

## DA CIDADE REAL ÀS CIDADES VIRTUAIS: O LOCAL DO CIBERESPAÇO

Luanna Vaz Amaro<sup>1</sup>  
Maíra Cordeiro dos Santos<sup>2</sup>  
Beliza Áurea de Arruda Melo<sup>3</sup>

Resumo: Revelar a heterogeneidade simbólica da cidade, quase impossível de ser alcançada, tem sua expressão mais correta nas mudanças que atravessam não só os modos de experimentar o território ao qual pertencem como também às formas de viver as identidades deste território, e a mídia ou as mídias são formas delas. Essas mudanças se encontram fortemente associadas às transformações perceptíveis da tecnologia da comunicação, ao movimento de desterritorialização e internacionalização dos mundos simbólicos e ao afastamento de algumas fronteiras: tradição e modernidade, local e global, cultura letrada e cultura audiovisual. Para tanto, utilizar-se-ão as teorias de, Bhabha: 2003, Martín-Barbero, 1997. Santaella, 2003 e 2007. Firmino, 2006. Ferreira, 2003. Bosi, 1979.

“O espaço público da cidade se desintegra, *o fluxo, a fragmentação*, a reclusão doméstica e a comunicação, mediada pela televisão e pelas novas tecnologias, reconfiguram hábitos e culturas, criando diferentes sociabilidades.”

(Jesús Martín-Barbero)

Revelar a heterogeneidade simbólica da cidade, quase impossível de ser alcançada, tem sua expressão mais correta nas mudanças que atravessam não só os modos de experimentar o território ao qual pertencem como também às formas de viver as identidades deste território, e a mídia ou as mídias são formas delas. Essas mudanças se encontram fortemente associadas às transformações perceptíveis da tecnologia da comunicação, ao movimento de desterritorialização e internacionalização dos mundos simbólicos e ao afastamento de algumas fronteiras: tradição e modernidade, local e

---

<sup>1</sup> Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Linguística da Universidade Federal da Paraíba (PROLING/UFPB).

<sup>2</sup> Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Linguística da Universidade Federal da Paraíba (PROLING/UFPB).

<sup>3</sup> Orientadora. Professora do Programa de Pós-Graduação em Linguística da Universidade Federal da Paraíba (PROLING/UFPB).

global, cultura letrada e cultura audiovisual. Na relação sobre esses novos modos de “estar juntos ou separados” aparecem em primeiro lugar as transformações, ainda sensíveis, que os acelerados processos de modernização urbana produzem e os cenários de comunicação que, em suas fragmentações e fluxos, conexões e redes, são apresentados e representados pela cidade virtual.

Segundo Firmino (2000, p.3):

“As cidades virtuais são vistas como um novo elemento que se junta a outros (aqui chamados de tradicionais), para formar a complexa estrutura da realidade urbana contemporânea (território, espaço e lugar). Este argumento corrobora com a ideia de uma cidade recombinate ou simbiótica... As cidades virtuais podem ser vistas como elementos de inovação tecnológica que afetam o espaço e provocam transformações (sociais e econômicas) como marca de uma era específica da história”.

As “cidades virtuais” ou “digitais” se tornam cada vez mais o reflexo das “novas comunidades”, cidades ou regiões. Esse reflexo se dá através da representação virtual desse determinado território com o uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC). Dessa forma o espaço urbano passa não mais a ser considerado somente por seus aspectos sociais, culturais e geográficos, mas também, as características virtuais devem definir esse espaço urbano. Há a quebra da ideia de hegemonia dos paradigmas de espaço industrial modernista que dominam a noção do conceito de cidade. A implicação das ideias de um espaço complexo e social é a inter-relação que se faz deste com o tempo, já que este espaço é visto como um meio complexo que interage dialeticamente com diversos contextos sociais, daí o tempo histórico se torna particularmente importante. Essa relação complementa o papel atual das Tecnologias da Informação e Comunicação na diminuição das distâncias e na relativização do tempo em função do espaço e essas redes de comunicação faz pensar que existe uma fusão entre o tempo e o espaço numa simultaneidade de informações. Essas novas tecnologias trazem uma ideia de cidade aterritorial, um espaço sem fronteiras, longe dos conceitos territoriais (regiões, estados nacionais, municípios, etc.) que sobrevivem fora da virtualidade das mídias apenas para manter a ordem das convenções políticas e administrativas internas e externas.

