

Jan Gondek

Katolicki Uniwersytet Lubelski Jana Pawła II

Zjawisko symulacji we współczesnym społeczeństwie w ujęciu Jeana Baudrillarda

Świat, w którym funkcjonuje współczesny człowiek opanowany jest przez różnorodne przekązniki technologiczne. W tym stanie rzeczy nasuwa się pytanie: czy rzeczywistość przez nas postrzegana za pośrednictwem technologii jest zgodna ze stanem faktycznym? Bezapelacyjnym stwierdzeniem jest, że ludzie posiadają tendencję do upraszczania świata, budowania go prostszym i łatwiej przyswajalnym. Również i sama nauka poprzez pewne schematyzacje próbuje wyjaśnić otaczającą nas rzeczywistość. Jednak oprócz tych zjawisk na przeciwnym biegunie ujawnia się interesujący nas problem sztucznego kreowania otaczającego świata. Kreowanie to dokonuje się pierwszoplanowo w obrębie instytucji mediów, organów władzy oraz w stymulowaniu gospodarki. Zastanawiając się w tym zakresie nad kondycją współczesnego świata i społeczeństwa, warto odnieść się do koncepcji Jeana Baudrillarda, francuskiego filozofa i socjologa, który tłumaczył zachodzące procesy społeczne poprzez zjawisko symulacji. Baudrillard w swojej wizji społeczeństwa bardzo dużą rolę przypisał znakowości, którą rozumiał jako coś dodanego do przedmiotów, instytucji, czy nawet osób (pragnących się sztucznie wykreować). Funkcjonowanie współczesnego człowieka sytuował w obszarze społeczeństwa konsumpcyjnego. Uważał jednak, że współcześni ludzie konsumują przede wszystkim znaki, a nie same rzeczywiste produkty. Sama wartość użytkowa produktu nie zaspokaja dzisiaj w żaden sposób potrzeb ludzkich. Dopiero reklama, dodatkowe funkcje czy też

opakowanie przedmiotu tworzą go innym, bardziej atrakcyjnym i pożądanym.

Baudrillard w swoich rozważaniach łatwo mógł przejść od problemu konsumpcji do zjawiska symulacji ponieważ funkcjonowanie współczesnego rynku daleko odbiega od rzeczywistości, a najlepszym przykładem tego jest nieustanne pokazywanie wszystkiego w sposób wyidealizowany. Przy czym minimalizacja, która powszechnie jest przyjęta jako słowo mające określić sposób wykonywania jakiejś symulacji, w odniesieniu do koncepcji Jeana Baudrillarda jest bardzo mylna. Symulacja zakłada bowiem generowanie rzeczywistości, u podstaw której leży wyeliminowanie genezy i realności. Dokonuje się to poprzez wspomniane wyżej dodawanie znaków. Bardzo ważne przy analizie procesu symulacji jest pokazanie swoistej symulacyjnej ewolucji, polegające na obaleniu rzeczywistości (prawdziwego obrazu świata) na rzecz czegoś sztucznie wykreowanego albo udoskonalonego. Współczesna epoka, według Baudrillarda, nie ma już nic wspólnego z realnością, ponieważ faktycznie znajdujemy się w czasach, w których mamy do czynienia z wieloma rzeczywistościami wytworzonymi w procesie symulacji.

Celem niniejszego artykułu będzie próba wyjaśnienia na kanwie myśli Jeana Baudrillarda problemu funkcjonowania symulacji, dotyczących człowieka i społeczeństwa, ze szczególnym uwzględnieniem obszarów oddziaływania medialnego, funkcjonowania władzy politycznej oraz firm tworzących współczesny rynek. Posługując się podstawowymi dla swej teorii symulacji pojęciami, takimi jak symulakry, hiperrzeczywistość czy uwodzenie, Baudrillard przedstawił spójną i niezwykle interesującą interpretację współczesnego społeczeństwa, w którym natężenie technologiczne staje się nie tylko czynnikiem jego rozwoju, ale też autodestrukcji. W tym kontekście postawiony zostanie także problem zachodzenia procesów społecznych w utworzonym przez symulację obszarze hiperrzeczywistym, nadającym sferze mediów, polityki oraz gospodarki ponadrealny wymiar.

