

Lucrare susținută de proiectul de cercetare
UEFISCDI PN-III-P1-1.1-TE-2021-0439, "Be You"
(A fi tu însuși în era rețelelor sociale – o abordare
a esteticii autenticității din perspectiva ontologiei virtuale),
TE 64, 12/05/2022

© Editura EIKON

București, Calea Giulești 333, sector 6
cod poștal 060269, România

Difuzare / distribuție carte: tel/fax: 021 348 14 74
mobil: 0733 131 145, 0728 084 802
e-mail: difuzare@edituraeikon.ro

Redacția: tel: 021 348 14 74
mobil: 0728 084 802, 0733 131 145
e-mail: contact@edituraeikon.ro
web: www.librariaeikon.ro, www.edituraeikon.ro

Editura Eikon este acreditată de Consiliul Național al Cercetării
Științifice din Învățământul Superior (CNCSIS)

Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României
EXISTENȚA DIGITALĂ : STUDII DE FILOSOFIE
A VIRTUALITĂȚII / CORNEL-FLORIN

Moraru (coord.). - București : Eikon, 2023

Conține bibliografie

ISBN 978-606-49-1048-6

I. Moraru, Cornel-Florin (coord.)

1

DTP: Valerian Susan

Editor: Valentin Ajder

Coordonator: Cornel-Florin Moraru

EXISTENȚA DIGITALĂ

STUDII DE FILOSOFIE A VIRTUALITĂȚII

E I K O N

București, 2023

CUPRINS

| | |
|---|-----|
| CUVÂNT ÎNAINTE | 7 |
| CORNEL-FLORIN MORARU | |
| CONTRIBUȚII LA O FILOSOFIE A MEDIULUI DIGITAL. | 13 |
| (Pre)Îstoria virtualității de la Platon la Toma din Aquino | |
| 1. Aporia fundamentală a mediului digital | 13 |
| 2. Aporii platoniciene..... | 26 |
| 3. Întemeierea neoplatonică a virtualității..... | 33 |
| 4. Dionisie Areopagitul și fundamentele virtualității creștine | 38 |
| 5. <i>Puterea divină (virtus Dei) ca principiu al virtualității</i> | 42 |
| 6. <i>Toma din Aquino și categoriile virtualității</i> | 44 |
| 7. Virtualitatea digitală și constituirea sa intențională | 84 |
| BIBLIOGRAFIE | 91 |
| DRAGOȘ GRUSEA | |
| CONCEPTUL VIRTUALITĂȚII ÎN PARADIGMA TRANSCENDENTALĂ | 97 |
| (G.E Lessing, Henri Bergson, Friedrich Bouterwek, Melchior Palágyi) | |
| 1. Introducere: conștiință și virtualitate..... | 97 |
| 2. Lessing și simultaneitatea virtuală a sculpturii..... | 99 |
| 3. Bergson și virtualitatea duratei | 123 |
| 4. Bouterwek și idealismul virtualității | 133 |
| 5. Melchior Palágyi și mișcarea virtuală a imaginației..... | 141 |
| BIBLIOGRAFIE | 148 |
| PAUL GABRIEL SANDU | |
| METAMORFOZELE EXISTENȚEI ÎNTRUPATE. | 151 |
| Reflecții asupra dinamicii dintre virtualitate și corporalitate | |
| 1. Introducere: Fantoma din mașină | 151 |
| 2. Subiectul ca puțință | 158 |
| 3. Existență [<i>Dasein</i>] și virtualitate | 166 |
| 4. Trupul-subiect e virtualitate..... | 179 |
| 5. În loc de concluzii..... | 186 |
| BIBLIOGRAFIE | 190 |

