



O Fascínio pelas Práticas Glocais Interativas: o Narcisismo em Rede¹

Lygia Socorro Sousa FERREIRA²

Resumo:

Este artigo apresenta o contexto sociocultural no qual a comunicação contemporânea está inserida, a fim de colaborar para o entendimento de sua (re)significação social a partir de uma abordagem crítica das suas implicações e/ou influências no imaginário coletivo. Sabe-se que para acompanhar o ritmo acelerado instituído pelos avanços tecnológicos, os indivíduos se veem dispostos a acoplar o corpo e a mente aos mais diversos dispositivos infotecnológicos na tentativa de não ficar ao largo da sociedade. Esse acoplamento proposital que resulta numa conexão entre dois campos distintos, o real e o virtual, estabelecido pelas práticas glocais interativas renovam os sentidos de sociabilidade, de teleexistência e, sobretudo, de narcisismo.

Palavras-chave: Imaginário coletivo; Práticas Glocais; Sociabilidade; Narcisismo.

Introdução: (Re) Descobrimo o fenômeno Glocal

Como se sabe, o termo “glocal” foi introduzido na área de ciências humanas pelo filósofo, arquiteto e urbanista Paul Virilio (1993). Trata-se da fusão das palavras “global e local” sem redução do sentido de ambas. Pelo contrário, resulta na origem de uma nova palavra capaz de dar conta do processo relacional vivenciado pela sociedade contemporânea.

Para Trivinho (2001), o fenômeno glocal pertence ao século XX, porém as suas características já são possíveis de serem percebidas nos primeiros *media* capazes de trocar informações entre emissor-receptor em tempo real, como é o caso do telégrafo em pleno século XIX.

“[...] no último quartel do século XIX, já estão presentes todos os elementos básicos que sustentam a existência do glocal atual: equipamentos de

¹ Trabalho apresentado no DT 08 – Estudos Interdisciplinares da Comunicação do XIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Norte realizado de 01 a 03 de maio de 2014.

² Doutoranda do PPGCOS-PUC-SP; Professora Adjunta da Faculdade Paraense e Faculdade Pan Amazônica (FAPAN-FAPEN); Professora convidada UFRA-Pa; Email professora_lygia@yahoo.com.br



telecomunicações, infra-estrutura de rede (pressupostas aí as estações de processamento, codificação e decodificação internacional), acoplamento entre ser humano e máquina, procedimentos de emissão e recepção, tempo real, fluxo (sonoro e/ou imagético) de sentido e não sentido, espectralização da interação humana, desejo comunicacional (de abordagem da alteridade como espectro, isto é, imagem, texto, ícone etc.) [...]” (TRIVINHO, 2001, p. 246).

Fenomenologicamente, o glocal acontece num contexto local com equipamento capaz de rede, operando em tempo real e com a presença de fluxos computacionais capturados via satélites, por meio de antenas e cabos. Verificada as combinações indissociáveis entre a ambivalência local do corpo e da subjetividade com os fluxos globais, a dimensão material/palpável e imaterial/espectral sofre uma hibridação, ou seja, o local e o global são indexados no contexto, ainda que o global pese sobre o local. Se for considerado os *mass media*, pode-se afirmar que existe a indexação do global e local nas transmissões “ao vivo” ou quando há participação/intervenção do receptor-consumidor na programação. Se for à direção oposta, o receptor ao consumir um produto mediático, permite refundição do contexto local no qual se encontra pelos conteúdos globais. É nesse momento que se manifesta a plena potência do glocal, concebido como “um esquema mediático cavado de cada reduto imediato de ação do corpo, exatamente para dar sustentação material à completa irradiação simbólica e imaginária do que pertence à ordem global” (TRIVINHO, 2001, p. 78).