Symulacje w ujęciu Jeana Baudrillarda

Zagadnienie symulacji Baudrillard precyzyjnie opisuje w książce pt. *Symulakry i symulacja*. Swoje analizy rozpoczyna od przywołania opowieści J. L. Borgesa, przedstawiającej historię idealnej mapy, którą stworzyli kartografowie Cesarstwa Rzymskiego. Była ona tak precyzyjna, że pokrywała się wielkościowo i jakościowo z terytorium całego cesarstwa. Jej dokładność spowodowała, że z czasem stała się ona prawdziwym i jedynym obrazem Imperium. Przywołany przez Baudrillarda przykład ma być zobrazowaniem faktu, że mapy kreują i wyprzedzają powstawanie terytoriów, pokazują ludziom jak mają postrzegać rzeczywistość. Prawdziwe terytorium, w porównaniu z tym co istnieje na mapie, ulega zapomnieniu. Na podstawie przykładu mapy Imperium Baudrillard formułuje wniosek, że kopie niejednokrotnie zajmują miejsce rzeczywistości¹.

W ujęciu Baudrillarda źródłem symulacji jest chęć odtwarzania albo nawet udoskonalania rzeczywistości. Do tego celu może posłużyć nowoczesna technika, współczesna nauka czy różnego rodzaju technologie medialne. Symulacja jest z jednej strony działaniem potrzebnym do utrzymania obrazu rzeczywistości przedstawianego w formule różnych modeli (teorii) naukowych. Z drugiej jednak strony prowadzi też do powstania nowej rzeczywistości, rzeczywistości modelu, który ma być czymś wzorcowym, a więc najczęściej lepszym i doskonalszym. W tym kontekście można przywołać słynną diagnozę Jeana Baudrillarda, że „rzeczywistość nie istnieje”, albowiem wytworzona nowa rzeczywistość posiada cechy bardziej dopasowane do poznawczych wymogów współczesnego człowieka i jest przez niego łatwiej przyswajalna. Nowy porządek przyjmuje się w miejsce starego z takim przekonaniem, jakby był prawdziwą rzeczywistością. Przez moment funkcjonują dwa porządki rzeczywistości, jednak ten nowy wypiera stary z tej racji, że jest bardziej uporządkowany i mieści się w ramach kwalifikacyjnych, które są łatwiej przyswajalne dla zwy-

¹ J. Baudrillard, *Symulakry i symulacja*, tłum. S. Królak, Warszawa 2005, s. 5-6.

kiego człowieka. Ostatecznie zacierają się różnice pomiędzy stanem faktycznym, a czymś wytworzonym w sposób sztuczny.

Proces symulacji jest więc procesem kopiowania, które jednak nie ma charakteru kopiowania bezpośredniego. Baudrillard zwraca uwagę, że podczas tworzenia nowej kopii następuje szereg modyfikacji i zmian, wprowadzanych w celu osiągnięcia lepszej wersji². Dlatego logika symulacji, którą opisuje, jest według niego przeciwieństwem czegoś uporządkowanego i opierającego się na trwałych fundamentach. Nie funkcjonuje ona zatem w kontekście logiki faktów. Symulacja zdolna jest wytworzyć różne scenariusze postrzegania, albowiem zjawiska nie pokazują swojej prawdziwej rzeczywistości, a jedynie coś w rodzaju reprezentacji, odbieranej mylnie jako coś realnego³.

Geneza zjawiska symulacji została zaczerpnięta przez Baudrillarda z jego wcześniejszych rozważań, dotyczących powstania społeczeństwa konsumpcyjnego. Baudrillard zwrócił uwagę, że to przedmioty zaczęły dominować we współczesnym świecie konsumpcji. Ponadto przedmioty nie odzwierciedlają swojego prawdziwego charakteru, ale ubogacane są przez znaki. Wystarczy zwrócić uwagę na reklamy, gdzie produkt jest sztucznie udoskonalany przez ogromną ilość informacji całkowicie nieadekwatnych do jego prawdziwego oblicza. Dodawanie znaków ma na celu nadanie przedmiotowi statusu magicznego, a także zwiększenie jego atrakcyjności chociażby przez opakowanie. Francuski socjolog i filozof nazywa taki proces mianem „uwodzenia”⁴. Proces uwodzenia jest ważniejszy od pokazania rzeczywistego przedmiotu. Istotniejsze niż sam pierwowzór staje się otoczenie, różnorakie wyolbrzymienia czy refleksje. Sposób przedstawienia, tworzony za pomocą uwodzenia, dąży do likwidowania wszelkich pozorów rzeczywistości, a co za tym idzie ulega symulacji. Uwodzenie polega na hiperboli, czyli przesadnym dodawaniu

² Tamże, s. 8-12.

³ Tamże, s. 7.