As cidades virtuais podem ser vistas como elementos de inovação tecnológica que afetam o espaço e provocam transformações (sociais e econômicas) como marca de uma era específica da história. A cidade virtual é tida como um elemento caracterizador da cidade contemporânea se torna o resultado de uma coexistência dialética de pessoas,

territórios, instituições e fluxos oriundos de eras diferentes da história urbana. Dessa forma o ciberespaço é a necessidade dessa sociedade moderna em se atualizar, representando a vida urbana aumentada, potencializada pelas interações virtuais e seus efeitos. As novas tecnologias, presentes na “cidade virtual” e formadoras da cidade contemporânea não transformam a cidade em algo novo e desconhecido, mas redefine algumas de nossas relações com o espaço, a cidade e, conseqüentemente, com a própria vida urbana.

Para Marín-Barbero (1996, p. 27):

O processo modernizador da urbanização responde a uma dinâmica de novas tecnologias comunicacionais, que pressionam para uma sociedade mais aberta e interconectada, que agilizam os fluxos de informações e as transações internacionais, que revolucionam as condições de produção e de acesso ao saber, mas ao mesmo tempo apagam memórias, transtornam o sentido do tempo e a percepção do espaço, ameaçando as identidades, pois é nelas que se configuram os imaginários em que se plasmam os novos sentidos que, em sua heterogeneidade, hoje cobrem tanto o local quanto os modos de pertencimento e reconhecimento que fazem a identidade nacional.

Uma forma de pensar hoje a cidade é assumir uma experiência de desordem e opacidade que resiste a alguns conceitos ou pré-conceitos convencionais e exige um pensamento nômade e plural, capaz de driblar algumas divisões e integrar algumas dimensões e perspectivas até agora separadas.

Essa hegemonia do paradigma informacional sobre a dinâmica do urbano leva a descobrir que a cidade já não é só um espaço urbano ocupado, mas também, um espaço comunicacional, que conecta entre si diversos territórios e os conecta com o mundo. Um exemplo prático dessa conexão entre os diversos territórios é a série de programas apresentados por Regina Casé no programa “Fantástico” exibido aos domingos na Rede Globo. Como a própria Regina Casé diz “*Periferia rima com tecnologia*”, viajando por favelas, comunidades e “quebradas” de todo o Brasil, Regina Casé deparou com um fenômeno que contraria o senso comum sobre esses lugares: não é por serem pobres que são desconectados. As grandes periferias brasileiras já se digitalizaram. Tudo aconteceu na marra, aos trancos e barrancos, mas hoje é realidade inegável. É difícil encontrar um lugar urbano no país inteiro, mesmo os mais pobres, que não tenha sua *lan-house*. E mais: onde a *lan-house* local não tenha se transformado numa nova espécie de praça, uma mistura de ponto de encontro de divertimento social com escritório público e centro de comunicações e também de produção/divulgação artística. Mesmo onde já há

presença de computadores em casa - coisa que para surpresa de muitos é cada vez mais comum até mesmo em favelas - as *lan-houses* continuam a atrair uma animadíssima clientela, virando um dos maiores símbolos da nova cultura “ciberpopular” brasileira. A *Lan-House* se torna o estúdio e o ponto de partida de onde Regina Casé tenta entender como tudo isso aconteceu e o que isso revela da sociedade brasileira no Século XXI, com periferias diferentes tendo acesso e inventando usos diferentes para os mais novos aparelhos tecnológicos. Esse quadro investiga (de forma como sempre bem humorada, mas sem perder a seriedade jamais) vários aspectos dessa “tecno-antropofagia” extremamente voraz da periferia: a favela invadiu os sites de relacionamento tipo Orkut, grava vídeos para colocar online, inventa maneiras hilárias de economizar na conta do celular (aparelho que se transformou numa espécie de carteira de identidade), arruma emprego online, cria novos modelos de negócio para vender música ou até aprende japonês para ver desenho animado na rede. Em busca das experiências mais reveladoras sobre esses novos costumes digitais, Regina Casé já viajou para periferias de Salvador, Fortaleza, São Paulo e vasculhou a Zona Oeste do Rio e a Baixada fluminense.



Imagem 01: [www.centraldaperiferia.globoblog.com](http://www.centraldaperiferia.globoblog.com).

