

CIBERESPAÇO, ESPACIALIDADE E IDENTIDADE NA CONSTRUÇÃO DE SOCIABILIDADES DA JUVENTUDE M1L GR4U

Cyberspace, spatiality and identity in youth building M1L GR4U

Johnathan Pereira Alves Diniz¹

RESUMO

Discute-se neste artigo, a partir do imaginário da Metrópole Goiânia, o ciberespaço, como lugar das práticas culturais exercidas pela Juventude M1L GR4U. Pressupõe-se que a compreensão do ciberespaço da Metrópole Goiânia, perpassa pela linguagem humorística, sem dissociar da Metrópole real, permeados por práticas culturais juvenis, lugar este onde exercem a sua espacialidade e identidade. A articulação em viver o espaço se caracteriza na leitura da cidade, pois são nas dinâmicas sócio-espaciais que evidenciam as vivências juvenis. Mediante abordagem semiótica, foi realizada a análise ao vídeo intitulado "Coronacésio", postado na página de mídia social Goiânia M1L GR4U, que utiliza o humor e a ironia para retratar o cotidiano da Metrópole. Percebe-se que a juventude se lança no fluxo constante do ciberespaço, aprendendo formas de compreender a realidade, potencializada pela interatividade, em que tais imagens tornam o espaço urbano o lugar de proximidade, do encontro e da imaginação, criando territorialidades, espacialidades e gerando identificação.

Palavras-chave: Interações juvenis. Práticas culturais. Metrópole Goiânia. Itinerários virtuais. Imaginário da cidade.

ABSTRACT

This article discusses cyberspace, from the imaginary of the Metropolis of Goiânia, as a place of cultural practices practiced by the M1L GR4U Youth. We assume that the understanding of the cyberspace of the Metropolis Goiânia, goes through the humoristic language, without dissociating of the real Metropolis, permeated by youthful cultural practices, this place where they exercise their spatiality and identity. The articulation in living the space is characterized in the reading of the city, because it is in the socio-spatial dynamics that we highlight the juvenile experiences. Through a semiotic approach, was analyzed the video entitled Coronacésio, posted on the social media page Goiânia M1L GR4U, which uses humor and irony to portray the daily life of the Metropolis. We realize that the youth launch into the constant flow of cyberspace, learning ways to understand reality, enhanced by interactivity, in which such images make urban space the place of proximity, of encounter and imagination, creating territorialities, spatialities and generating identification.

Keywords: Youth interactions. Cultural practices. Metropolis Goiânia. Virtual itineraries. Imaginary of the city.

¹ Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Geografia do Instituto de Estudos Socioambientais da Universidade Federal de Goiás (PPGeo/IESA/UFG). biblijohn@homail.com.
✉ Av. Esperança, s/n, Campus Samambaia, UFG, Goiânia, GO. 74001-970.

INTRODUÇÃO

Concebemos o ciberespaço da Metrópole Goiânia conectado à espacialidade da juventude, sendo o lugar da percepção, de práticas sociais e culturais que reforçam essa multiterritorialidade juvenil. Propomos uma reflexão sobre esse olhar acerca da dinâmica das cidades em espaço virtual, pois ela é objeto de vários discursos e olhares que se justapõem, compõem e contradizem (PESAVENTO, 2002), formados pelas relações sociais. Partimos da premissa que a compreensão do ciberespaço corrobora a explicitação dos itinerários juvenis no imaginário da cidade, ou seja, a partir do estudo de caso de Goiânia, sendo as mídias sociais², o lugar, no qual, os jovens interagem, trazem suas vivências individuais, constroem e reconstróem a paisagem. Portanto, denominaremos, neste artigo, que este coletivo de jovens Juventude M1L GR4U (lê-se mil grau), são constituídos de sujeitos que produzem e reproduzem o espaço, criam territorialidades, imprimem identidades e dão movimento aos lugares, no ciberespaço da Metrópole Virtual.

Na Metrópole Goiânia virtual, os jovens buscam resgatar os valores culturais, retratando o cotidiano da metrópole, gerando identificação de quem habita este espaço geográfico. O recorte utilizado para esta abordagem será o vídeo intitulado “Coronacésio”³ (2020), postado na página de mídia social intitulada Goiânia M1L GR4U, página esta que retrata a Metrópole Goiânia na Internet, sob forma da ironia e do humor. A escolha desse vídeo se deu pelo fato que se trata de

uma paródia que, além de brincar retratando o cotidiano, faz alerta a situação sanitária mundial realizando uma crítica social.

Este discurso humorístico adotado no vídeo em questão é visto como reflexão dos sujeitos sobre o cotidiano, estimulando o riso, seja como forma lúdica de expressar uma crítica social (por meio da ironia), ou como uma forma de expressão deste coletivo de jovens que atuam e interagem no ciberespaço. A palavra **césio** emula uma espacialidade, sendo evidenciada na página de mídia social Goiânia M1L GR4U, pois eles se intitulam “loucos por césio”. Esta denominação adotada por este grupo possibilita que essa triste história não caia no esquecimento e o humor adotado por estes jovens, como forma de comunicação, evidenciam também, uma forma de marcar sua espacialidade.

Diante dos dilemas sociais enfrentados na metrópole, a juventude tenta ressignificar o cotidiano, na tentativa de se reconhecerem como pertencentes a este lugar, sendo detentores de suas práticas culturais. A cidade pode ser lida de múltiplas formas, e a juventude tem sua forma própria de lê-la. Tais valores culturais são essenciais para nossa compreensão do imaginário da cidade e acreditamos que a partir da leitura da Metrópole Goiânia no ciberespaço, por meio de páginas de mídias sociais, seja possível evidenciar características culturais e sentidos que identificam estes jovens.

Compreende-se o imaginário da cidade como “representação sensorial de algo que existe, traduz lógicas de percepção que passam pelos caminhos do imaginário” (PESAVENTO, 2002, p. 157). Portanto, a imaginação inventa e se reinventa, sendo constantemente construída e reconstruída a partir do laço estabelecido pelo lugar, possibilitando a atribuição de novos significados. Torna-se crucial direcionar nosso olhar geográfico, ou seja, analisar a dinâmica sócio-espacial e identitária desses jovens.

² Entendem-se mídias sociais como ferramentas online que são usadas para divulgar algum conteúdo e, ao mesmo tempo, permitem alguma relação com outras pessoas em qualquer contexto geográfico (ALTERMANN, 2010).

