

# IDENTITATEA VIRTUALĂ

Mihnea Măruță s-a născut în 1969 la Cluj și a absolvit Facultatea de Filozofie a Universității „Babeș-Bolyai“. După revoluția din 1989, fascinat de ceea ce se întâmpla în spațiul public, a abandonat Facultatea de Matematică, unde era student în anul II, și a devenit reporter, apoi secretar de redacție la revista *NU* – un săptămânal care a rezistat până în decembrie 1993.

A lucrat în presă mai bine de 20 de ani – timp în care a fost, printre altele, redactor-șef al ziarelor *Cotidianul* (2007–2008) și *Adevărul* (2012). Pe lângă cele două ziare naționale, a mai condus săptămânalul *Clujeanul*, cotidianul *Ziarul Clujeanului*, precum și publicațiile online *Oradecluj.ro* și *PressOne.ro*. În 2021 și-a luat doctoratul în filozofie, sub îndrumarea profesorului Aurel Codoban. În prezent predă cursul de filozofia comunicării la Departamentul de Jurnalism din cadrul Universității „Babeș-Bolyai“. Această carte – debutul său în volum – este o versiune multimedia a tezei sale de doctorat.

Mihnea Măruță

# IDENTITATEA VIRTUALĂ

Cum și de ce ne transformă  
rețelele de socializare

 HUMANITAS  
BUCUREȘTI

Redactor: Cristian Negoia  
Coperta: Ovidiu Pop | Symbold.ro  
Tehnoredactor: Manuela Măxineanu  
Corector: Mariana Pascaru  
DTP: Iuliana Constantinescu, Veronica Dinu

Tipărit la Master Print Super Offset

© HUMANITAS, 2023

Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României  
Măruță, Mihnea

Identitatea virtuală: cum și de ce ne transformă rețelele de socializare /

Mihnea Măruță. – București: Humanitas, 2023

ISBN 978-973-50-7978-9

316

EDITURA HUMANITAS

Piața Presei Libere 1, 013701 București, România

tel. 021/408 83 50, fax 021/408 83 51

[www.humanitas.ro](http://www.humanitas.ro)

Comenzi online: [www.libhumanitas.ro](http://www.libhumanitas.ro)

Comenzi prin e-mail: [vanzari@libhumanitas.ro](mailto:vanzari@libhumanitas.ro)

Comenzi telefonice: 0723 684 194

Pentru Maria, Teea și Chira

# Cuprins

<b>Introducere</b> .....	13
Lucru virtual .....	13
Eveniment virtual .....	15
Concept virtual .....	17
De ce identitate <i>virtuală</i> , și nu altfel .....	18
CAPITOLUL 1	
<b>Producerea de sine</b>	
1.1. Fenomenul .....	21
1.2. De ce se justifică această cercetare .....	23
1.3. Identitatea virtuală ca produs al unei <i>téchne</i> .....	26
1.4. Cele patru cauze ale identității virtuale .....	29
1.5. Invarianții identității virtuale .....	34
CAPITOLUL 2	
<b>Metalepsa de sine</b>	
2.1. Relația dintre Eul real și Eul virtual .....	41
2.2. Ce este metalepsa de sine .....	46
2.3. De ce este Eul virtual o „extensie fantomatică“ .....	48
2.4. Antimetalepsa: ficțiunea împotriva realității .....	50
2.5. Studii de caz: serialul <i>House of Cards</i> și Ucraina 2019 .....	57
<b>7</b>	<b>Cuprins</b>

### CAPITOLUL 3

#### **Simulacrul de sine**

3.1. <i>Hypomnémata</i> ale prezentului .....	62
3.2. Originea imaginii-simulacru .....	67
3.3. Sinonime: idol, simulacru, chip cioplit .....	70
3.4. O îmbinare ideală între etica și estetica existenței .....	73
3.5. Subversiune și hiperrealitate .....	75

### CAPITOLUL 4

#### **Iluzia de sine**

4.1. Recunoașterea hiperrealului .....	80
4.2. Iluzia ca deschidere ontologică .....	85
4.3. Relația cu Celălalt în absența corpului .....	87
4.4. „Simulare întrupată“ și „întrupare simulată“ .....	99
4.5. Dubla iluzie de centralitate .....	102

