



SOCIABILIDADE JUVENIL NA METRÓPOLE GOIANIENSE: UM DIÁLOGO DE IDENTIDADE E ESPACIALIDADE NO CIBERESPAÇO

Johnathan Pereira Alves Diniz ¹
Eguimar Felício Chaveiro ²

RESUMO

Discute-se neste artigo, a partir da Metrópole Goianiense, o ciberespaço, como espaço das práticas culturais exercidas pela Juventude MIL GR4U. Pressupõe-se que a compreensão do ciberespaço da Metrópole, perpassa pela linguagem humorística, num diálogo de identidade e espacialidade, 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, será realizada a análise ao vídeo intitulado *Coronacésio*, postado na página de mídia social Goiânia MIL GR4U, que utiliza o humor e a ironia para retratar o cotidiano da Metrópole. 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 do diálogo criando territorialidades, espacialidades e reforçando identidades.

Palavras-chave: Juventude. Práticas culturais. Metrópole Goianiense. Ciberespaço.

RESUMEN

Se discute en este artículo, a partir de la Metrópolis Goianiense, el ciberespacio, como espacio de las prácticas culturales ejercidas por la Juventud MIL GR4U. Se supone que la comprensión del ciberespacio de la Metrópolis, impregnada por el lenguaje humorístico, en un diálogo de identidad y espacialidad, permeados por prácticas culturales juveniles, lugar donde ejercen su espacialidad e identidad. La articulación en vivir el espacio se caracteriza en la lectura de la ciudad, pues son en las dinámicas socio-espaciales que evidencian las vivencias juveniles. Mediante enfoque semiótico, se realizará el análisis del video titulado *Coronacesio*, publicado en la página de medios sociales Goiânia MIL GR4U, que utiliza el humor y la ironía para retratar el cotidiano de la Metrópolis. La juventud se lanza en el flujo constante del ciberespacio, aprendiendo formas de comprender la realidad, potenciada por la interactividad, en que tales imágenes hacen del espacio urbano el lugar de proximidad, del encuentro y del diálogo creando territorialidades, espacialidades y reforzando identidades.

Palabras clave: Juventud. Prácticas culturales. Metrópolis Goianiense. Ciberespacio.

¹ Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Geografia da Universidade Federal de Goiás - UFG, johnathan.diniz@discente.ufg.com;

² Professor Doutor do Instituto de Estudos Socioambientais da Universidade Federal de Goiás - UFG, eguimar@ufg.br;



INTRODUÇÃO

Concebemos que o ciberespaço da Metrópole Goianiense está ligado à espacialidade da juventude, sendo este, o lugar da percepção, das práticas sociais e culturais que reforçam sua multiterritorialidade. Faz-se uma reflexão sobre esse olhar acerca da dinâmica das cidades no espaço virtual, pois ela é objeto de vários discursos e olhares que se justapõem, compõem e contradizem (PESAVENTO, 2002), formados pelas relações sociais. Enuncia-se que a compreensão do ciberespaço corrobora na adoção de sociabilidades, num interessante diálogo entre identidade e espacialidade a partir do estudo de caso da Metrópole Goianiense, tendo as mídias sociais³, o espaço, no qual, os jovens interagem, constroem e reconstroem a paisagem.

Na Metrópole Goianiense virtual, os jovens buscam resgatar os valores sócio-ciberculturais, retratando situações genuinamente goianas, gerando identificação de quem habita este espaço geográfico. O recorte utilizado para esta abordagem será o vídeo intitulado *Coronacésio*⁴, postado na página de mídia social intitulada *Goiânia Mil Grau*, página esta que retrata o espaço da Metrópole Goianiense na Internet, de forma humorística e irônica.