É fato que o fenômeno glocal reconfigura as relações sociais e, inclusive, a própria tecnologia. Se anteriormente, o contato com os meios tecnológicos e informáticos estavam restritos ao ambiente de trabalho ou no domicílio, hoje faz-se presente também na esfera do lazer. Os *media* interativos, de modo bastante diverso dos *media* de massa, exigem um engajamento humano muito mais efetivo do que simplesmente ligar ou desligar o aparelho eletrônico ou “mudar de canal”, ainda que se trate de *zapping* (no caso da televisão). O acoplamento com os objetos infortecnológicos vai além das sinergias entre corpos. Passa a existir a interseção entre as subjetividades envolvidas e o imaginário na sua dimensão individual e social com os fluxos mediáticos da rede.

O glocal é “um fenômeno comunicacional de (con)fusões em cadeia” (TRIVINHO, 2001, p.68). Ele não se reduz as questões técnicas, pois corresponde ao arranjo sociocultural sofisticado refletido numa teia comunicacional formada inicialmente pelos meios de massa e, agora, acrescida e capitaneada pelos interativos, cujo seu funcionamento resulta na hipertelia (BAUDRILLARD, 1996) que é a



multiplicação indeterminada do enredamento de indivíduos e máquinas até o esgotamento de todas as possibilidades. É uma expansão avassaladora que busca integrar os *media* de massa, os interativos e, por reverberação, os próprios corpos e a subjetividade. Quem sabe esse é um dos efeitos de uma possível realização da utopia de Nobert Wiener (1984)? O humano transformado numa “máquina comunicante” conduzido por fluxos informacionais a serviço do enraizamento mais radical da comunicação como eixo articulador do atual processo civilizatório. E “como tal, o glocal é a fonte e, ao mesmo tempo, a caixa de ressonância do modelo de cultura hegemonicamente produzida na era mediática” (TRIVINHO, 2001, p. 82). Ou seja, o glocal não se refere a algo que está por vir, mas como realizável neste momento ou a qualquer momento histórico em que a comunicação tecnológica informática for atualizada, o que corrobora para uma tendência à perpetuação.

1. O Fascínio pelas Práticas Glociais Interativas

Segundo Trivinho (2012), o glocal é o “fenômeno da existência em tempo real”. Afinal, ele equivale ao principal paradigma da Cibercultura e supera os tradicionais modelos da teoria da comunicação, ao congregar todos os modelos em apenas um, envolvendo em seu processo, agentes com igual poder de decisão e de ação no ambiente virtual. Sabe-se que até pouco tempo atrás, cada meio tinha uma forma específica de comunicação, mas com o advento da tecnologia da informação, a interatividade surgiu para reconfigurar todos os modelos já existentes. A interatividade permite que os usuários tornem-se emissores e receptores simultaneamente. Esse é o ponto fascinante e sedutor: a sensação de poder. A autonomia na escolha do acesso garante o aumento da satisfação e liberdade do desejo. Afinal, o computador, como ambiente físico, funciona como *bunker* tecnológico. O *bunker* significa:

“[...] redutos ou, muitas vezes, cinturões fortificados, erigidos ou sulcados no solo ou construídos em patamar totalmente subterrâneo, para cumprir objetivos logísticos de proteção, resistência ou defesa contra investidas inimigas em contextos de guerra ou guerrilha e, como tal, para oferecer, simultaneamente, retaguarda a processo progressivo de contra-ataque” (TRIVINHO, 2007, p. 307).



Nesse sentido, o indivíduo protegido pelo seu *bunker* tecnológico sente-se livre para “deixar” o corpo material e “adentrar” na rede com seu corpo imaterial. O autor ainda enfatiza que o “emissor e, em especial, o receptor, meramente distintos no processo real, obliteram-se para ressurgir como usuários teleinteragentes” (TRIVINHO, 2001, p. 124).

O conceito de indivíduo teleinteragente pressupõe um grau de participação e de intervenção plenos. Ao acessar um site e “clique” nos *hiperlinks*, reorganizando o caminho da leitura ou da pesquisa, de acordo com os interesses próprios. Ter a possibilidade imediata de construir e emitir novos conteúdos a partir do que foi consultado e apreendido.

