

CIBERCIDADES E A DESIGUALDADE SOCIAL: a tecnologia digital como ferramenta inclusiva em comunidades periféricas

LIMA, A.P.A.S. (1); MARÇAL, V.G. (2)

1. UEMG – Escola de Design.
apaslima6@gmail.com

2. UEMG – Escola de Design. Departamento de Configuração e Planejamento
gomesvivi@gmail.com

RESUMO

As cidades contemporâneas brasileiras foram conformadas em cenário de exclusão social desde suas formações e as pessoas que possuíam recursos escassos foram isoladas. Estas se viram obrigadas a morar em espaços periféricos com diversos direitos negados e esta situação se mantém até os dias de hoje. Nos últimos anos é notável perceber a ascensão das cibercidades, fenômeno no qual as cidades físicas se integram aos meios digitais, proporcionando o acesso aos equipamentos da cidade - antes exclusivo para as elites. Entretanto, os espaços de periferia são excluídos desse processo e, assim como na construção das cidades, a periferia ainda permanece privada do acesso à inovação. Desta maneira, este artigo tem como intuito discutir a situação de invisibilidade à qual a população das comunidades periféricas é submetida e como a tecnologia pode atenuar o problema da exclusão social observada nesses espaços.

Palavras-chave: cibercidades, tecnologia, periferia, desigualdade social

Introdução

A internet, é a tecnologia recente que mais tem causado mudanças na sociedade. Esse mundo cibernético, a cada dia, está mais atrelado ao espaço urbano e a integração da cidade física com a virtual forma as chamadas *cibercidades*. A cibercidade pode ser tida como proposta de uma cidade mais estruturada e democrática, encorajando a reconstituição do laço social, democratizando as gestões e otimizando o tempo. Entretanto, ela reforça o isolamento social, pois a pobreza nas metrópoles brasileiras explicita a desigualdade social, onde de um lado nota-se a cidade formal e que é campo dos investimentos públicos e privados e, do outro, a cidade informal na qual não se há os equivalentes benefícios (MARICATO, 2000, p.22). Assim, nesta pesquisa discute-se sobre as tecnologias digitais inseridas no âmbito urbano e os benefícios que elas podem oferecer para os espaços periféricos. Busca-se, também, relacionar as maneiras de atuação do design e da arquitetura em espaços mais modestos das cidades e constituindo um laço com a educação nesse processo.

Formação das cidades brasileiras e as comunidades periféricas

As cidades brasileiras iniciaram seus processos de urbanização com a chegada dos portugueses no território. As reformas urbanas realizadas no espaço brasileiro, no final do século XIX e início do século XX, baseavam-se no urbanismo moderno e, segundo Villaça (1999, p.180), elas desprezavam o passado colonial e impunham novas ideologias ao espaço. A população pobre foi excluída e expulsa para os morros e assim, a chegada da família real fortalece o caráter higienista das renovações citadinas (MARICATO, 2000, p.22).

Em 1888, quando promulgada a Lei Áurea, aproximadamente 800 mil escravos foram libertos, mas, sem qualquer assistência do Estado: foi-lhes negado acesso à educação, às terras cultiváveis e aos hospitais. Maricato (2000, p.22) afirma que a posse da terra confirma o poder político dos grandes proprietários e sua influência sobre os amplos investimentos em infraestrutura por parte do Estado para fins de desenvolvimento industrial. A burguesia industrial tinha o poder soberano desse novo mercado e, por isso, o processo de urbanização brasileiro possui laços da sociedade colonial.

Tecnologias digitais, cibercidades e design

As Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) tem um papel transformador na sociedade e atualmente, esse processo está intimamente relacionado à internet e possibilita constante interatividade e a ativa participação do usuário pela maneira não-convencional da disseminação da informação e a simplicidade em se publicar conteúdo (FONTES; GOMES, 2013, p.65). Sendo assim, a internet é a tecnologia fundamental para o surgimento do ciberespaço, proporcionando a popularização dos processos comunicacionais.

A virtualização do espaço urbano traz consigo algumas mudanças substanciais, conforme Daroda (2012, p.46), ocorre a ampliação do sentido de presença e estabelece uma nova forma de experiência. O ambiente urbano não pode mais ser considerado um território com delimitações, mas, sim, um sistema de serviços e informações e que remete à ideia de urbanização infinita. De acordo com Lemos (2004, p.5), as cibercidades potencializam as trocas entre os cidadãos e proporcionar a ocupação de espaços da cidade.

A atuação do designer na periferia

As periferias brasileiras convergem em uma situação de renegação e por mais que se note, cada vez mais, medidas para que as pessoas moradoras desses espaços tenham acesso a serviços básicos, o acesso à informação e educação ainda é falho. De acordo com Bastani; Possas (2016, p.4), o design – em especial o sistêmico – é capaz de elaborar inovações sociais, permite ampliar a cultura e identidade dos locais onde está atuando e assim sendo, muito pode ser proposto para os espaços periféricos. Tendo isso em conta, essa

pesquisa propõe um evento com ambiente de interação comunitária e que, consequentemente, possa usufruir das tecnologias digitais. É um espaço para proporcionar lazer, difusão de informação e um amparo para o ensino. Um local que proporcione a difusão das TIC's e, também, do debate, de maneira que o espaço possa ser amplamente usado por todos os moradores das comunidades periféricas.

