



## **Reflexões sobre o Projeto Locast como experimento de plataforma móvel social <sup>1</sup>**

Eduardo Campos PELLANDA<sup>2</sup>

Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, RS

### **RESUMO**

Este texto busca relatar algumas percepções do experimento com a plataforma Locast. Trata-se de um sistema de publicação de vídeos através de celulares desenvolvido pelo o Mobile Experience Lab do Massachusetts Institute of Technology (MIT MEL) que contou com a colaboração de desenvolvimento da PUCRS. A plataforma móvel e online permite aos usuários atuarem de forma ativa no processo de coletar, reportar e disseminar notícias e informações relacionadas com as suas rotinas urbanas. O principal objetivo deste experimento foi entender como se dá a conexão dos locais físicos com os fatos e informações no ciberespaço. A plataforma teve como foco a discussão a potencialização de um novo canal de cidadania.

**PALAVRAS-CHAVE:** mobilidade; espaços físicos; virtualização; cidadania; internet.

### **TEXTO DO TRABALHO**

O desenvolvimento das plataformas móveis de comunicação tem integrado a percepção de ambientes virtuais e espaços físicos (PELLANDA, 2005). Esta relação acaba transformando a experiência de obtenção de informações relacionadas aos pontos geográficos viabilizadas por tecnologias de detecção de localizações. Esta possibilidade pode vincular acontecimentos com os seus espaços físicos, o que potencialmente pode significar uma nova forma de percepção de notícias, acontecimentos e relatos que acontecem em volta do indivíduo. Neste contexto, este texto busca relatar algumas percepções do experimento com a plataforma Locast<sup>3</sup>.

No princípio da Internet a conexão era restrita aos pontos baseados em computadores pessoais conectados aos cabos de rede que necessariamente precisavam

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Cibercultura do X Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Doutor em Comunicação e professor do programa de Pós-Graduação Famecos/PUCRS, email: [eduardo.pellanda@pucrs.br](mailto:eduardo.pellanda@pucrs.br).

<sup>3</sup> <http://locast.mit.edu/>



estar dentro de ambientes fechados. Como consequência, os lugares na cidade estavam deslocados do contexto de dados (MITTCHELL, 2003) não potencializando conexões importantes de contexto histórico, características físicas e outros elementos peculiares dos espaços tangíveis. A profusão dos aparatos móveis como smartphones atrelados aos espaço de redes de terceira geração tem caracterizado um quadro de novas janelas para o ciberespaço (LÉVY, 1996). A percepção é que o processo comunicacional é realizado dentro do monitor do computador (TURKLE, 1995) e a “existência do virtual” acontece somente neste local. O esquema ubíquo de informação que se desenha neste novo quadro da internet móvel viabiliza o envolvimento do indivíduo com a sua conjuntura informacional geográfica. Um exemplo empírico deste quadro é o sistema de procura do Google Móvel que classifica o resultado das buscas em relação ao ponto físico da ação de busca em algumas plataformas.

Neste contexto, os lugares nas cidades começam a ser pontos informacionais que se conectam em uma nova camada da rede (MITTCHELL, 2003). Trata-se de uma Cibercidade (LEMOS, 2004) em que além do fluxo normal de átomos há uma nova categoria de bits que estão intimamente interligados. Esta relação é nova na história das mídias, que na perspectiva analógica e massiva nunca tiveram uma conexão precisa com o espaço geográfico. Embora, sempre existiram exemplos como rádios comunitárias ou jornais de bairro a abrangência era focada em indivíduos em uma região e não um único indivíduo em um ponto físico preciso. Do ponto de vista econômico, é um grande potencial que se abre para as empresas produtoras de conteúdo, mas também se caracteriza por um desafio complexo de se transpor pela grande quantidade de informações que devem ser captadas e processadas.

Um dos grandes efeitos da popularidade dos meios de comunicação móveis não é só o fato de o indivíduo estar always on (PELLANDA, 2005) com um fluxo de dados de informações constantes mas também o fato de ele ser um ponto de compartilhamento de fatos ao seu redor. O trio smartphone, câmera e rede ubíqua somados ainda a softwares inteligentes que se conectam a redes sociais geram um grande potencial de broadcast de informações de maneira extremamente eficientes. Surge, nesta perspectiva, uma possibilidade de difusão do efeito “cidadão jornalista” (GILLMOR, 2004) que