A escolha desse vídeo se deu pelo fato que se trata de uma paródia elaborada por um grupo de jovens que residem na Metrópole Goianiense que, retratam o cotidiano, fazendo alerta à Pandemia do Coronavírus (SARS-COV-2), realizando uma crítica social. O discurso humorístico adotado no vídeo proporciona a reflexão dos sujeitos sobre o cotidiano, numa forma lúdica de expressar uma crítica social (por meio da ironia), mas também, uma forma de expressar sua espacialidade. A palavra *césio* emula uma espacialidade, que pode ser evidenciada na página *Goiânia Mil Grau*, pois eles se intitulam *'loucos por césio'*. É uma forma de fazer com que essa triste história não caia no esquecimento, mesmo utilizando o humor como forma de comunicação, e, como forma de gerar identificação e, conseqüentemente, espacializar-se.

³ 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 (TELLES, 2010).

⁴ 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.



Diante dos dilemas sociais enfrentados na Metr pole, a juventude ressignifica o cotidiano, na tentativa de se reconhecerem como pertencentes a este lugar, sendo detentores de suas pr ticas culturais. A cidade pode ser lida de m ltiplas formas, e a juventude tem sua forma pr pria de l -la. Tais valores culturais s o essenciais para nossa compreens o da Metr pole Goianiense no ciberespaço, seja poss vel evidenciar caracter sticas culturais e sentidos que identificam estes jovens. Portanto, a cidade inventa e se reinventa, sendo constantemente constru da e reconstru da a partir do laço estabelecido pelo sujeito, possibilitando a atribuiç o de novos significados. Torna-se crucial direcionar nosso olhar geogr fico, ou seja, analisar a din mica s cio-espacial e identit ria desses jovens.

METODOLOGIA

Evidencia-se, como aporte metodol gico, a abordagem semi tica, uma vez que a leitura dos significados das imagens proporciona a apreens o dos sentidos. Para Santaella (2007), a semi tica   a ci ncia que investiga todas as linguagens poss veis, ou seja, tendo o objetivo de constituiç o de todo e qualquer fen meno atribuídos   produç o de signifiça o e de sentido. A abordagem semi tica n o se refere diretamente   realidade, mas a prefere fazer por meio do *signo*⁵ e do *texto*⁶. Com base nessas afirmaç es, tentar  revelar neste artigo, pelos trechos da par dia e pelos fragmentos das imagens do v deo (*frames*), as m ltiplas imagens da cidade que n o se sobrep em, mas coexistem.

A Metr pole real e virtual parte de um mesmo significado, num misto de sentimentos, lembranças paisagens, not cias e s mbolos, capazes de dar consist ncia   representaç o da realidade (IASBECK, 2008).   preciso adentrar no universo juvenil e conhecer os itiner rios percorridos por eles no ciberespaço. A percepç o da cidade tamb m se faz necess rio, para que se possa entender o uso da linguagem na produç o de sentidos e de novos significados. Portanto, denominar  neste artigo que este coletivo de jovens de Juventude MIL GR4U (l -se mil grau), ou seja, constitu dos de sujeitos

⁵ Signo (conceito base da semi tica de Charles Peirce)   tudo aquilo que nos chega da realidade, que permitem perceber uma parte ou uma dimens o que representa o todo. Portanto n o   uma realidade inteira (IASBECK, 2008).

⁶ Texto (originada por semioticistas russos), que traduz tudo aquilo que se pode denominar de ambiente do signo, ou seja, s o as marcas que interpretam o signo, contidos na representaç o de um determinado objeto (IASBECK, 2008).



produzem e reproduzem o espaço, criam territorialidades, imprimem identidades e dão movimento aos lugares, no ciberespaço da Metrópole Goianiense.

Os significados constituem o foco da atenção dos estudos geográficos. É nesta perspectiva que Claval (2001) acrescenta ao clássico questionamento formulado no passado sobre as causas da diferenciação entre lugares, pois os sujeitos não vivem os lugares do mesmo modo e não os percebem da mesma maneira, conseqüentemente os sentimentos e as afetividades também são diversificados. Paz (1956, p. 33) salienta que “incluir a linguagem no campo dos movimentos expressivos. Antes de falar, o homem gesticula. Gestos e movimentos possuem significação”.