³ Foi criado um neologismo, na junção das palavras Coronavírus com Césio-137. O termo (césio) remete a trágica história do acidente radiológico do Césio-137, que vitimou várias pessoas em Goiânia, no ano de 1987.

Evidencia-se, como aporte metodológico neste estudo, a abordagem semiótica, uma vez que a leitura dos significados das imagens proporciona a apreensão dos sentidos. Santaella (2007) salienta que a semiótica é a ciência que investiga todas as linguagens possíveis, ou seja, tendo o objetivo de constituição de todo e qualquer fenômeno atribuídos à produção de significação e de sentido. A abordagem semiótica não se refere diretamente à realidade, mas a prefere fazer por meio do **signo**⁴ e do **texto**⁵. Com base nessas afirmações, tentará revelar neste artigo, pelos trechos da paródia e pelos fragmentos das imagens do vídeo (*frames*), as múltiplas imagens da cidade que não se sobrepõem, mas coexistem.

A Metrópole real e virtual parte de um mesmo significado, num misto de sentimentos, lembranças paisagens, notícias e símbolos, capazes de dar consistência à representação da realidade (IASBECK, 2008). É preciso adentrar no universo juvenil e conhecer os itinerários percorridos por eles no ciberespaço. A percepção da cidade imaginada também se faz necessário, para que se possa entender o uso da linguagem na produção de sentidos e de novos significados.

ITINERÁRIOS VIRTUAIS E INTERAÇÃO JUVENIL NA INTERNET

A juventude, em sua diversidade e complexidade, constrói itinerários na formação/ressignificação de territórios, os quais resultam em práticas com outros grupos, ou seja, práticas sociais, culturais e identitárias, sendo estes grupos próximos ou não, reforçados por

4 Signo (conceito base da semiótica de Charles Peirce) é tudo aquilo que nos chega da realidade, que permite perceber uma parte ou uma dimensão que representa o todo. Portanto não é uma realidade inteira (IASBECK, 2008).

5 Texto (originada por semioticistas russos), que traduz tudo aquilo que se pode denominar de ambiente do signo, ou seja, são as marcas que interpretam o signo, contidos na representação de um determinado objeto (IASBECK, 2008).

vinculações em redes, às vezes virtuais e globais e que retratam sua espacialidade. Assim temos os jovens que são agentes do espaço urbano, imprimindo identidades, construindo/desconstruindo territórios e dando movimento aos lugares (CAVALCANTI, 2013), nesta perspectiva, a cidade é ambiente construído, resultado da imaginação e da interação dos sujeitos que nela habitam (GOMES, 1994).

Os jovens possuem os sentidos 'aguçados' ao perceber e retratar a cidade. Eles a observam além de seus traçados, do ritmo frenético e das grandes construções. A cidade é lida e reapropriada, produzindo sentido. Cavalcanti (2013, p. 78), mediante proposta conceitual de Milton Santos, nos informa que a cidade é um espaço público e um ambiente complexo da vida coletiva, em que é possível,

[...] compreender o modo como os jovens percebem os lugares/ locais da cidade, como tem se relacionado no cotidiano com eles, como em suas ações rotineiras e cotidianas tem assumido locais da cidade como seus lugares e como tem deles se apropriado e produzido território.

Para autora, a partir desta proposta conceitual, podemos entender que os jovens atuam a partir de referenciais construídos sobre o seu lugar da vida cotidiana (espaço banal), mas também constroem outros conhecimentos espaciais, ao se depararem com o mundo e suas inúmeras possibilidades de lê-lo. Vê-se, assim, a Metrópole Goiânia ser construída no ciberespaço, pelas imagens ressignificadas pela juventude, que recontam esta história. Quando nos referimos à juventude é possível elencar diversos pontos que a caracteriza, tais como: a faixa etária compreendida, o período de transição da adolescência para vida adulta, categoria social, ou ainda a geração em que está inserida. Reguillo (2013) reitera que os jovens são vistos como sujeitos com competências a interpretar o mundo, sendo estes

como sujeitos do discurso e como agentes sociais, reconhecendo suas fragilidades e forças para compreender as constantes mudanças e interação entre culturas que este século proporciona.

A Juventude M1L GR4U tem forma própria de ler o mundo e por meio do ciberespaço, reafirma ser pertencente a uma espacialidade. Ler não está apenas na decodificação de palavras, mas também na percepção de mundo, na produção de sentidos realizada pelo sujeito, na adoção de sociabilidades juvenis, dentre elas a de leitura da cidade e suas expressões no espaço. A percepção da Metrópole Goiânia não se dá de forma imediata, na realidade, ela é uma soma de imagens, linguagens e sensações que os jovens trazem em suas experiências de vida. Santos (2014) afirma que o conceito de juventude é ligado a uma espacialidade, desse modo a convivência em um determinado lugar possibilita uma vivência juvenil

Turra Neto (2013) complementa que é possível, argumentar que a experiência urbana dos sujeitos não mais coincide com a cidade real em que habitam, mas dizem respeito às múltiplas conexões que estabelecem com um mundo urbano mais amplo, quer sejam elas reais, virtuais ou imaginárias. Neste sentido, nota-se que a Juventude M1L GR4U constrói itinerários (ou seja, trajetórias) para retratar o cotidiano na Metrópole, reforçando sua espacialidade e produzindo sentidos. Os problemas e dilemas da cidade são tratados com tom de humor, gerando identificação dos sujeitos que interagem com as imagens. Bergson (2001) salienta que o humor possui significação social e corresponde a elementos do cotidiano da vida. O autor salienta que a compreensão do riso e a comicidade, não impede o estudo do contexto sociocultural em que eles se manifestam. A figura 1 exemplifica a utilização do humor inserida ao cotidiano da cidade, uma forma de espacialidade expressada pelos jovens na Metrópole Goiânia.

No ciberespaço da Metrópole Goiânia, a Juventude M1L GR4U recria paisagens e reafirmam detentores dos sentidos produzidos e que são abordados nas linguagens verbal e não-verbal. O tom de humor e da ironia representados pela imagem serve para evidenciar o cotidiano da metrópole e, que mesmo em temporalidades diversas, tudo permanece da mesma forma. O lugar da juventude na cidade aponta desafios e possibilidades para evidenciar sua espacialidade (TURRA NETO, 2004; 2008), ou seja, a constituição de vivências juvenis está ligada à sua espacialidade.