O recinto constará com um espaço para livre uso das pessoas da comunidade, possibilitando o estudo, a discussão e a oferta de cursos. É pensado para ser um ambiente para a interação digital, onde ocorra a disseminação das tecnologias e inovações. E dessa forma, oportunizar o acesso à informação, ao conhecimento e viabilizando oportunidades para a população mais pobre e menos favorecida em questões educacionais.

Considerações finais

Entender a formação do espaço urbano brasileiro e sua carga histórica, é essencial para compreender a razão de existirem espaços periféricos até os dias atuais. É necessário que além de projetos acerca da malha arquitetônica desses espaços, ocorram medidas paliativas que apoiem o cidadão da periferia. Nesse processo, utilizando-se a metodologia do design e o profissional sendo um agente que promove a solução, considerando o problema dos usuários do espaço, é possível oferecer uma solução seja sustentável – economicamente, socialmente e ambientalmente.

Portanto nessa pesquisa vimos a importância de propormos um projeto que contemplasse todos esses aspectos. E reforçar que a atuação do profissional no ambiente periférico é necessária, para dar visibilidade à essas pessoas e propiciar que a desigualdade social – mesmo que lenta – se torne menor.

Referências Bibliográficas

- BASTANI, K. R.; POSSAS, D. C. 2016. Design sistêmico para inovação social: a construção de uma oficina de chá para idoso. *Blucher Design Proceedings*. Vol. 9. No. 2: 3295-3307.
- BAUMAN, Z. 1999. *Globalização: as consequências humanas*. Rio de Janeiro: Zahar.
- BUENO, E. 2003. *Brasil, uma história – A incrível saga de um país*. Rio de Janeiro: Ática.
- CARAGLIU, A.; BO, C.; NIJKAMP, P. 2011. Smart Cities in Europe. *Journal of Urban Technology*. Vol. 18. No. 2: 65-82.
- VII ENCONTRO INTERNACIONAL DE PRODUÇÃO CIENTÍFICA CESUMAR. 2011. *A importância da revolução industrial no mundo da tecnologia*. CESUMAR. Disponível em: <http://rgomes.yolasite.com/DOCs.php>. Acesso em: 31 de maio de 2018.
- COSTA, C. S.; MENEZES, M. 2016. A agregação das tecnologias de informação e
SEMINÁRIO INTERNACIONAL URBANISMO BIOPOLÍTICO
BELO HORIZONTE – De 26 a 29 de Agosto de 2019

comunicação ao espaço público urbano: reflexões em torno do projeto CyberParks – COST TU 1306. *Revista Brasileira de Gestão Urbana*. No. 8: 332-344.

DARODA, R. F. 2012. *As novas tecnologias e o espaço público da cidade contemporânea*. Dissertação (Pós-graduação em Planejamento Urbano e Regional), Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre.

FONTES, G. S.; GOMES, I. R. de L. 2013. *Cibercidades: as tecnologias de comunicação e a reconfiguração de práticas sociais*. Dissertação (Pós-graduação em Estudos de Cultura Contemporânea), Universidade Federal de Mato Grosso, Londrina.

GOMES, W. G.; RIOS, I. G. T. 2018. *O designer como hacker do espaço urbano*. Blucher Proceedings. Mai 2018. Vol, 4. n.3. Disponível em: <http://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/o-designer-como-hacker-do-espao-urbano-28162>

KRUCKEN, L. 2009. *Design e território. Valorização de identidades e produtos locais*. São Paulo: Studio Nobel.

LE MOS, A. 2001. a. *Cidade-ciborgue. A cidade na cibercultura*. Dissertação (Pós-graduação em Comunicação e Cultura Contemporânea), Universidade Federal da Bahia, Salvador.

LE MOS, A. (org.). 2004. b. *Cibercidades. As cidades na cibercultura*. Rio de Janeiro: e-papers.

MARICATO, E. 2000. Urbanismo na periferia do mundo globalizado: metrópoles brasileiras. *São Paulo em Perspectiva*. Vol. 14. No. 4: 21-33.

MARTÍN-BARBERO, J. 2005. Globalização comunicacional e transformação cultural. In: Moraes, D. (Org.). *Por uma outra comunicação: mídia, mundialização cultural e poder*. Rio de Janeiro: Record, p. 57-86.

SOARES, T. L. F. et al. 2016. A relação entre biomimética e a geodésica de Buckminster Fuller no planejamento de construções sustentáveis. *Congresso Luso Brasileiro para o planejamento urbano, regional, integrado e sustentável*. Maceió: Pluris. No. 7.

STICKDORN, M. 2014. *Isto é Design Thinking de Serviços*. Porto Alegre: Bookman.

VAINER, C. et. al. 2013. *Cidades Rebeldes. Passe Livre e as manifestações que tomaram as ruas do Brasil*. Boitempo Editorial.

VILLAÇA, F. 1999. Uma contribuição para a história do planejamento urbano no Brasil. In: DEÁK, C; SCHIFFER, S. R. *O processo de urbanização no Brasil*. São Paulo: EdUSP, p. 170-243.