Para a realização deste estudo foi utilizado o método qualitativo, que de acordo com (MATIAS-PEREIRA, 2012) parte do entendimento de que existe uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, isto é, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito, não sendo possível ser traduzida em números. O autor complementa que “a interpretação dos fenômenos e a atribuição de significados são básicas no processo de pesquisa qualitativa. [...] O processo e seu significado são os focos principais da abordagem” (MATIAS-PEREIRA, 2012, p. 87). Desta forma análise do vídeo intitulado *Coronacésio* norteará os caminhos metodológicos estabelecidos por este estudo.

Ao propor essa análise semiótica, tentou-se investigar a indissociabilidade da Metrópole Goianiense real e virtual, partindo de um mesmo significado, num misto de sentimentos, lembranças paisagens, notícias e símbolos, capazes de dar consistência à representação da realidade (IASBECK, 2008). Neste sentido, a semiótica peirciana está longe de ser apenas uma ciência, mas é na realidade uma filosofia científica da linguagem (SANTAELLA, 2007). Os jovens habitam e vivenciam a Metrópole virtual, que também é o lugar de encontro, das diferenças, dos debates e do exercício do reforço de sua espacialidade e sua identidade.

REFERENCIAL TEÓRICO

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 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) entende que a cidade é um espaço público e um 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 (CAVALCANTI, 2013, p. 78).

Vê-se, assim, a Metrópole Goianiense ser construída no ciberespaço, pelas imagens ressignificadas pela juventude, que recontam esta história. Quando se fala em 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. Portanto, Reguillo (2013) afirma 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 MIL GR4U tem forma própria de ler o mundo e acredita-se que, através do ciberespaço, reafirmam ser pertencentes 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 leitura da cidade e suas expressões no espaço. A percepção da Metrópole Goianiense 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

Neste sentido, a Juventude MIL GR4U constrói itinerários para retratar o cotidiano na Metrópole, reforçando sua espacialidade, 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. Dessa forma, o autor salienta que a compreensão do riso e a comicidade, não impede o estudo do contexto sociocultural em que eles se manifestam. 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.

No ciberespaço da Metrópole Goianiense, os jovens recriam paisagens e reafirmam detentores da produção dos sentidos que são abordados nas linguagens verbal e não-verbal. O tom de humor e da ironia representados pela juventude sempre nos revelam problemas recorrentes das nossas cidades 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 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” (BAKTHIN, 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. Temos a Metrópole Goianiense que se permite ser lida, produzida e representada de diversas formas.

Ao observar a imagem, assegura-se que a Metrópole Goianiense 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 Goianiense representada 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. Haesbaert (1999) afirma que isso é reforçado 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 espaço⁸”. Santaella (2007), adotando a base conceitual de Charles Peirce (expoente 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. Aponta-se, portanto, que o itinerário percorrido pela juventude perpassa pela produção de sentidos das imagens e da linguagem humorística, característicos de páginas de mídias sociais.

A Juventude MIL GR4U assume seu papel de leitores 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, Hall (2004), 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, centrada na identidade e espacialidade dos jovens.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Cada cidade é vivida e experienciada por diferentes olhares dos sujeitos, deste modo, tem-se a Metrópole Goianiense imaginada sob as perspectivas da juventude. Santos (2014) reitera que essa juventude não é mera expectadora das transformações que ocorrem no mundo, mas tentam de alguma forma, refletir acerca dos acontecimentos que

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 os jovens, deixando marcas de sua territorialidade e explorando outros lugares, dentre eles o ciberespaço.



incendem na sua vida pessoal, profissional e coletiva. E neste espaço que se configura os itinerários e práticas juvenis, pois 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 conseqüentemente ocorrem no território.