CRISTINA CRISTEA

REFLECȚIE ASUPRA AUTENTICITĂȚII SINELUI ÎN ERA SOCIAL MEDIA194

BIBLIOGRAFIE.....210

AUTENTICITATE (CONTRA)PERFORMATIVĂ 211

OANA ȘERBAN

1. Cultura autenticității, autenticitatea culturii211

2. Are cineva autenticitate performativă de vânzare?214

3. Performerii autenticității performative..... 220

4. *Selfie-uri* (im)pardonabile. Autoetnografia din spatele autenticității performative..... 222

5. Trafic de... influență..... 229

6. Vizibil și vulnerabil: *pharmakon* 2.0. Vârstele autenticității și eroismul digital în era proletariatului creativ..... 234

7. Concluzii (ne)consolatoare: paradoxurile autenticității 242

BIBLIOGRAFIE..... 245

Cuvânt înainte

„Realitatea virtuală ne va face realitatea mult mai bună”, spune cu entuziasm într-un interviu fondatorul Facebook, Mark Zuckerberg, exprimând astfel o opinie împărtășită de mulți dintre cei care lucrează în industria tehnologiei. Același entuziasm nu este însă împărtășit de toată lumea. Există studii din domeniul neurologiei și psihologiei experimentale care arată că această extensie a realității către virtualitate vine cu efecte îngrijorătoare asupra modului în care creierul nostru funcționează și asupra psihicului nostru. Eticienii, de asemenea, atrag atenția asupra faptului că mediul virtual ridică niște provocări etice fără precedent în cultura noastră, dar, totodată, pune la dispoziție și niște instrumente valoroase pentru a ne testa intuițiile morale. Într-un cuvânt, virtualitatea a polarizat mediul intelectual actual și a produs, în ultimii ani, niște dezbateri foarte aprinse, care par a nu se tranșa prea curând.

La o privire mai atentă însă, majoritatea pozițiilor luate pe acest subiect nu se bazează pe o înțelegere filosofică autentică a mizei discuției în cauză și nici pe un cadru conceptual coerent. Rămânem din ce în ce mai des cu impresia că, în tumultul evenimentelor, nu am avut încă timpul necesar pentru a reflecta asupra semnificației filosofice a fenomenelor pe care le discutăm și nu am făcut „pasul înapoi” atât de necesar înțelegerii „la rece” a virtualității și a fenomenelor generate de ea, atât în cea ce privește raportarea omului contemporan la lume și la semenii săi, cât și în ceea ce privește raportarea omului contemporan la propria persoană. Fără o astfel de distanțare, dezbaterile contemporane rămân, cu excepții notabile desigur, la suprafața lucrurilor, nereușind să surprindă „miezul problemei”.

câteva decenii tot cred că vor fi necesare pentru ca gândurile noastre să se așeze și reacțiile noastre viscerale să se domolească.

Dar acesta nu este neapărat un lucru rău, deoarece trăim într-o epocă a lumii care dă de gândit mai mult decât au dat altele și care deschide noi orizonturi de înțelegere a propriei umanități. Căci dacă este o concluzie asupra căreia putem cădea de acord după parcurgerea acestui volum, aceea este că virtualitatea despre care vorbim nu este doar un fenomen exterior nouă, prilejuit de apariția tehnologiilor de clacul, ci este parte a umanității noastre.

Cornel-Florin Moraru
Decembrie 2023

CONTRIBUȚII LA O FILOSOFIE A MEDIULUI DIGITAL.

(Pre)Istoria virtualității
de la Platon la Toma din Aquino

Cornel-Florin Moraru¹

1. Aporia fundamentală a mediului digital

Nu este o constatare nouă faptul că epocile istorice decupează, dintr-un larg orizont de problematici și rezolvări posibile, un set limitat de interogații ce dobândesc, pentru cei ce viețuiesc în acele vremuri, o miză existențială stringentă. Se spune adesea că nu putem gândi omul Antichității fără o cât de mică referire la misterul originii, în sens de ἀρχή, a cosmosului și a tuturor lucrurilor existente, la fel cum nu putem gândi omul medieval fără o cât de mică reflecție asupra sentimentului transcendenței și absolutului. Nu putem gândi omul modern fără a lua în seamă problematica vastă a conștiinței umane și expansivității rațiunii ce tinde să cuprindă absolutul în idee, precum nu putem gândi omul (post)modern fără a ne referi la răsturnarea tuturor valorilor tradiționale.

