

Por Favor, Saiba Onde Estou: a Vida na Era do Foursquare¹

Fábio Fernandes²

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Resumo

O Foursquare foi criado para você deixar que seus amigos saibam onde está, mas também pode ser usado para gerar uma rede de controle: pessoas que sempre querem saber onde você está, ou quanto tempo você vai ficar aqui ou ali. Estaria o Foursquare indicando uma ditadura do “pequeno irmão”, o sujeito que não representa ameaça ao usuário, mas que o está sempre “perseguido”, num desejo de preencher os nichos de espaço/tempo da cidade uma necessidade desesperada de saber onde seus pares estão para que possa ter a possibilidade de encontrá-los? Seriam eles os *anti-flaneurs* definitivos, eliminando a incerteza postulada por Walter Benjamin e Guy Debord? Este artigo quer investigar como os usuários do Foursquare começam a criar, talvez sem saber, uma espécie de anti-Internacional Situacionista, acabando com a psicogeografia e qualquer liberdade de escolha associada à *flaneurie*.

Palavras-chave

Foursquare; geolocalização; jogos; redes sociais; dispositivos móveis

Abstract

Foursquare was designed originally so you could let your friends know where you are, but it also can be used to create a control network – people always wanting to know where you are, or how long you are staying in this or that place. Would Foursquare indicate a dictatorship of the “little brother”, the average person in the street who doesn’t pose a threat to the app user, but who’s always stalking, wanting to fill the niches of time/space of the city with the desperate need to know where its peers are so she or he can at least have the possibility to find them? Are they the ultimate anti-flaneurs, eliminating the uncertainty postulated by Walter Benjamin and Guy Debord in their works? This paper aims to investigate how Foursquare users are starting to create, unintentionally perhaps, a kind of anti-Situationist International, erasing psychogeography and any feeling of freedom of choice associated to flaneurie.

Key words

Foursquare; geolocation; games; social networks; mobile devices

¹ Artigo científico apresentado ao eixo temático “Jogos, Redes Sociais, Mobilidade e Estruturas Comunicacionais Urbanas”, do IV Simpósio Nacional da ABCiber.

² Professor do Departamento de Ciência da Computação da PUC-SP, do programa de Pós-Graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital (TIDD) pela mesma universidade e do curso em pós-graduação lato sensu em Mídias Sociais da FAAP. Fez doutorado em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP e realiza pós-doutorado na ECA-USP. É autor dos livros *Interface com o Vampiro* (2000) *A Construção do Imaginário Cyber* (2006) e *Fragmentos Sobre o Twitter* (no prelo). E-mail: zeroabsoluto@gmail.com.

1. Benjamin e as Passagens do Flâneur

Nos fragmentos que compõem sua magnum opus inacabada **Passagens**, Walter Benjamin constrói a figura do *flâneur* como alguém que navega pelas ruas de uma cidade, uma criatura urbana que mais se perde que se acha, mas que o faz de forma propositada, a fim de captar a essência da cidade, de seus habitantes:

“Como se sabe, o *flâneur* realiza “estudos”. O *Larousse* do século XIX diz a esse respeito o seguinte: “Seu olho aberto e seu ouvido atento procuram coisa diferente daquilo que a multidão vem ver. Uma palavra lançada ao acaso lhe revela um desses traços de caráter que não podem ser inventados e que é preciso captar ao vivo; essas fisionomias tão ingenuamente atentas vão fornecer ao pintor uma expressão com a qual ele sonhava; um ruído, insignificante para qualquer outro ouvido, vai tocar o do músico e lhe dar a ideia de uma combinação harmônica; mesmo ao pensador, ao filósofo perdido em seu devaneio, essa agitação exterior é proveitosa: ela mistura e sacode suas ideias, como a tempestade mistura as ondas do mar...” (BENJAMIN, p. 497.)

