

## **Noções do virtual: uma chave de leitura para o ciberespaço e a cibercultura**

Gustavo Souza Santos<sup>1</sup>

Stella Mendonça Siqueira<sup>2</sup>

Vivianne Margareth Chaves Pereira Reis<sup>3</sup>

Josiane Santos Brant Rocha<sup>4</sup>

**Resumo:** Este artigo tem por objetivo examinar as noções terminológicas e representativas do virtual para uma leitura de sua dimensão em interface com os estudos sobre ciberespaço e cibercultura. Através da leitura e análise de teóricos e teorias, pretendeu-se erigir um panorama sobre o virtual e sua articulação com os fenômenos imbricados no terreno da cibercultura. Sustenta-se que o virtual é a chave de leitura e o principal atributo do ciberespaço e sua dimensão, e sua noção oferece uma importância capital na compreensão dos processos e fenômenos atrelados ao despontar das tecnologias da informação e comunicação, da cibercultura e os desdobramentos desses eventos que não se limitam a uma repercussão puramente técnica, mas oferecem subsídios intensos de rotas filosóficas, sociológicas e comunicacionais.

**Palavras-chave:** Virtual. Cibercultura. Ciberespaço.

---

<sup>1</sup> Especialista em Docência do Ensino Superior pela Universidade Cândido Mendes – UCAM. Graduado em Comunicação Social – Publicidade e Propaganda pelas Faculdades Integradas Pitágoras de Montes Claros – FIPMoc. Pesquisador no Centro de Educação a Distância da Universidade Estadual de Montes Claros – CEAD/Unimontes.

<sup>2</sup> Especialista em Comunicação e Mídias Digitais pela Faculdade Estácio de Sá. Graduada em Análise de Sistemas e Tecnologia da Informação pela Faculdade de Tecnologia de Ourinhos – Fatec.

<sup>3</sup> Doutoranda em Ciências da Saúde pela Universidade Estadual de Montes Claros. Docente nas Faculdades Integradas do Norte de Minas – Funorte. Pesquisadora no Centro de Educação a Distância da Universidade Estadual de Montes Claros – CEAD/Unimontes.

<sup>4</sup> Doutora em Ciências da Saúde pela Universidade de Brasília – UnB. Docente na Universidade Estadual de Montes Claros – Unimontes e Faculdades Integradas Pitágoras de Montes Claros – FIPMoc. Pesquisadora no Centro de Educação a Distância da Universidade Estadual de Montes Claros – CEAD/Unimontes.

**Abstract:** This paper aims to examine the terminological and representative notions of the virtual for a Reading of its dimension onto the studies about cyberspace and cyberculture. Through the analysis of theories, it was intended to build a panorama about the virtual in articulation with the phenomena attached in cyberculture field. It is approached that virtual is the key to understanding and the main attribute of the cyberspace and its dimension. And its notion offers a capital importance to comprehend the process and phenomena of information and communication technologies, cyberculture and development of these events that it is not limited to a purely technical repercussion but present ways to philosophical, sociological and communicational routes.

73

---

**Keywords:** Virtual. Cyberculture. Cyberspace.

## Introdução

O virtual é a chave de leitura e o principal atributo do ciberespaço e sua dimensão (MONTEIRO, 2004). Sua noção oferece uma importância capital na compreensão dos processos e fenômenos atrelados ao despontar das tecnologias da informação e comunicação (WARREN, 2009), da cibercultura (LÉVY, 2000a) e aos desdobramentos desses eventos que não se limitam a uma repercussão puramente técnica (LÉVY, 2003), mas oferecem subsídios intensos de leituras filosóficas, sociológicas e comunicacionais (MORIN, 2003; TRIVINHO, 2003).

O ciberespaço, fulgura lexical da obra literária de William Gibson (2003) e contexto com a ficção científica (MONTEIRO, 2007), é definido como um locus proeminente de representação, significação, sociabilidade e identidade (LÉVY, 2000 a; 2003; ELIAS, 2007). Nessa definição, reverberam indagações sobre a imanência desse terreno cibernético no tempo e no espaço (QUÉAU, 2011). E esse enlace espaciotemporal e simbólico é escrutinado por uma variável fluida e que garante seus processos informativos e de linguagem: o virtual.

O virtual faz desprender-se dessa zona discursiva uma cultura constituída, sistêmica e fluida, isto é, a cibercultura. O espetáculo da revolução das máquinas não é o único sabor que essa trama possui, mas de sua frente epistemológica fluem variáveis de gozo das ciências da comunicação e informação que apontam para um clímax no diálogo entre leituras sociológicas e antropológicas. E nessa nova mediação e componente aquiescente de fenômenos, o virtual se apresenta como invólucro e sinergia.

É do virtual a disposição do conhecimento e da informação na constituição do ciberespaço, em dados que se atrelam a um estado de modificação constante e de fluidez viscosa, permitindo interações e agrupamentos, trocas simbólicas, e organizando informação e conhecimento de modo rizomático (MONTEIRO, 2004). O virtual permite uma tal condensação de sujeitos, códigos e conhecimentos no ciberespaço que só por sua atribuição a estrutura cibernética funciona.

Nesse sentido, o virtual precisa ser particularizado em sua essência mais profunda para que se compreenda de modo mais cioso sua representatividade sob os contextos do ciberespaço, no qual se move a cibercultura. Temas e zonas de discussão que revolucionam o cotidiano em matéria de comunicação e adicionam um teor complexo aos panoramas contemporâneos de sociedade,

sujeito, identidade, símbolos, práticas e discursos.

Entendendo a ressignificação do espaço e do tempo que são feitas no ciberespaço e da desmaterialização de sujeitos, símbolos e do próprio conhecimento que o inunda, o virtual surge como um elemento de ligação que, se analisado, pode fornecer subsídios para a compreensão da virtualidade. Isto é, a análise representativa do virtual fornece compreensão a esse trâmite de desmaterialização e desterritorialização evocado pelo ciberespaço, do qual participam os sujeitos com suas identidades e práticas.