¹ Universitatea Națională de Arte din București / Centrul de Cercetare a Istoriei Ideilor Filosofice.

Aceste locuri comune sunt însă doar niște simptome ale unor cauze (αιτία) mai profunde, responsabile de orice decupaj de orizont aporetic efectuat și posibil de efectuat. „Vina” și „responsabilitatea” pentru aceste gânduri aporetice recurente la nivel epocal, ce cuprind cu o forță și violență (lat. *vis*) implacabilă cele mai ascutite minți ale unei perioade istorice, nu pot fi atribuite tot unui element ce ține de domeniul gândirii, cel puțin nu în sensul curent al cuvântului. În măsura în care concepția obișnuită despre gândire limitează acest act la domeniul discursivității acreditate, la formarea de judecăți și la înlănțuirea lor în raționamente, cauza decupajului aporetic ce definește o epocă trebuie să vină din ceea ce rămâne, propriu-zis, negândit. „Cauza” gândirii pe care cade toată responsabilitatea aporiilor specifice unei epoci este, prin urmare, ceea ce este negândit și chiar imposibil de gândit ca atare.

„Vina” despre care vorbim aici nu este însă una de tip etic, ci are un sens mult mai original. Ea se referă la acele experiențe în fața cărora discursivitatea noastră își pierde puterea de semnificare și are loc o „răsturnare a discursului”² ce dă naștere aporiilor gândirii. Din cauza acestei răsturnări a discursului, și modul în care ne raportăm la experiențele noastre nonjudicative³ este unul răsturnat. Trăim cu impresia că noi urmărim aceste experiențe, le vânam pentru a le prinde în concept, când de fapt noi înșine suntem cei vânați, urmăriți și bântuiți de ele. Poate acesta este și motivul pentru care înțelepciunea tăcută a limbii pe care o vorbim a creat cuvintele „vină” și „vânătoare” pornind de la același radical indo-european. Noi suntem cei care fugim, în cele mai

² Damascius, *Despre primele principii: aporii și soluții*, traducere din greacă, introducere și note de Marilena Vlad, București, Humanitas, 2006, R15.

³ Pe parcursul acestui studiu, voi folosi ideea de experiență non-judicativă pentru a mă referi la acele experiențe pe care le avem, dar pe care nu le putem conceptualiza și prinde în discurs în mod satisfăcător, fiecare încercare de înțelegere discursivă a acestora fiind, totodată, și o aplatizare a lor ce lasă pe dinafară anumite conținuturi. Despre sensul experienței non-judicative, v. Cornel-Florin Moraru, *Conceptul de experiență și discursul despre non-judicativ. Către o meontologie a experienței* în Viorel Cernica (coord.), *Studii în hermeneutica pre-judicativă și meontologie*, vol. VI, București, Editura Universității din București, 2021, pp. 205-245.

multe momente din viața noastră, de experiențele pe care nu le putem prinde cum trebuie în cuvinte, dar care au un rol perturbator pentru activitatea conștiinței noastre. Ele ni se prezintă însă, în anumite circumstanțe privilegiate, cu o forță imposibil de trecut cu vederea. Aceste circumstanțe sunt cele în care ne dăm seama că, de fapt, noi suntem cei bântuiți de propriile experiențe și că „vina” pentru eforturile noastre de conceptualizare eșuate o poartă tocmai caracterul inefabil pe care ele îl manifestă. Prin urmare, această vină nu provine din încălcarea unor principii etice, ci dintr-un fel de principiu fundamental al lucrurilor, care orânduiește lumea astfel încât întotdeauna va exista un rest de inefabilitate ce desparte conceptul de lucrul la care se referă și, în genere, gândirea de ființă.

