CZU: 165.18:004.738.5

CONDIȚIILE DE ANTIMETALEPSĂ ALE SIMULACRULUI DIN MEDIUL ONLINE

THE ANTIMETALEPSY CONDITIONS OF THE SIMULACRE IN THE ONLINE ENVIRONMENT

Andrei PERCIUN,
doctor în filozofie, lector
Universitatea de Stat din Moldova
ORCID: 0000-0003-0401-0604
andrei.perciun@usm.md

În virtutea multitudinii de sinteze ale contextelor în care ne desfășurăm traiul, nu ar fi deloc de mirare faptul că o parte din activitățile noastre cotidiene sunt transferate în mediul online. În aceste condiții, statutul identității actorilor implicați în această imersiune digitală preia noi perspective de interpretare. Activitățile realizate în cadrul diverselor rețele de socializare reflectă un proces de producere a sinelui.

Suma actelor din domeniul virtual constituie imaginea care reflectă sau chiar oglindește persoana noastră din cotidianul efectiv. Operaționalizarea alterității ca factor determinant pentru constituirea identității se dovedește a fi un procedeu necesar pentru validarea proprietăților de impact atribuite propriului eu. Răspunsul la întrebarea cu privire la cine suntem și cum suntem îl aflăm din modul nostru de a ne prezenta în diferite contexte, dintre care unul ar fi cel din mediul online. Dacă ne referim în mod special la rețelele de socializare, felul nostru de a ne prezenta corespunde unui act de producere a sinelui. Această artă de producere a sinelui se rezumă la modelarea unei imagini drept semn care ne reprezintă.

În ce măsură această imagine este o reproducere fidelă a sinelui și în ce mod producerea este orchestrată de eu-l nostru din viața reală? În tradiția platoniciană, imaginea se împarte în eikon și phantasma. Imaginea de tip eikon presupune un raport între o copie și un original coordonat prin asemănare și diferență. Dacă imaginea pe care o producem

într-un mediu online virtual este un eikon, atunci aceasta ar trebui să fie o replică a persoanei noastre din viața reală. Eu-l virtual este un semn ce reprezintă eu-l real, apropiindu-se sau distanțându-se de el prin asemănare și diferență. Filiația semiotică între aceste două este confirmată de jocul asemănării și diferenței, fapt ce rezultă în prezența raportului de referință. Într-un mod paradoxal, chiar dacă asemănarea este contrară diferenței, aceasta din urmă este conținută în asemănare într-o proporție mai mică. Aceasta se explică prin caracterul de intermediere determinant atât pentru asemănare, cât și pentru diferență. Depășirea echilibrului și dinamica către extrema împlinirii desăvârșite a asemănării duce la suprimarea acesteia.

Ca asemănarea să existe, aceasta trebuie menținută printr-un minim de diferență. Mai mult decât atât, pentru diferență asemănarea reprezintă un element inerent indispensabil și vital pentru reținerea propriului concept. De altfel, dacă ar exista o diferență absolută, atunci nu am mai putea vorbi despre o relație între ceva ce se aseamănă și totodată diferă.

Așadar, profilul virtual al unei persoane este imaginea produsă de un eu din viața reală, care tinde să coincidă cu originalul – eu real – printr-o dinamică a proximității operată de asemănare și diferență aflate într-o conlucrare. Condiționarea reciprocă a asemănării și diferenței asigură semioza, adică filiația referențială și în același timp prezența ontologică ca două entități autonome ale semnului și referentului, ale copiei și originalului.

Celălalt tip de imagine este phantasma, care, spre deosebire de eikon, este o plăsmuire și nu este definit printr-o relație de asemănare; prin urmare, nu are un referent pe care să-l reproducă. Phantasma este un simulacru, un produs al imaginației, o plăsmuire. Pe tărâmul imaginarului colectiv sunt utilizate semne autreferențiale sau, cu alte cuvinte, un semn gol.

În acest context se ivește ocazia de a interpreta raportul dintre eu-l real și eu-l virtual din perspectiva acestor două tipuri de imagine orchestrate prin procedeele metalepsei și antimetalepsei; dar înainte de aceasta ar fi binevenit să definim virtualul. În uzul simțului comun, virtualul este deseori asociat cu un domeniu opus realității, fiind interpretat ca un apendice, o augmentare sau chiar ca un substitut pentru realitate. Această perspectivă poate fi operată într-o formă mai explicită printr-o

referință la semnificația latină a cuvântului virtus, care înseamnă forță sau impuls primar cauzal. Într-un mod mai elaborat, impulsul primar pe care îl reprezintă virtualul se referă la un alt tip de prezență decât acel obiect pe care îl produce. În consecință, ghinda din care apare un stejar este plasată într-un alt registru ontologic decât cel al prezenței fizice a stejarului. Ghinda se află într-o retenție în ființa stejarului ce corespunde cu o prezență virtuală.

Transferând discursul în condițiile identității exprimate în diverse medii online, eu-l este reținut și prezent în rețele, dar într-o formă diferită față de cea din viața reală; această formă este una virtuală.

