Symulakry i hiperrzeczywistość: logika współczesności

AUTOR

Fundacja Dobre Państwo

STRESZCZENIE / ABSTRACT

Artykuł zgłębia koncepcje Jeana Baudrillarda – symulakry i hiperrzeczywistość – analizując, jak znaki i modele nie tylko reprezentują, ale wręcz aktywnie produkują współczesną rzeczywistość. Od metafor takich jak mapa pożerająca terytorium, przez manifestacje w mediach (deepfake, media społecznościowe), polityce i ekonomii, po wpływ na tożsamość cyfrową i autentyczność jednostki. Tekst bada erozję realności, płynność tożsamości w dobie awatarów i interfejsów, oraz politykę jako dramaturgię, oferując wgląd w logikę ery post-realności.

This article explores Jean Baudrillard's concepts of simulacra and hyperreality, analyzing how signs and models not only represent but actively produce contemporary reality. From metaphors like the map devouring territory, through manifestations in media (deepfakes, social media), politics, and economics, to their impact on digital identity and individual authenticity, the text examines the erosion of reality, the fluidity of identity in the age of avatars and interfaces, and politics as dramaturgy, offering insights into the logic of the post-reality era.

Artykuł analizuje, jak współczesne społeczeństwa zachodnie funkcjonują w rzeczywistości zdominowanej przez symulakry – znaki i modele, które nie tyle reprezentują świat, ile go aktywnie kreują. Opierając się na koncepcjach Jeana Baudrillarda, takich jak precesja symulakrów i hiperrzeczywistość, autor bada zacieranie się granic między rzeczywistością a jej symulacją w obszarach takich jak media, ekonomia, polityka i kultura. Tekst dekonstruuje pojęcie autentyczności w epoce deepfake'ów i algorytmicznie generowanych treści, argumentując, że walka o „prawdziwość” poszczególnych obrazów jest mniej istotna niż analiza infrastruktury, która dystrybuuje zaufanie. Przez pryzmat myśli Guya Deborda i Jeana-François Lyotarda, artykuł ukazuje, że hiperrzeczywistość nie jest jedynie iluzją, lecz realnym

mechanizmem wytwarzania świata poprzez obrazy i protokoły, stawiając pytania o możliwość oporu i autentyczności w tak zdominowanym środowisku. Celem jest nie tylko diagnoza, ale i wskazanie kierunków krytycznej interwencji.

SŁOWA KLUCZOWE

Symulakry | Hiperrzeczywistość | Precesja symulakrów | Jean Baudrillard | Społeczeństwo spektaklu | Jean-François Lyotard | Postmodernizm | Deepfake | Media społecznościowe | Tożsamość cyfrowa | Autentyczność | Algorytmiczna wycena | Kultura generatywna | Mapa pożerająca terytorium | Dysymulacja

Baudrillard: symulakry i logika hiperrzeczywistości

Współczesne społeczeństwa, zwłaszcza te z kręgu zachodniego, funkcjonują w architekturze, w której znaki, modele i obrazy nie tyle świat reprezentują, co go aktywnie produkują. Ta diagnoza, choć zawdzięczamy ją Jeanowi Baudrillardowi, wymaga metodycznego objaśnienia, by nie zastygnąć w formie modnego zaklęcia o „końcu realności". Zanim przejdziemy do konsekwencji, musimy ujednolicić pojęcia i rozbroić trzy kluczowe terminy, które będą sterować całą analizą: symulakr, precesja symulakrów i hiperrzeczywistość.

Symulakr to znak-model, który utracił połączenie z realnym pierwowzorem i sam dla siebie staje się punktem odniesienia. W odróżnieniu od platońskiej „kopii", nie jest ani wiernym odwzorowaniem, ani świadomym fałszem; to raczej „kopia bez oryginału" – forma, która ustanawia własną prawdę siłą swojej operacyjności. Precesja symulakrów to z kolei proces historyczny, w którym modele wyprzedzają i zastępują rzeczy. To moment, gdy „mapa" pojawia się przed „terytorium", by ostatecznie je unieważnić. Hiperrzeczywistość jest zaś kondycją, w której porządki symulacji stają się nieodróżnialne od świata, ponieważ są światem – bardziej „realnym" niż sama realność, gęściej utkanym z modeli, algorytmów i protokołów.