Una dintre experiențele care ne bântuie în contemporaneitate și care poartă vina pentru o sumă de aporii existențiale în care se vede prins omul contemporan este aceea a unei exponențiale virtualizări și digitalizări a existenței umane. Pentru prima oară în istoria culturii noastre, existența umană se desfășoară într-un mediu digital, complet artificial și tehnologic, care vine să completeze realitatea concretă, nu doar să o dubleze. Astfel, încetul cu încetul, virtualul a devenit un nou *mediu de existență pentru omul contemporan*, nu doar un mediu de lucru.

Acest fapt, ce decupează în mintea noastră un orizont complet nou de aporii și teme de gândire, în multe privințe radical diferit de orice alt orizont istoric. Virtualizarea existenței gândită astfel se manifestă ca pierdere a solului fenomenal ferm, a „lucrurilor în carne și oase”, pe care o putem resimți în fiecare interacțiune digitală pe care o avem. Chiar dacă se poate argumenta că întreaga istorie a tehnologiilor – de la inventarea scrisului, până la inventarea tiparului – nu este nimic altceva decât o modulară a virtualului⁴, fiecare nouă invenție aducând la lumină niște ipostaze necunoscute anterior, este important de subliniat că paradigma de gândire a virtualității cu care ne confruntăm astăzi

⁴ Richard Frankel & Victor J. Kerbs, *Human Virtuality and Digital Life. Philosophical and Psychoanalytic Investigations*, London & New York, Routledge, 2022, p. 4.

este, ea însăși, una specifică vremurilor noastre și diferită de orice altă ipostază istorică. În această calitate, ea ordonează modul în care noi experimentăm lumea și acționăm în lume cu o radicalitate fără precedent în epocile anterioare. Tocmai de aceea, astăzi mai stringent ca niciodată, filosofia este chemată să vină cu niște modele de înțelegere care au capacitatea de a repune lucrurile pe un nou sol cognitiv ferm, care să-l înlocuiască pe cel pierdut.

Pentru a da exemplu de astfel de ipostază a virtualului, apărută încă dinaintea conceptului propriu-zis de virtualitate, ne putem întoarce, așa cum facem în multe situații de criză a gândirii, la greci. Orizontul de virtualitate deschis de inventarea scrisului, tematizat de Platon în dialogul *Phaidros*, este gândit încă de pe atunci în logica φάρμακον-ului⁵. Virtualizarea operată de scris este o virtualizare a memoriei marcată prin înlocuirea ἀνάμνησις-ului, gândit ca proces de recuperare a *experienței* ideilor, cu ὑπόμνησις, gândit ca proces de parcurgere a unor consemnări (ὑπόμνημα)⁶. „Farmecul” scrisului este dat tocmai de această transformare a amintirii unei experiențe în menționare scriptică prin care cunoașterea devine separabilă de experiență și externalizabilă pe suport material. Dar, ca în orice φάρμακον, ceva se câștigă și ceva se pierde, iar ceea ce se pierde este cel mai adesea „voalat” în spatele a ceea ce se câștigă. Jocul acesta duce la ceea ce Platon numește „cunoaștere iluzorie” (δόξα), care ratează fenomenul „în carne și oase” și reține doar aparența. Specificul „doxei” este voalarea neștiinței și a incapacității transformării informației în înțelegere. Dar tocmai în spatele acestei voalări, virtualizarea memoriei ascunde o experiență nonjudicativă, pe care Platon o numește „tăcere solemnă” și pe care o atribuie informației consemnate ca atare. În spatele virtualității specifice scrisului zace latent o dimensiune a non-semnificativității, pe care, după cum vom vedea, o manifestă și virtualitatea zilelor noastre.

