

Nomadismo em espaços sociais: uma discussão sobre as novas formas de interações potencializadas pela mobilidade da informação

Prof. Dr. Eduardo Campos Pellanda – PUCRS- Porto Alegre, Brasil

eduardo.pellanda@pucrs.br

***Resumo:** Com as novas formas de comunicação móvel que começam a se proliferar o lugar da interação do indivíduo muda. Com isso, também há um câmbio de toda a relação social que acontecem em lugares públicos. Os espaços tradicionais de interação, como clubes, igrejas e escolas passam a não ter exatamente a mesma função social. A comunicação móvel é um objeto que desdobra discussões sobre novos indivíduos nômades que são resultado desta nova forma de interação.*

***Palavras-Chave:** Internet móvel, nomadismo, interações sociais*

Nomadismo em espaços sociais: uma discussão sobre as novas formas de interações potencializadas pela mobilidade da informação

Quando o homem pré-histórico vagava em busca de caça, abrigos, e principalmente, fugindo dos predadores, não havia espaços comuns de convivência. Depois, as vilas e cidades proporcionaram espaços de convivência que eram o centro da sociabilidade, como acontecia nas praças das Polis. A democracia grega era limitada pela possibilidade de se falar com cidadãos em uma mesma praça. Se o tamanho da população era maior do que as possibilidades de se fazer escutar por todos, não haveria condições se comunicar.

A Idade Média limitou os espaços de sociabilidade para comunidades pequenas dentro de castelos e mosteiros. Com o aparecimento dos burgos, e com isso a evolução das vilas, cidades e, por fim, metrópoles, os lugares de sociabilidade começaram a se multiplicar. São em espaços como clubes, bares, praças, igrejas e agora shoppings em que as pessoas realmente exercem a sociabilidade e, paralelamente, as trocas de informações e comunicação. O grau de sociabilização de um lugar estava sempre vinculado com os espaços. Uma cidade pequena que tem um grande clube, uma boa igreja e uma associação de comerciantes é considerada usualmente como contendo um alto grau de sociabilização. Chega-se ao oposto do nomadismo, onde estar parado, e bem situado, com estabilidade, é o que o cidadão almeja.

Quando a era da eletricidade começa a florescer com as luzes e equipamentos eletrônicos somados aos novos meios como rádio e TV povoam as casas, McLuhan (1964) constatou que havia agora um outro tipo de lugar, uma *Global Village*. Um lugar que não mais estaria vinculado a um espaço físico. Todas as pessoas passam a estar ligadas no mesmo fato, porém em lugares físicos diferentes. A questão da conexão dos grupos transcende, assim, a barreira física. Seria este o fim da sociabilização entre as pessoas e o começo de um

caminho que pode ser muito perigoso, pois levaria a sociedade a sucumbir? O volume dessa preocupação quando a Internet começou a se expandir aumentou, pois agora não só as pessoas poderiam estar todas acompanhando um mesmo fato mas também exercendo comunicação umas com as outras e com isso gerando sociabilidade também. O espaço virtual de comunicação seria então o fim da sociedade como se conhece, onde contatos físicos eram a base de sustentação.

Lugares de sociabilização e concentração de saberes como bibliotecas e universidades sempre foram vinculados como pontos de referência nas cidades. Uma biblioteca municipal sempre ocupou um endereço físico privilegiado, como também é reconhecida por suas arquiteturas imponentes. No momento em que a Internet desterritorializou a informação, bibliotecas virtuais não mais precisam estar contidas em endereços físicos. A rede possibilitou a descentralização da informação contida em lugares onde não era acessível sem que houvesse um deslocamento físico. Neste sentido, há diversos projetos do governo brasileiro e de outros países para dar acesso, a escolas no interior do país, a bibliotecas virtuais, pois desta maneira não seria necessária a implantação de uma distribuição física de milhares de livros. Outro benefício direto deste projeto é a rápida atualização das obras.