Como pode-se perceber, o fenômeno glocal interativo é desafiador de ser compreendido, pois renova o papel do indivíduo no ambiente comunicacional. O indivíduo sempre foi o sujeito-agente da comunicação e a máquina figurava apenas como meio ou “canal”. Porém, a interatividade exige um novo redimensionamento dos esquemas teóricos de comunicação e também da compreensão das relações sociais, visto que a própria máquina tornou-se alteridade no processo social e comunicacional.

Essa condição revela a extrema dependência do ente humano em relação à máquina. Na modernidade, o sujeito “construía” sua identidade e exercitava sua autonomia a partir da relação EU-TU (pessoa-pessoa). Acreditava-se que o “EU” (*res cogitan*) diferia-se do “OBJETO” (*res extensa*). Então, o sujeito só poderia manter diálogo existencial com o seu semelhante. Hoje, essa concepção sofreu modulações, uma vez que as máquinas passaram a materializar funções humanas e, mais do que isso, transformaram-se extensão do próprio corpo humano. O corpo é hoje, mais do que em qualquer momento histórico, plástico. Ele pode ultrapassar todas as suas possibilidades reais e atingir os níveis do imaginário.

2. A Teleexistência no Fenômeno Glocal: a fuga dos corpos

As práticas interativas do glocal pressupõem a teleexistência, ou seja, a capacidade de existir à distância através das redes telemáticas; é o corpo plástico sendo estendido e extrapolando fronteiras reais.

A teleexistência pode configurar tanto como telepresença, quanto como teleação. Paul Virilio (1993a, p. 22) diz que a telepresença e a teleação acontecem sob a “aurora do falso dia”. Para o autor, o falso dia é o “dia artificial” que complementa, mas



geralmente sobrepõe, o dia real. A “realidade concreta” sempre foi percebida a partir da iluminação direta (sol, eletricidade), mas, com as tecnologias de comunicação em tempo real, à realidade extensiva dá lugar à “intensiva”, a terrealidade.

A telerealidade é a “realidade” percebida indiretamente pela mediação tecnológica que possibilita o corpo imaterial deslocar-se; entrar no ciberespaço e a partir disso acessar à nova dimensão existencial do espaço virtual das redes interativas.

Com a instituição do ciberespaço como lugar privilegiado de ação do imaginário glocalizado, o “solo real” ficou desvalorizado. O terreno cidadão passou a ser local de trânsito, fluxo e passagem de quem não possui alternativas. É quase insensível para aqueles que têm condições de viver sem pisá-lo. Isso acontece nas grandes cidades em que o caos do trânsito e a violência são manifestados com maior intensidade.

Desse modo, as práticas locais são imprescindíveis. Fazer compras, pagar contas, manter contato com amigos e parentes, sem precisar correr o risco de eventuais infortúnios, sobretudo, atualmente com ajuda dos aplicativos de todos os gêneros. Porém, evitar as ruas pode significar que estamos perdendo o corpo matéria em benefício de um corpo espectral. Trivinho afirma que

“[...] o glocal e a existência em tempo real por ele permitida significam abandono e esvaziamento do espaço urbano extensivo [...] em proveito da feudalização e povoamento da vasta socioespacialização eletrônica em que se transformou o planeta” (TRIVINHO, 2001, p. 87).

O ciberespaço é o lugar propício para os corpos “liquefeitos”. Os corpos espectrais do campo multimidiático tornam-se protagonista das relações da realidade virtual e para Le Breton (2003), a “internet tornou-se a carne e o sistema nervoso dos que não conseguem mais ficar sem ela e que só sentem despeito de seu antigo corpo”.

Outra questão pertinente da relação de alteridade é enfatizada por Paul Virilio como a banalização do alhures, devido o “primado do tempo sobre o espaço que hoje, se exprime no primado da chegada (instantânea) sobre a partida” (VIRILIO, 1993b, p. 43). A tela é o ponto coincidente da partida e da chegada, o que favorece a permanência de vínculos sociais “fluidos”.