produz conteúdos classificados como UGC<sup>4</sup>. Estes usuários captam e distribuem informações de maneira mais rápida e eficiente do que as grandes, e lentas, estruturas tradicionais de jornalismo. Um exemplo recente deste fato é a foto tirada logo após o avião da U.S Airways pousar no Rio Hudson em Nova Iorque. Esta foto foi tirada por um passageiro de uma balsa com um aparelho iPhone e compartilhada em tempo real via rede Twitter. Trata-se da primeira imagem tirada do fato, que posteriormente obteve uma larga cobertura da mídia tradicional por se tratar de um acontecimento de relevância. Contudo, uma série de outros fatos, que são menores ao olhar da mídia massiva, acontecem ao redor do indivíduo e que podem ter um significado contextualmente diferente pela questão da proximidade geográfica. Esta informação ao redor do indivíduo, captada com o auxílio de artefatos que detectam a posição geográfica, é que consiste em um fato novo.

Neste cenário, o Mobile Experience Lab do Massachusetts Institute of Technology (MIT MEL) desenvolveu, inicialmente para a rede de TV italiana RAI, um sistema de publicação de vídeos através de celulares chamado Locast. A PUCRS colaborou na adaptação do sistema para um contexto de mídia cidadã em Porto Alegre. A plataforma móvel e online permite aos usuários atuarem de forma ativa no processo de coletar, reportar e disseminar notícias e informações relacionadas com as suas rotinas urbanas. Este experimento contou com o apoio dos estudantes de graduação e pós-graduação da PUCRS, que atuaram como jornalistas posicionados nas ruas de Porto Alegre durante o período da pesquisa aplicada. Além disso, jornalistas da empresa RBS também usaram a plataforma para que fosse testado o uso complementar aos meios do Grupo. A operadora TIM também colaborou com a pesquisa cedendo 25 aparelhos com o sistema operacional Android e com rede de dados.

A pesquisa teve como objetivo explorar a mídia cidadã aplicada ao contexto do local como ferramenta de divulgação e estimular as dinâmicas sociais realizadas nos bairros. Outra finalidade, foi compreender como as redes sociais móveis impactam na cidade e na representação do espaço urbano. Ainda neste sentido, observar como esta ferramenta ajuda as pessoas a se manterem informadas, engajadas socialmente e com participação ativa nos processos de criação das mídias, sobretudo nas relacionadas com

---

<sup>4</sup> User Generated Content



as suas comunidades. Depois do experimento, que durou dez dias, houve uma série de entrevistas individuais e grupo de discussão com os participantes.

## 1 – O sistema Locast

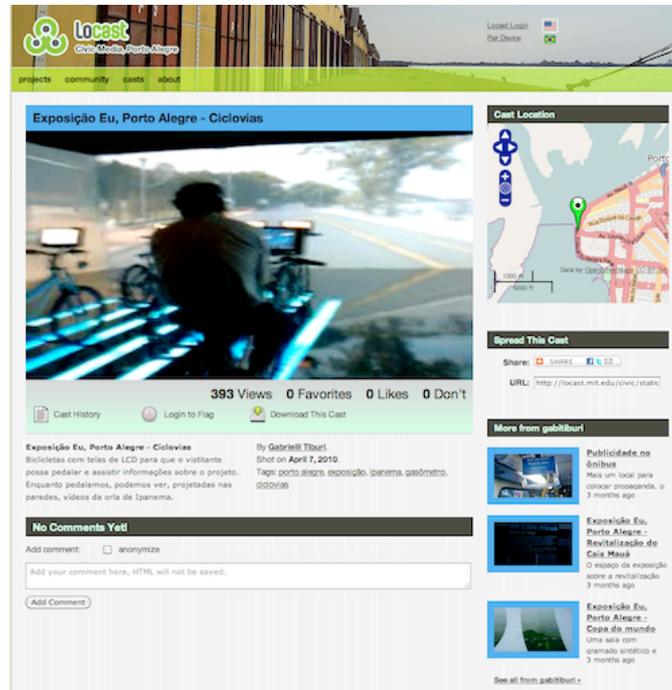


Figura 1

A plataforma é composta por um site (Fig.1) que contém as notícias que foram atualizadas por celular ou na própria página. Neste último caso, a atualização da posição geográfica é feita manualmente. Vinculada com cada notícia está um ponto onde ela foi capturada no mapa, estes fatos podem ser visualizados somente deste modo gráfico. Deste modo, o indivíduo pode se situar dos acontecimentos ao seu redor, o que representa um modo alternativo de visualização de fatos, já que usualmente os sites e blogs mostram as notícias em modo de destaque pela relevância do fato ou de maneira cronológica. O site teve também a função de cadastrar e gerenciar os usuários do sistema.