A imagem acima foi, provavelmente, de uma fotografia tirada na década de 1990 (evidenciadas pelo modelo do ônibus, a rua sem asfalto fazia parte comum do cotidiano da metrópole nesta época). Observa-se, ainda, que o interlocutor utiliza a linguagem humorística, realizando uma

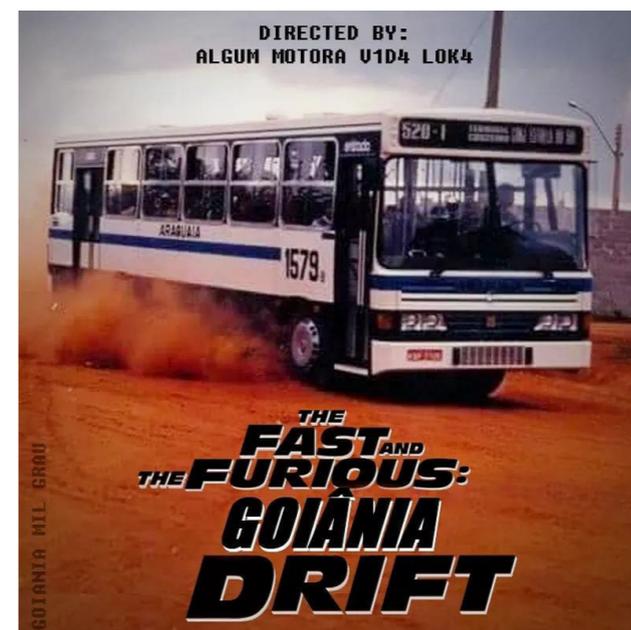


Figura 1 – Itinerários juvenis na cidade imaginada
Fonte: GRAU (2020).

paródia com o filme “Velozes e Furiosos”⁶, no qual o contexto da imagem foi ressignificada para o seguinte título: “The fast and the Furious: Goiânia drift”. O *drift* é uma técnica de direção em que os carros deslizam em um determinado circuito, girando o volante para que as rodas dianteiras estejam sempre em uma

⁶ O filme “Velozes e Furiosos” (ou “The Fast and the Furious” – também conhecida como “Fast & Furious”) é uma saga americana, criada em 2001, que se integra na categoria de filmes de ação, baseada em torno de corridas de rua ilegais, assaltos e vários outros meios.

direção oposta a curva, controlando o nível de derrapagem, fazendo o carro literalmente 'andar de lado'.

O ônibus do transporte coletivo ao passar em uma rua de terra reproduziu o formato da manobra, assemelhando ao filme norte-americano. Também, na imagem, a expressão "Directed by: Algum Motora V1D4 LOK4", marca a linguagem desses jovens e os espacializam. O uso de gírias e de palavras codificadas, como estas do exemplo acima, são marcas representativas da espacialidade da Juventude M1L GR4U. A linguagem textual integrada à imagem proporciona a identificação dos jovens com o conteúdo abordado, pois compõem a paisagem da Metrópole resignificada no ciberespaço.

Ao observarmos a imagem, notamos que a representação da Metrópole Goiânia é indissociável ao real e ao virtual, pois o virtual também 'padece' dos mesmos problemas sociais e estruturais da Goiânia que consideramos 'real'. A Metrópole Goiânia imaginada no ciberespaço está intimamente ligada à Metrópole real, pois como afirma Lévy (2000) o real e o virtual não se opõem e não duelam, ambos se apresentam como formas possíveis de habitar dos sujeitos. O ciberespaço, mesmo não oferecendo uma espacialidade física, proporciona uma ampla dimensão espacial para que as práticas culturais possam ocorrer, ocasionando uma multiplicidade de territórios imaginados. Com base nesta afirmação, Haesbaert (1999) salienta que a multiterritorialidade é reforçada pela identidade territorial, característica histórica do imaginário social, de modo que o espaço é referência à memória dos sujeitos.

A cidade permite que as articulações sócio-espaciais⁷ aconteçam, abordando a demasiada diversidade de "culturas juvenis no espaço"⁸.

⁷ De acordo com Souza (2013), referem-se ao indicativo de relações sociais.

⁸ Consiste em diversas formas de apropriação do espaço urbano, realizadas pelos jovens, deixando marcas de sua territorialidade e explorando outros lugares, dentre eles o ciberespaço.

Santaella (2007), adotando a base conceitual de Charles Peirce (exponente da semiótica), afirma que toda produção, realização e expressão humana deve ser tratada como uma questão semiótica, pois é através dela que nos permitem ler o mundo como uma linguagem, carregada de significação. O itinerário percorrido pela juventude perpassa pela produção de sentidos das imagens e da linguagem humorística, característicos de páginas de mídias sociais. Essa forma de atribuir um novo significado à paisagem, podemos elencar como uma forma de construção do itinerário juvenil, através da imaginação.

A esse tipo de humor adotado, que mesclam o uso de imagem e texto e provocam o riso, denomina-se **meme**, sendo um tipo de conteúdo digitalmente produzido capaz de obter diversos sentidos (CHAGAS et al., 2017). Em tempos de mídias sociais, os memes são o "elo na cadeia da comunicação discursiva" (BAKHTIN, 2016, p. 57), abordando o humor característico das páginas de mídias sociais. Neste nosso contexto de análise, tem-se o meme como produto da identificação do jovem, que se territorializa nas arquiteturas do ciberespaço, dinamizando sua espacialidade. Desta forma, a Metrópole Goiânia permite ser lida, produzida e representada de diversas formas.

A Juventude M1L GR4U assume seu papel de leitores, produtores e reprodutores da paisagem urbana no ciberespaço. Chaveiro, Gonçalves e Borges (2019) reiteram que há um modo de ler o espaço pela existência, evidenciando aspectos geográficos de que um território somente tem sentido aos sujeitos, mediante relações sociais e existenciais, se apropriando do espaço, lhe dando valor e sentido. A cidade permite ser lida e contextualizada por itinerários juvenis, evidenciando novas perspectivas identitárias e afetivas, portanto, as práticas culturais temporalizam o espaço.

Diante de tal reflexão, buscou-se em Hall (2004), que conclui que os sujeitos não nascem com uma identidade pré-definida, pois estas

identidades são formadas e transformadas por meio de construções simbólicas que se criam e se recriam no curso das interações sociais. A produção de sentidos sobre a cidade influencia e organiza as ações e concepções que os sujeitos têm de si e dos outros. Portanto, para entender os espaços de proximidade, e afetividade dos jovens e o enriquecimento das imagens por meio de novos sentidos e significados, realizaremos uma compreensão semiótica do espaço virtual, demonstrando que para conhecer filosoficamente a problemática das imagens textuais, abordar-se-á o imaginário da cidade.