Cu toate acestea, deși Platon surprinde ceva din trăsăturile fundamentale ale virtualizării, conceptul propriu zis de virtualitate a apărut abia în epoca medievală, ce-i drept, tot în descendența gândirii platonice și, mai ales, neo-platonice. Atunci, virtualitatea se referea la relația dintre orizontul spiritual al divinității (cu întreaga sa ierarhie de forțe și entități spirituale, de îngeri și demoni) și cel al lumii fizice. Non-semnificativitatea, de această dată, este pusă pe seama imposibilității principale a minții umane de a înțelege până la capăt divinul. În acest context va apărea, într-o încercare radicală de a gândi ceea ce este inefabil, prima tentativă de a înțelege virtualitatea ca element constitutiv gândirii umane și ca principiu ordonator al lumii totodată. Una dintre mizele acestui studiu este aceea de a arăta că paradigma platonico-teologică de înțelegere a virtualului ne poate oferi un model cu ajutorul căruia putem înțelege ceea ce se întâmplă în zilele noastre.

Nu trebuie însă să uităm că diferența fundamentală și trăsătura esențială ce desparte gândirea medievală de epoca informațională în care trăim este faptul că virtualul a fost translatat într-o complet altă paradigmă de gândire, anume cea a informaționalului pur, ce decurge din teoria matematică a comunicării⁷. Mediul digital, care găzduiește noua idee de virtualitate, este constituit în mod algoritmic de tehnologiile de calcul contemporane doar din procesarea informației. Această informație generează configurații informaționale cu ajutorul unui număr imens de computații, configurații care ajung în câmpul conștiinței noastre prin intermediul multiplelor interfețe și ecrane cu care sunt dotate dispozitivele pe care le folosim. Vom numi în cele ce urmează această ipostază a virtualității, centrală pentru gândirea contemporană,

⁵ Platon, *Phaidros*, 275a.

⁶ *Ibidem*.

⁷ Claude E. Shannon, „A Mathematical Theory of Information”, în *The Bell System Technical Journal*, vol. 27 (iul.–oct. 1948).

*virtual digital*⁸, pentru a-l delimita de virtualul teologic și de alte ipoteze istorice ale virtualității.

Odată cu natura informațională a virtualului digital se ivește, mai puternic și mai stringent decât în alte epoci, o aporie fundamentală prin conștientizarea căreia ni se deschide întregul orizont aporetic-existențial al omului contemporan, anume aceea că, *deși suntem constrânși să gândim informația și să o plasăm într-o „regiune ontologică”⁹ aparte, ea nu are o dimensiune semantică cu care putem interacționa în mod direct*. Interacțiunea cu această regiune ontologică se face în mod mediat, prin ceea ce în termeni informatici se numește *interfață*.

Această aporie fundamentală a fost sesizată încă din lucrările întemeietoare ale ceea ce astăzi numim „informatică”. În *Teoria matematică a comunicării*, Shannon, cel care a dezvoltat conceptul de informație ce stă la baza întregului mediu digital actual, observa că „problema fundamentală a comunicării este aceea de a reproduce la un anumit punct, în mod exact sau măcar aproximativ, un mesaj selectat la un alt punct. Adesea mesajele au sens, adică se referă la sau sunt corelate cu anumite entități fizice sau conceptuale. Aceste aspecte semantice ale comunicării sunt irelevante pentru problema inginerescă”¹⁰. Din această perspectivă, aspectul semantic ține mai degrabă de dimensiunea pragmatică a comunicării, în care mesajul informatic este interpretat de către un om prin intermediul unei interfețe, nefiind un aspect inerent al informației ca atare. În epoca noastră, informația

⁸ Deși termenul este preluat din Richard Frankel & Victor J. Kerbs, *Human Virtuality and Digital Life. Philosophical and Psychoanalytic Investigations* (London & New York, Routledge, 2022), ideea de virtualitate despre care vom vorbi în continuare nu se suprapune peste cea folosită de cei doi autori. Vom reveni asupra acestei diferențe în paginile următoare.