O objetivo aqui delineado foi o de examinar as noções terminológicas e representativas do virtual para uma leitura de sua dimensão em interface com os estudos sobre ciberespaço e cibercultura. Por meio de leituras que abarcam o tema, pretendeu-se erigir um panorama sobre o virtual para entender sua articulação com os fenômenos imbricados no terreno da cibercultura. Sustenta-se que as noções do virtual oferecem uma importância capital na compreensão dos processos e fenômenos atrelados ao despontar das tecnologias da informação e comunicação, da cibercultura e os desdobramentos desses eventos que não se limitam a uma repercussão puramente técnica, mas oferecem subsídios intensos de rotas simbólicas.

## **Noções do virtual**

O virtual em sua essência e condição possui uma plena realidade, tece a filosofia de Deleuze (2000), a se examinar.

### **Virtual e Virtualidade: definições orientadoras**

O filósofo francês Pierre Lévy (1996) afirma que há um movimento geral de virtualização a atingir e alcançar diversas instâncias hodiernas, desde a comunicação humana ao exercício cognitivo e inteligível. Trata-se de um processo enraizado na quotidianidade que se alastrou não apenas em práticas de contingente digital como a troca de mensagens virtuais (LÉVY, 2003), mas que está inserido na sociabilidade, na constituição da ordem social, na fundamentação dos grupos e na dimensão do eu, rompendo a barreira de uma informatização de esteio limítrofe ao avanço técnico-científico - historicamente orientado nos eventos da Revolução Industrial – e alcançando um novo espaço e tempo, virtualizados, nas acepções de Lévy (1996) e como relatam Primo (2007) e Quéau (2011).

Antes da menção do virtual como correspondente de uma sociedade aquecida pelas tecnologias da informação e comunicação, seus produtos e dispositivos, há uma busca de definição mais densa que é exigida na imersão do conceito e seu usufruto empírico profundo.

Em vias de definição, o termo virtual é originário do latim medieval *virtualis*, derivado de *virtus*, que se pauta em força, potência (CRAIA, 2009). Nesse sentido, Monteiro (2004) postula que a existência do virtual está condicionada na potência e não no ato, por isso, o virtual se coaduna com o atual e não com o real, como é de costumeira associação. Lévy (1996) pontua que uma oposição errática entre real e virtual é facilmente encontrada na apropriação corrente do termo. Ausência de existência para o virtual e tangibilidade e materialidade ao real, continua o autor, e acrescenta que o virtual evoca um status ilusório em contraste ao real (LÉVY, 1996).

Assim, desconexas as asserções de oposição entre real e virtual, pode-se apontar, para uma clareza de definição, o virtual como potência em caminho de atualização com pertença ao real (MONTEIRO, 2004). Numa exemplificação de Lévy (1996), o virtual é entendido na situação de uma árvore que potencialmente está presente em uma semente, levando aos pensamentos de que o virtual tende a atualizar-se - como a semente em um esforço biológico para a transformação de sua realidade germinadora - e que sua oposição não se dá para com o real, mas ao atual. Completa Monteiro (2004) afirmando que o virtual existe em potência e não em ato como o real, sendo sua oposição o atual. Em *Cibercultura*, Lévy (2000a) apresenta sentidos e intensidades da definição do virtual (Quadro 1):

**Quadro 1** Os diferentes sentidos do virtual (do mais fraco ao mais forte)

SENTIDO	DEFINIÇÃO	EXEMPLO
Virtual no sentido comum	Falso, ilusório, irreal, imaginário, possível.	
Virtual no sentido filosófico	Existe em potência e não em ato, existe sem estar presente.	A árvore na semente (por ocasião à atualidade de uma árvore que tenha crescido de fato)/ uma palavra na língua (por ocasião à atualidade de uma ocorrência de pronúncia ou interpretação).
Mundo virtual no sentido da possibilidade de cálculo computacional	Universo de possíveis calculáveis a partir de um modelo digital e de entradas fornecidas por um usuário.	Conjunto de mensagens que podem ser emitidas respectivamente por: - programas para edição de texto, desenho ou música; - sistema de hipertexto; - banco de dados; - sistemas especializados; -simulações interativas etc.
Mundo virtual no sentido do dispositivo informacional	A mensagem é um espaço de interação por proximidade dentro do qual o explorador pode controlar diretamente um representante de si mesmo.	- mapa dinâmicos de dados representando a informação em função do “ponto de vista”, da posição ou do histórico do explorador; - RPG em rede; - videogames; - simuladores de voo; - realidades virtuais etc.
Mundo virtual no sentido tecnológico estrito	Ilusão de interação sensorio-motora com um modelo computacional.	Uso de óculos estereoscópicos, <i>datagloves</i> para visitas a monumentos reconstituídos, treinamentos em cirurgias etc.

Fonte: LÉVY, P. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 2000; p. 74.

No aquecimento da gênese do objeto de estudo e sua definição está a compreensão do virtual em interações com objetos, forças, cenários e representações. Na voz de Deleuze (2000), o virtual participa do real como sendo-lhe uma parte suspensa e mergulhada numa dimensão objetiva. Entender o virtual como uma existência em potência não significa atribuir-lhe uma condição de possibilidade, ou do possível, cuja distinção é abordada por Deleuze (2000): o possível já está pré-estabelecido, mas permanece latente e se realizará sem que nenhum elemento transforme sua natureza ou altere sua essência. O possível é tal qual o real, subtraindo apenas sua existência, pondera Lévy (1996) sobre a definição de Deleuze (2000). O filósofo ainda preconiza que o virtual na realidade das coisas, situações e entidades é como um veículo de problematização, de entrecruzamento de tendências e exposição a forças diversas e que, em

última instância, clama por uma solução, aqui já conhecida como o processo de atualização (LÉVY, 1996).

Há então, a oposição binária entre real/possível e virtual/real, onde a realização é a ocorrência de um estado já definido e a atualização, uma solução perpetrada a partir de uma problematização (PIMENTA, 2001; LÉVY, 1996). Isso leva a conceber, em consenso com Monteiro (2004), que o real se assemelha ao possível faltando-lhe apenas a existência, e o atual é resposta ao virtual. Sua ideia continua no posicionamento do virtual como um conjunto de forças que tenciona manifestar-se em uma atualização, na realidade (MONTEIRO, 2004). Lévy (1996) expressa que é característica do virtual essa problematização por natureza e que a atualização é o processo sob o qual a solução de problemas evocados pelo virtual é realizada. Monteiro (2004) enfatiza que então, a atualização é da ordem do acontecimento, um ato que não estava pré-estabelecido ou programado, mas que de modo dinâmico projeta significação, finaliza Lévy (1996).