A quebra desta questão cultural de vinculação do saber a estes espaços físicos já está em andamento há dez anos desde o início comercial da Internet, mas o deslocamento físico até um terminal de acesso ainda era necessário. A perspectiva do cenário com dispositivos móveis é a descentralização do acesso a esta informação, que também é descentralizada. É o último elo na corrente entre o conteúdo e o internauta. Neste ponto, a questão do nomadismo se inverte, pois atraídas pela questão da socialização as pessoas podem estar em lugares como universidades ou bibliotecas, mas não necessariamente para buscar um informação contida naquele espaço. As atividades sociais deixam de estar vinculadas aos lugares:

As diferenças espaciais e temporais entre diferentes tipos de atividades sociais estão também mudando. Com computadores, telefones móveis e a Internet, várias tarefas diferentes – como fazer compras, pagar contas, fazer tarefas para casa, explorar problemas médicos, se comunicar com amigos, fazer propostas de negócios e tentar encontrar estranhos – se dão em nenhum lugar específico, e envolvem a mesma posição e movimentos do corpo, cabeça e mãos. E mesmo, duas destas atividades podem ser feitas ao mesmo tempo (MEYROWITZ, 2003, p.95).

Toda a vinculação de lembranças entre fatos e lugares passa a ser alterada em uma mudança profunda na forma de interação social: “Como resultado, estamos experimentando uma mudança radical nos nossos sentidos de local, identidade, tempo, valores, ética, etiqueta e cultura” (MEYROWITZ, 2003, p.97).

Para Kevin Kelly (1999), lugares podem ser o ponto de origem de espaços (Fig. 4). O autor compreende como espaço o ambiente onde haja interação entre pessoas em rede; deste modo, tornam-se lugares multidimensionais, ao contrário de lugares físicos. Espaços em rede podem conectar outros espaços, relações, nós e interações da rede, tornando-se muito mais complexo do que lugares.

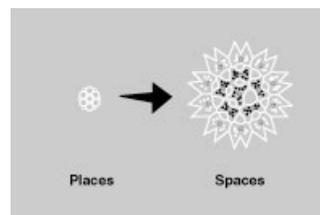


Figura 1: Lugar como ponto de origem do espaço (KELLY, 1999)

Pontos geográficos com informações na rede como no caso do Google Earth¹ são exemplo de mixagem do espaço informacional da Internet com o espaço físico. Com a integração da tecnologia GPS e/ou identificadores de bases de celular ou Wi-Fi é possível que haja pontos de URL² que fazem um *link* entre metadados ligando a posição geográfica a informações na rede, como explica Levy (2004, p.64): “Um esquema chamado de GeoURL incentiva bloggers a fazer marcas de informações com os seus posts nos blogs”.

Isto se traduz em possibilidades, como estar em um cinema e obter várias informações relativas ao ambiente ou estar em algum ponto turístico e se conectar a vários Blogs de pessoas que já estiveram no local e escreveram suas experiências. Se os *bookmarks* ou favoritos nos programas de navegação na Web marcavam pontos de localização, no ciberespaço estes pontos registram informações dos espaços físicos.

Os *sites* da Web representam lugares e locais mesmo estando em um ambiente informacional:

A terminologia utilizada na Internet (site, sala, salão...) não tem, sem dúvida, apenas um valor metafórico. Ela indica que a demarcação da natureza no espaço designado (público, privado, íntimo) continua sendo uma condição social de localização dos atores engajados no intercâmbio à distância. Ao cabo dessas misturas, são os conceitos de proximidade, de localização, de território que são redefinidos, e não aniquilados pelos novos cotejos entre o próximo e o remoto (WEISSBERG, 2004, p.123).

Pode-se fazer uma relação deste fato com os homens nômades que se abrigavam em cavernas e deixavam marcas em formas de desenhos reportando suas informações, como destaca Meyrowitz (2003).

¹ <http://earth.google.com/>

² URL: Uniform Resource Locators (endereço na Web como www.google.com)

Mitchell (2003) mostra que, à medida que redes Wi-Fi começaram a transportar a Internet de cubículos para espaços públicos, como livrarias, cafés e até parques, estes começaram a se transformar. A Internet começou a ser acessada em computadores centrais nas universidades, até o ponto em que a infra-estrutura das casas permitiu um acesso fora dos ambientes públicos. A tecnologia *wireless* está trazendo agora de volta este público para fora das casas, em um movimento cíclico.

Da mesma maneira, os espaços de banhos coletivos foram substituídos por banhos em casa e depois as piscinas dos clubes ficaram populares por um fator de sociabilização. Os centros de música e cinema se tornaram “Home Theaters” e com o advento do Walkman, na década de 80, e dos cinemas com tecnologias avançadas de projeção e som, o movimento para os espaços públicos aumentou de novo.