No ciberespaço, a viagem é realizada pelos corpos estendidos que alcançam as imagens e desdobram-se nelas. As imagens se locomovem e levam os corpos com elas, apesar do corpo físico permanecer no mesmo lugar territorial, geralmente sentado. Não



por outro motivo, que com a propagação da comunicação informática, a sedentariedade se intensificou. Por isso, Virilio conclui que

“em última análise, cada avanço dos transportes não é mais do que um progresso e uma emancipação do assento” e, desse modo, a humanidade caminha para uma “sedentarização terminal”: “o espaço já não se estende, o momento da inércia sucede à deslocação contínua” (VIRILIO, 1993b, p. 33).

As mudanças para adequação da motricidade desencadeada pela “lei da menor ação” também são impulsionadas pelo glocal interativo. Se já era observada na utilização de controles remotos, escadas rolantes e elevadores; tanto mais agora, com o surgimento das inúmeras possibilidades de teleação proporcionadas pela comunicação tecnológica.

Vale ressaltar que a liberdade no ambiente glocalizado é paradoxal. Ao mesmo tempo em que o usuário está “livre” no ciberespaço, está igualmente encarcerado. Esse fato é denominado por Trivinho (2007) de “nomadismo veicular sedentário nômade”. Ou seja, equivale à mescla entre duas realidades: nômade, porque o corpo espectral navega sem rumo no ciberespaço. Sedentário, devido o aprisionamento do corpo “material” em apenas um local. Em outras palavras, o nomadismo contemporâneo se conforma à invalidez motora.

3. (Re) Contando a História de Narciso nas Práticas Glociais

Em tempos de cibercultura recontar a história de Narciso parece ser bastante coerente. No conto, a água-espelho foi a perdição do rapaz. Ao ver sua imagem refletida, Narciso acabou esquecendo-se do mundo real e mergulhou nas águas profundas, tentando buscar o seu amor ideal. Hoje, os indivíduos também sentem-se atraídos pelas imagens refletidas nas águas do ciberespaço. Apenas com uma senha, o sujeito mergulha no mar virtual em busca da agradável sensação da imaterialidade provocada pelo fenômeno de glocalização.

O glocal equivale à concretização do imaginário tecnológico. Por meio dele, o sujeito transforma-se em espectro e consegue superar todos os seus limites. Sem o “corpo físico” é possível estar presente em vários lugares ao mesmo tempo e atingir o seu “eu ideal”.



De acordo com Freud (1945), o comportamento narcísico está ligado à projeção do eu ideal. Durante a infância, a energia pulsional está dirigida para o próprio Eu. A criança experimenta, inicialmente, um “tipo” de narcisismo em que todo o prazer está vinculado a ela mesma, como se tudo confluísse para o engrandecimento e satisfação do seu Eu. Somente mais tarde, essa energia volta-se para algo exterior. Sendo assim, o narcisismo é uma reação psíquica que conflui não apenas para proporcionar prazer a si mesmo, mas principalmente para satisfazer a necessidade de engrandecimento do “nosso Eu”. Seria em outras palavras, o reestabelecimento da “onipotência” existente no estágio de vida infantil, uma vez que essa grandiosidade egocêntrica é “quebrada” em vários momentos da vida e de diferentes formas. Um dos elementos corrosivos do amor próprio são os conflitos do dia a dia e o trabalho árduo, sem criatividade e pouco recompensador o qual o indivíduo é obrigado a se submeter para garantir sua sobrevivência.

Nesse sentido, a tecnologia, sobretudo o ambiente glocal, favorece a libertação dos sentimentos reprimidos vinculados à satisfação narcisista de integrar-se a um meio lúdico, despreocupado, que ressoa a mesma liberdade existente na etapa da infância. Protegido pelo *bunker* tecnológico, o sujeito apropria-se do imaginário glocalizado que o conduz ao sentimento de onipotência. A excitação causada pela liberdade da experiência *online* possibilita a sensação de superioridade e a relativa independência do Eu virtual com relação ao corpo ordinário. Sendo assim, o cibernarcisismo, construído pelo imaginário glocal, trata-se da condição psicológica original de atingir o Eu ideal transcendendo as limitações do próprio corpo biológico.