Sendo a atualização da ordem do acontecimento há a criação de uma informação nova sem que haja o emprego de recursos para o preenchimento de uma forma, a realização é da ordem da substância, que dota a matéria de uma forma pré-existente (MONTEIRO, 2004). Tem-se, enfim, uma definição/distinção binominal porquanto o virtual está para o atual e vice-versa no processo virtualização/atualização, e o real está para o possível e também o contrário no processo de realização/possibilidade (PIMENTA, 2001).

Em retorno à situação da semente exemplificada por Lévy (1996), a problemática que o virtual comporta é justamente a condição da semente que diligentemente conhece sua natureza e se mudará em árvore como se conhece a partir de suas circunstâncias e processos que lhe são inerentes. Isso significa, na voz de Lévy (1996), que os objetos, coisas ou cenários portam e originam suas próprias virtualidades. O virtual constitui a entidade com suas lacunas, tensões, elipses e questões essenciais que norteiam seu devir e determinação (LÉVY, 1996).

Se se estabeleceu aqui o virtual como modo de ser, cumpre definir o processo de virtualização, entendida como dinâmica. Tomando por base os estudos de Lévy (1996) e Deleuze (2000), a virtualização não é um esvaziamento do real ou uma técnica de mera abstração do que é constituído e efetivado. Lévy

(1996) sustenta que virtualização é o processo de lidar com uma problematização relacionada a um objeto/entidade e convergi-lo na senda de tal problematização para redefinir a atualidade de sua condição e proposta como resposta a essa particularidade em questão. É da alçada da virtualização, por conseguinte, transformar a atualidade de um objeto, coisa ou entidade em uma particularidade problematizada sobre a qual lentes ontológicas passam a ser utilizadas (LÉVY, 1996; DELEUZE, 2000).

Nos ditames de conceito e definição, chega-se ao extrato de quatro distintos modos de ser: o possível, o real, o virtual e o atual. Monteiro (2004) salienta que embora sua operação seja diferenciada, tais modos de ser operam juntos em fenômenos sobre os quais se pode lançar lume analítico. E adiante, infere da obra de Lévy (1996) que a dialética do virtual e do atual sob o horizonte do real é reificada e objetivada e, o possível e o real sob a virtualização e atualização se subjetivam (MONTEIRO, 2004). Lévy (1996) arremata afirmando que é nesse ínterim que o mundo pensa dentro dos sujeitos, isto é, o polo do acontecimento não cessa de imbricar sobre o polo da substância: há complexificação, construções simbólicas, frentes subjetivas, problematização do ser e estar, imersões e ainda, registros, reificação e institucionalização.

É mister destacar, sob a leitura de Lévy (1996, 1993), Monteiro (2004) e Deleuze (2000), que a dimensão do virtual – recorde-se aqui do atual, do possível e do real – carrega sobre si uma égide simbólica que opera nos processos do ser, do estar, do devir e mais precisamente do tempo-espço.

### **Ontologia histórico-filosófica do virtual: antiguidade e contemporaneidade**

A partir do ensejo de definição do virtual e da virtualidade (LÉVY, 1996; DELEUZE, 2000), tenciona-se para a complexão do pensamento através de uma leitura histórico-filosófica do virtual a fim de garantir uma noção mais arraigada de sua dimensão antes do avanço para os encontros com o ciberespaço e a contemporaneidade. Para tanto, evoca-se a ressalva feita por Parente (1994) de que a questão do virtual é prolixa e envolve várias raias de discussão que não apenas as de ordem comunicacional. O intento é criar uma linha de desenvolvimento ontológico da noção do virtual buscando fundamentação na égide filosófica da antiguidade, na obra platônica e aristotélica, e da contemporaneidade, nas vozes *deleuziana* e *baudrillardiana*, já postos em discussão os ensinamentos *levynianos*.

O primeiro estágio é a filosofia grega antiga, que despontou em seu surgimento como uma busca do real em sua totalidade: o período pré-socrático se caracterizou pelo ensejo especulativo do cosmos. Já Platão enfatizou que a realidade vai além de um cosmos sensível por uma realidade inteligível transcendente ao sensível, em que Aristóteles por sua vez, capta esse espírito na fundamentação da metafísica; uma gênese estava lançada na obra platônica e aristotélica (FERREIRA, 2010).

### **Noção do virtual a partir de Platão**

Imagina homens que vivem numa espécie de morada subterrânea, em forma de caverna, que possui uma entrada que se abre em toda a largura da caverna para a luz; no interior dessa morada eles estão então, desde a infância, acorrentados pelas pernas e pelo pescoço, de modo a ficarem imobilizados no mesmo lugar, só vendo o que se passa na sua frente, incapazes, em virtude das cadeiras, de virar a cabeça [...] (PLATÃO, 2012, p. 103).

Platão, no livro IV de sua obra *A República* (2012), é o primeiro aporte teórico e filosófico da gestão do conceito e da dimensão do virtual, através do Mito da Caverna. Sobre a alegoria platônica, Reale e Antiseri (2005) ao categorizarem o mito, apontam para um simbolismo dos graus de conhecimento divididos em duas espécies, cuja visão das sombras representam o imaginário e a vista das estátuas remetem aos objetos reais, ou ao sol (FERREIRA, 2010).

Quanto à luz, ela lhes vêm de um fogo aceso numa elevação ao longe, atrás deles. Ora, entre esse fogo e os prisioneiros, imagina um caminho elevado ao longo do qual se ergue um pequeno muro, semelhante ao tabique que os exibidores de fantoches colocam à sua frente e por cima dos quais exibem seus fantoches ao público (PLATÃO, 2012, p. 143).

De acordo com a figura proposta por Platão (2012), a obtenção de consciência/conhecimento é composta de dois universos: o das coisas sensíveis ou *eikasia*, e o das ideias ou *diánoia*, salienta Ferreira (2010). A realidade, segundo a perspectiva platônica, está presente efetivamente no segundo universo, o das ideias, e é em realidade de ignorância que a humanidade vive já que se apega ao primeiro universo, o das coisas sensíveis (FERREIRA, 2010; PLATÃO, 2012). A autora ainda relê essa assertiva do filósofo antigo completando sua visão de

mundo onde tal ignorância permanece porque a humanidade estaria presa na apreensão de imagens que não são funcionais, são voláteis e portanto, não são passíveis ao conhecimento (FERREIRA, 2010).