### CAPITOLUL 5

#### **Seducerea de sine**

5.1. Paradisul din rețea .....	106
5.2. Erotizarea de sine .....	109
5.3. <i>Si se non noverit</i> .....	113
5.4. <i>Corpus erat</i> .....	118
5.5. „Pierderea oricărui loc stabil“ .....	122
5.6. Mrejele virtualului .....	125

### CAPITOLUL 6

#### **Oglindirea de sine**

6.1. O tendință de modificare a umanului .....	128
6.2. Identitatea virtuală ca dublu .....	130
6.3. Paradoxul diferențierii de sine .....	133
6.4. „Urăsc chipul tău, care e caricatura mea“ .....	135
6.5. De ce nu pot coabita originalul și dublul .....	139
6.6. Faptul de a oglindi oglindirea .....	142
6.7. <i>Memento Mori</i> .....	148

## **8 Cuprins**

## CAPITOLUL 7

### **Timpul de sine**

7.1. Trăirea-pentru-rețea ca arhi-cinema . . . . .	154
7.2. Trăirea-pentru-rețea ca inversare a stării de hotărâre. . . . .	162
7.3. Ce este o postare? . . . . .	167
7.4. Trăirea-activă-în-rețea ca semn de spaimă . . . . .	170
7.5. Trăirea-pasivă-în-rețea: paradoxul atenției și acoperirea timpului . . . . .	174

## CAPITOLUL 8

### **Filiația de sine**

8.1. Temeiul unei epoci noi . . . . .	181
8.2. <i>Ge-stell</i> : înlănțuirea omului determinată de înlănțuirea naturii . . . . .	186
8.3. Identitatea virtuală este noul obiect . . . . .	191
8.4. Scrisul ca <i>phármakon</i> . . . . .	193
8.5. Rețeaua ca Supraeu . . . . .	198

## CAPITOLUL 9

### **Urma de sine**

9.1. Disrupția și anticiparea visurilor . . . . .	202
9.2. A rămâne în urmă: decalajul de ființă . . . . .	205
9.3. Omul-nod și transformarea în personaj . . . . .	208
9.4. Argumente pentru un studiu de caz: filmul <i>Birdman</i> . . . . .	211
9.5. Să te simți iubit pentru cine ești. . . . .	215
9.6. Să nu mai exiști: imposibila antimetalepsă . . . . .	228

## CAPITOLUL 10

### **Despărțirea de sine**

10.1. Rețelele și superputerea. . . . .	230
10.2. Faliile dintre conștiință și rețea . . . . .	233
10.3. Ideologia infuzează tehnologia. . . . .	237
10.4. Rețeaua ca stat virtual . . . . .	241
10.5. Nihilismul virtual: șapte argumente . . . . .	243

## **9 Cuprins**



10.6.	<i>Gevulot, avatar, paraself: o scală a obiectivării</i> .....	246
10.7.	Revoluția împotriva realului .....	250
	<b>Rezumat</b> .....	253
	<b>Postfață:</b>	
	Metaversul și problema libertății .....	271
	<b>Mulțumiri</b> .....	283
	<b>Bibliografie selectivă</b> .....	285

Acest volum conține fragmente multimedia care exemplifică anumite concepte, precum și, la sfârșitul fiecărui capitol, un podcast video în care autorul discută despre idei din carte cu antreprenorul tech Dragoș Stanca, într-o coproducție HUMANITAS × UPGRADE 100.



Toate fragmentele video care îmbogățesc lectura sunt disponibile via coduri QR. Cel dedicat „Introducerii” este aici:



Pentru actualizări și materiale suplimentare, vă invităm să vizitați site-ul *IdentitateaVirtuala.ro*. Lectură plăcută!

# Introducere

Ce înseamnă cuvântul „virtual“? Ce spunem, de fapt, când spunem despre ceva – lucru, eveniment sau concept – că ar fi virtual? Ce semnificații are această descriere?