Benjamin cita como exemplos famosos o escritor francês Charles Baudelaire e o compositor alemão Ludwig van Beethoven, que tinham especial predileção pelas ruas de suas cidades como ambiente propício ao pensamento. Não necessariamente como lugares para serem vistos e apreciados, como no caso específico de Beethoven, que (ainda citado pelo *Larousse*) costumava dar a volta pelas fortificações de Viena no começo do século XIX independentemente do tempo que fizesse, sol ou neve, a fim de construir em sua cabeça a estrutura de suas sinfonias antes de colocá-las no papel. “Para ele”, diz Pierre Larousse no verbete “Flâneur”, “o mundo não existia mais; em vão o cumprimentavam respeitosamente em sua caminhada – ele não percebia; *seu espírito estava em outro lugar.*” (grifo nosso.)

O que é um *flâneur*? É aquele que flana, ou, segundo o dicionário Houaiss, se quisermos ser rigorosos, anda ociosamente, sem rumo nem sentido certo. Para Benjamin, aquele que flana é isso e mais: um nostálgico, um viajante do tempo (mas sempre rumo ao passado, nunca ao futuro), um caçador de si.

Ainda que não tivéssemos a grande quantidade de fragmentos que Benjamin nos deixou nas **Passagens** acerca do *flâneur*, uma das epígrafes desse trecho já nos daria uma grande pista: “E eu viajo para conhecer minha geografia”, de Marcel Réja, em *L’Art Chez les Fous*, de 1907. A frase é dita por uma personagem louco dentro do texto, mas há um método nessa loucura, como disse Hamlet no clássico de Shakespeare. Pois, segundo Benjamin, “a rua conduz o flâneur em direção a um tempo que desapareceu”. Não necessariamente seu próprio passado, mas sempre um passado, “sempre o tempo de uma infância”.

Esse conjunto de textos de Benjamin, coletados ao longo da década de 1930, nos apresenta o retrato de cidades da virada do século XIX para o XX, momento crucial em que acontecem grandes alterações nas paisagens urbanas, tanto para modernização quanto para “higienização” (tanto no sentido sanitário quanto no sentido social, de afastamento dos pobres do centro para a periferia). No Brasil temos o caso do “Bota-Abaixo”, a grande reforma do Rio de Janeiro levada a cabo pelo prefeito Pereira Passos entre 1903 e 1906. Pereira Passos, que era também engenheiro, havia estudado em Paris entre 1857 e 1860, e foi ali que assistiu à reforma urbana que interessa a Benjamin: a promovida pelo Barão Haussmann, que mudou a face da Cidade-Luz.

As mudanças de Pereira Passos e Haussmann, embora saudadas como importantes marcos da modernidade, ao mesmo tempo foram vistas pela população com uma pontada de tristeza: as elegantes cidades que surgiam o faziam sobre os escombros de outras, apagando-se marcas e marcos do passado, demolindo a História e as histórias de seus cidadãos. Muitos anos depois da modernização de Haussmann, Louis Veuillot, citado por Benjamin, escreve um belíssimo lamento sobre o fim desse passado particular:

“Quem habitará a casa paterna? Quem fará as preces na igreja em que foi batizado? Quem conhecerá ainda o quarto em que ouviu um primeiro grito, em que presenciou um último suspiro? Quem poderá apoiar sua fronte no parapeito da janela em que ele, quando jovem, se entregara a esses devaneios que são a graça da aurora no longo e sombrio jugo da vida? Ó raízes de alegrias extirpadas da alma humana!” (VEUILLOT *apud* BENJAMIN, p. 435.)

Citando Roger Callois, Benjamin relaciona a figura do *flâneur* com a figura do caçador, à maneira dos caçadores da América colonial retratados na obra de James Fenimore Cooper (autor de *O Último dos Moicanos* e criador do legendário Leatherstocking, o caçador quintessencial, o branco quase selvagem que vive tanto entre índios quanto brancos e prefere se perder nas matas de uma América ainda não-desbravada a ficar nas primeiras cidades), mas desta vez no cenário urbano:

“É preciso reconhecer o fato de que essa metamorfose da cidade deve-se à transposição para seu cenário da savana e as floresta de Fenimore Cooper, onde cada galho cortado significa uma inquietude ou uma esperança, onde cada tronco dissimula o fuzil de um inimigo ou o arco de um vingador invisível e silencioso. Todos os escritores, começando por Balzac, deixaram claro que se tratava de um empréstimo e deram lealmente a Cooper o devido crédito.” (BENJAMIN, p. 482.)

