOS, André. **Cidade e Mobilidade. Telefones Celulares, Funções pós-massivas e territórios informacionais**. Matrizes (USP. Impresso), v. 1, p. 121-138, 2007.

VERÓN, Eliseo. **Teoria da midiatização: uma perspectiva semiantropológica e algumas de suas consequências**. In: Matrizes., v.8, nº1, São Paulo, jan./jun. 2014. p. 13-19