A Metrópole Goianiense virtual, espaço, no qual, os jovens projetam sua imaginação e a reconstruem, portanto, as vivenciam por meio das mídias sociais e pela interação com os outros (SANTOS, 2014). Essas imagens imaginárias também contêm ou podem conter sempre um espaço. Em suma, são uma somatória de sensações, emoções experimentadas e vivências em lugares diversos na Metrópole. Sendo assim, a cidade carrega consigo uma série de imagens individuais e coletivas, que avaliadas, são somadas e sobrepostas uma à outra, formando a paisagem da Metrópole Goianiense, no espaço virtual, num misto de sentimentos juvenis que povoam a cidade.

Para exemplificar essa leitura dos jovens na Metrópole Goianiense, traz-se a afirmação de um dos criadores da página Goiânia MIL 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 MIL GR4U com a Metrópole Goianiense imaginada, trazemos a temática do vídeo intitulado *Coronacésio*¹⁰, da página de mídia social Goiânia Mil Grau, que aborda o contexto da Pandemia do Coronavírus e seu reflexo na consciência do jovem ao retratar a Metrópole Goianiense, baseada em aspectos simbólicos e sociais. O vídeo trata-se de uma paródia da música *7 rings*, da cantora *Ariana*

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

¹⁰ 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



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*

Decidiu-se preservar algumas expressões grafadas em itálico, 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 segue 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 faculdade, a imagem ressalta a Universidade Federal de Goiás (UFG), que se torna o lugar de referência para o jovem universitário. Como a UFG (Campus Samambaia) se localiza



na parte norte da cidade, relativamente afastada do restante da cidade, os deslocamentos se tornam enormes, em relação ao contexto metropolitano. Neste sentido, é podemos elaborar um paralelo semiótico quando se analisa as experiências vividas pelos sujeitos a cada momento do cotidiano e representadas por esta paródia.

Figura 2 – Elementos que identificam o espaço da MetrÓpole Goianiense.



Fonte: Reprodução *Facebook*, Goiânia M1L GR4U, 2020.

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

Neste sentido, reitera-se a afirmativa de 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) reitera que a “[...] recepção/reprodução de ideias e imagens correspondem à necessidade, a enfrentamentos e a campos de luta”, deste modo, a MetrÓpole Goianiense 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 da representação juvenil e 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.

Figura 3 – Representações imagéticas do cenário urbano da MetrÓpole.



Fonte: Reprodução *Facebook*, *Goiânia MIL GR4U*, 2020.

Ao associar as imagens apresentadas na figura 2 e 3 ao texto da paródia é possível observar que a ironia perpassa os itinerários juvenis no 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. Acselrad (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 no jeito de falar, como por exemplo, as expressões: ‘*de boa*’, ‘*sistindo TV*’, ‘*não seja Zé*’ e ‘*esse bagulho virou um trem sério*’. Neste sentido, a identidade cultural da Metrópole Goianiense 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 020*” e “*como coxinha do terminal*”.

Consideram-se, 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. Ao mencionar o neologismo *Coronacésio*, os jovens possibilitam 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 a se identificam com o lugar retratado. Com a pandemia do Coronavírus, a única metrópole a ser acessada em sua plenitude pela Juventude MIL GR4U (com valores sócio-espaciais que aproximam os sujeitos), é a Goiânia virtual.

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 Goianiense 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).

Os sujeitos que interagem as imagens da paródia *Coronacésio*, proporcionam em novos sentidos atribuídos, com os sentidos cômicos que abrangem a 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 Goianiense 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).

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 Goianiense, englobam todas as parciaisidades de imaginação da cidade. O real e o virtual se conjugam em um grande conjunto, onde um está intrinsecamente ligado ao outro. Praticar essa Metrópole se torna uma atividade, um estender-se pelo mundo, elo afetivo entre o sujeito e o lugar, entre a juventude e a Metrópole Goianiense, pois possui relação afetiva com a outra, pois são habitadas e vivenciadas pelos mesmos sujeitos. Dessa interação surge a narrativa geográfica, evidenciadas 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.