Junte-se Fenimore a outro autor citado por Benjamin, Edgar Allan Poe (criador, por sua vez, do primeiro detetive da literatura, Monsieur C. Auguste Dupin) e tem-se os primórdios do conto policial, que para Benjamin não poderia ter nascido em outro cenário que não o burburinho das ruas das grandes cidades e nos mistérios de seus becos e vielas escuras:

“A figura do *flâneur* denuncia a do detetive. O *flâneur* devia procurar uma legitimação social para seu comportamento. Convinha-lhe perfeitamente ver sua indolência apresentada como aparência, por detrás da qual se esconde de fato a firme atenção de um observador seguindo implacavelmente o criminoso que de nada suspeita.” (BENJAMIN, p. 485.)

O detetive é essencialmente um investigador, ou seja, alguém que observa em busca de informações. Que tipo de observação é essa, que informações são essas, isso só se pode especular.

Em suma, para Benjamin (e mesmo em seu tempo isso já estava desaparecendo na poeira do tempo) ser *flâneur* era saber se perder. Ou no mundo interior da nostalgia pessoal, ou na busca quase arqueológica do passado da cidade, mas se perder.

2. Debord e a psicogeografia

Poucos anos depois da morte de Benjamin, Guy Debord pega o mapa e o altera radicalmente. Já não se trata mais de seguir o mapa (ou de não segui-lo): agora é usar novos mapas sobre os antigos, sobrepondo, por exemplo, um mapa alemão a um mapa inglês e sair andando, para ver o que o destino reserva ao caminhante.

Fundador da Internacional Situacionista, Debord foi muito influenciado pelo Movimento Dadá e pelo Surrealismo. A IS, embora usando métodos desses dois movimentos artísticos, irá mais além, discutindo politicamente a arquitetura e o urbanismo através de propostas que eram verdadeiros jogos mentais, criados com o propósito de provocar as pessoas para fazê-las (re)pensar o meio que as cerca e tirá-las da acomodação cotidiana. Era o nascimento da *psicogeografia*, que usava procedimentos como a *deriva* (decalcada diretamente da *flaneurie*, mas com uma metodologia toda própria, baseada nos jogos Dadá) e a “construção de situações”. Que tal este exercício, proposto no número 1 da revista *Potlach*, de 1954?

“Em função do que você procura, escolha uma região, uma cidade de razoável densidade demográfica, uma rua com certa animação. Construa uma casa. Arrume a mobília. Capriche na decoração e em tudo que a completa. Escolha a estação e a hora. Reúna as pessoas mais aptas, os discos e a bebida convenientes. A iluminação e a conversa devem ser apropriadas, assim como o que está em torno ou suas recordações. Se não houver falhas no que você preparou, o resultado será satisfatório”.³

Uma das estratégias de Debord e dos demais membros da Internacional Situacionista em seu questionamento sobre as cidades era a criação de novos mapas das cidades, os *mapas psicogeográficos*. Esses mapas eram traçados mais em função de sensações e afetos do que em função do desenho de marcos e ruas sobre uma superfície. Para Paola Berenstein Jacques, autora de **Apologia da Deriva**, eles ilustravam uma nova maneira de apreender o espaço urbano:

“Esses mapas, experimentais e rudimentares, desprezavam os parâmetros técnicos habituais pois estes não levam em consideração aspectos sentimentais, psicológicos ou intuitivos, e que muitas vezes caracterizam muito mais um determinado espaço do que os simples aspectos meramente físicos, formais, topográficos ou geográficos.”⁴

Isso leva às situações mais loucas (loucas, reiteramos, no sentido hamletiano dado anteriormente por Marcel Réja em seu livro: *loucas com método*), como o seguinte caso citado por Debord em *Introdução a uma crítica da geografia urbana*:

“Há pouco tempo, um amigo meu percorreu a região de Hartz, na Alemanha, usando um mapa da cidade de Londres e seguindo-lhe cegamente todas as indicações. Essa espécie de *jogo* (grifo nosso) é um mero começo diante do que será a construção integral da arquitetura e do urbanismo, construção cujo poder será um dia conferido a todos.”⁵

A palavra *jogo* é a chave do texto de Debord. Em que pese o fato de que há um pensamento filosófico nos textos da IS, os procedimentos do grupo são todos de caráter lúdico, e não apenas revelam as falhas da urbe moderna (o que a urbanização de Haussmann não conseguiu colocar para baixo do tapete, por assim dizer – e talvez não seja coincidência que os caminhos de Benjamin e Debord se cruzem em Paris, ainda que apenas conceitualmente) como o fazem proporcionando a seus participantes uma experiência única: a de verem as próprias cidades com novos olhos. Seria – ainda que por um breve tempo – o retorno do *flâneur*.