⁴ Tenże, *Spoleczeństwo konsumpcyjne jego mity i struktura*, tłum. S. Królak, Warszawa 2006, s. 7 i 19.

cech czy pewnych wartości, nieistniejących w danym przedmiocie⁵. W takim modelu konsumpcji mamy do czynienia jedynie z wartościami symbolizowanymi przez przedmiot, a nie z samym przedmiotem. Stanowi to całkowity i przełomowy dla obecnej epoki zwrot w postrzeganiu rzeczywistości. Jako główny problem (charakteryzujący społeczeństwo konsumpcyjne) dostrzega się wszystkie wewnętrzne stany ludzkie, związane z emocjami, nieuporządkowaniem informacji lub brakiem jednego sposobu analizowania świata. Rzeczy poprzez procesy produkcji stają się jakby czymś „żywym”, same sobą zachęcają do kupna, albo też „wyszukują” swoich nabywców⁶.

Analiza zjawiska symulacji wymaga zwrócenia uwagi na obraz oraz jego podstawową część składową, czyli znak, który ma reprezentować rzeczywistość. Trzeba jednak zaznaczyć, że jest to mylne stwierdzenie ze względu na to, iż znak zatracił już dawno kontakt z tym, co jest jego prawdziwą i realną podstawą. Baudrillard wskazuje, że ludzie otrzymują (choćby poprzez odbiorniki telewizyjne), nie przekaz prawdziwy i pokazujący to, co się naprawdę dzieje, lecz nową rzeczywistość. Oprócz tego zatracają poczucie oglądania samego obrazu, ponieważ wypierają go ze swojej wyobraźni na rzecz właśnie nowej rzeczywistości, która jest przez obraz przekazywana. Nasuwa się pytanie: jaki jest cel funkcjonowania znaku? Okazuje się, że jego celem jest zastępowanie rzeczywistości, co wiąże się z poznawczym upadkiem odniesienia do świata realnego. Człowiek chce się przeciwstawić i wyprzeć ze świadomości stwierdzenie, że świat jest tylko złudzeniem.

Wśród większości społeczeństwa panuje odczucie, że świat może mieć charakter przygodny, a głównym celem w życiu jest odkrywanie sensu. Dlatego ludzie niejako zmuszani są do odnalezienia swojego miejsca na ziemi, czy zauważenia praw w niej panujących poprzez zebranie ich w pewną formułę, ukierunkowaną na eliminację złudzeń.

⁵ Tenże, *O uwodzeniu*, tłum. J. Margański, Warszawa 2005, s. 15-16 i 55.

⁶ A. Ziętek, *Jean Baudrillard wobec współczesności: polityka, media, społeczeństwo*, Kraków 2013, s. 167-168.

Jean Baudrillard zauważa, że to zjawisko, określane jako „odczarowywanie świata” prowadzi do pogłębienia symulacji. Człowiek nie chce zachować rzeczywistości taką, jaka jest mu dana. Idzie o krok naprzód, stawia sobie za cel pozbycie się złudzenia, które jest przeciwieństwem symulacji. Tymczasem, według Baudrillarda, największym zagrożeniem jest właśnie eliminowanie złudzenia, które jest zastępowane nową rzeczywistością. Obecnie, jak wskazuje francuski socjolog, ludzie budują tak zwaną „kulturę sensu”, czyli skłonność do podnoszenia wydajności w dziedzinie uprawiania nauk i tłumaczenia na siłę zjawisk, które nie powinno się analizować. Właśnie to budowanie sensu i chęć udoskonalania świata postrzegane jest jako główny inicjator symulacji⁷. Symulację można utożsamić więc z zakończeniem pewnego porządku społecznego, gdyż zaczyna ona wprowadzać nieświadomego człowieka w rzeczywistość, która nie jest sterowana przez niego samego. Jednostka odczytuje tylko pewnego rodzaju znaki, które sterują jej życiem. W tym kontekście ważnym elementem jest też powtarzalność, ponieważ zjawisko symulacji nie jest pojedynczym procesem. Znaki są wytwarzane powtarzalnie i zaczynają funkcjonować w zastępstwie rzeczywistości. Jak wskazuje Jean Baudrillard „znaki rzeczywistości” są sposobem na zatrzymanie naturalnych procesów poznawczych człowieka poprzez stworzoną wcześniej kopię tego, co ma nastąpić.