O espaço inaugurado pela modernidade tardia é justamente o espaço próprio da linguagem híbrida, das formas não-dicotômicas de se assumir e perceber o real e seu dizer. O impacto dessa linguagem faz da identidade um conceito híbrido. A cultura, por sua vez, em suas múltiplas facetas, molda a identidade através da oferta de meios

simbólicos que desarmam os projetos de homogeneização. A cultura molda-se através do choque com o diferente. Ela situa a todos de frente uns para os outros e possibilita, assim, a releitura do diferente, reconhecendo-o como partícipe da produção cultural e da formação do tecido identitário, deixando à mostra a relatividade do que se pensava sólido e essencialmente constituído. Situando esta discussão no contexto da comunicação – o que este trabalho se propõe a fazer – diante das questões que envolvem as identidades e suas diferenças relacionadas à categoria de periferia e centro, a mídia pode vir a ocupar importante papel de remarcação/desconstrução de fronteiras e situar todos *em face de* todos. A mídia posiciona-se como detentora de um papel privilegiado de elocução quando se situa olhando a partir de dentro o que está de fora, trazendo, assim, o fora para dentro e evidenciando que o fora e o dentro se pertencem e se misturam no hibridismo do encontro. Revela mais que informa (sobre o outro) para abrir horizontes em um caminho importante para se produzir encontros.

Para Marín-Barbero (1996, p. 229):

E o lugar da cultura na sociedade muda também quando os processos de globalização econômica e informacional reavivam a questão das identidades culturais – étnicas, raciais, locais, regionais – até o ponto de convertê-las em dimensão protagonista de muitos dos mais ferozes e conflitos bélicos dos últimos anos, ao mesmo tempo em que essas mesmas identidades, mais as de gênero e as de idade, estão reconfigurando a fundo a força e o sentido dos laços sociais e das possibilidades de convivência no nacional.

Entretanto, esse potencial de reconfiguração identitária, de reorganização da lógica dos modelos de representação simbólica deve ser analisado e utilizado com cuidado. Para atender ao mercado, abranger mais consumidores é possível que a mídia processe as diferenças no caminho de sua folclorização – tomando o diferente como exótico e esvaziando seu sentido – ou ainda nivelando as diferenças para facilitar sua inclusão no mercado global O QUE REPRESENTARIA UMA CONTRADIÇÃO, produzir material de consumo e vender mais produtos “culturais”. Como uma faca de dois gumes, a mídia pode então exercer encontros ou desencontros identitários, pode romper ou não com os padrões de representação simbólica. Trazer para a discussão o que é periféricamente estabelecido, reconfigurar os conceitos do que é ou não central pode ser uma abertura ao diálogo entre as diferenças. Entretanto, os meios de comunicação de massa, guiados pelos índices de audiência e do lucro, acabam por

veicular discursos midiáticos, muitas vezes, moldados pela lógica da hegemonia e do globalismo do mercado, o que caracterizaria um modelo de poder.

A mídia pretende vender estilos de vida. As corporações da mídia e entretenimento exercem um duplo papel estratégico na contemporaneidade. O primeiro diz respeito à sua condição peculiar de agentes operacionais da globalização, do ponto de vista da enunciação discursiva. Não apenas legitimam o ideário global como também o transformam no discurso global hegemônico, propagando visões de mundo e modos de vida que transferem para o mercado a regulação das demandas coletivas, produzindo novos tipos de sociedades em que a mídia e a tecnologia se tornam os princípios organizadores. A retórica da globalização intenta inculcar a convicção de que a fonte primeira de expressão cultural se mede pelo nível do consumo dos indivíduos. Esse tipo de argumentação implica, como contrapartida não declarada, a deslegitimação ideológica de qualquer formulação alternativa ou contestatória.

Neste sentido, o discurso hegemônico dos meios de comunicação de massa tem linguagem de autovalidação, autojustificação e no fim das contas outras formas de linguagem mostram-se enfraquecidas. A máquina comunicativa constrói tecidos sociais que esvaziam, ou tornam ineficaz, qualquer contradição; cria situações nas quais, antes de neutralizar coercitivamente a diferença, parece absorvê-la num jogo insignificante de equilíbrios autogerados e auto-reguladores.

As mídias, principalmente o computador, conectado a internet, representa um grande complexo nômade onde os espaços são cruzados por torpedos, como os e-mails. A forma como os habitantes das cidades se comportam em ambientes públicos e privados mudou como o surgimento do celular e da internet.

Os processos de produção da cultura de massas foi sendo semeados por processos de produção, distribuição e consumo comunicacionais a que chama de cultura das mídias, esse processo segue uma ordem de “eras culturais: a cultura oral, a cultura escrita, a cultura imprensa, a cultura de massas, a cultura das mídias e a cultura digital” (SANTAELA 2003, p.24), esses processos por si só moldam novos ambientes socioculturais.