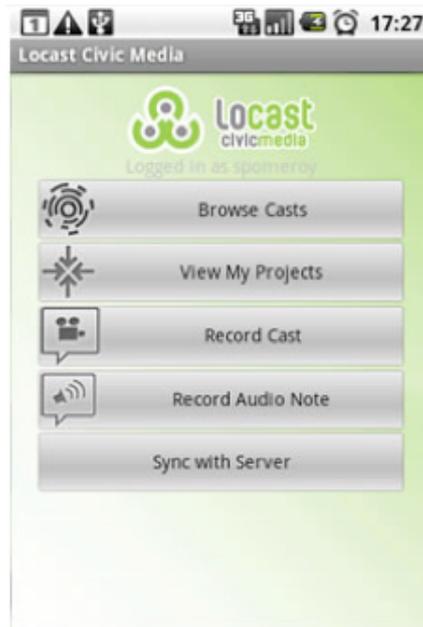


Figura 2

Além do site, o centro da plataforma é baseado na aplicação móvel (Fig. 2), que neste caso foi desenvolvida no sistema operacional Android. O software permitiu que os participantes do projeto pudessem capturar vídeos e enviá-los para o site com uma descrição de texto e a informação da posição geográfica capturada pelo GPS<sup>5</sup> do aparelho em forma de metadado<sup>6</sup>. Estas notícias puderam ser comentadas e também serem compartilhadas na rede Facebook. Um perfil no Twitter também foi criado separadamente e mantido pelos bolsistas do projeto.

## 2 – Conteúdos contextualizados aos lugares

No primeiro dia de experimento foi realizada uma workshop para demonstrar a plataforma e criar duplas de trabalho. Estas equipes não receberam nenhum tipo de instrução sobre que tipo de informação capturar. Esta foi uma questão proposital e foi planejada com o objetivo de entender que tipo de fatos os integrantes do projeto entenderiam como sendo pertinentes para serem compartilhadas na plataforma.

<sup>5</sup> Global Positioning System – Sistema de localização da posição geográfica usando satélites e um chip que captura os sinais nos aparelhos celulares.

<sup>6</sup> A informação de latitude e longitude é inserida junto com o arquivo de vídeo, mas só é visualizada pelo sistema do site que traduz a informação para a visualização no mapa.



Depois dos dez dias de trabalho se observou diversos tipos de pautas registradas pelos participantes, desde as mais cotidianas como buracos nas ruas e narrações de engarrafamentos até coberturas de eventos passando por outras mais atemporais que buscavam narrações da vida cotidiana. No caso das informações cotidianas, foi interessante perceber que mesmo os pequenos incidentes da rotina de uma cidade como Porto Alegre ganharam um novo contexto pela questão da localização, pois acontecimento como ruas fechadas ou acidentes são pertinentes para quem está geograficamente próximo. Por outro lado, quem está distante talvez não tenha necessidade de tomar conhecimento de tal fato. No contexto atual dos sites de notícias este tipo de classificação é inviável.

Neste período, aconteceu também uma das mais severas tempestades que a cidade de Porto Alegre já presenciou, tendo inclusive aulas na PUCRS suspensas devido aos bloqueios das vias urbanas. Esta foi uma pauta não planejada e acabou sendo alvo de vários tipos diferentes de visões por integrantes do projeto que estavam em diversos pontos da cidade. O mapeamento destas informações resultaram em uma visão ampla de relatos de diferentes problemas causados pelo incidente natural.

Um outro tipo de depoimento foi captado por uma dupla que estava interessada em perceber a visão dos moradores sobre determinado bairro. Com a pergunta: “Este bairro é o coração de Porto Alegre?”, as duas integrantes do projeto registraram relatos sobre diferentes percepções dos locais de trabalho e moradia daqueles cidadãos. Esta idéia resultou em pequenos documentários não editados sobre diferentes percepções que em muitas vezes possuíam uma linha clara de pensamento entre as pessoas de uma determinada região.

Já os jornalistas profissionais da empresa RBS tiveram no Locast uma extensão das atuais plataformas de publicação. O sistema acabou sendo usado nos dez dias de experimento de duas maneiras distintas. Em um primeiro momento foi feito um complemento da matéria tradicional, em alguns casos como um making of da cobertura. Em um segundo momento foi utilizado para capturar alguns fatos que não teriam espaços nos canais tradicionais. Um dos objetivos desta integração com a empresa era testar como em um mesmo ambiente poderiam conviver conteúdos feitos por profissionais e relatos gerados das ruas. Esta dupla existência em um futuro uso aberto



do sistema, e com uma maior densidade de colaborações, pode ser potencialmente rico para um desenho diferenciado de fatos na cidade.