Să pornim de la un caz concret. În optică, o imagine este considerată și denumită *virtuală* dacă se formează de cealaltă parte a oglinzii. Însă „cealaltă parte a oglinzii“ este un *dincolo* care se constituie odată cu privirea, dar care nu există ca atare.

Virtualul are de-a face în acest caz cu o proiecție, cu o prelungire imaginară a spațiului fizic într-un non-spațiu, care se ivește și „există“ doar în mintea omului.

Deducem astfel un prim indiciu: cuvântul „virtual“, cel puțin în accepțiunea sa curentă, pare a vorbi despre apariția unui nou univers, care se adaugă realității, univers construit *în și de către* conștiința noastră. Este acest indiciu general valabil?

Pentru a răspunde, trebuie să analizăm situația fiecăreia dintre cele trei categorii anunțate mai sus: *lucru, eveniment și concept*.

## Lucru virtual

„*Help me, Obi-Wan Kenobi – you’re my only hope.*“ („Ajută-mă, Obi-Wan Kenobi – ești singura mea speranță.“)

E o replică faimoasă, rostită de prințesa Leia, ca hologramă, în primul film al seriei *Războiul stelelor*, lansat în 1977. Nu era prima producție hollywoodiană care folosea această tehnologie: la vremea conceperii filmului, fizicianul maghiarobritanic Gábor Dénes tocmai primise Premiul Nobel pentru invenția hologramei (la care lucra încă de la finalul anilor '40).

Dar, datorită succesului pe care avea să-l atingă ficțiunea creată de George Lucas, se consideră că acel moment, cu droidul R2-D2 pe post de proiector și cu un Luke Skywalker încă naiv – căci întreabă „Unde a dispărut? Adu-o înapoi!“ –, marchează intrarea hologramei în cultura pop și în istoria lumii.



Și ce vede Luke? Vede „plutind“ în aer imaginea unei persoane, imagine care dispare din când în când, lipsită de consistență materială. Vede *un trup virtual*.

În acest caz, adjectivul „virtual“ se referă la reprezentarea unui lucru real – trupul unei femei –, care a fost înregistrat prin mijloace tehnologice pentru a putea fi reprodus și perceput ulterior.

A adăuga adjectivul *virtual* unui lucru real este similar deci cu a anunța finalizarea unui proces prin care acelui original i s-a creat un dublu eteric, *o replică a prezenței sale*.

Aici se naște o întrebare importantă: este legitim să spunem despre un lucru că *este virtual*? Putem folosi, adică, forma de indicativ prezent a verbului „a fi“, cea care definește ființa?

Răspunsul meu este că, dacă vrem să fim coerenți din punct de vedere fenomenologic, nu putem folosi termenul de „virtual“ ca nume predicativ pentru un lucru. Fiindcă un lucru nu *este virtual* – nu are cum să fie; un lucru poate fi doar *virtualizat*, adică reprodus într-o formă care-i compensează absența.

A virtualiza un lucru înseamnă a-l reprezenta printr-o simulare (tehnologică sau mintală) care îi reconstituie forma ca urmă.

Un lucru nu *este* virtual; el poate *deveni* virtual.

Dublul virtual al unui lucru îi simulează prezența și îi eludează structura internă. Nu există lucru virtual(izat), adică reprodus după un model din realitate, care să aibă miros propriu, gust propriu, sunet propriu sau care să poată fi atins cu mâna.

De aceea, virtualul unui lucru este doar fantoma aceluși lucru.

## Eveniment virtual

Vă reamintesc că ne aflăm în sfera semanticii: în această „Introducere“ vă propun să ne gândim la diversele înțelesuri pe care le poate avea cuvântul „virtual“<sup>1</sup>.

Să continuăm deci: ce spunem atunci când descriem un *eveniment* ca fiind virtual? De exemplu, în propoziția „Echipa mea este virtual campioană“, cuvântul „virtual“ este adverb – el poate fi înlocuit cu varianta „virtualmente“ –, iar evenimentul la care se referă acest adverb este câștigarea campionatului.