Symulakry jako produkt symulacji

Symulakr, według Baudrillarda, to produkt symulacji, który jest zjawiskiem, polegającym na wytworzeniu nowej rzeczywistości, odbiegającej od swojego naturalnego i realnego pierwowzoru. Jean Baudrillard, wprowadzając do problematyki symulaków, wychodzi

⁷ J. Baudrillard, *Zbrodnia doskonała*, tłum. S. Królak, Warszawa 2008, s. 12-14 i 25-27. Baudrillard wyraża to radykalnie: „żyjemy w świecie, w którym najistotniejszą funkcją znaku staje się niweczenie rzeczywistości, a zarazem skrywanie owego zniweczenia” (tamże, s. 14).

od przykładowego przedstawienia stadiów percepcji obrazu, które można też utożsamić z etapami funkcjonowania tego terminu. Na początku obraz przedstawia głębokie odzwierciedlenie rzeczywistości. Następnie dochodzi do poziomu, na którym głęboka rzeczywistość jest ukryta i odkształcona. W kolejnym stadium obraz przedstawia już brak głębokiej rzeczywistości. W ostatniej fazie zauważa się brak powiązań z jakimkolwiek wycinkiem rzeczywistości. W tym wypadku obraz jest już tylko symulakrem tego, co wcześniej przekazywał⁸. Symulakr, według Baudrillarda, tworzony jest więc przez zniekształcanie pewnych obrazów, które mają odzwierciedlać rzeczywistość. W jego ramach dokonuje się więc kluczowe przejście od znaku, który wyraża albo coś sobą przedstawia, do znaku, który nic nie reprezentuje. Dlatego możemy mówić o znakach, czy obrazach produkujących rzeczywistość. Realny przedmiot zaczyna zanikać i ustępować miejsce symulakrom, będącym jego lepszą kopią oraz przedstawiającym się z większą realnością od pierwowzoru.

Symulakr jest więc znakiem lub obrazem, który zatracił swój związek z matrycą czy swoim źródłem. Geneza tego wytworu została zapomniana i zerwana została zasada odniesienia, co Baudrillard porównuje obrazowo do zjawiska „czarnej dziury”, w której pod wpływem implozji gwiazdy nie może wydostać się z jej wnętrza żaden sygnał. Symulakr już tylko imituje, a zatem nie wyraża prawdziwej rzeczywistości. W tym kontekście ważnym dopowiedzeniem będzie to, że taki wytwór nigdy nie będzie miał swojego punktu odniesienia. Nazwać go można bezwładnym, ponieważ jedynym w co może wejść w dzisiejszym świecie są relacje z innymi symulakrami. Oznacza to pewną grę, która występuje w procesie symulacji. Zbudowana jest ona na

⁸ Tenże, *Symulakry i symulacja*, s. 7 i 11-12. Jest to proces łączący się: „z zastąpieniem samej rzeczywistości znakami rzeczywistości, czyli z operacją powstrzymania każdego rzeczywistego procesu przez jego operacyjną kopię, metastabilną, deskryptyczną, propagowaną i nieomylną maszynę, która dostarcza wszelkich znaków rzeczywistości oraz wymija wszelkie jej zmienne koleje losu” (tamże, s.7). Powyższe określenie wskazuje, że według Baudrillarda, prawdziwa rzeczywistość nigdy już nie zaistnieje.

relacji produktów wyłączonych z rzeczywistości, co powoduje tzw. „śmierć odniesienia”, czyli zjawisko polegające na braku powiązania z tym co przedstawia⁹. Jean Baudrillard w swojej teorii symulakrów formułuje stwierdzenie, że w ramach nauki następuje utrata możliwości porównywania teorii z rzeczywistością. Zakładając fakt, że człowiek dawno już zatracił dostęp do realnej rzeczywistości, w ramach nauk występuje już tylko badanie rzeczywistości wytworzonej w procesie symulacji. Symulakry są w takim razie czynnikiem przysłaniającym pewne zjawiska, a zarazem tworzą możliwość badania procesów nie istniejących w świecie rzeczywistym. Symulakry z taką prawdziwością przysłaniają zjawiska, że stają się podstawą do potraktowania ich jako przesłanki w badaniach naukowych. Symulakry nie mają więc swojego początku, tylko wyrażane są przez przedstawiający je obraz czy matrycę¹⁰. Wiedza naukowa próbuje nadać pewien sens zjawiskom i wyjaśnić określone zdarzenia czy zachowania. Jednak jest to, według Baudrillarda, mylne stwierdzenie, gdyż przybiera ona kształt pewnego „ironicznego wykrętu”, będącego jedynie formą symulacji¹¹.

W tym kontekście można zwrócić uwagę na znak w postaci „logo”, które jest dość nowym, ale już szeroko rozpowszechnionym pomysłem marketingowym. Zaczęto je masowo sytuować na rynku w celu rozróżniania tych samych produktów, sprzedawanych przez różnych ludzi czy firmy (w szczególności korporacje międzynarodowe). Nadawanie marki jest tożsame z zerwaniem powiązania obrazu i rzeczywistości. Logo stało się znakiem bardzo mocno przypisanym danej firmie. Ważny wydaje się fakt, że w pewnym momencie doszło do tego, że firmę promuje się nie na sile produktu, który ma odzwierciedlać wiele jej cech, tylko na sile samej marki. W ten sposób logo zaczęło być punktem głównym w reklamie danego przedmiotu. Dlatego markę danej firmy można utożsamiać z zaproponowanym przez Baudrillarda pojęciem „symulakru”. Symulakr, tak samo jak marka,

⁹ A. Szahaj, *Jean Baudrillard – między rozpaczą a ironią*, „Kultura współczesna” nr 1 (1994), s. 23-25.