Essa imagem, caro Glauco, terá de ser inteiramente aplicada ao que dissemos mais acima, comparando o que a vista nos revela com a morada da prisão e, por outro lado, a luz do fogo que ilumina o interior da prisão com a ação do sol; em seguida, se admitires que a ascensão para o alto e a sua contemplação do que lá existe representam o caminho da alma em sua ascensão ao inteligível, não te enganarás sobre o objeto da minha esperança [...] (PLATÃO, 2012, p. 144).

Chauí (2010) sobre o mito, denota-o como o mundo sensível vivencial e que as sombras projetadas na parede da caverna, tal qual a alegoria, são reflexo da luz verdadeira – o mundo das ideias – sobre o mundo sensível. À ignorância do mundo justificada pela estagnação no mundo sensível (FERREIRA, 2010; PLATÃO, 2012), Chauí (2010) elabora que os grilhões aos quais os prisioneiros estão submetidos traduzem um estado de ignorância preconizado por Platão. Todavia a ferramenta que os rompe e que faz ultrapassar o muro é a dialética. E ainda na fala de Chauí (2010), o prisioneiro que vislumbra a libertação de sua condição é o filósofo e este vê um clarão iluminado que nada mais é do que a luz plena do Ser, que ilumina o mundo inteligível tal qual o sol sobre o mundo sensível e, de acordo com Ferreira (2010) é dever primário do filósofo a libertação do homem do mundo apenas aparente e imaginário em ordem ao alcance do verdadeiro ser.

Eis, em todo caso, como a evidência disto se me apresenta: na região do cognoscível, a ideia do Bem é a que se vê contemplada, se apresenta ao raciocínio como sendo, em definitivo, a causa universal de toda a retidão e de toda a beleza; no mundo visível, ela é a geradora da luz e do soberano da luz, sendo ela própria soberana, no inteligível, dispensadora de verdade e inteligência; ao que eu acrescentaria ser necessário vê-la se sequer reagir com sabedoria tanto na vida privada quanto na pública (PLATÃO, 2012, p. 144).

O verdadeiro Ser elogiado no texto de A República (PLATÃO, 2012) não é, deveras, o mundo real no qual o sol deita sua luz. Este, sinaliza Ferreira (2010), é uma cópia. A autora ainda tece que, no ideário platônico proclamado no Mito da Caverna, a realidade corresponde ao mundo das ideias. Em contiguidade,

Chauí (2010) pontua que ver é um ato dos olhos e, conhecer, um intento da alma. Assim, aos olhos destina-se o enfrentamento da luz solar e à alma o trabalho da ideia. Os estudos de Ferreira (2010) e Chauí (2010) em consonância à Platão fazem refletir para a ordem das coisas ou da realidade, composta de projeções sensíveis e um plano de ideias. A dimensão do virtual se atrela a essa reflexão, onde, o conhecimento ou formação da consciência humana se dá através de graus de conhecimento sob o domínio do mundo sensível e das ideias (REALE; ANTISERI, 2005). Trazendo à tona as reflexões de Lévy (1996) e Deleuze (2000) sobre o virtual, o conhecimento da realidade e seu processamento concebe modalidades distintas (possível, real, virtual, atual).

Para Platão, o verdadeiro mundo real não é outro se não o das ideias e Deleuze (2000) diz o virtual ser característico da ideia. Como relata Alliez (1996) há uma atmosfera de imagens virtuais cerceando o atual e, portanto, o real. Tal é o paradigma platônico no arremate ontológico do virtual, o apontamento de realidades que transcendem o mundo sensível e físico (FERREIRA, 2010), prontamente contextualizado na assertiva de que o homem se vale da virtualização de suas práticas, das coisas, do ambiente através das técnicas e a complexidade das interações sociais para construir sua identidade mais profunda, tornar-se mais humano, ao longo de sua existência, enfatiza Lévy (2000a).

### **Noção do virtual através de Aristóteles**

A filosofia aristotélica, por sua vez, se opõe ao tratado dualista platônico e à perspectiva de que o mundo das ideias se separa e se elabora do mundo das coisas sensíveis (FERREIRA, 2010). O conceito de virtual ganhou uma acepção a partir do préstimo feito da fonte aristotélica, destaca Fonseca (2006), que continua dizendo que a explanação de Aristóteles afirma que toda dinâmica vital é uma passagem da potência ao ato, à realidade sensível. Na posição de Aristóteles, a realidade das coisas visíveis participada da realidade das ideias, sinaliza Ferreira (2010), e avança na perspectiva de oposição da ideia do Ser platônico e aristotélico: o Ser em Platão é universal e participante de tudo, e o Ser de Aristóteles é composto de substâncias individuais, matéria e forma.

Tal emprego do Ser na filosofia antiga possui uma tessitura vital para a noção do virtual e Aristóteles preconiza o Ser como substância individual, isto é, materialmente concreto e em seu significado, a integração de matéria e forma

(FERREIRA, 2010). Aristóteles em sua obra *Metafísica* (2012) disserta que naturalmente o homem tem sede do conhecimento e um indicativo para tanto é o valor atribuído aos sentidos, como a visão, no que tange não apenas à sua utilidade fisiológica e prática, mas como modalidade exploratória do mundo, do conhecimento e, da realidade. O dualismo platônico é, de certa forma, encarado por Aristóteles no mundo sensível, na constituição do indivíduo de matéria e na forma, recupera Ferreira (2010). E, no elogio aos sentidos em *Metafísica* (2012) e na indissociabilidade entre matéria e forma, a matéria só existe se possui forma e a forma só se efetiva no objeto concreto (FERREIRA, 2010). Há então um paradoxo na concepção platônica que enxergava na *diánoia* a realidade per si e, aristotélica que não vê uma realidade por um mundo apenas inteligível e feito de ideias puras, mas a abstração das coisas é promovida pelo intelecto humano que, processualmente, separa matéria de forma para explorar e conhecer a realidade, como afirma Ferreira (2010).