³ JACQUES, Paola Berenstein. *Breve histórico da Internacional Situacionista – IS (1)*. <http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/03.035/696>.

⁴ Ibid.

⁵ Ibid.

3. Foursquare: geolocalização, jogo, e o fim das incertezas?

Mas o tempo passa, e anos depois da morte de Debord, duas torres caem numa outra grande cidade do planeta.

O tempo de se encarar a cidade como um jogo acaba em 11 de setembro de 2001.

A partir dessa data (que é mais um símbolo que exatamente o momento específico de transição), nos damos conta de que vivemos num mundo, como Hardt e Negri já haviam apontado um ano antes no livro **Império**, que fez a transição da moderna sociedade disciplinar, conforme analisada por Michel Foucault em sua obra, para a pós-moderna sociedade de controle, onde os mecanismos de comando se tornam cada vez mais democráticos, passando a ser distribuídos pelos corpos e cérebros dos cidadãos:

O poder agora é exercido mediante máquinas que organizam diretamente o cérebro (em sistemas de comunicação, redes de informação etc) e os corpos (em sistemas de bem-estar, atividades monitoradas etc.) no objetivo de um estado de alienação independente do sentido da vida e do desejo de criatividade. (HARDT e NEGRI, p. 42.)

Nos dez anos seguintes, o mundo se reorganizou em sistemas de comunicação e informação que foram muito além de livros de ficção científica como **1984**, que deixaram sua marca no imaginário com conceitos como o Big Brother e a onipresente vigilância sobre os cidadãos – e que hoje foram ressignificados quase ao ponto de ficarem irreconhecíveis: Big Brother, longe de ser o Grande Irmão do livro de George Orwell, é hoje conhecido como o nome do reality show mais famoso do mundo, de propriedade da produtora holandesa Endemol e franqueado para dezenas de países. E a vigilância, devido aos ataques terroristas em Nova York, Londres e Madri, se tornou um assunto ainda mais discutido – e a ubiquidade das câmeras de vigilância nas grandes cidades (Londres é a cidade com mais câmeras no mundo⁶, o que, segundo o blogueiro especializado em segurança Bruce Schneier, parece não

⁶ LEWIS, Paul. *Every step you take: UK underground centre that is spy capital of the world*, The Guardian, March 2, 2009. Disponível em <http://www.guardian.co.uk/uk/2009/mar/02/westminster-cctv-system-privacy>. Acesso em 25 de julho de 2011.

fazer muita diferença: segundo um relatório de 2009, apenas um crime era resolvido para cada mil câmeras na cidade.)⁷

Mas o que acontece quando cada movimento seu nas ruas da cidade não só é vigiado com sua total permissão e você ainda por cima é incentivado a sempre revelar sua localização com a promessa de ganhar instantaneamente emblemas (*badges*) de recompensa e, ocasionalmente, prêmios maiores, como um docinho (!) ou até uma prefeitura? Exagerado? Contraditório? Talvez – até a criação do Foursquare.

Esse aplicativo foi lançado em março de 2009 com o seguinte objetivo, determinado no website da empresa:

“Foursquare é uma plataforma móvel baseada em localização que torna as cidade mais fáceis de usar e mais interessantes de explorar. Fazendo “check-in” através de um aplicativo de smartphone ou SMS, os usuários compartilham sua localização com amigos enquanto colecionam pontos e *badges* virtuais. Foursquare guia experiências no mundo real permitindo que os usuários façam *bookmark* de informações sobre lugares que desejam visitar e ressaltem sugestões relevantes a respeito de lugares próximos. Comerciantes e marcas alavancam a plataforma do Foursquare utilizando um amplo conjunto de ferramentas para a obtenção, o engajamento e a retenção de clientes e audiências.”