O IMAGINÁRIO DA CIDADE: A METRÓPOLE GOIÂNIA SOB O OLHAR DA JUVENTUDE

Cada cidade é vivida e experienciada por diferentes olhares, deste modo, temos a Metrópole Goiânia imaginada sob as perspectivas da juventude. Santos (2014) reitera que essa juventude não é mera expectadora das transformações que ocorrem no mundo, mas tenta de alguma forma, refletir acerca dos acontecimentos que incidem na sua vida pessoal, profissional e coletiva. E neste espaço que se configura os itinerários e práticas juvenis, pois “Goiânia é um pedaço de modernidade cravado no sertão de Goiás. Capim em meio ao concreto, crescendo desordenadamente em bairros e vilas, neon em contraste com o entardecer do interior de Goiás” (CHAUL, 2009, p. 100).

O espaço se adapta ao momento vivido pelo sujeito, passando a utilizar mecanismos e componentes que fazem deste lugar imaginado pelos jovens. Destacam-se, nesta perspectiva, as mídias sociais, que agregam possibilidades diversas de espacialidades e interações sociais. Di Felice (2009) declara que as redes sociais e as comunidades virtuais realizam um número crescente de processos de construção

de significados e de transformações sociais e dos territórios a partir de interações virtuais, ou seja, sendo o ciberespaço o lugar onde emergem novas formas e práticas sociais e transformações que consequentemente ocorrem no território.

A metrópole é constituída na materialidade de espaços construídos e vazios, bem como nas relações sócio-espaciais de seus habitantes, porém na constituição do imaginário da cidade o que importa é atribuição de sentidos que os sujeitos dão à sua forma de habitar o espaço (PESAVENTO, 2002). Desta forma, temos a Metrópole Goiânia virtual, espaço, no qual, os jovens projetam sua imaginação e a reconstroem. Santos (2014) salienta que estes jovens podem não viver na Metrópole, mas a vivenciam por meio das mídias sociais e pela interação com os outros.

Tais imagens imaginárias também contêm ou podem conter sempre um espaço. Em suma, são uma somatória de sensações, emoções experimentadas e vivencias em lugares diversos na Metrópole. Sendo assim, o imaginário da cidade carrega consigo uma série de imagens individuais e coletivas, que avaliadas, são somadas e sobrepostas uma à outra, formando a paisagem da Metrópole Goiânia, em espaço virtual, num misto de sentimentos juvenis que povoam a cidade.

Para exemplificar essa leitura dos jovens pelo imaginário da cidade, traz-se a afirmação de um dos criadores da página Goiânia M1L GR4U, Leonardo Eduardo, em entrevista ao “Jornal O Popular”⁹, em que ele declara: “temos um afeto pela capital e a proposta é brincar com os fatos corriqueiros do que acontece aqui. As pessoas se enxergam e sentem-se representadas quando vê alguma foto ou vídeo nosso” (EDUARDO, 2016).

Para que possamos compreender, com mais afinco, a relação de identificação da Juventude M1L GR4U com a Metrópole Goiânia

⁹ Jornal de grande circulação no Estado de Goiás (impresso e digital).

imaginada, trazemos a temática do vídeo intitulado “Coronacésio” (2020), da página de mídia social Goiânia M1L GR4U, que aborda o contexto da Pandemia do Coronavírus (SARS-COV-2) e seu reflexo na consciência do jovem ao imaginar a Metrópole Goiânia, baseada em aspectos simbólicos e sociais. O vídeo trata-se de uma paródia da música “7 rings”, da cantora Ariana Grande, realizada pela página. A seguir serão colocadas a transcrição da paródia, respeitando as marcas linguísticas adotadas no vídeo.

Coronacésio

No começo ninguém levou a sério
Tamo de boa aqui nois tem o Césio
E o vovô Íris muito meu amigo
Disse “*relaxa, ceis tão protigido*”

Segui a vida: *trampo* e faculdade
7 busão por dia era maldade
E um belo dia *sistino* TV
Ouvi Matheus Ribeiro dizer

Primeiro caso
Foi Confirmado
Fiquei *bugado*
Meio assustado
Mas eu não *tô* contaminado
Só fui pra *Caldas*, eu nem viajo
Só fui pra *Caldas*, Só fui pra *Caldas*(2x)
Piri, também passei
É claro
Mas eu não *tô* contaminado

Procedimento parece ser simples
Já cancelei minhas compras no *Wish*
Mas como não aglomerar com gente
Se todo dia eu pego o 020

Até as aulas já foram paradas

Mas no meu *trampo* ninguém parou nada
Esses *maluco* quer brincar comigo
Vamo acabar criando um novo vírus

Como coxinha do terminal
Voltei *pra* casa, bem, normal
Mas Quarentena não deu, *mó* tédio
E assim nasceu *Coronacésio*
Coronacésio (4x)
Ficar em casa, não deu *mó* tédio
E assim nasceu, *Coronacésio*

[...]
Oh uh

Caiado tá boladu
Geral vaiando no *uhhh*
Tô ligadu
Se alguém ouvir *espirru*
Já *mete o loco* no SUS
Não seja Zé
Tenta entender
Não é a hora de se intrometer
Fica em casa todos que puder
Esse **bagulho virou um trem sério**

Coronacésio (4x)
Ficar em casa, não deu *mó* tédio
E assim nasceu, *Coronacésio*

Decidimos preservar algumas expressões grafadas em negrito, pois elas reforçam a espacialidade e regionalidade do interlocutor. Ao fazer uma leitura nos primeiros versos da paródia é possível visualizar o cotidiano vivido pela Juventude M1L GR4U, permeado pela presença da cidade. O trecho inicial reitera que não houve preocupação com a chegada do vírus e que as autoridades governamentais orientaram que a população seguisse a vida normalmente.