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. Essas dinâmicas refletem dilemas cotidianos da cidade compreendendo as sociabilidades juvenis contidas na Metrópole Goianiense.



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* 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 Goianiense. A cidade virtual se torna o lugar da imaginação, uma cidade praticada pela Juventude MIL GR4U.

Pontua-se, também, que os itinerários juvenis são estimulados pelas dinâmicas sócio-espaciais, construídas através linguagem humorística, característicos das páginas de mídias sociais que retratam o cotidiano citadino. Nota-se que é no ciberespaço que os jovens habitam e vivenciam 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 locais 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 se constituem em espaços de interação.

A Metrópole Goianiense 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, no espaço virtual, os jovens produzem e reproduzem o espaço urbano, criando espacialidades e territorialidades, imprimindo identidades e permitindo que a cidade seja lida sob itinerários, ou seja, há um grandioso e intenso diálogo que perpassam pelas sociabilidades juvenis.



REFERÊNCIAS

- ACSELRAD, Márcio. O humor como estratégia de comunicação. *In*: GT DE COMUNICAÇÃO E CULTURA DA COMPÓS, 2003, Recife. **Anais [...]**. Recife: Compós, 2003. p. 1-12. Disponível em: http://www.compos.org.br/data/biblioteca_923.pdf. Acesso em: 20 fev. 2020.
- BHABHA, Homi K. **O local da cultura**. Tradução 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, MG: EDUFU, 2009. p. 15-31.
- CAVALCANTI, Lana de Souza. Jovens escolares e a cidade: concepções e práticas espaciais urbanas cotidianas. **Caderno Prudentino de Geografia**, Presidente Prudente, SP, n. 35, v. esp., 2013. p. 74-86. Disponível em: <http://revista.fct.unesp.br/index.php/cpg/article/view/2171/2611>. Acesso em: 10 dez. 2019.
- CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano**: artes de fazer. Tradução Ephraim F. Alves. 22. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014. 319 p.
- CHAGAS *et al.* 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. Disponível em: <https://goo.gl/4dsmDK>. Acesso em: 01 abr. 2021.
- CHAVEIRO, Eguimar Felício. Dizibilidades literárias: a dramaticidade da existência nos espaços contemporâneos. **Revista Geograficidade**, Niterói, RJ, 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.



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-goi%C3%A2nia-1.1183323>. Acesso em: 12 fev. 2020.

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

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: **Espaços culturais**: vivências, imaginações e representações. Angelo Serpa (org.). Salvador: EDUFBA, 2008. p. 393-419.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Tradução de Tomaz T. da Silva, Guaciara L. Louro. 11. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2004.

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

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

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

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. 2. ed. Porto Alegre: Ed. UFRGS, 2002.

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

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

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**. 2014. Tese (Doutorado em Geografia) – Instituto de Estudos Socioambientais, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2014.

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.

TELLES, André. **Definição de rede social e mídia social**. 2010. Disponível em: <http://www.midiatismo.com.br/comunicacao-digital/qual-a-diferenca-entre-redes-sociais-e-midias-sociais>. Acesso em: 20 nov. 2020.

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

TURRA NETO, N. Movimento hip-hop do mundo ao lugar: difusão e territorialização. **Anais I Seminário de Juventudes e Cidades**. Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2013. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/geografia/article/view/17962/9269>. Acesso em: 25 out. 2020.

TURRA NETO, Nécio. **Múltiplas trajetórias juvenis em Guarapuava: territórios e redes de sociabilidade**. 2008. Tese (Doutorado em Geografia) – Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Ciências e Tecnologia, 2008. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11449/105044>. Acesso em: 10 dez. 2019.