⁹ Motivul pentru care am folosit ghilimelele va fi clarificat mai târziu. Vom vedea că tentația noastră de a încadra ideea de informație într-o regiune ontologică în sensul tradițional eșuează și că, o astfel de „ontologizare” a informației este sursa unor multiple neînțelegeri și anxietăți privitoare la mediul digital actual.

¹⁰ Claude E. Shannon, „A Mathematical Theory of Information”, în *The Bell System Technical Journal*, vol. 27 (iul.–oct. 1948), p. 379.

este inefabilul ce stă la baza constituirii unei întregi lumi, pe care o numim „lume virtuală” sau „realitate virtuală”.

Pe de altă parte însă, această idee stranie de informație ce stă la baza mediului digital nu se lasă prinsă ca atare nici în categoriile tradiționale ale științei, nici în cele ale gândirii filosofice. Cu alte cuvinte, „informația este informație, nu energie sau materie”¹¹ și „informația nu constituie un fapt fizic, chiar dacă nu o putem reduce exclusiv la un fapt de conștiință”¹². Caracterul interstițial al informației este cel care o plasează, încă de la început, într-o logică de tipul „nici-nici”. Informația nu este nici lucru, nici idee; nici actualizare, nici posibilitate; nici imanență, nici transcendență. Ea este pur și simplu o entitate aparte, asemantă, dar care emană sens la interfața cu conștiința umană. Aceste emanații de sens ale informației procesate computațional și prezentate conștiinței noastre ca apariții pe un ecran sunt ceea ce numim „obiecte virtuale” în genere, de la iconițele de pe desktop-ul computerului nostru, până la cele mai realiste personaje din jocurile video. Gândite ca emanații de sens ale informației, obiectele virtuale sunt lipsite de materialitate, dar și de atributul conștiinței, generând laolaltă o întreagă realitate, ce nu poate fi gândită ca o simplă imitație a celei actuale, nici ca o extensie a ei. Ceea ce numim „realitate virtuală” nu este un simplu simulacru, ci e menită să fie experimentată de sine stătător ca un complement al realității cotidiene.

Vedem așadar că și virtualitatea digitală, în virtutea naturii sale informaționale, intră în aceeași logică a lui nici-nici. Virtualul digital nu este nici realitate în sensul obișnuit al cuvântului, însă nici pură imaginație. Datorită acestui fapt, semnificativitatea pe care virtualul o dobândește la interfața cu conștiința umană este una aparte, diferită de semnificativitatea actualului (a realității cotidiene). Această

¹¹ Norbert Wiener, *Cybernetics. Or control and communication in the animal and the machine*, Cambridge, MIT Press, 1965, p. 132.

¹² Max Bense, *Aesthetica: Einführung in die neue Aesthetik*, Baden, Agis, 1965, p. 150.

interfață preia virtualul *ca realitate*, însă nici o clipă nu suspendă total granițele dintre virtual și actual. Un fel de con-simțire a virtualului este ceea ce face ca aceste granițe, deși din ce în ce mai poroase, să nu poată fi niciodată suspendate total, virtualul rămânând parazitărilor față de actual.