A cultura das mídias não se confunde nem com a cultura de massas, de um lado, nem com a cultura digital ou ciberculturas de outro. É, isto sim, uma cultura intermediária, situada entre ambas. Quer dizer, a cultura digital não brotou diretamente da cultura de massas, mas foi sendo semeada por processo de produção, distribuição e consumo comunicacionais a que chamo de “cultura das mídias”.” (SANTAELA, 2003, p.26).

O espaço virtual está em vias de globalização planetária e já constitui um espaço social de trocas simbólicas entre as pessoas dos mais diversos locais do planeta. O ciberespaço agrega o espaço socialmente produzido, sendo este uma estrutura criada pela evolução dos recursos tecnológicos e pelas construções sociais resultantes das apropriações feitas pelos indivíduos. O ciberespaço é visto como uma dimensão da sociedade em rede, onde os fluxos definem novas formas de relações sociais. A cibercultura já é definida como um conjunto de técnicas, práticas, atitudes, modos de pensamento e valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento da internet como meio de comunicação, e surge com a interconexão mundial de computadores, constituindo o principal canal de comunicação e suporte da memória urbana.

Segundo Bergmann (2007, p. 4):

O ciberespaço e a cibercultura constituem parte integrante da sociedade contemporânea, cabendo às ciências sociais buscar a compreensão dessa nova forma de materialização do espaço capitalista. Marco Silva (2003), comenta sobre a necessidade dos professores perceberem as mudanças paradigmáticas ocasionadas pela informática: em relação à própria tecnologia – a tela do computador como um ambiente de “adentramento e manipulação, com janelas móveis e abertas a múltiplas conexões”, a utilização de uma nova forma de linguagem – hipertextual e icônica. E o computador conectado em rede, como um recurso comunitário, associativo, cooperativo.”

A Internet se torna a construção mais atual de cada cidade trazendo sempre algo da tradição consigo. A cidade virtual torna-se um símbolo de maior nomadismo, um modo eficaz que liga os modos nômades de habitar a cidade - do emigrante àquele que é obrigado a seguir indefinidamente emigrando dentro da própria cidade, à medida que se vão urbanizando as invasões e valorizando-se os terrenos, até à banda juvenil que periodicamente desloca seus lugares de encontro - com os modos de ver a partir dos quais o telespectador explora e atravessa o palimpsesto dos gêneros e os discursos, e com a transversalidade tecnológica que hoje permite enlaçar o terminal informático, o trabalho e o ócio, a informação e a compra, a investigação e o jogo.

O fenômeno das cidades virtuais passa pela noção de espaço como uma entidade dinâmica e social, e com isso, os espaços urbanos em sua essência, que carregam a complexidade, objetos e ações quanto suas contrapartidas tradicionais.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com o surgimento desse novo espaço virtual, novas formas de sociabilidade emergem nos ambientes virtuais, permitindo uma integração dinâmica de diferentes modalidades perceptivas. Varias formas de organização social se fazem presentes também nos espaços virtuais, formando Comunidades Virtuais de Aprendizagem (CVA), tribos virtuais (cyberpunks, ...), surgem novos personagens como os hackers, os crackers, novas praticas como as de pedofilia, de terrorismo, os “cibercrimes”, mas também constituem-se espaços para manifestações sociais – a “cibermilitância” - de ordem ecológica e humanitária como as ONGs. As corporações da mídia e entretenimento exercem um duplo papel estratégico na contemporaneidade. O primeiro diz respeito à sua condição peculiar de agentes operacionais da globalização, do ponto de vista da enunciação discursiva.

## REFERÊNCIAS

FIRMINO, Rodrigo José. *A simbiose do espaço: cidades virtuais, arquitetura recombinante, e a atualização do espaço urbano*. 2006.

MARTÍN-BARBERO, JESÚS. La ciudad virtual: transformaciones de la sensibilidad y nuevos escenarios de comunicación (A cidade virtual: transformações da sensibilidade e novos cenários de comunicação). *Revista de la Universidad de Valle*. Cali: Univalle, n. 14, ago. 1996, com tradução de Sílvia Borelli. MARGEM. São Paulo. Educ. n.6. Novembro de 1997.

Portal O Globo. Disponível em: <[www.globo.com](http://www.globo.com)> Acesso em: 10 abril 2010.

Portal O Globo. Central da Periferia. Disponível em: <[www.centraldaperiferia.globoblog.com](http://www.centraldaperiferia.globoblog.com)> Acesso em: 15 março 2010.

SANTAELLA, Lúcia. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.

\_\_\_\_\_. *Linguagens líquidas na era da mobilidade*. São Paulo: Paulus, 2007.