¹⁰ J. Baudrillard, *Zbrodnia doskonała*, s. 25-26.

¹¹ Tamże, s. 29.

nie odnosi się do czegoś rzeczywistego. Nadprodukcja znaków w stosunku do rzeczywistości postępuje jeszcze dalej. Marka nie tylko staje się czymś ważniejszym niż produkt, ale oznacza teraz pewien styl życia. Wyraża się w „filozofii” całego systemu strategii związanego z daną firmą. Zjawisko to manifestuje się w pewnej grze, w której rzeczywistość stała się elementem możliwym do zastąpienia. Marka, logo czy znak firmowy stanowią dla konsumenta nie tylko bodziec do zakupu produktu, ale również wyznaczają pewien styl życia, związany z codziennym używaniem przedmiotu zakupionego w danej firmie¹². Co więcej, firmy poprzez swoje logo zaczynają „produkować konsumentów”, ponieważ coraz większa liczba produktów wymaga wygenerowania sztucznego popytu.

Podobnie dzieje się w sferze politycznej. Władzę oraz poparcie dla niej trzeba produkować, tak samo jak dzieje się to w konsumpcji. Przy czym nie wystarczy tylko tworzenie produktów, potrzebne jest jeszcze tworzenie konsumentów. Tak jak tworzony jest sztucznie popyt, tak władza sztucznie kreuje siebie. Tym samym Baudrillard wchodzi w opis zjawiska spektakularności. Sfera polityczna upodabnia się do teatru. Swoje istnienie i zainteresowanie sobą zawdzięcza właśnie spektakularności. Polityk jest aktorem, który cały czas musi występować, ponieważ tylko tak funkcjonujący może wzbudzić zainteresowania mas. Dlatego kampania wyborcza stanowi po prostu tournée, które dany polityk realizuje w różnych miastach jako „rozgrywki wyborcze”¹³. Jak podkreśla Baudrillard, najważniejszy stał się w niej czynnik marketingu i wizerunku. Stąd nie liczy się już treść przekazu, a wygląd i gestykulacja polityka. Nie mają znaczenia projekty przyszłych ustaw, tylko sposób prezentowania się kandydatów. Dlatego debaty wyborcze mają przypominać teleturnieje. Tego typu formuła wzbudza u ludzi wielkie zainteresowanie. W tym kontekście w myśl

¹² J. Ryś, *Symulacja jako przejaw manipulacji w hiperrealnej rzeczywistości u J. Baudrillarda*, „Prace Naukowe Akademii im. Jana Długosza w Częstochowie. Filozofia” z. 9 (2012), s. 125-126.

¹³ J. Baudrillard, *W cieniu milczącej większości albo kres sfery społecznej*, przeł. S. Królak, Wydawnictwo Sic!, Warszawa 2006, s. 51-52.

teorii Baudrillarda, wizerunek polityka jest po prostu symulakrem, wytworzonym na rzecz zbliżającej się kampanii. Specjaliści od PR tworzą z polityka nowego człowieka. Za pomocą modyfikacji w ubiorze i zachowaniu zmieniają go całkowicie. Budują aktora mającego zagrać swoją rolę¹⁴. W ten sposób współcześni politycy coraz bardziej odzwierciedlają w swych działaniach procesy symulacji.

Co ciekawe, Baudrillard pokazuje, że jedynym prezydentem Stanów Zjednoczonych, który niejako jeszcze coś „rzeczywistego” sobą reprezentował był John F. Kennedy. Według niego był on ostatnim przywódcą zabitym w sposób „prawdziwy”, ponieważ odzwierciedlał sobą jeszcze coś realnego. Jego następcy „odczuwają piętno” tego zabójstwa. Obecnie epoka prawdziwych zamachów odeszła już w niepamięć i została zastąpiona symulacją. Dlatego teraz raczej inscenizuje się próbę zamachu w celu zwiększenia poparcia dla polityka. Poprzez pewne zabiegi związane ze ścisłą sferą PR i marketingiem politycznym, rozumianym w teorii Baudrillarda jako dodawania znaków czyli symulacje, sztucznie urealnia się danego polityka w celu zwiększenia jego poparcia¹⁵.