Acum putem să surprindem mai bine miza existențială pe care această aporie fundamentală a mediului digital o pune în joc. Trăim într-o lume, adică într-un ansamblu de semnificații unitar, scindat între două realități – cea actuală și cea virtual-digitală – dintre care cea din urmă nu este definită de o semantică inerentă, ci de una „parazitărilor”, ce se „hrănește” din semnificația și din resursele celeilalte, ajungând astfel să-și construiască o existență proprie. Două moduri de semnificare și, prin urmare, două tipuri de intenționalitate caracterizează cele două regiuni ontologice în discuție. Aceste tipuri de intenționalitate pot fi subsumate distincției medievale dintre *intentio recta* și *intentio obliqua*¹³, dintre vizarea „directă” a obiectului ca atare și vizarea „piezișă”, în care obiectul este luat ca mediu prin care se vizează o obiectualitate diferită. Ca specie a acestei *intentio obliqua*, semnificativitatea ce caracterizează virtualul poate fi apropiată de gândirea simbolică și de estetică, așa cum s-a și întâmplat în istoria filosofiei¹⁴. Unul dintre scopurile acestui articol este aceea de a arăta că intenționalitatea prin care *virtualul digital* este vizat de om, deși o specie a intenționalității oblice, este de un tip aparte, care ne permite (și chiar ne constrânge) să gândim virtualul în afara regiunilor ontologice tradiționale.

¹³ O trecere în revistă a dezbaterilor medievale privitoare la aceste două tipuri de vizare discursivă se găsește în Kwame Gyekye, „The Terms Prima Intentio and Secunda Intentio in Arabic Logic”, în *Speculum*, Vol. 46, No. 1 (Jan., 1971), pp. 32–38.

¹⁴ Această apropiere este cel mai ușor vizibilă în gândirea lui Susanne Langer. *Feeling and Form. A Theory of Art* (New York, Charles Scribner's Sons, 1953), care gândește, pe urmele teoriei formelor simbolice dezvoltate de Ernst Cassirer, o filosofie a artei care pleacă de la ideea că opera de artă este un obiect virtual, iar ceea ce se creează prin artă este chiar virtualitatea.

Ca realitate parazitărilor, virtualul are un caracter evaziv ce îi permite să se cupleze la actual și să se propage prin acesta, de unde și porozitatea limitelor între cele două. Într-un anume sens, deși separat de lume într-un mediu informatic, virtualul ajunge să se insinueze în fiecare aspect al existenței noastre, fără să se amestece omogen cu actualul. Majoritatea claselor de obiecte actuale (exceptând operele de artă și imaginile în genere) au o prezență imediată, materială, pentru (toate) simțurile și conștiința noastră, fiind vizate de o intenționalitate directă. Obiectele virtuale (informaționale) au o prezență mediată prin interfețe și pot fi percepute preponderent în anumite câmpuri senzoriale (vizual, auditiv, foarte rar și doar parțial tactil), pornind de la pura lor înfățișare și doar printr-o vizare oblică.

Așa stând lucrurile, reitatea obiectelor actuale poate fi gândită în cadrele conceptuale ale filosofiei tradiționale și constă tocmai în *cviditatea* sau *ceința* lor¹⁵. În limbaj aristotelic, această reitate este „ceea ce era să fie” (τὸ τί ἦν εἶναι) lucrul chiar dinainte ca acesta să devină ceva efectiv (adică actual). Dintr-o altă perspectivă, dar tot în limbaj aristotelic, această *cviditate* este o *δύναμις* determinată și, prin urmare, oricând actualizabilă. În acest sens, *cviditatea* lucrului, deși diferită de existența lui, poartă în sine, ca posibilitate, o propensiune spre actualizare, adică spre existență. Mai mult decât atât, ca esență a lucrului, reitatea este conceptualizabilă și poate fi prinsă în acel tip de definiție pe care logica îl numește *definiție reală*. Din acest punct de vedere, esența sau *cviditatea* unui stilou este definiția pe care o putem da stiloului, adică acel set de trăsături ce circumscriu această ființare *în esența ei* și, în același timp, o diferențiază de alte ființări ce pot fi circumscrise aceluiași gen, genul instrumentelor de scris, în cazul nostru.

Dacă acum ne întoarcem însă gândul către realitatea virtuală, putem observa că ideea de „reitate” nu mai poate fi gândită în aceiași

¹⁵ Martin Heidegger, *Problemele fundamentale ale fenomenologiei*, traducere din germană de Bogdan Mincă și Sorin Lavric, București, Humanitas, 2006, §7.