### 3 – Linguagens transformadas

A plataforma Locast teve como base a linguagem audiovisual com os vídeos gerados pelos participantes. Os textos eram basicamente descrições resumidas dos acontecimentos. Especificamente sobre este ponto foram feitas várias observações nas entrevistas individuais e nos grupos. Os vídeos foram todos captados e publicados sem cortes, em plano sequência, e sem edição. Esta característica foi percebida pelos participantes como um ponto positivo no sentido de relatar fatos. A impressão foi de realismo, uma imagem mais próxima da cena do que matérias de TV. A edição foi comparada nas entrevistas como "supressão de realidade". Esta é talvez uma questão que demonstre o desgaste da estética televisiva que não possui uma mudança significativa na transição para os meios digitais (PASE, 2008). O tema da qualidade da imagem geradas por telefones celulares também não foi considerado um problema nesta mesma linha de pensamento. Um dos pontos comentados pelo grupo durante as entrevistas foi a "invisibilidade" da câmera de um aparelho celular, que permitiu que quando a captura era baseada em entrevistas os sujeitos das matérias se mostravam bem mais receptivos do que um contexto tradicional de equipamentos para TV.

Alguns vídeos transcenderam a questão de relatar fatos e privilegiaram a estética mostrando imagens que não necessariamente eram úteis, mas tiveram motivações artísticas. Foram cenas inusitadas da cidade, manifestações de arte de rua e algumas experiências de vídeo arte.

Pela característica desta mídia móvel hiper pessoal tanto no consumo como na produção do conteúdo ela tem o potencial para o aparecimento de outras formas de linguagem como percebido na produção do projeto. A imagem em movimento que possui ainda uma forte ligação com a TV começa uma mutação como aponta (LEVINSON, 2004, p. 151): "... televisão, como conteúdo individual dos videocassetes, reverte o processo, e move filmes de volta da tela pública para o cinescópio individual, que os filmes podem ser vistos por uma pessoa por vez". Se ainda levarmos em conta



que estes conteúdos são ponto de conversação em forma de vídeo há uma nova perspectiva de expressão mediada pela redes ubíquas.

#### 4 - Informação geolocalizada

O ponto principal o experimento era vincular o fatos, imagens e conversações aos lugares onde elas ocorreram. Toda a estrutura de reconhecimento geográfico que os aparatos móveis proporcionam neste momento histórico permite que se ligue espaços ao seu histórico de acontecimentos, tornando assim um ambiente propício para uma memória cotidiana (CASALEGNO, 2006). Esse mesmo autor, foi o responsável pela coordenação do projeto no MIT, ele sustenta o seu trabalho nesta tese de expansão da cidadania com redes de armazenamento e conversação urbana.

O mapa de acontecimentos no site permite uma nova visualização dos acontecimentos de maneira que o próprio indivíduo possa fazer suas próprias conexões entre os fatos que são pertinentes ao seu cotidiano. Em uma futura versão devem ser implantados filtros de assuntos, lugares e pessoas para que a observação deste eventos seja mais precisa.

Esta cidade conectada (MITTCHELL, 2003) é composta de uma camada informacional concomitante com as vias físicas. Esta ligação tem o potencial de fortalecer o diálogo da cidadania como o caso da tempestade em que a visualização das imagens de diferentes regiões permitiu um entendimento do todo. Em situações semelhantes estes fatos vinculados ao mapa podem criar uma conversação que seriam peças importantes em tópicos como violência, trânsito e grandes eventos. O mapa representa o espelho da polis, mas sem o contexto da camada de informação é somente um nó sem conexão.

A possibilidade de percepção do que está acontecendo em volta do indivíduo também é algo de extrema complexidade neste contexto de junção do ambiente virtual com o físico. Mesmo fatos que podem ser considerados de pouca relevância pública quanto geograficamente perto do sujeito pode ter uma importância elevada para este indivíduo. A proximidade de uma rua fechada por um incidente é mais relevante individualmente naquele espaço de tempo do que um terremoto em outro país. Do ponto de vista coletivo para as pessoas de um determinada região a informação compartilhada



pode significar uma conversação de aprimoramento da cidadania e ao mesmo tempo de memória coletiva.