O corpo físico “prende” o indivíduo a um mundo repleto de limitações, sofrimentos e obstáculos. O corpo resignificado pela tecnologia, o corpo espectral, se desvincula do corpo tangível e permite experimentar somente o que satisfaz o ego humano. O território virtual em três dimensões, como foi o caso do *Second Life*, serve para ilustrar as potencialidades da “vida virtual”. Nele, os participantes, sob a forma de avatares, reconstruíam em outro plano uma rotina real. Isso trata-se de uma oportunidade de viver uma versão idílica da própria vida, o que geralmente significa possuir boa forma física, alto padrão financeiro, experimentar ao extremo as vantagens de uma vida social ativa, com fama, muitos amigos, festas e sexo seguro.

No virtual, o corpo tecnológico é um corpo em potência e não está submetido às limitações peculiares ao corpo tangível, ele muda de aparência, de gênero, se extingue com a mesma facilidade e rapidez de um *logoff* e se recria no instante seguinte



aperfeiçoado. Em outras palavras, o imaginário glocal é o fenômeno encantador que atrai o sujeito a mergulhar no mar profundo da tecnologia e “morrer” feliz em busca da superação dos anseios do seu Eu ideal.

Considerações Finais: Narcisismo e as Relações Sociais Glociais

Alberoni (1992, p. 13), ao refletir sobre as relações humanas, apresenta a amizade como uma “centelha” que atrai as pessoas, uma específica forma de amor norteada pela admiração, pelo companheirismo. Apesar dos novos contornos dados pela cibercultura as relações afetivas, o princípio da necessidade humana de sociabilidade continua vivo. Ainda para o autor, a relação entre amigos permanece pautada pela ética.

“Temos necessidade de ser nós mesmos de maneira mais verdadeira, de ser autênticos. Nós não sabemos quem somos. Somos uma multiplicidade de pessoas, de desejos, de aspirações, cada um dos quais fala pela mesma boca, apresenta-se naquele mesmo palco que chamamos “eu”.

A manutenção da ética, defendida por Alberoni como base que perdura na amizade contemporânea, é uma afirmação frágil diante do cenário do ciberespaço. Como não poderia deixar de ser, o relacionamento de amizade online assumiu a efemeridade e a superficialidade da condição que muitos autores denominam de pós-moderna. A fragilidade característica dos vínculos de amizade estabelecidos pelo sujeito foi potencializada nas relações em rede, apesar da permanente necessidade de criar laços.

Os internautas, em meio às interfaces sociais cada vez mais inovadoras, adicionam, deletam, excluem ou bloqueiam pessoas, num movimento livre da escolha com quem se relacionar. As próprias redes de relacionamento, por meio do cadastro inicial, dão indicação de possíveis candidatos a compor a lista de amigos. A máxima ensinada às criancinhas “não fale com estranhos”, foi suplantada no momento em que se relacionar com “estranhos” passa a ser considerado também como modalidade de amizade.

Bauman (2001) aborda o encontro com estranhos sob o prisma da desconformidade com o trivial oferecido nas relações ordinárias. O discurso do autor revela uma espécie de manifestação contra a segurança da rotina, regida pela atração, pelo perigo de partilhar a companhia de estranhos, “tanto mais ameaçadora a diferença e



tanto mais intensa a ansiedade que ela gera”. Sob essa lógica, torna-se evidente que a mensuração da qualidade das relações de amizade típicas da cibercultura não pode se dar a partir dos preceitos modernos.

A longa duração das relações pessoais já não é mais uma medida respeitável, pois a tecnologia inaugurou a instantaneidade como característica do vínculo com o outro. O tempo passa a corresponder à duração do fenômeno, melhor dizendo, o oximoro “momento de tempo” (BAUMAN, 2001, p. 138) é capaz de traduzir as relações virtuais movidas pelo aqui-agora, preocupadas somente com o momento. Apesar da existência de casos de relações estáveis que se sustentam prioritariamente pelo espaço virtual e assim perpetuam.