Os espaços físicos não têm necessariamente o poder de agregar a sociabilização somente pelo fato da proximidade geográfica. A tecnologia de comunicação móvel tem o potencial de alterar o modo de interação entre pessoas nos espaços públicos, como explana Souza e Silva (2004, p.283):

As tecnologias nômades de comunicação re-inventam espaços urbanos como ambientes multiusuários, significando que é agora possível se comunicar com indivíduos que não estão presentes fisicamente, ao mesmo tempo em que se move pelo espaço físico, que é também habitado por outras pessoas. É a implicação de contextos que cria a experiência de multiusuários.

Na medida em que computadores se tornam portáteis e sem-fio e telefones começam a ser substituídos por celulares, estas tarefas se dão em espaços públicos de convivência e, desta forma, Mitchell (2003) diz que o ambiente é transformado.

Nas sociedades nômades, espaços de sociabilidades eram escolhidos ao acaso ou por algum motivo estratégico como uma proteção a intempéries e predadores. Os lugares de sociabilização nos centros urbanos, como previamente discutido, são pontos fixos que independem de qualquer condição externa. Mitchell (2003) acrescenta que a comunicação *wireless* trouxe a possibilidade de uma terceira via onde lugares de encontros podem ser escolhidos ao acaso entre grupos. Se indivíduos ao se comunicarem evidenciam-se perto de algum ponto da cidade como um shopping, este marca dinamicamente este ponto para um encontro com alguns minutos de antecedência. Este tipo de comportamento foi observado por Rheingold (2003) ao analisar a comunicação de grupos de adolescentes.

Há um fenômeno de neonomadismo possibilitado pela comunicação móvel que começa a ser observado à medida que esta tecnologia se expande. Este novo tipo de nomadismo potencializa a movimentação e os pontos de encontros nas cidades. Fazendo, desta maneira, a potencialização dos espaços físicos e a sociabilidade. Porém, por outro lado, o espaço público também pode invadir lugares que antes não eram de sociabilidade, como os espaços privados. No momento em que um indivíduo deixava o local de trabalho ele estava também finalizando a jornada. Durante o período de férias, pela impossibilidade de comunicação, o trabalho era interrompido. Com a comunicação *always on* e pervasiva não existem lugares em que não haja comunicação e a distância entre o público e privado não é mais medida pelo tempo ou espaço.

Para Lévy (1999), o conceito de “nômade” atribuído aos aparatos de comunicação móvel são múltiplas portas de entrada no ciberespaço, tudo potencializado pela facilidade de interface que estes aparelhos possuem.

Telefones públicos eram pontos de comunicação estratégicos em uma grande cidade, e com a penetração de celulares na população eles perdem importância. Assim, acontece ainda hoje com os computadores em cibercafés,

shoppings e outros pontos públicos que são utilizados para checar *e-mails*, obter informações na Web e trocar mensagens via *instant messenger*. Estes computadores podem ser substituídos por telefones celulares inteligentes que possam executar estas funções dos computadores, ocorrendo a mesma substituição observada nos telefones públicos.

Todo o consumo de mídia e navegação pela Web, que é voltada para ambientes internos com as características de conforto e segurança que estão implícitos quando acessados da rua e em ambientes externos ao lar, é, de alguma forma, modificado. A “casa” passa a ser o lugar onde se acessa a informação midiática:

... no momento em que celulares começam a conectar com a Internet e oferecem algumas de suas funções – livros, jornais, revistas, conversas por texto ao vivo ou não, telefonia, videoconferências, rádios, gravação de músicas, fotografia, televisão – o celular se torna uma casa remota para comunicações, uma casa móvel, um *pocket hearth*, um meio de viagem da mídia (LEVINSON, 2004, p.53).

O autor ressalta que ter este tipo de comunicação *always on* permite sempre uma satisfação imediata de suprimento de algum desejo de comunicação. Quando, outrora, tinha-se que locomover até um determinado lugar para levar alguma mensagem, ela é hoje feita sem movimento físico. Esta comunicação ou era impossível de ser feita antes ou era retardada até o momento em que fosse possível a sua realização.

Os fios se desamarram e o “cordão umbilical” que prende a computação em ambientes entre quatro paredes se solta. A energia proporcionada pelas novas baterias leva o internauta a ter a autonomia de uma jornada inteira de nomadismo até a volta à base. O novo dispositivo móvel, portátil e conectado passa a acompanhar o indivíduo, como suas roupas, carteiras e pastas, mas com outro nível de integração e interação homem x máquina.