Rostind această propoziție, spunem că producerea respectivului eveniment – câștigarea campionatului – este (de pe-acum) certă. Spunem că probabilitatea sa a devenit una de sută la sută, ca și cum tocmai ar fi fost îndeplinită ultima condiție de care el mai avea nevoie pentru a trece de la potențialitate la actualizare. La momentul enunțului, evenimentul nu s-a produs încă: el „stă să se producă“.

În acest caz, *virtualitatea* – calitatea faptului de a fi virtual – se constituie și ca prag temporal. Există, adică, un moment precis, un moment pe care se poate „pune degetul“, când virtualul ne apare ca *antemergător al realului*, ca un soi de profeție de netăgăduit asupra unui eveniment care urmează să aibă loc.

---

1. Cercetarea asupra limbajului ne duce inevitabil înspre o tematizare fenomenologică, pentru că totul se joacă pe frontiera dintre *ființare* și *ființă* (în sensul lui Heidegger).

Această „descoperire“ este importantă nu doar pentru semantică, ci devine fascinantă datorită perspectivei ontologice<sup>1</sup> pe care o întredeschide: limbajul ne arată că sunt situații când realul ajunge la coacere completă și devine *pre-vizibil*.

În termodinamică există un punct critic (*tipping point*) când un sistem trece dintr-o stare de agregare în alta – de pildă între lichid și solid. Înainte de a atinge acel punct, dezordinea internă e maximă; odată depășit acel punct, odată ce sistemul „a ales“, se produce așa-numita *tranziție de fază* și se instaurează noua ordine.

Paralela este limpede.

Înăuntrul limbajului, *virtualitatea* unui eveniment corespunde punctului critic dinăuntrul materiei – răspântia la care se certifică metamorfoza.

Dar, la fel ca în cazul *lucrului*, se impune o întrebare: este legitim, din punct de vedere fenomenologic, să spunem despre un eveniment că *este* virtual? Sau că este *mai întâi* virtual?

Răspunsul depinde de o altă întrebare, asupra căreia filozofii nu au căzut (bineînțeles) de acord: o experiență personală aparține persoanei care a trăit-o? Îi *poate* aparține, sau nu? Dacă da, atunci despre un eveniment putem afirma, în anumite condiții, că *este* virtual, ca prezență a cauzei (finale) în efect. Această chestiune trimite numaidecât și la înțelegerea pe care o dăm timpului, în general, și ea nu poate fi tranșată în acest text introductiv.

Ceea ce avem de reținut, în acest stadiu incipient al cercetării, este că *virtualitatea unui eveniment este clipa când acel eveniment, încă neprodus, se transformă din întuneric în luminița de la capătul tunelului*.

---

1. Ontologia este acea ramură a filozofiei care încearcă să înțeleagă *fînța*: ce înseamnă că ceva *este*? Ce înseamnă că ceva *fînțează*? De ce există totuși ceva, și nu mai degrabă nimicul? Care sunt diferitele modalități de a exista? Ce diferențe percepem între ele? Care e deosebirea dintre „a fi“ și „a deveni“? Ș.a.m.d.

## Concept virtual

Ce observăm cu privire la cele două categorii descrise până acum? Că prima, *lucrul virtual*, are de-a face cu spațiul, iar cea de-a doua, *evenimentul virtual*, se leagă de timp. Dar ambele *ne arată o formă a originalului datorită căruia iau ființă* – ca reducere la vizibil, respectiv ca pre-vizibil.

Nu cumva această vizibilitate ar trebui să fie valabilă și în cazul unui *concept virtual*? Și, din moment ce – spre deosebire de lucru și de eveniment, care au latură empirică – conceptul există doar în conștiință, nu cumva și locul manifestării sale semantice ar trebui să fie o lume imaginată?

Ipoteza pe care o propun este aceasta: un concept care să poată fi descris ca *virtual* presupune un domeniu virtual al existenței.

Spre deosebire de primele două cazuri, cuvântul „virtual“ nu se mai referă la o caracteristică a termenului pe care-l însoțește (fie el substantiv, nume predicativ sau verb), ci vorbește despre *lumea* unde acel termen devine operațional, care este una diferită de lumea spațio-temporală cunoscută.