Efekt hiperrzeczywistości

„Świat jest przeto radykalnym złudzeniem” – takie zdanie rozpoczynające jeden z rozdziałów pracy *Zbrodnia doskonała* Jeana Baudrillarda stanowi najlepsze, wstępne określenie analizowanego przez niego zjawiska hiperrzeczywistości¹⁶. Dlaczego według Baudrillarda świat rzeczywisty już nie istnieje? Ludzie są przeświadczeni, że żyją w jednym, rzeczywistym porządku. Baudrillard jednak pokazuje, że nie jest to prawdą. Zwraca uwagę na fakt, że człowieka już dawno objęła złudność i utracił on relację z pierwowzorem czy matrycą, rozu-

¹⁴ Tamże, s. 28-42 i 53.

¹⁵ J. Baudrillard, *Symulakry i symulacja*, s. 33-35.

¹⁶ Tenże, *Zbrodnia doskonała*, s. 25.

mianymi jako to, co pierwotne w stosunku do wytwarzanych znaków. Został zatracony kontakt z tym, co stanowi pierwotny punkt odniesienia, a znaczenia społeczne nabierają „wtórne prawdy”¹⁷. Apokaliptyczna wizja francuskiego socjologa i filozofa może wydawać się zbyt radykalna. Jednak jego szczegółowe stwierdzenia pokazują pewien aktualny problem, mianowicie naiwnego przyjmowania treści przekazów (informacji) jako realnych faktów, a także jej poprawiania (udoskonalania), czyli kolejnego przekształcania. W ten sposób nowoczesność przekazów, związana z rozwojem nowych technologii, stała się podstawą do twierdzenia o zaniku świata realnego. W szczególności media jakimi są radio, telewizja, a przede wszystkim Internet doprowadziły do zjawisk, które nigdy wcześniej nie były osiągalne. Pojawiły się więc takie możliwości, które pozwalają człowiekowi na samodzielne kreowanie rzeczywistości.

Baudrillard zwraca szczególną uwagę na kontekst funkcjonowania zjawiska hiperrzeczywistości. Podkreśla, że ludzie posiadają tendencje do ulepszania świata, a nie pokazywania go takim, jakim jest naprawdę. Innym równie ważnym problemem jest brak postawy negacji we współczesnym świecie. To znaczy, że obecnie zdarzenia, procesy, rzeczy czy język są ujmowane wyłącznie w pozytywnym świetle. Zaczynają one krążyć w jednym systemie pozbawionym dwóch biegunów, co w poprzednich epokach stanowiło nieodzowny czynnik ich funkcjonowania. Wartości nie są obecnie oceniane czy określane, a jedynie wymieniane lub zastępowane. Pojęcia, które jeszcze kilkadziesiąt lat temu można było odróżnić, na przykład prawdę od fałszu, w dzisiejszym świecie stają się trudne do rozpoznania. Spowodowane jest to natłokiem rzeczywistości (rozumianej jako wytworzenie kilku światów, pokazanych w różny sposób, które pierwotne miały przedstawić jedną rzeczywistość), która wypycha wszystkie przeciwieństwa, różnice czy konflikty na rzecz czegoś pozytywnego¹⁸. Właśnie

¹⁷ Tenże, *Symulakry i symulacja*, s. 12.

¹⁸ Tenże, *Zbrodnia doskonała*, s. 81-89.

takie rozwiązanie prowadzi do łatwego przyjęcia nowego porządku świata przez współczesnych ludzi.

Jean Baudrillard jako główny czynnik tworzenia się hiperrzeczywistości postrzegał media, a w szczególności odbiorniki telewizyjne. Obraz w nich wyświetlany zlewa to, co medialne z tym, co jest rzeczywistością. W tym kontekście można podkreślić jako istotne, że telewizja nie jest już pośrednikiem między rzeczywistością a człowiekiem oglądającym przekaz. Obraz emitowany stał się nową rzeczywistością poprzez swoje rozwarstwienie. W hiperrzeczywistości niesłychanie ważny jest moment przejścia. Z tematu bardzo poważnego, jakim może być konflikt zbrojny, nagle dochodzi się do drastycznego zwrotu i emitowana jest komedia romantyczna. Znaki emitowane podczas tych dwóch relacji są już z góry zaplanowane, a ludzie poddają się tylko beczynnemu temu, co widzą na ekranie. Baudrillard wskazuje, że każda transmisja na żywo, która ma na celu przybliżenie rzeczywistości, coraz częściej do czegoś odsyła, np. do reklamy jakiegoś nowego samochodu. Świat w przekazywanym telewizyjnym może być dowolnie formułowany. Współczesny człowiek nie ma na to żadnego wpływu. Właśnie znaki emitowane w tych obrazach są przejawem absolutnego rządzenia ludźmi, ponieważ treści w nich zawarte mają totalny charakter. Należy podkreślić, że obraz pozwala na taki sposób wyobrażenia świata, jaki ma zostać pokazany odbiorcom. Dlatego następuje złudzenie, że świat jest skończony i łatwy do zakodowania¹⁹. Przekaz nowoczesnych mediów ukazuje wszystko w sposób skończony, nie zostawiając pola dla prawdziwej rzeczywistości.