Retomando a ideia sobre a realidade a partir da concretude e da abstração, Aristóteles não entende um mundo das ideias independente do mundo sensível, mas reitera que o mundo sensível é fator de ignição para o conhecimento (FERREIRA, 2010; PLATÃO, 2012). Visitando noções do virtual a partir da dimensão do que é realidade e o que não é, está o homem que a explora na busca de conhecimento que o faz desbravado, protagonista, ator, isto é, um processo de *hominificação* como versa Lévy (2000a), o que também é claro nas ideias aristotélicas (ARISTÓTELES, 2012).

Fonseca (2006) apresenta a definição aristotélica sobre o virtual em um esquema composto por três elementos: a potência, o ato e o movimento. Isso significa dizer que todas as coisas existem em potência e ato, como define Puente (2001). Algo em potência é algo que tende a ser um outro, como a figura da semente em Lévy (1996), que é uma árvore em potência; já algo em ato é um algo realizado, como um árvore sendo uma semente em ato; o movimento é a ação que leva da potência ao ato, note-se que as coisas em ato são também potência onde uma árvore pode constituir papel ou mobília (PUENTE, 2001). Ainda nesse enredamento conceitual, a orientação de matéria em Aristóteles diz que esta é potência, ou seja, capacidade de receber e assumir uma forma, que por sua vez é ato, ou concretização daquela potencialidade material, segundo Ferreira (2010).

O viço teórico aristotélico em noção ao virtual se dá em subterfúgio à metafísica, mas numa onda de compreensão do real e da realidade como base de conhecimento e legitimação do Ser, contrastando à ideia platônica do mundo das ideias como o real concreto (FERREIRA, 2010; FONSECA, 2006). Funda-se o precedente interpretativo do indivíduo e sua essência diante do além de si, a realidade, da qual participa e verte sua essência e subsistência. Embrionariamente, esse matiz do virtual se orienta em consonância às asserções de Lévy (1996) e Deleuze (2000) onde a apreensão do significado da realidade é celebrado como outros modos de ser (possível, atual, virtual) como forma de formação da consciência (PLATÃO, 2012) ou exploração com vistas ao conhecimento (ARISTÓTELES, 2012) e ainda sustentação da essência dos indivíduos e das coisas (LÉVY, 2000).

O próximo estágio de busca da noção do virtual é o da filosofia contemporânea - para uma coalizão com Pierre Lévy - nas obras de Gilles Deleuze e Jean Baudrillard que sustentam pressupostos teórico-filosóficos que se coadunam a referenciais mais próximos do virtual como integrante da hipermídia.

### **Noção do virtual na filosofia deleuzeana**

A noção de virtual delineada por Deleuze tem sua matriz nos conceitos aristotélicos de potência e ato e, de possível real, mas é explícito na abordagem *deleuzeana* a inclusão dos conceitos de virtual e atual nos conceitos levantados por Aristóteles, comenta Craia (2009), que ainda acrescenta que tais conceitos chave remetem a questões ontológicas na visão de Deleuze, e não físicas ou de outra acepção.

Na organização de Alliez (1996) sobre a filosofia virtual *deleuzeana* há a perspectiva de que todo objeto implica-se de elementos atuais e virtuais, destarte essas definições já conhecidas, a linha *deleuzeana* informa que todo contexto real se imbrica de virtualidade e atualidade. Na abordagem antiga do virtual, é observável que sua acepção é vista como efeito de indeterminação, um vir a ser, que evanesce na atualização seguindo o rumo do real, pontua Craia (2009).

Para Deleuze (2000), o virtual possui uma realidade estrutural que em vez de ser indeterminada como preconizaria a filosofia antiga a seu respeito, é prontamente determinado. E continua dizendo que um objeto reclama uma

virtualidade da qual participa e não lhe é confuso, mas orientado e determinado, não é abstração divagada, mas as variedades, e as singularidades do virtual coexistem no objeto (DELEUZE, 2000). Pode-se inferir da noção *deleuzeana* que o virtual permeia o real, tal permeabilidade do virtual circundante reclama um estado de atualização do real e o forma sem que se anule a condição do virtual ou do real (CRAIA, 2009; DELEUZE, 2000; ALLIEZ, 1996).

Para efeito de um tratado virtual em Deleuze, Craia (2009) levanta características importantes de sua concepção como sua realidade plena sem carências ontológicas ou inconsistências lógicas, expulsando a oposição ao real e, a seguir, a dinâmica do virtual não se pauta em um universal abstrato. É de Deleuze (2000) a afirmação que o virtual possui uma realidade plena sendo virtual, o que afugenta a ideia de ilusório e falso, e o virtual é estritamente parte do real como tendo uma parte sua imersa no virtual. Em Alliez (1996), a sentença *deleuzeana*: não há pureza atual em um objeto real, e este se concatena de imagens virtuais.

Deleuze (2000) ainda afirma que todo objeto e todo indivíduo possuem um parte virtual e uma parte atual, sinalizando para uma compreensão do modo de ser da realidade, logicamente em linha com as definições já experimentadas da operação possível, real, virtual e atual (LÉVY, 1996; MONTEIRO, 2004; PIMENTA, 2001). Craia (2009) ainda acentua que é nessa parcela virtual das coisas e indivíduos onde operam facetas sub-representativas, a-subjetivas e pré-individuais onde está o terreno para se pensar o virtual como constituinte do ser, devir e práxis.

### **Noção do virtual na perspectiva de Baudrillard**

A perspectiva de Baudrillard sobre o virtual se orienta por meio do entendimento de um processo comunicacional e social difuso, afirma Coelho (2001). O filósofo francês disserta que a situação corrente de extensão do virtual promove uma desertificação sem precedentes do espaço real não restrito apenas aos contingentes geofísicos, mas de informação e operação técnica, provocando o que se pode chamar de implosão da esfera real do social e de sua conceituação (BAUDRILLARD, 2011).

O prognóstico de Baudrillard parece pessimista e ele aprofunda fundamentando que símbolos e imagens têm mais força suasória do que a

própria realidade, o que leva a um quadro intempestivo de abandono e vivência de representações (BAUDRILLARD, 1991). Para o filósofo, há um confronto entre o virtual, que pode ser entendido aqui como o mundo paralelo criado pela mediação, e o real, que é como que hospedeiro do virtual, que por sua vez o esvazia ou desertifica, pontua Coelho (2013). Nisso, procedem os simulacros, parcelas do real simuladas truncadamente que apetezem mais do que o real (BAUDRILLARD, 1991; 2011).