Ainda que o caráter efêmero e descartável seja apregoado criticamente a esse tipo de relação, é relevante observar os demais vetores envolvidos nas interações, considerando o fato de, no campo virtual, não existe fronteiras que possibilitem distinguir entre os interlocutores e os vetores pertencentes ao contexto. O momento do bate-papo se mistura com comércio, com o lazer, com os apelativos sexuais, com os procedimentos criminosos; a alteridade, o “outro” virtual fica diluído nessa miscelânea.

Referências

- ALBERIONE, Francisco. **A amizade**. Rio de Janeiro. Rocco. 1992.
- BAITELLO, Norval. **A era da iconofagia: ensaios de comunicação e cultura**. São Paulo: Harcker Editores, 2005.
- BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simulações**. Portugal: Relógio D’Água, 1991.
_____. **As estratégias fatais**. Rio de Janeiro: Rocco, 1996.
- BRETON, Philippe. **A utopia da comunicação**. Lisboa: Instituto Piaget, 1992.
_____; PROULX, Serge. **Sociologia da comunicação**. São Paulo: Loyola, 2002.
- CASTORIADIS, Cornelius. **A instituição imaginária da sociedade**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1986.
- FELINTO, Erick. **A religião das máquinas: ensaio sobre o imaginário da cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2005.
- HARVEY, David. **Condição pós-moderna**. São Paulo: Loyola, 2004.
- JAMESON, Fredric. **Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio**. São Paulo: Ática, 2004.



KAMPER, Dietmar. **Imagem**. Biblioteca online do Centro Interdisciplinar de Semiótica da Cultura e da Mídia – CISC. 2007. Disponível em: <http://www.cisc.org.br>. Acesso em 08 out.2007.

_____. **Imagem e Fantasia**. Biblioteca online do Centro Interdisciplinar de Semiótica da Cultura e da Mídia – CISC. 2007. Disponível em: <http://www.cisc.org.br>. Acesso em 08 out.2007.

KUMAR, Krishan. **Da sociedade pós-industrial à pós-moderna**: novas teorias sobre o mundo contemporâneo. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1997.

LE BRETON, David. **Adeus ao corpo**: antropologia e sociedade. Campinas: Papyrus, 2003.

LE MOS, André; CUNHA, Paulo (Org.). **Olhares sobre a cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2003.

LYOTARD, Jean-François. **A condição pós-moderna**. Rio de Janeiro: José Olympio, 2002.

MARTINS, Francisco Menezes; SILVA, Juremir Machado da (Orgs.). **Para navegar no século XXI**: tecnologias do imaginário e cibercultura. 3. ed. Porto Alegre: Sulina; Edipucrs, 2003.

MATTELART, Armand. **História da utopia planetária**: da cidade profética à sociedade global. Porto Alegre: Sulina, 2002.

_____. **A globalização da comunicação**. 2. ed. São Paulo: Edusc, 2002.

RÜDIGER, Francisco. **Elementos para a crítica da cibercultura**: sujeito, objeto e interação na era das novas tecnologias de comunicação. São Paulo: Hacker, 2002.

SFEZ, Lucien. **Crítica da comunicação**. 2. ed. São Paulo: Loyola, 2000.

SILVA, Juremir Machado da. **As tecnologias do imaginário**. Porto Alegre: Sulina, 2003.

TRIVINHO, Eugênio. **O mal-estar da teoria**: a condição da crítica na sociedade tecnológica atual. Rio de Janeiro: Quartet, 2001.

_____. **A dromocracia cibercultural**: lógica da vida humana na civilização mediática avançada. São Paulo: Paulus, 2007.

VIRILIO, Paul. **A inércia polar**. Lisboa: Dom Quixote, 1993a.

_____. **O espaço crítico** e as perspectivas do tempo real. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993b.

_____. **Velocidade e política**. 2. ed. São Paulo: Estação Liberdade, 1996.

WIENER, Norbert. **Cibernética e sociedade**: o uso humano de seres humanos. 5. ed. São Paulo: Cultrix, 1984.

WOLTON, Dominique. **Elogio do grande público**: uma teoria crítica da televisão. São Paulo: Ática, 1996.