Problematyka symulacji mediów w rozumieniu Jeana Baudrillarda staje się podstawą do zastanowienia się nad zagadnieniem kierunków przekazu komunikatu. W momencie, w którym niemożliwe stało wskazanie odrębności biegunów reprezentujących nadawcę i odbiorcę, można mówić o symulacji. Jest to sytuacja, w której przekaz i prze-

¹⁹ J. Baudrillard, *Społeczeństwo konsumpcyjne. Jego mity i struktury*, s. 158-162. Baudrillard wychodzi tu od analizy formuły M. McLuhana, że „przekaznik jest przekazem”.

każnik stanowią jedno. Reprezentują one wirtualny model komunikacji oparty na symulacji. Dyskurs przedstawiany w mediach „krąży bezwładnie”, jako pozbawiony zasad językowych i artykulacyjnych. Osoby nadawcy oraz odbiorcy nie da się dokładnie odróżnić, dlatego – według Baudrillarda – mamy do czynienia nie tylko z symulacją, ale i z „wirtualnością”. Otwiera to pole do bardzo łatwego funkcjonowania w mediach przekazów o charakterze manipulacyjnym. Obieg informacji dokonuje się w taki sposób, że w człowieku pozostaje wrażenie, iż wypływają od niego. To telewizja kształtuje człowieka i pokazuje mu jak postępować. Z tej racji media bardzo dobrze wpisują się w pole hiperrzeczywistości. Zanikająca odrębność biegunów staje się idealnym przykładem funkcjonowania nowych mediów²⁰.

Analiza przekazów telewizyjnych odsłania fakt, że wiele stacji emituje informacje 24 godziny na dobę, cały dzień wkładając wysiłek by ciągle budować przekazy do ludzi. Ciekawym zjawiskiem jest to, że każda kolejna wyemitowana informacja, znajdująca się np. w minireportażu wyświetlonym w danym serwisie informacyjnym, jest nieustannie ubogacana. Z minuty na minutę odbiorca otrzymuje już następne wersje wydarzeń, nowe fakty oraz dopełnienia, które coraz bardziej oddalają go od prawdziwych zdarzeń. Do tego dochodzą telefony od widzów, czy opinie ludzi przepytanych w sondach na ulicy. W ten sposób mamy do czynienia z interakcją, przebiegającą w różnych kierunkach. Telewizja musi bardzo dobrze wpisywać się w oczekiwania swoich odbiorców. Francuski socjolog i filozof pokazuje również, że wszystkie symulakry, jakie są podawane współczesnym konsumentom, muszą być cały czas tak kontrolowane przez tworzące je osoby, by się nie oddaliły od hiperrzeczywistości i nie ujawniły prawdziwego sensu. W takiej sytuacji doszłoby bowiem do utraty tego znaczenia, które było sztucznie podtrzymywane. Czy jednak naprawdę mogłoby się to wydarzyć? Otóż wydaje się, że nie. W dzisiejszym świecie występuje taka ilość symulakrów, że szybko zastąpione byłyby one przez inne. Występuje zatem, jak podkreśla

²⁰ Tenże, *Symulakry i symulacja*, s. 42-45.

Baudrillard, pewnego rodzaju „prewencja”, nie pozwalająca na ukazanie rzeczywistości²¹.

Zakończenie

Nazywana „apokaliptyczną” wizja Jeana Baudrillarda jest pewną teoretyczną (naukową) propozycją zrozumienia przemian zachodzących w dzisiejszym świecie. Nowy porządek społeczny, funkcjonujący – według Baudrillarda – w oparciu o symulacje, powoduje, że dzisiejszy świat coraz bardziej odbiega od rzeczywistości, głównie w kierunku sztucznego dodawaniu znaków. Według Baudrillarda, istnieje kilka podstawowych obszarów na kanwie których najlepiej odślania się funkcjonowanie symulacji. Należą do nich media, szczególnie media masowe, które stały się główną przyczyną tworzenia hiperrzeczywistości poprzez sztucznie generowane światy, pozbawione zakorzenienia w rzeczywistości. Obrazy zatraciły kontakt ze swoją matrycą, a funkcje znaczonego i znaczącego zagubiły swoją wartość. Media zaczęły dekonstruować rzeczywistość i obecnie funkcjonują w ramach symulacji, jedynie powielając już powstałe symulakry. Oprócz mediów w społeczeństwie konsumpcyjnym, w którym symulacja opanowała wyborami człowieka, zauważyć można jeszcze jeden bardzo ważny czynnik, kierujący i wtapiający się w hiperrzeczywistość, mianowicie nową władzę. Symulacja, która występuje w przestrzeni oddziaływania władzy ma wiele funkcjonalnych wymiarów. Z jednej strony może być postrzegana jako przejaw manipulacji wyborcami, jednak z drugiej strony także jako próba ciągłego udoskonalania rzeczywistości społecznej. Nadprodukcja znaków w stosunku do rzeczywistości obserwowana jest wyraźnie także w obszarze gospodarki, szczególnie funkcjonuje w różnych działaniach marketingowych współczesnych firm.