## 5 – Conclusões

Esta gama de diferentes possibilidades demonstraram que o contexto de uma câmera conectada, que a base dos smartphones, pode ser uma interface entre os lugares físicos, ou átomos, e o fluxo de informação baseada em bits, que formam a base da internet. Se “...lugares não podem ser separados de seu contexto de experiência” (SANTAELLA, 2007, p. 161) tem-se agora mais potenciais relações contextuais com informações e trocas sociais em redes de comunidades. A medida que se faz uma foto com tag geográfico de um local e se compartilha em uma rede social o encadeamento de ações com este espaço físico tende a aumentar.

Ao agregar as informações aos espaços estes se transforma ao mudar de significado para o sujeito salienta (CASTELLS, FERNÁNDEZ-ARDÈVOL, QIU, & SEY, 2007, p. 171) “Um espaço que flui informações não é um espaço vazio; ele tem relações construídas na rede e envolve dela...”. Acionando-se a isto uma nova percepção do entorno (MEYROWITZ, 2003, p. 97) “Como resultado, estamos experimentando uma mudança radical nos nossos sentidos de local, identidade, tempo, valores, ética, etiqueta e cultura”

Embora este tenha sido um experimento e não uma pesquisa em larga escala as indicações de potencialidades detectadas foram os resultados mais valiosos. Em dez dias e um número limitado de participantes não é possível medir o impacto social que um sistema como o Locast pode significar. Mas, o objetivo principal era começar um processo de pesquisa sobre o tema que poderá constatar se estes potenciais se confirmam. Este vínculo dos espaços físicos com o ciberespaço está em fase embrionária com manifestações como a rede Foursquare<sup>7</sup> e o início do uso de tags geográficos no Twitter<sup>8</sup>.

A aplicação dos conceitos em um experimento como o Locast permite vislumbrar a validação das teorias, e, em um segundo momento, escrevê-las novamente

---

<sup>7</sup> <http://foursquare.com/>

<sup>8</sup> <http://twitter.com/>



com a contribuição do empírico. Todo o material recolhido pelas entrevistas e observações de campo demonstraram que existe uma natural capacidade para que a ligação dos pontos físicos aos seus contextos factuais e históricos, viabilizados por uma convergência de tecnologias, habilita um potencial único de cidadania.

## REFERÊNCIAS

CARON, A. H., & CARONIA, L. **Moving Cultures - Mobile Communication in Everyday Life**. Quebec: McGill-Queen's University Press, 2007

CASALEGNO, F. **Memoria Cotidiana**. Porto Alegre: Sulina, 2006

CASTELLS, M. **A era da intercomunicação**,. Le Monde, (24), 2006

CASTELLS, M., FERNÁNDEZ-ARDEVOL, M., QIU, J. L., & SEY, A. . **Mobile Communication and Society - A Global Perspective**. Cambridge: MIT Press, 2007

DERTOUZOS, M.. **The Unfinished Revolution**. New York: HarperCollins, 2001

GIBSON, W. **Neuromancer**. Londres: HarperCollins, 1984

GILLMOR, D. **We the Media – Grassroots by the people, for the people**. Sebastopol: O'Reilly Media, 2004

LÉVY, P. **O que é o Virtual**. São Paulo: Editora 34, 1996

LEMOS, A. **Cibercidade As Cidades Na Cibercultura**. Rio de Janeiro: E-PAPERS, 2004

LEVINSON, P. **Cellphone**. New York: Palgrave, 2004

LIPOVETSKY, G. **Os tempos hipermodernos**. São Paulo: Editora Barcarolla, 2004

MEYROWITZ, J. **Global nomads in the digital veldt**. In: Nyíri (ed.). **Mobile democracy. Essays on Society, Self and Politics**. Vienna: Passagen Verlag , 2003

MITCHELL, W. J. **ME++ The Cyborg Self and the Networked City**. Boston: MIT Press, 2003

PASE, A. **Vídeo Online: alternativa para as mudanças da TV na cultura digital**. Tese (Doutorado em Comunicação Social), Faculdade de Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2008

PELLANDA, E. C.. **Internet Móvel: Novas Relações na Cibercultura Derivadas Da Mobilidade na Comunicação** (PHD Thesis ed.). Porto Alegre, RS, Brazil: Pontifical Catholic University of Rio Grande do Sul – PUCRS, 2005



RHEINGOLD, H. **Smart Mobs**. Cambridge: Perseus Publishing, 2003

SANTAELLA, L. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo, SP: Paulus, 2007

TURKLE, S. **A Vida no Ecrã - A identidade na era da Internet**. Lisboa: Relógio D'água Editores, 1995