A frase “**segui a vida: trampo e faculdade. 7 busão por dia era maldade**” realiza uma crítica social ao cotidiano vivido da Metrópole, onde os grandes deslocamentos entre o trabalho e a faculdade podem ocasionar perda da qualidade de vida. Ao se referir a faculdade, a imagem representa o Campus Samambaia da Universidade Federal de Goiás (UFG), que no imaginário juvenil no ciberespaço, seria o exemplo de faculdade para se estudar. Como o Campus Samambaia da UFG se localiza na região norte da cidade de Goiânia, relativamente afastada do restante da Metrópole, os deslocamentos são grandes e reforçam a quantidade de conduções do transporte coletivo para chegar ao destino. Neste sentido, é possível elaborar um paralelo semiótico quando se analisa as experiências vividas pelos sujeitos a cada momento do cotidiano e representadas por esta paródia.

Ao ler os trechos da paródia, associada às imagens, evidenciamos o apreço pela representação das narrativas fundacionais (HALL, 2004) no ciberespaço e a maneira como oferecem sentidos de proximidade como modo de vida da população goianiense, em vivências do dia a dia tendo contato com seus fluxos de comportamento, num sentimento de afetividade, pertencimento.



Figura 2 – Elementos que identificam o espaço da Metrópole Goiânia
Fonte: CORONACÉSIO (2020).

A Metrópole Goiânia se constitui, também, pelo conjunto de recordações que dela emergem, assim que nos relacionamos com ela (CANEVACCI, 2004). A Metrópole assim, é ressignificada no ciberespaço, permitindo que outros jovens possam ler e contextualizar tal qual a forma do seu próprio cotidiano.

Eis o princípio da multiterritorialidade, retratada por Haesbaert (2016), proporcionada pelo ciberespaço, onde a Juventude M1L GR4U têm a possibilidade de habitar um mesmo espaço de diversas formas. Tais elementos reforçam que a paródia pode se configurar como instrumento reforço das espacialidades juvenis, indicando que eles estão inseridos em uma mesma rede de significados, e, por consequência, o humor e a ironia abordados permitem a reflexão crítica da realidade compartilhada (BAKHTIN, 1987).

Ciberespaço, espacialidade e identidade na construção de sociabilidades da juventude MTL GR4U
Johnathan Pereira Alves Diniz

Reiteramos que o real e o virtual não se dissociam, mas são percebidos pelas relações sócio-espaciais dos sujeitos na forma de habitar e viver o espaço, ou seja, ambos os espaços existem e coexistem, sendo compreendido um no outro. Pesavento (2002, p. 23) elucida que a “[...] recepção/reprodução de ideias e imagens correspondem à necessidade, a enfrentamentos e a campos de luta”, deste modo, a Metrópole Goiânia é ressignificada pelas práticas sociais juvenis. As representações sobre a cidade, presentes na paródia espacializam os jovens, cada qual à sua forma, da forma em que cada sujeito vivencia a Metrópole.

Brandão (2009) salienta que habitamos tempos e espaços, pois os humanos criam espaços para viver, este lugar precisa fazer sentido ao sujeito para que possam ser a própria condição da existência e coexistência humana. A percepção do tempo e do espaço nos atribui sentido, podendo ser expressas pelos dizeres geográficos. A palavra é vida, não há outro meio de ampliar o mundo senão pelas palavras (PAZ, 1956). Ao ler a cidade, o sujeito a interpreta e a revisita, atribuindo sentido àquilo que lhe é traduzido por meio da linguagem. As imagens que surgem do imaginário correspondem um olhar de observador da cidade. O uso das marcações linguísticas, que provocam o riso tem o seu objetivo definido, quando a observamos semanticamente.

Ao associar as imagens apresentadas na figura 2 e 3 ao texto da paródia é possível observar que a ironia perpassa os itinerários juvenis em espaço virtual. A comicidade do discurso, expresso tanto nas imagens retratadas, quanto na paródia transcrita, revelam um meio de reflexão dos sujeitos acerca do espaço vivido, estimulado pelo riso através do cotidiano, a fim de expressar críticas sociais. Acserald (2003) afirma que o humor permite que os sujeitos reflitam não apenas sobre o mundo que o cerca, como também sobre sua própria condição humana. Portanto rimos dos outros e de nós mesmos como “uma forma de lidar com as questões mais graves e profundas, a partir de uma superfície apaziguadora, mas ferina, sutil e sarcástica” (ACSERALD, 2003, p. 5).

Para Possenti (1998), o humor permite detectar diversas manifestações culturais, como a presença dos estereótipos nos imaginários coletivos e o efeito de previsibilidade entre os conhecedores de uma cultura. A paródia evidencia, também, o estereótipo do goianiense



Figura 3 – Representações imagéticas do cenário urbano da Metrópole
Fonte: CORONACÉSIO (2020).

no jeito de falar, como por exemplo, as expressões: **'de boa'**, **'sistindo TV'**, **'não seja Zé'** e **'esse bagulho virou um trem sério'**. Retoma-se Chaul (2011), quando afirma que há uma identidade goiana, denominada goianidade, onde se mesclam aspectos rurais e urbanos na identificação dos sujeitos. Para o autor, o reforço da identificação de uma 'goianidade', representa os valores culturais impressos na compreensão da memória e do imaginário da Metrópole.

A identidade cultural do goiano perpassa pelo estilo rural e urbano, valorizados pela cultura sertaneja que também são evidenciados nos discursos transcritos. Expressões genuinamente goianas aproximam o dizer da espacialidade dos sujeitos, a concepção de um lugar de proximidade com a Metrópole. O uso da linguagem coloquial no discurso é a marca da espacialidade juvenil no ciberespaço, onde reforçam seu lugar de fala e a afetividade e de proximidade com o espaço retratado. As relações de proximidade são percebidas em vários trechos da paródia, sendo elementos da dinâmica sócio-espacial destes jovens a exemplo: "se todo dia pego o o2o" e "como coxinha do terminal".

Consideramos, com base nas análises das imagens acima, não apenas nos seus aspectos visuais que transparecem, mas também, os sentidos intrínsecos trazidos nos seus significados textuais e imagéticos que os jovens se inserem no contexto cotidiano do imaginário, visualizando, assim, a Metrópole virtual. Pesavento (2002) afirma que a cidade é construída nas relações sócio-espaciais dos habitantes, porém, no viés do imaginário da cidade o sentido do habitar o espaço é que se tem maior importância. Ao mencionar o neologismo Coronacésio, a Juventude M1L GR4U vislumbra uma nova territorialização do espaço urbano, formando assim, uma nova forma de espacialidade.