Un concept poate fi descris ca *virtual* *pentru că* trimite la o altă lume – o dublură a lumii noastre sau a lumii în care se desfășoară un anumit discurs.

De exemplu: conceptul de *semnătură virtuală* presupune construcția unei copii digitalizate care are aceeași putere de a certifica acordul unei persoane precum semnătura originală. La fel, conceptul de *mașină virtuală* înseamnă că un computer pe care este instalat un sistem de operare poate „găzdui“ un sistem de operare rival: programatorul creează un „musafir“ care acționează separat de „gazdă“, de unde și denumirea de *mașină virtuală*.

Un concept despre care să putem spune că este virtual are sens, prin urmare, doar atunci când există (cel puțin) două

universuri de discurs sau două niveluri de existență, între care se petrece o mișcare a semnificațiilor. Mai mult decât atât, un concept virtual are potențialul de a ne arăta o lume alternativă, este creator de *vizibilitate ontologică*, la fel cum lucrul virtual ne face vizibilă *forma* lucrului autentic, iar evenimentul virtual este „buzduganul“ care ne anunță *survenirea* evenimentului însuși.

O primă concluzie:

Înăuntrul limbajului, un eveniment *se naște* virtual, un lucru *este făcut* (să devină) virtual, iar un concept *se clonează* (în) virtual.

Acestea sunt, simplificând, semnificațiile pe care le-am descoperit până aici. Din perspectivă ontologică, virtualul *precede* realul (în cazul evenimentului), *urmează* realului (în cazul unui lucru) și *multiplică* realul (în cazul unui concept).

## De ce identitate *virtuală*, și nu altfel

Putem trece astfel la scopul acestei călătorii pe care o vom face împreună: identitatea virtuală.

Prin *identitate virtuală* înțeleg identitatea care *i se creează* unei persoane prin intermediul uneia sau mai multor rețele de socializare.

Identitatea virtuală se ivește în mințile celorlalți și supraviețuiește acolo: ea este numitorul comun al percepțiilor, intuițiilor și judecăților pe care un individ le induce altora în social media – suma cioburilor de oglindă în care se sparge prezența sa absentă.

Dificultatea de a da o definiție este unul dintre motivele pentru care această carte – și teza de doctorat care îi stă la bază – capătă un rost: fiindcă majoritatea oamenilor activează într-una sau în



mai multe rețele de socializare<sup>1</sup>, însă viteza cu care această tehnologie ne acaparează viețile îngreunează distanțarea necesară pentru a-i pricepe și a-i formula efectele.

Nu voi aborda în această carte identitatea sau identitățile pe care și le construiește cineva într-un joc video – chiar dacă, în literatura de specialitate, prin *virtual world* se înțelege de regulă o lume construită în interiorul unui asemenea joc.

Prin termenul „virtual” mă voi referi deci la universul rețelelor de socializare – Facebook, Twitter, Instagram, TikTok, Snapchat ș.c.l. –, care solicită oricărui utilizator să se autentifice, să-și creeze un profil, iar apoi să se exprime prin intervenții repetate, prin postări proprii laolaltă cu aprecieri, comentarii și distribuiri ale postărilor altora.

Aleg să folosesc expresia „identitate virtuală” – și nu identitate digitală, identitate de rețea sau altele –, deoarece, pentru o perspectivă fenomenologică, avem nevoie de toate cele trei cazuri prezentate în această „Introducere”.

Astfel, voi încerca să demonstrez că identitatea virtuală ține de toate semnificațiile virtualului, inclusiv de acelea care existau înainte de apariția internetului. Voi încerca să aflu cum se naște această identitate, cum se încheagă și în ce relație se află cu Eul real (persoana la care se referă), iar în final voi formula o ipoteză bazată pe concluziile de etapă.

---

1. Circa 62% dintre pământeni, adică aproape 5 miliarde de oameni, folosesc cel puțin o rețea de socializare. Totalul populației mondiale cu acces la internet este de circa 64%. Sursa: Statista.com, februarie 2023 (<https://www.statista.com/statistics/278414/number-of-worldwide-social-network-users/>).