O Foursquare, que hoje (este artigo está sendo escrito em julho de 2011) tem mais de 10 milhões de usuários no mundo todo e mais de 3 milhões de check-ins por dia (mais de 750 milhões de check-ins no total) pode deixar seus amigos saberem onde você está... mas também pode ser usado para criar uma rede de controle, com pessoas sempre querendo saber onde você está, ou por quanto tempo você vai ficar neste ou naquele lugar.

Chamado de “a ferramenta quintessencial do cinturão dos panacas da mídia social” por Leigh Alexander⁸, o Foursquare é, parafraseando os Titãs, “vigilância para quem precisa de vigilância”: assim como a ubiqüidade dos telefones celulares e dos smartphones possibilitaram, nos últimos anos, que praticamente todos os habitantes de uma grande cidade tenham acesso móvel à internet e acessórios como câmeras para fotografar e filmar o que quiserem (inclusive uns aos outros, tornando-nos todos paparazzi uns dos outros – mas esta é uma outra história), o Foursquare indica quase uma ditadura do pequeno irmão, o seu “amigo” virtual que não é necessariamente uma ameaça ao usuário (às vezes nem uma chateação), mas

⁷ SCHNEIER, Bruce. *On London's Surveillance Cameras*. Disponível em http://www.schneier.com/blog/archives/2009/08/on_londons_surv.html (Acesso: 25 de julho de 2011)

⁸ ALEXANDER, Leigh, *How FourSquare Intends to be vs. How FourSquare Really is*. Disponível em <http://thoughtcatalog.com/2011/how-foursquare-intends-to-be-and-how-foursquare-really-is/> Acesso: 23 de julho de 2011.

que está sempre (e nisso, talvez apenas nisso, ele se pareça como o “caçador” de Benjamin) perseguindo outros usuários, sempre querendo preencher os nichos vazios de seu tempo e seu espaço com a necessidade insaciável de saber onde está todo mundo – para, mesmo que não encontre ninguém pessoalmente, tenha pelo menos a possibilidade de fazê-lo.

Mas isso não é tão simples nem tão “malévolo” quanto pode parecer, pois apps como o Foursquare têm uma série de recursos para atrair seus usuários, como o conceito de *prefeitos*: faça check-in regularmente em um determinado lugar e você acaba se tornando o prefeito desse *point*. Naturalmente, você deverá continuar sempre frequentando esse lugar e fazer check-ins constantes (não adianta fazer à distância, pois o Foursquare usa realmente um dispositivo de geolocalização, ou seja, você não pode dar check-in no pico mais alto do Himalaia a partir do conforto do sofá da sua casa na Zona Leste de São Paulo), caso contrário você corre o risco de sofrer *ousting*, ou seja, ser “despejado” do local ou retirado do seu cargo virtual, por outro freqüentador que, por sua vez, se tornará o próximo prefeito ou prefeita do lugar, e assim por diante...

...mas com que objetivo? Para fazer o quê, para ganhar o quê? Na maior parte das vezes absolutamente nada; às vezes para ganhar o privilégio dúbio de ganhar um café expresso ou um docinho grátis numa doceria ao lado, ou quem sabe um ingresso de cinema? Mas o usuário está sendo realmente um prefeito no sentido estrito da palavra?

A palavra é novamente *objetivo*: o usuário está fazendo parte de uma comunidade de tomada de decisões, onde este pretense “prefeito” poderia fazer algo para o bem dessa dita comunidade? A resposta é *não*. O título de prefeito, além de meramente simbólico, não gera mais do que um ocasional presente (o autor deste artigo ganhou um doce numa doceria ao virar prefeito do restaurante ao lado – “privilégio” que, aliás, durou apenas o tempo da ida à doceria para solicitar o prêmio).

Também há a questão dos *badges* (emblemas, numa tradução literal), que os usuários podem destravar quando fazem check-in em um lugar mais do que um número determinado de vezes. Esses badges, remissivos dos emblemas que os escoteiros e as bandeirantes ganhavam (ainda ganham, tanto nos Estados Unidos quanto aqui mesmo no Brasil) a cada boa ação ou demonstração de habilidade específica (e também já mais que superutilizados em outras redes sociais, como a Blip.fm e o Facebook, para citar alguns exemplos), estimulam a competição entre os usuários, fazendo com que o Foursquare às vezes seja efetivamente mais um game do que um aplicativo de geolocalização.