Levando-se em conta que o aparato de computação para dentro de casa foi denominado computador pessoal, o dispositivo de computação móvel poderia ser chamado de computador hiper-pessoal. Se em um PC o uso é compartilhado com outros membros da família ou de um escritório, o dispositivo móvel é de uso estritamente individual. Este é o sentido do termo PDA (*Personal Digital Assistant*), cunhado no período de lançamento do Newton da Apple, que foi o primeiro computador de mão com o intuito de processar informações pessoais.

O celular como dispositivo de computação portátil interage com os indivíduos e expande as habilidades naturais para outras possibilidades. A “distância” entre os indivíduos e as máquinas diminui a cada possibilidade de portabilidade, usabilidade e ergonomia. A linha de evolução se dá desde “móveis pesados passando para aparatos de mesa (*desktops*) até computadores de mão e de vestir” (MITCHELL, 2003, p.64).

Assim como a metáfora do *desktop* transformou o computador pessoal em uma máquina que pode ser usada por pessoas sem conhecimento técnico, a computação móvel está ainda em uma fase embrionária dos seus modos de interação homem/máquina. Tanto as situações de uso como as necessidades são distantes das de um PC tradicional. Linguagens como a voz e os gestos podem ter um outro papel neste contexto. O corpo tem uma interação mais profunda com o aparelho do que o computador pessoal e a comunicação requisita outras interfaces. Torna-se mais uma vez fundamental ressaltar que a comunicação móvel é um novo campo de definições e não se pode realizar uma simples transposição de tecnologias.

Acessar a informação em mobilidade com um dispositivos como *Palms* ou celulares altera a forma de interações e as relações com o espaço.

Na verdade, lugar vai se tornar menos relevante como forma de informação do que é hoje, porque nós vamos poder nos comunicar com qualquer pessoa, independente do lugar que ela estiver. Isto não é exatamente o

que Joshua Meyrowitz tinha idéia em sua obra “*No Sense of Place*” de 1985. Ao invés do nosso senso de lugar desaparecer ele vai estar em todos os lugares (LEVINSON, 2004, p.60).

Essa é a questão central aqui desenvolvida. O potencial agente de transformação que a Internet móvel pode se caracterizar pelas suas formas de nomadismo informacional. Ao contrario do indivíduo super conectado da Internet acessada por *desktops*, este novo nó da rede está móvel e alterando a geografia do ciberespaço em tempo real.

Na prática, a mobilidade da informação trouxe nos últimos anos possibilidades de conexões entre pessoas de uma mesma família ou empresa que estão em lugares diferentes assim como a viabilidade de atos terroristas. A conexão parece estar em todo o lugar e acessível em larga escala. As interações produzem produtos que obviamente trazem diferentes resultados. A Internet parece se tornar invisível a medida que ela está nos bolsos dos casacos e nas palmas das mãos. Isto, parece ser um passo evolutivo do ciberespaço que traz conseqüências diretas do lugar e nos lugares onde há conexão.

Referências Bibliográficas:

- KELLY, Kevin. **New rules for the new economy**. New York: Penguin Books, 1999.
- LEVINSON, Paul. **Cellphone**. New York: Palgrave, 2004.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.
- _____. **Tecnologias da inteligência**. São Paulo: Ed. 34, 1994.
- LEVY, Steven. Making the ultimate map & A future with nowhere to hide? **Nesweek Magazine**, New York, jun. 2004.
- McLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1964.
- MEYROWITZ, Joshua. Global nomads in the digital veldt. In: NYÍRI (ed.). **Mobile democracy. Essays on Society, Self and Politics**, Vienna: Passagen Verlag, p.91-102, 2003.
- MITCHELL, William J. **ME++ – The Cyborg Self and the Networked City**. Boston: MIT Press, 2003
- RHEINGOLD, Howard. **Smart Mobs**. Cambridge: Perseus Publishing, 2003
- SOUZA E SILVA, Adriana, Arte e tecnologias móveis: Hibridizando espaços públicos. In: PARENTE, André (Org.). **Tramas da rede**. Porto Alegre: Sulina, 2004.
- WEISSBERG, Jean-Luis. Paradoxos da teleinformática. In: PARENTE, André (Org.). **Tramas da rede**. Porto Alegre: Sulina, 2004.