A espacialidade está presente na construção da linguagem e dos sentidos que damos a ela. Chaveiro (2015) afirma que ao aproximarmos

a Geografia e o dizer, possibilitamos a construção do mundo pela leitura e percepção. Portanto, ao ler os trechos transcritos da paródia, os jovens imaginam esta cidade, e dessa leitura (ao observarmos as imagens), os jovens se aproximam a outros jovens e se identificam com o lugar retratado. Com a pandemia do coronavírus, a única metrópole a ser acessada em sua plenitude pela Juventude M1L GR4U (com valores sócio-espaciais que aproximam os sujeitos), é a Goiânia virtual.

Inserir-se, então, a definição estabelecida por Certeau (2014), que denomina de "cidade praticada", ou seja, os vários e sempre renovados caminhos do espaço citadino, são habitados por seus moradores. Trata-se de uma constante produção diversa e ininterrupta e de territorialidades. Para Gomes (1994, p. 53) "a cidade é o território textual por excelência da transmissão e da estocagem da multiplicidade potencial, um universo jamais saturado de imagens". A paródia Coronacésio se utiliza tanto das imagens visuais e textuais para enfatizar que o imaginário da cidade parte das representações sociais.

Fortuna e Peixoto (2002) salientam que essas representações podem assumir a forma de estereótipos, revelando algo acerca das identidades urbanas, determinando as características de uma cidade. A goianidade percebida na versão da paródia é a forma de como o estereótipo identitário é a marca da Juventude M1L GR4U. Para Arriba (2002), as representações de uma cidade são percebidas, produzidas e transmitidas pelos sujeitos de variadas formas. A metrópole é, no entanto, um emaranhado de imagens que nos permite ser lida, revelando lugares de proximidade e que farão parte da nossa memória e do nosso imaginário.

Ao se referir a Metrópole Goiânia como campo de produção de sentidos da Juventude M1L GR4U, a partir da construção de significados das imagens abordadas na paródia, remetem a uma cidade imaginada,

que carrega consigo uma série de imagens individuais e coletivas, que avaliadas, são somadas e sobrepostas uma à outra, formando a imagem do lugar que se aproxima dos jovens pela afetividade e pelo exercício de sua espacialidade. Os diversos olhares sobre a cidade nos permitem observar que ela é lida e produzida pelos agentes do espaço urbano, conhecendo sua essência e proporcionando que a espacialidade é ressignificada pelos jovens, em seus itinerários, estabelecidas nas arquiteturas do ciberespaço.

É possível afirmar, ainda, que os fluxos na cidade representam o desejo juvenil de existir para além do cotidiano rígido, o que torna essa sociabilidade híbrida, face de uma juventude que busca sentido e novos territórios de atuação, no imaginário da cidade. Essas dinâmicas refletem dilemas cotidianos da cidade, buscando refletir as sociabilidades juvenis contidas na Metrópole Goiânia virtual.

SOCIABILIDADES JUVENIS NO CIBERESPAÇO

Entende-se o espaço virtual, ou ciberespaço, como lugar em que há interação humana nas mais diversas práticas sociais, ampliando o potencial de inteligência coletiva dos grupos humanos, sendo os espaços culturalmente muito mais híbridos e mesclados (HAESBAERT, 1999). Percebe-se que, para os jovens, os espaços da cidade assumem características diferentes daquelas idealizadas por aqueles que a construíram. A preservação de características do cotidiano, aliadas às sociabilidades que a Juventude M1L GR4U atribui, ressignificam a sua percepção pela Metrópole Goiânia no ciberespaço. Neste sentido, referimos a Goiânia como “uma metrópole que propicia aos seus habitantes representações contraditórias do espaço e das socialidades que aí tem lugar” (PESAVENTO, 2002, p. 19).

As perspectivas que são representadas na paródia revelam nuances dos aspectos sociais da produção de sentidos do riso e do ancoramento

do humor no terreno do cotidiano, auxiliando em uma aproximação dos efeitos cômicos com a produção de sentidos no campo cultural e da ironia, reforçando uma espacialidade. A juventude lança-se no fluxo constante do ciberespaço, aprendendo novas maneiras de compreender a realidade, potencializada pela interatividade. A imagem gera identificação com os sujeitos e dinamiza a Metrópole Goiânia no ciberespaço pelas relações sociais. “O espaço do sentido não preexiste à leitura. É ao percorrê-lo, ao cartografá-lo que o fabricamos, que o atualizamos” (LÉVY, 2011, p. 36).

O ciberespaço amplifica, exterioriza e modifica funções cognitivas humanas como o raciocínio, a memória e a imaginação, sendo os jovens protagonistas em atribuir sentido às imagens do cotidiano. Santos (2014) afirma que o jovem busca o seu “lugar”, onde sua existência tenha sentido e onde ele possa estabelecer reações de aproximação e de identificação, incidindo em suas práticas culturais. O fato é que o ciberespaço da Metrópole Goiânia se converge em ponto de encontro para os jovens, possibilitando a criação de novas condutas sociais, evidenciadas na paródia e caracterizadas pela velocidade acelerada do fluxo de informações.

Apropria-se neste artigo a definição de tribalismo feita por Maffesoli (1998, p. 10), uma vez que “ela é precedida pelas noções de comunidade emocional, de potência e de sociabilidade que a fundamentam”. Os jovens têm a necessidade de manter laços com outros jovens e esses a outros, formando várias conexões. “Entretanto, a conexão entre um indivíduo e uma instituição ou grupo torna-se um laço de outra ordem, representado unicamente por um sentimento de pertencimento. Trata-se de um laço associativo” (RECUERO, 2014, p. 39).

Ao formamos um laço, criamos uma conexão efetiva entre os atores que estão interagindo entre si. Um laço social se faz mediante interação social. Não são somente os dispositivos que permitem a comunicação

oral, mas sim um sistema de comunicação ubíqua, em que se reflete o modelo de comunicação fluida, em que se adaptam às arquiteturas líquidas proporcionadas pelo ciberespaço (SANTAELLA, 2013). A relação de nossos sentidos com os símbolos, que se caracteriza por sua ambiguidade e pela infinidade de seus significados, são analisados dentro de estruturas que são organizadas pela cultura.