În acest siaj al eu-lui în mediile online se întrevede ocazia de a invoca conceptul metalepsei, o figură de stil înrudită cu metonimia. Preluată din teoria literară, metalepsa presupune indicarea unei conexiuni între două idei, evenimente sau calități, în care un element anterior este folosit pentru a sugera un rezultat. Metalepsa poate funcționa și invers evocând o consecință într-un element anterior. Evenimentele ce au loc într-o conjunctură cotidiană declanșează o serie de activități în mediile online prilejuind „raportarea" acelor evenimente sursă ce impulsionează apariția unor postări legate de acel eveniment. Pe baza acestor „rapoarte", urmăritorii eu-lui virtual vor obține o cunoaștere despre eu-l real. Postările ca elemente anterioare reproduc ceea ce le-a provocat. De cele mai multe ori, unica sursă de informare a urmăritorilor sunt aceste „rapoarte". Imaginea de sine creată în rețele conform regulii metalepsei se potrivește cu modul în care este definit imaginea de tip eikon. Într-o modalitate eikonică, eu-l virtual face referire și imită un original – adică eu-l real. Cu toate acestea, percepția urmăritorilor se formează doar pe baza acelor „rapoarte" afișate în rețea; astfel încât referentul este definit printr-un procedeu invers pornind de la semnul eikonic din rețele. Astfel, metalepsa este compatibilă cu condiția mimetică a eikon-ului. Eu-l din viața reală este termenul primar și originalul care dirijează eu-l virtual; prin urmare, eu-l din viața reală prevalează.

În aceste condiții este pertinent să subliniem importanța responsabilității etice prin care autorul conținutului garantează o corelare mimetică dar și o existență efectivă atât a referentului cât și a evenimentului întreprins de acesta. Lucrurile preiau o altă turnură din momentul în care eu-l virtual își pierde referentul și devine un simulacru. Astfel relația dintre eu-l real și cel virtual este menajată în câmpul

antimetalepsiei. Acest fapt presupune o inversare a rolurilor în care eu-l virtual dobândește proprietățile ce nu se regăsesc în referent.

Antimetalepsa denotă o formă de interacțiune în care rolurile dintre eu-l real și eu-l virtual sunt inversate; identitatea virtuală a unei persoane devine mai influentă sau mai dominantă decât identitatea sa reală. În acest context, antimetalepsa reflectează o răsturnare a puterii astfel încât controlul asupra percepției și comportamentului individului este preluat de caracteristicile și traisurile eu-lui virtual; ceea ce poate duce la confuzie între identitatea adevărata și felul cum cineva se prezintă în mediul online.

Efectele antimetalepsiei se corelează cu conceptul stoic hypomnemata, definit ca o colecție de idei notate și stivuite pentru cultivarea unor calități ce vor propulsa individul la un nivel superior de performanță moral - intelectual. Notarea unui gând ce poate fi uitat devine necesară pentru cel conștient de importanța acestuia. Scrisorile către propria persoană sunt hypomnemata ce ajutăm la întreținerea stocării memorizării și asimilării unor idei valoroase. Dacă ne imaginăm profilul unui stoic roman pe Instagram, acesta nu va avea nimic afișat; pagina sa ar fi goală nu din cauza lipsei conținutului – dimpotrivă – ci datorită principiului modestiei morale caracteristic stoicismului. Plinătatea virtuților proprii ale unui stoic va fi disimulată; astfel profilul eu-lui virtual va fi gol.

Altfel stau lucrurile în contextul lumii secolului XXI unde o persoană cu un profil prosper şi abundent in viaţa reala nu corespunde neapărat acelui profil al eu-lui virtual; inversia plinătății calităților reale față de suma calităților afișate devine evidentă. Este tentant şi uşor pentru cineva să simuleze online calităţi pe care le posedă doar într-o formă embrionară sau chiar deloc.

Stoicul antic ar prefera să rămână anonim chiar dacă ar dispune de resurse pentru conținut; chiar dacă totuși s-ar lăsa convins să facă unele postări acestea ar corespunde cu persoana lui din viața reală împlinind astfel condițiile mimetice ale reproducerii sinelui conform imaginii eikon iar conexiunea dintre eu-l real şi virtual al stoicului va fi dirijată într-o dinamică a metalepsei.

La polul opus stoicului se află cineva care are o viaţă mult mai interesantă in mediul online decât in realitate; astfel eu-l virtual devine un simulacru fără referent in viaţa reală şi deci fără cineva cu care să

se asemene; în aceste condiţii dinamica influenţei vine dinspre online – proces ce coincide cu antimetalepsa.

În concluzie, analiza comparativă între stoicul antic şi individul modern care îşi construieşte o identitate online subliniază diferenţele fundamentale dintre eu-l real şi eu-l virtual; stoicul reflectând prin preferinţa sa pentru anonimat şi autenticitate, o dinamică a metalepsei unde identitatea virtuală devine extensie a sinelui real, iar individul contemporan exemplificând antimetalepsa unde eu-l virtual devine simulacru fără referent în realitate; această distincţie evidenţiază complexitatea interacţiunilor dintre identitate şi reprezentare în mediile digitale contemporane.

Bibliografie:

1. Eco, U. *Cinci scrieri morale*. București: Humanitas, 2005. 156 p. ISBN 973-50-0882-3 3.
2. Mihnea, M. *Identitatea virtuală.* București: Publica, 2023. 291 p. ISBN: 978-973-50-7978-9316
3. Momoc, A. *Comunicarea politică și internet*. București: Tritonic, 2023, 232 p. ISBN 978-606-749-713-7