Baudrillard (1991) afirma que dissimulação é o ato de fingir a ausência do que se tem e simulação, o fingimento do que não se tem, logo dissimular se aplica à presença e simular a ausência. E continua pontuando que o fingimento na dissimulação não suspende a realidade, apenas a disfarça deixando-a intacta. A diferença entre o real e o dissimulado permanece clara; a simulação, por conseguinte, põe em cheque o juízo da realidade em relação ao que é falso e verdadeiro, real ou ilusório (BAUDRILLARD, 1991). Lane (2000) posiciona o argumento de Baudrillard de que há três níveis de simulação: o primeiro é uma cópia óbvia do real, o segundo uma cópia de excelência que suspende realidade de representação e, o terceiro, que é a construção da realidade sem base em qualquer aspecto do real per se.

Ferreira (2013) explana que no princípio havia a realidade e o signo, que operava sua cópia por meio da representação, contudo, um espiral simbólico composto por simulacros e simulações apropriou-se dos signos compondo uma representação ideológica do mundo e da realidade. Uma noção do virtual em Baudrillard é projetada no núcleo de incidência da simulação que assiste o aniquilamento do simbólico e sua própria ilusão criando um vórtice em que a representação ao taxá-la falsa não desvela a questão de que a simulação já tem a representação em um invólucro, o invólucro do simulacro (BAUDRILLARD, 1991; VADICO; VIEIRA, 2013).

Tomando o ideário de Baudrillard diante do virtual nota-se uma articulação semiótica quando define a imanência dos simulacros e da simulação, assim, simulação é como a sedução da realidade e de sua linguagem, e o simulacro as diversas formas de operação da simulação, finalizam Vadico e Vieira (2013). Baudrillard (1991), sob a indicação de Vadico e Vieira (2013), indica as imagens, projeções da realidade, como preceptoras do simulacro onde podem ser: reflexos de uma realidade efetiva, profunda, plasticamente boa e bela, com a existência de

uma suposta equivalência ao real como uma fotografia, por exemplo. Seja uma máscara que deforma uma realidade, uma falsidade da aparência, dissimulada como uma fotografia retocada por um *software*, contudo há como desmascarar essa falsa realidade e apontar a realidade que é coesa; adiante a máscara da ausência de uma realidade ou ilusão da aparência, há uma afirmação da representação do real, mas trata-se de simulação, metonímia e ausência de profundidade, isso é exemplificado no fato de que a fotografia já não consegue capturar o real totalmente quando o fotografado sabe da presença da câmera. Por fim, a não relação com a realidade sendo simulacro puro, onde o real é substituído na criação de uma hiper-realidade, há artificialidade e ilusão, como o sujeito que de tanto posar para a câmera simulando modelos de indivíduos midiáticos, essa realidade simulada acaba por se confundir com o sujeito original.

A construção conceitual de Baudrillard profere incisões da reflexão filosófica e do campo da significação para com o virtual, refletindo uma implosão social e comunicacional e medidas mais drásticas como o postulado do “assassinato do real” ou sua “desertificação”, como acentuam Vadico e Vieira (2013). Uma noção do virtual aqui trafega por uma instância fluida de imagens, símbolos, simulacros e simulação (BAUDRILLARD, 1991).

Em síntese de definições e noções do virtual, tem-se a partir da FIG. 1:

**Figura 1** Noções do virtual

<b>Platão</b>	<i>Eikásia</i> - natural. <i>Diánoia</i> - ideias. O mundo real é o mundo das ideias. A consciência do Ser se forma no plano das ideias para exploração do mundo.
<b>Aristóteles</b>	O mundo real é o mundo sensível. Abstração gerada pelo intelecto humano. Todas as coisas são concebidas por potência, ato e movimento.
<b>Gilles Deleuze</b>	O virtual é determinado e possui realidade plena. Carece de atualização. Virtual como oposto de atual. Real como oposto de possível.
<b>Jean Baudrillard</b>	O virtual desertifica o real. Tensão entre virtual e real. Ruptura figurativa. Simulações e simulacros.
<b>Pierre Lévy</b>	Virtual como partícipe da ordem social para a manutenção da comunicação.

Fonte: desenvolvido pelo autor.

### **O virtual face à técnica: tendências de compreensão**

No fragor filosófico da obra de Platão e Aristóteles e nas vozes de Baudrillard (1991; 2011), Deleuze (2000) e Lévy (1996), orienta-se uma ontologia constitutiva do virtual em face de operações simbólicas, construção do tempo e espaço e dimensões do ser e devir dos sujeitos. A valia das exposições filosóficas é de fundamentar o solo de operações e imbricações fenomenológicas do virtual que povoa o uso corrente, imbrica a sociedade e a cultura e insufla um quadro novo de *modus vivendi e modus operandi* (SANTAELLA, 2003; TRIVINHO, 2007).

Já explorados os ensejos filosóficos para uma noção do virtual, é corrente despertar análises que visitem a comunicação e a técnica em outro conjunto de definições, sem contudo abandonar os ditames metafísicos. Parente (1994) confirma que a questão do virtual não possui filiação apenas em uma ideologia, posta sua influência conjectural nas diversas instâncias do pensamento e ação humanas. O autor ainda pontua três tendências de compreensão do virtual a partir da ótica comunicacional em face da imagem técnica, não definitivas, mas dialogais para uma noção ampla do virtual e sua condição na contemporaneidade (PARENTE, 1994).

### **Virtual, técnica e rupturas simbólicas**

A primeira concepção prepara uma definição ontológica de base tecnológica para o virtual, isto é, o virtual é insurgente da evolução das técnicas de figuração que culmina em um rompimento dos modelos de representação (PARENTE, 1994; COUCHOT, 2011).

Parente (1994) disserta que essa evolução das técnicas de figuração acompanhou dois cenários. O primeiro diz dos modelos óticos para a figuração, como na fotografia, cinema e vídeo, onde há uma reprodução de imagens como duplo do real, ou seja, uma representação imagética que carece de uma adesão perceptiva baseada na ideia do mundo real (PARENTE, 1994). Couchot (2011), nessa senda, pontua que a cultura do audiovisual como arte e técnica gerou grande aproximação da imagem representativa com o real. O segundo cenário parte da operação técnica numérica e digital que possibilita a composição de imagens e realidades virtuais que, por sua vez, são auto-referentes, finaliza Parente (1994). Nesse contexto, a imagem não se pauta mais no real para se processar, mas se arraiga em uma simulação, não havendo preexistência de um real a representar,

apenas a presença de um programa para tanto (COUCHOT, 2011).