Os sujeitos que interagem as imagens da paródia Coronacésio, proporcionam em novos sentidos atribuídos, com os sentidos cômicos que abrangem o imaginário da cidade. Bhabha (2010) salienta que as novas identidades e culturas que estão sendo construídas, formando o terreno para a elaboração de estratégias para novos signos de identidade. A Metrópole Goiânia virtual deve ser pensada nas suas estruturas espaciais, seus fluxos sociais e informacionais. Entende-se que toda cultura de alguma forma é híbrida, partindo de uma mescla de outras culturas (HAESBAERT, 2008). Nesta perspectiva, a Metrópole Goiânia deve ser analisada a partir de uma visão holística, que aborde seus aspectos materiais, virtuais e culturais, constituindo nos espaços de fluxos construídos através de relações sociais.

A relação permite uma intensa interação entre nós e outros, que proporcionam observar a cidade, lê-la e ressignificá-la. Eis que se nota que as sociabilidades juvenis exercidas na Metrópole Goiânia virtual, englobam todas as parcialidades de imaginação da cidade. A Goiânia real e virtual faz parte de um grande conjunto, onde uma possui relação afetiva com a outra, pois são habitadas e vivenciadas pelos mesmos sujeitos. A imaginação é cultural, uma atividade, um estender-se pelo mundo, elo afetivo entre o sujeito e o lugar, entre a juventude e a Metrópole Goiânia. Dessa interação surge a narrativa geográfica, evidenciada pelas sociabilidades juvenis no ciberespaço e expressas na paródia Coronacésio, proporcionando a leitura da cidade, através das páginas de mídias sociais que ressignificam o contexto e o cotidiano metropolitano.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por mais que o ciberespaço levante questões diversas, o fato é que este espaço se converteu em lugar de alteridade para os jovens, possibilitando novas experiências espaciais, caracterizada pela velocidade dos fluxos urbanos e que antes poderiam ser praticadas apenas na Metrópole real. As mídias sociais amplificaram as vozes da juventude, por meio da linguagem imagética e textual. As sociabilidades juvenis nos revelam, também, reforço da identidade cultural dos sujeitos, reforçados pelo sentimento de goianidade, numa estreita relação entre aspectos rurais e urbanos que pairam sobre a cidade. Ao analisar-se o vídeo “Coronacésio” (2020) é possível perceber que as emoções e vivências juvenis são experienciadas, carregando uma série de imagens individuais e/ou coletivas, formando o imaginário da Metrópole Goiânia. A cidade virtual se torna o lugar da imaginação, uma cidade praticada pela Juventude M1L GR4U.

Pontua-se, também, que os itinerários juvenis são estimulados pelas dinâmicas sócio-espaciais, construídas através de linguagem humorística, característicos das páginas de mídias sociais que retratam o cotidiano citadino. Nota-se que é no ciberespaço que esta juventude habita e vivencia sua espacialidade. Essa espacialidade se aproxima com o dizer geográfico, na possibilidade de construção do mundo pela leitura e percepção, traduzido nos versos da paródia. As mídias sociais são espaços das relações sociais e se tornam lugar de pertencimento destes jovens, por isso o tom de humor assumido, os reafirmam como detentores deste espaço, onde compreendemos que estes lugares de interação se constituem no imaginário da cidade.

A Metrópole Goiânia não se dissocia daquela habitada e vivenciada no ciberespaço, pois mesmo que ponderamos que tais espaços são constituídos pelo sentimento de pertencimento e de proximidade,

ambos confluem em dilemas cotidianos vivenciados pelos jovens. O riso traz à tona a forma apaziguadora de tratar dos problemas sociais, porém também evidenciam que estes problemas existem e eles não desaparecem no ciberespaço. Em suma, os jovens produzem e reproduzem o espaço urbano, no ciberespaço, criando espacialidades e territorialidades, imprimindo identidades e permitindo que a cidade seja lida sob os itinerários juvenis, ou seja, pelo olhar da Juventude M1L GR4U. ☺

REFERÊNCIAS

- ACSELRAD, Marcio. O humor como estratégia de comunicação. In: ANAIS DO 12º ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 2003, Recife. **Anais eletrônicos...** Campinas, Galoá, 2003. Disponível em: <<https://proceedings.science/compos-2003/papers/o-humor-como-estrategia-de-comunicacao>> Acesso em: 31 jan. 2022.
- ARRIBA, Carmen Gil de. **Ciudad e imagen**: un estudio geográfico sobre las representaciones sociales del espacio urbano de Santander. Cantabria: Universidad de Cantabria, 2002.
- BHABHA, Homi K. **O local da cultura**. Trad. Myriam Ávila; Eliana Lourenço de Lima Reis; Gláucia Renate Gonçalves. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2010.
- BAKHTIN, Mikhail Mikhailovich. **A cultura popular na Idade Média e no Renascimento**: o contexto de François Rabelais. São Paulo: Edunb/Hucitec, 1987.
- BAKHTIN, Mikhail Mikhailovich. **Os gêneros do discurso**. Organização, tradução, posfácio, notas e glossário de P. Bezerra; notas da edição russa de S. Botcharov. São Paulo: Editora 34, 2016.
- BERGSON, Henri. **O riso**: ensaio sobre a significação da comicidade. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- BRANDÃO, Carlos R. Viver um tempo, habitar um espaço – a visita de um antropólogo à geografia. In: BRANDÃO, Carlos R. **“No Rancho fundo”**: espaços e tempos no mundo rural. Uberlândia: EDUFU, 2009. p. 15-31.
- CANEVACCI, Massimo. **A cidade polifônica**: ensaio sobre a antropologia da comunicação urbana. Trad. Cecília Prada. 2. ed. São Paulo: Studio Nobel, 2004.
- CAVALCANTI, Lana de Souza. Jovens escolares e a cidade: concepções e práticas espaciais urbanas cotidianas. **Caderno Prudentino de Geografia**, Presidente Prudente, n. 35, v. esp., p. 74-86, 2013.
- CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano**: artes de fazer. Trad. Ephraim F. Alves. 22ed. Petrópolis: Vozes, 2014.
- CHAGAS, Viktor; FREIRE, Fernanda Alcântara; RIOS, Daniel; MAGALHÃES, Dandara. A política dos memes e os memes da política: proposta metodológica de análise de conteúdo dos memes dos debates eleitorais de 2014. **Intexto**, Porto Alegre, n. 38, p. 173-196, jan./abr. 2017.
- CHAUL, Nasr Fayad. Goiânia: a capital do sertão. **Revista UFG**, Goiânia, ano XI, n. 6, p. 100-110, jun/2009.
- CHAVEIRO, Eguimar Felício. Dizibilidades literárias: a dramaticidade da existência nos espaços contemporâneos. **Geograficidade**, Niterói, v. 5, n. 1, p. 40-50, 2015.
- CHAVEIRO, Eguimar Felício; GONÇALVES, Ricardo Junior de Assis Fernandes; BORGES, Ronan Eustáquio. Geografia e literatura, migração e existência: o transmundo de Monsalim. **Revista Geografar**: Revista Eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Geografia da UFPR, Curitiba, v. 14, n. 2, p. 287-302, jul./dez., 2019.
- CORONACÉSIO. Realização de Goiânia Mil Grau. Goiânia: Goiânia Mil Grau, 2020. (3 min.), son., color. Legendado. Disponível em: <https://www.facebook.com/goianiamilgrauoficial>. Acesso em: 25 nov. 2020.