²¹ Tamże, s. 101-103.

Omówione wyżej symulakry są wytworem daleko odbiegającym od swojego pierwowzoru. Dlatego obecnie społeczności (i sam człowiek) nie mają już do czynienia z realną rzeczywistością, ale z hiperrzeczywistością, spowodowaną wielością rzeczywistości, sztucznie generowaną przez znaki. Na tym tle interesujące wydaje się, co w takim razie może być uznane za prawdziwą rzeczywistość? Według Baudrillarda, „złudność” jest czynnikiem tworzenia i potęgowania się symulacji. Człowiek, chcąc ją pokonać, doprowadza do tworzenia nowej rzeczywistości poprzez tworzenie znaków. Tym samym następuje proces powielania świata rzeczywistego. Dlatego dla Baudrillarda to właśnie złudzenie staje się jedynie rzeczywiste na tle procesu symulacji. Paradoksalnie to właśnie zjawisko złudności, choć niemożliwe do rozwiązania, staje się ostatnim elementem świata prawdziwie rzeczywistego. Jednak należy podkreślić, że zdaniem Baudrillarda, próba rozwiązania złudności prowadzi do kolejnej iluzji, która tworzy następną barierę względem rzeczywistości. Nie można szukać prawdy, ponieważ jest ona już nieosiągalna. Poszukując jej wchodzi się bowiem w proces symulacji, albo w jeszcze większe potęgowanie złudzenia.

Bibliografia:

- Baudrillard J., *O uwodzeniu*, tłum. J. Margański, Wydawnictwo Sic!, Warszawa 2005.
- Baudrillard J., *Spółczesność konsumpcyjnego mity i struktura*, tłum. S. Królak, Wydawnictwo Sic!, Warszawa 2006.
- Baudrillard J., *Symulakry i symulacja*, tłum. S. Królak, Wydawnictwo Sic!, Warszawa 2005.
- Baudrillard J., *W cieniu milczącej większości albo kres sfery społecznej*, przeł. S. Królak, Wydawnictwo Sic!, Warszawa 2006.
- Baudrillard J., *Zbrodnia doskonała*, tłum. S. Królak, Wydawnictwo Sic!, Warszawa 2008.
- Ciołek P., *Bunt milczącej większości*, „Media, Kultura, Społeczeństwo” nr 1(2007), s. 131-141.

Ryś J., *Symulacja jako przejaw manipulacji w hiperrealnej rzeczywistości u Jeana Baudrillarda*, „Prace Naukowe Akademii im. Jana Długosza w Częstochowie. Filozofia” z. 9 (2012), s. 113-127.

Szahaj A., *Jean Baudrillard – między rozpaczą a ironią*, „Kultura współczesna” nr 1 (1994), s. 74-90.

Ziętek A., *Jean Baudrillard wobec współczesności: polityka, media, społeczeństwo*, Universitas, Kraków 2013.

The Simulation Phenomenon in the Contemporary Society from J. Baudrillard's Perspective

Summary

The contemporary man functions in a world where various technological media hold the central position. An interesting question of artificially creating the surrounding world appears in this context. It is done within media institutions, public authorities, and in the economy. Baudrillard, who analysed that social issue, attributed major importance to signs. He understood them as something added to items, institutions, or even people (who wish to artificially create themselves). He introduced the concept of simulation, which includes generation of reality, which eliminates the origin and reality. When analysing the simulation process, Baudrillard depicted a peculiar evolution of simulation consisting in abolishing reality (the real image of the world) for the sake of something artificially created and improved. The current age has nothing to do with reality anymore. We are dealing with multiple realities created in the simulation process. Jean Baudrillard's vision used to be called "apocalyptic". It constitutes a certain theoretical (scientific) suggestion on how to understand the changes occurring in the world of today.

Key words: simulation, simulacra, hyper-reality, society, sign.