Couchot (2011) sinaliza, nessa perspectiva, que o virtual não mais tende a figurar o visível, mas o modelizável, onde Parente (1994) explicita que a imagem não representaria mais o visível porque não haveria um real preexistente representável. Adiante, sobre as ideias de Couchot, Parente (1994) detecta uma confusão entre reprodução e representação e reelabora arguindo que toda imagem possui certo nível de reprodução do visível e das significações pressupostas ao real, o que denota uma complexidade simbólica e reprodutiva do virtual. Fere-se aqui a construção da solidez do virtual reposicionando-o a uma égide ilusória.

Parente (1994) ainda contrasta os pressupostos de Couchot sob a perspectiva do trabalho artístico, onde sua expressão representa a realidade através de processos estéticos e socio-técnicos de que lhe são próprios, o que se pode transferir de uma noção da virtualização como instância representativa, simbólica e conjetural (sociocultural, técnica, linguística etc). O autor ainda comenta que toda imagem é linguagem que modela a constituição de mundos possíveis, embora se trate de uma perspectiva do virtual aplicada à imagem técnica, o virtual aqui não soçobra e, reelaborando sob domínio do próprio autor, é cadente indicar o virtual como conexão simbólica plena de mundos possíveis, ou do real (PARENTE, 1994). Para uma última análise, segundo as moções de Parente (1994) e Couchot (2011), há certa tensão encabeçada pela auto-referência do real, evoluindo para uma noção inócua de que não há precedência representativa e sim de simulação (e/ou simulacro), como defendidos por Baudrillard (1991; 2011) e maximizados na ideia do assassinato do real dada essa auto-referência transgressora da figuração.

### **Virtual, liquefação do real e maquinação do tempo e espaço**

A segunda concepção do virtual trabalha com cenários mais pessimistas sobre a processão do virtual. Aqui, Parente (1994) explora as obras do já visitado Baudrillard (1991) e de Virilio (2005) para uma abordagem de que a técnica operada no virtual, as imagens e apelos virtuais culminam numa despotencialização do real e sua morte assistida, como destaca o primeiro, e uma desmaterialização seguida de desaparecimento, como reporta o segundo.

O pessimismo ganha substância nas discussões de que as tecnologias colocam o sistema de representação em cheque e vivida a era do simulacro, já

não se pode distinguir o real com claros olhos, uma vez tendo o real esvaído em reproduções repetidas (BAUDRILLARD, 1991). Há uma situação na qual o signo, imagens e representações se apropriam e reificam de tal forma o real que dão origem a um real ainda mais acentuado, o hiper-real (BAUDRILLARD, 2011).

Há ainda a ideia de que as interfaces estabelecem impérios simbólicos e de influência sobre o real (VIRILIO, 2005). A maquinação do tempo, proporcionada pela técnica que operacionaliza trocas simbólicas e socioculturais, através de sistemáticas de tele-realidade e tele-presença problematiza um cenário em que a matéria e a aparência sensível são suplantadas (VIRILIO, 2011). Há ainda no progresso tecnológico na enseada do signo, um quadro complexo de instantaneidade e ubiquidade que promovem um desdobramento do real e do virtual numa perspectiva de evanescência dos processos da realidade em contrato com imagens virtuais e, simuladas (PARENTE, 1994; VIRILIO, 2011; 2005).

Como extrato residual para a formulação da noção do virtual, os caminhos pessimistas delineados (BAUDRILLARD, 1991; 2011; VIRILIO, 2005; 2011) delatam a dimensão simbólica do virtual situada em um contexto de distorções, complexidades e fenômenos que nada mais são do que sintomas de paradigmas sociais e históricos, como a emergência desvelada da modernidade e da pós-modernidade; assim a processão do virtual tal qual apresentada faz parte de uma semiologia sociocultural (PARENTE, 1994).

### **Virtual e a imaginação criadora**

Destarte as análises mais drásticas sobre a operação simbólica no virtual, a terceira concepção do virtual face a técnica intenta desmistificar a mídia e sua fenomenologia como autoras e protagonistas de qualquer processão conjetural, destaca Parente (1994). O autor continua tecendo que o virtual estabelece uma tensão com os ideais de verdade preconizados socialmente, ao invés do real por referência.

Diante de variáveis científicas, tecnocráticas, políticas, socioculturais, históricas e econômicas, não é a razão a dominadora e guardiã da ordem sobre o caos e sim a fluidez de operações cognitivas e imaginativas, destaca Parente (1994). A questão tecnológica não vilipendia atos por meio de contratos técnico-científicos e racionais, mas de processos naturalmente subjetivos e capazes de

delinear quadros onde a imaginação cria e efetiva (VIRILIO, 2011). O virtual enquanto participante dessa ordem técnica é filiado à imaginação humana, criadora de instâncias significativas no tocante ao ser, estar e devir (PARENTE, 1994).

### **Considerações Finais**

Postas em revisão noções do virtual a partir de indagações filosóficas e tendências técnicas e simbólicas, em última reflexão é pertinente posicionar que o virtual participa da fenomenologia cotidiana da comunicação. Em termos de quotidianidade e no sentido *heideggeriano*, não se tratam de asserções do tipo vida tipicamente comum e regular, mas a constituição original e intempestiva de todo indivíduo em sua realidade situacional.

Com o advento das tecnologias da informação e da comunicação, na filiação das mudanças temporais e espaciais instauradas com a Revolução Industrial e sua repercussão, o virtual face expandiu-se para uma dinâmica de técnica comunicacional, reproduzidas em dispositivos e suas funcionalidades telemáticas e, ampliou-se por um esteio digital, onde é presente o computador como objeto de destaque e o devir humano difuso diante desse cenário progressivo.

Todavia o cotidiano, em sentido trivial, mesmo estando em polvorosa pelo frenesi perpetrado pela comunicação virtual, a noção do virtual como da comunicação que o abarca na contemporaneidade marcada pelo digital ampliado, tende a se banalizar. Reflexo possível dada a extensão que a tecnologia abraçou do ser e estar humano. Entretanto, a força do virtual é epistemológica e aplicada, não estrita apenas ao meio cibernético, mas orientada a uma quotidianidade onde atores sociais, práticas, o tempo e o espaço são envolvidos e produzem uma tessitura comunicacional e humana difusas. Vale-se o dito *delenzeano* de que o virtual, enquanto virtual, possui uma realidade plena.