DI FELICE, Massimo. **Paisagens pós-urbanas**: o fim da experiência urbana e as formas comunicativas do habitar. São Paulo: Annablume, 2009.

EDUARDO, Leonardo. Páginas criadas nas redes sociais brincam com hábitos e cultura de Goiânia. **O Popular**, Goiânia, nov./2016. Magazine, sem paginação. Disponível em: <https://www.opopular.com.br/noticias/magazine/p%C3%A1ginas-criadas-nas-redes-sociais-brincam-com-h%C3%A1bitos-e-cultura-de-go%C3%A2nia-1.1183323>. Acesso em: 12 fev. 2020.

FORTUNA, Carlos; PEIXOTO, Paulo. A recriação e reprodução de representações no processo de transformação das paisagens urbanas de algumas cidades portuguesas. In: FORTUNA, Carlos; SILVA, Augusto Santos (org.). **Projeto e circunstância**: culturas urbanas em Portugal. Lisboa, Portugal: Afrontamentos, 2002. p. 15-65

GOMES, Renato Cordeiro. **Todas as cidades, a cidade**: literatura e experiência urbana. Rio de Janeiro: Rocco, 1994.

GRAU, Goiânia Mil. **Itinerários juvenis na cidade imaginada**. Goiânia, 19 jan. 2018. Instagram: @goianiamilgrau. Disponível em: <https://www.instagram.com/goianiamilgrau/>. Acesso em: 02 mar. 2022.

HAESBAERT, Rogério. Identidades territoriais. In: ROSENDAHL, Zeni; CORRÊA, Roberto L. (org.). **Manifestações da cultura no espaço**. Rio de Janeiro: EDUERJ, 1999. p. 169-190.

HAESBAERT, Rogério. Hibridismo, mobilidade e multiterritorialidade numa perspectiva geográfico-cultural integradora. In: SERPA, Angelo (Org.). **Espaços culturais**: vivências, imaginações e representações. Salvador: EDUFBA, 2008. p. 393-419.

HAESBAERT, Rogério. **O mito da desterritorialização**: do 'fim dos territórios' à multiterritorialidade. 10 ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2016.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Trad. Tomaz T. da Silva, Guaciara L. Louro. Rio de Janeiro: DP&A, 2004.

IASBECK, Luiz Carlos Assis. Método semiótico. In: DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio Barros (org.). **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. 2ed. São Paulo: Atlas, 2008. p. 193-205.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Trad. Carlos Irineu da Costa. 2ed. São Paulo: Editora 34, 2000.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** São Paulo: Editora 34, 2011.

MAFFESOLI, Michel. **O tempo das tribos**: o declínio do individualismo nas sociedades de massa. 2ed. Trad. Maria de Lourdes Menezes. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1998.

PAZ, Octávio. El lenguaje. In: PAZ, Octávio. **El Arco y La Lira**. México: Fondo de Cultura, 1956. p. 29-38.

PESAVENTO, Sandra Jatahy. **O imaginário da cidade**: visões literárias do urbano – Paris; Rio de Janeiro; Porto Alegre. 2ed. Porto Alegre: Ed. UFRGS, 2002.

POSSENTI, Sírio. **Os humores da língua**: análises linguísticas de piadas. Campinas: Mercado de Letras, 1998.

RECUERO, Raquel. Sobre sites de redes sociais. In: RECUERO, Raquel. **Redes sociais na internet**. 2ed. Porto Alegre: Sulina, 2014. p. 178-187.

REGUILLO, Rosana. Pensar los jóvenes: um debate necessário. In: REGUILLO, Rosana. **Culturas juvenis**: formas políticas des desencanto. Buenos Aires: Siglo Veintiuno editores, 2013. p. 19-38.

SANTAELLA, Lúcia. O leitor ubíquo. In: SANTAELLA, Lúcia. **Comunicação ubíqua**: repercussões na cultura e na educação. São Paulo: Paulus, 2013. p. 265-284.

SANTAELLA, Lucia. **O que é semiótica**. São Paulo: Brasiliense, 2007. (Coleções primeiros passos).

SANTOS, Andréa Pereira dos. **Juventude da UFG**: trajetórias socioespaciais e práticas de leitura. Tese (Doutorado em Geografia) – Instituto de Estudos Socioambientais, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2014.

Ciberespaço, espacialidade e identidade na construção de sociabilidades da juventude M1L GR4U
Johnathan Pereira Alves Diniz

SOUZA, Marcelo Lopes de. Apresentação: socioespacial, sócio-espacial... ou sobre os propósitos e o espírito deste livro. In: SOUZA, Marcelo Lopes de. **Os conceitos fundamentais da pesquisa sócio-espacial**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2013. p. 9-18.

ALTERMANN, Dennis. Qual a diferença entre redes sociais e mídias sociais? **Midiatismo**: Observando e traduzindo o mundo digital. 2010. Disponível em: <https://www.midiatismo.com.br/qual-a-diferenca-entre-redes-sociais-e-midias-sociais>. Acesso em: 31 jan. 2022.

TURRA NETO, Nécio. **Enterrado Vivo**: identidade punk em Londrina. São Paulo: Editora UNESP, 2004.

TURRA NETO, Nécio. **Múltiplas trajetórias juvenis em Guarapuava**: territórios e redes de sociabilidade. Tese (Doutorado em Geografia) – Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Ciências e Tecnologia, 2008.

TURRA NETO, Nécio. Movimento hip-hop do mundo ao lugar: difusão e territorialização. **Revista de Geografia**, v. 1, p. 1-11, 2013.

Submetido em abril de 2021.

Revisado em junho de 2021.

Aceito em dezembro de 2022.