Mas será que o Foursquare poderia ser classificado meramente como um game, mesmo com a dinâmica dos *badges* e privilégios?

Em tempos de terrorismo e vigilância global, a utilização de um site como o Foursquare como um game preocupa – e preocupa porque apresenta problemas aos quais não faltam críticos, como os criadores do site Please Rob Me (<http://pleaserobme.com/>), que aponta a suposta facilidade com que as casas dos usuários do Foursquare podem ser roubadas enquanto eles estão fora:

“O perigo é dizer publicamente às pessoas onde você está. Isto porque deixa claro o único lugar onde você definitivamente não está... em casa. Então aqui estamos nós; por um lado, estamos avisando para onde vamos num feriado, e por outro estamos contando a todo mundo na internet que não estamos em casa. A coisa fica ainda pior se você tem "amigos" que queiram invadir a sua casa. Isso significa que eles têm que digitar seu endereço para dizer a todo mundo onde estão. Seu endereço. Na internet. Agora você sabe o que fazer quando as pessoas pegarem o telephone assim que entrarem na sua casa. Isso mesmo, meta-lhes um tapa na cara.” (AMSTEL, BORSBOOM, GROENEVELD, 2010).

Os autores do site deixam claro na home que seu objetivo não é facilitar o trabalho dos ladrões, mas, como está na página, “raising awareness about over-sharing”, ou seja, “conscientizar a respeito do excesso de compartilhamento” – no caso, o compartilhamento de dados de geolocalização⁹. Do flaneur se sabia que estava na rua quando era encontrado por acaso. Para o usuário do Foursquare, *acaso* é uma palavra que não existe.

Seria o usuário do Foursquare o antifrâneur por excelência, aquele que terminou definitivamente de destruir os labirintos da incerteza construídos por Walter Benjamin e Guy Debord? Em um mundo com medo do terrorismo, as pessoas não querem mais se perder, e portanto a emoção de se perder na multidão (como Baudelaire gostava tanto de fazer e Benjamin analisou em seus fragmentos) está desaparecendo do mundo. É o fim da flaneurie como a conhecemos.

E o tempo de se encarar a cidade como um jogo voltou.

Referências bibliográficas

⁹ Embora o site ainda se encontra no ar no momento em que este artigo está sendo escrito (24 de julho de 2011), a home avisa que ele não está mais sendo atualizado.

ALEXANDER, Leigh. *How FourSquare Intends to be vs. How FourSquare Really is*. Disponível em <http://thoughtcatalog.com/2011/how-foursquare-intends-to-be-and-how-foursquare-really-is/>. Acesso: 23 de julho de 2011.

BENJAMIN, Walter. **Passagens**. Belo Horizonte, Editora UFMG, 2006.

DEBORD, Guy. **A Sociedade do Espetáculo**. Rio de Janeiro, Contraponto Editora, 1997.

HARDT, Michael e Antonio Negri. **Império**. Rio de Janeiro, Record, 2000.

JACQUES, Paola Berenstein. **Apologia da Deriva**. Rio de Janeiro, Casa da Palavra, 2003.

JACQUES, Paola Berenstein. *Breve histórico da Internacional Situacionista – IS (1)*. Disponível em <http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/03.035/696> . Acesso: 23 de julho de 2011.

LEWIS, Paul. *Every step you take: UK underground centre that is spy capital of the world*, The Guardian, March 2, 2009. Disponível em <http://www.guardian.co.uk/uk/2009/mar/02/westminster-cctv-system-privacy> . Acesso em 25 de julho de 2011.

SCHNEIER, Bruce. *On London's Surveillance Cameras*. Disponível em http://www.schneier.com/blog/archives/2009/08/on_londons_surv.html. Acesso: 25 de julho de 2011.

Websites:

AMSTEL, Boy Van, Barry Borsboom e Frank Groeneveld. *Please Rob Me*. Disponível em <http://pleaserobme.com/>. Acesso: 22 de julho de 2011.