## Referências

- ALLIEZ, E. **Deleuze Filosofia Virtual**. São Paulo: Editora 34, 1996.
- ARISTÓTELES. **Metafísica**. 2 ed. Tradução de Edson Bini. São Paulo: Edipro, 2012.
- \_\_\_\_\_. **A Política**. 2 ed. São Paulo: Edipro, 2009.
- BAUDRILLARD, J. **Simulacros e Simulação**. Lisboa, Portugal: Relógio D'Água, 1991.
- \_\_\_\_\_. **Tela Total**. Mito-ironias do virtual e da imagem. 11 ed. Porto Alegre: Sulina, 2011.
- CHAUÍ, M. **Convite à Filosofia**. 14 ed. São Paulo: Ática, 2010.
- COELHO, C. N. P. A comunicação virtual segundo Lévy e Baudrillard. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO – INTERCOM, 24, 2001, Campo Grande. **Anais**. Campo Grande: Intercom/UNIDERP, 2001.
- COELHO, D. Pós-modernidade: um olhar sobre as modificações nas interações sociais cotidianas. **Sessões do Imaginário**, ano XVIII, n. 29, 2013, p. 94-100.
- COUCHOT, E. Da representação à simulação. In: PARENTE, A. (Org.). **Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual**. 4ª ed. Rio de Janeiro: Editora 34, 2011. p. 37-48.
- CRAIA, E. O virtual: destino da ontologia de Gilles Deleuze. **Rev. Filos.**, v. 21, n. 28, p. 107-123, jan/jun. 2009.
- DELEUZE, G. **Diferença e Repetição**. Lisboa, Portugal: Relógio D'Água, 2000.
- EIRADO, A.; PASSOS, E. A noção de autonomia e a dimensão do virtual. **Psicologia em estudo**, v. 9, n. 1, jan./abr., 2004.
- ELIAS, H. **Néon Digital**. Um discurso sobre os ciberespaços. Covilhã, Portugal: LabCom Books, 2007.
- FERREIRA, R. A. S. O sentido filosófico das tecnologias na interação humana com o real e com o virtual nas perspectivas de Platão, Aristóteles e Pierre Lévy. **Poros**, v. 2, n. 4, 2010.
- FONSECA, R. Realidade Virtual x Realidade do Virtual: o controle do simulacro e a ética da criatividade. **Razón y Palabra**, n. 53, ano 11, out/nov. 2006.
- GIBSON, W. **Neuromancer**. São Paulo: Aleph, 2003.
- LANE, R. **Jean Baudrillard**. Londres: Routledge, 2000.

- LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2000a.
- \_\_\_\_\_. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. 3. Ed. São Paulo: Loyola, 2000b.
- \_\_\_\_\_. A internet e a crise do sentido. In: PELLANDA, N. M. C.; PELLANDA, E. C. **Ciberespaço: um hipertexto com Pierre Lévy**. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2000c. p. 21-35
- \_\_\_\_\_. **O que é o Virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996.
- \_\_\_\_\_. A revolução contemporânea em matéria de comunicação. In: MARTINS, F. M.; SILVA, J. M. (Orgs.). **Para navegar no século XXI**. 3ª ed. Porto Alegre: Sulina/Edipucrs, 2003. p. 183-204.
- \_\_\_\_\_. **Tecnologias da Inteligência**. São Paulo: Editora 34, 1993.
- MONTEIRO, S. D. Aspectos filosóficos do virtual e as obras simbólicas no ciberespaço. **Ciência da Informação**, v. 33, n. 1, jan/abr. 2004.
- \_\_\_\_\_. Ciberespaço: o termo, a definição e o conceito. **Pesquisa Brasileira em Ciências da Informação e Biblioteconomia**, v. 2, n. 2, 2007.
- MORIN, E. Da necessidade de um pensamento complexo. In: MARTINS, F. M.; SILVA, J. M. (Orgs.). **Para navegar no século XXI**. 3ª ed. Porto Alegre: Sulina/Edipucrs, 2003. p. 13-36.
- PARENTE, A. A imagem virtual: auto-referente. **Imagens**, v. 1, n. 3, p. 15-19, 1994.
- PIMENTA, F. J. P. O conceito de virtualização de Pierre Lévy e sua aplicação em Hipermídia. **Lumina**, v. 4, n. 1, p. 85-96, jan/jun 2001.
- PLATÃO. **A república**. Tradução Edson Bini. São Paulo: Edipro, 2012.
- PRIMO, A. **Interação mediada por computador: comunicação, cibercultura, cognição**. Porto Alegre: Sulina, 2007.
- PUENTE, F. R. **Os sentidos do tempo em Aristóteles**. São Paulo: Loyola, 2001.
- REALE, G.; ANTISERI, D. **História da Filosofia**. Antiguidade e Idade Média. 11 ed. São Paulo: Paulus, 2005.
- TRIVINHO, E. Epistemologia em ruínas: a implosão da Teoria da Comunicação na experiência do ciberespaço. In: MARTINS, F. M.; SILVA, J. M. (Orgs.). **Para navegar no século XXI**. 3ª ed. Porto Alegre: Sulina/Edipucrs, 2003. p. 167-182.
- VADICO, L. A.; VIEIRA, W. Dos simulacros às simulações: o ceticismo gnóstico no pensamento de Jean Baudrillard. **Dispositiva**, v. 2, n. 1, p. 27-44, 2013.
- VIRILIO, P. **O espaço crítico: e as perspectivas do tempo real**. São Paulo:

Editora 34, 2005.

\_\_\_\_\_. O resto do tempo. In: MARTINS, F. M.; SILVA, J. M. (Orgs.). **Para navegar no século XXI**. 3ª ed. Porto Alegre: Sulina/Edipucrs, 2003. 105-110.

WARREN, N. Consciência virtual e imaginário. **Scientiae Studia**, v. 7, n. 4, out./dez. 2009.

QUÉAU, P. O tempo do virtual. In: PARENTE, A. (Org.). **Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual**. 4ª ed. Rio de Janeiro: Editora 34, 2011. p. 91-99.