Tak uzbrojeni możemy uchwycić dynamikę zjawisk definiujących naszą epokę: od ekonomii opartej na znakach, przez politykę wizerunku, aż po kulturę generatywną. Utrzymuję przy tym sceptyczny dystans. Nie jest to bowiem apokaliptyczny lament, lecz chłodna krytyka, która ma rozświetlić maszynerię produkującą to, co bierzemy za pewnik.

Metafora Borgesa: mapa bez terytorium symulacji

Zanim rozwinę główną tezę, warto sięgnąć do metafory, która u Baudrillarda stanowi kluczowy punkt wyjścia: anegdota o mapie pożerającej terytorium. W zwięzłej bajce Borgesa mapa, powiększana w dążeniu do perfekcji, osiąga skalę Imperium i ostatecznie się na nim kładzie. Z czasem ocalały z niej jedynie postrzępione „ruiny", podczas gdy samo terytorium znika w mrokach zapomnienia. Opowieść jest krótka, ale jej logika zaraźliwie precyzyjna: skrajna dokładność reprezentacji unieważnia różnicę między kopią a światem, wprowadzając paradoks, w którym model zwycięża tak kompletnie, że znosi swój przedmiot. To ironiczne, literackie rozpoznanie trafnie szkicuje mechanizm późnonowoczesnej kultury. W niej systemy symbolicznej kartografii – od modeli ekonomicznych po platformy społecznościowe i generatywne modele językowe – nie tyle świat odwzorowują, ile narzucają mu własny format. W tym sensie „mapa" przestaje potrzebować zewnętrznej gleby: staje się samowystarczalna, a nasze doświadczenie realności jest już tylko wtórne wobec jej siatek i warstw. To sedno precesji symulakrów, czyli procesu, w którym znak poprzedza i generuje rzeczywistość. Źródło tej analogii, opowiadanie „O ścisłości w nauce", stało się wspólnym kodem do opisu tyranii modeli, choć samo w sobie jest złośliwie zwięzłe.

Hiperrzeczywistość: finanse i polityka jako symulakry

Jeśli ta intuicja wydaje się zbyt abstrakcyjna, wystarczy przetestować ją empirycznie. Spójrzmy na obszary, w których „mapa" już teraz bezdyskusyjnie steruje „terytorium". Na rynkach finansowych algorytmiczna wycena aktywów wyprzedza materialny cykl produkcji i konsumpcji; w medycynie skrypty diagnostyczne i protokoły triage'u projektują ścieżkę pacjenta, zanim jego własna patofizjologia zdąży opowiedzieć całą historię; w klimatologii modele scenariuszy wpływają na globalną politykę równie mocno, co realne emisje. Nie jest to bynajmniej atak na naukę, lecz próba uchwycenia fundamentalnej zmiany: coraz więcej sfer życia podlega uprzedniemu formatowaniu przez modele, które dopiero potem stabilizują nasze doświadczenie. To właśnie miał na myśli Baudrillard, pisząc, że informacja „wyczerpuje się w inscenizowaniu komunikacji" – działa performatywnie, a nie odsyła do faktów.

Dopiero w tym świetle widać, dlaczego hiperrzeczywistość nie jest fantazją zarezerwowaną dla mediów masowych. To logika, która przenika architekturę, politykę, naukę i ekonomię. Baudrillard pisał o architekturze szkła, zauważając, że między wnętrzem a zewnętrzem nie ma żadnej realnej łączności. Szklane fasady jedynie odbijają otoczeniu jego własny obraz, stając się lustrem zwróconym ku sobie. Taki obraz nie przepuszcza spojrzeń, jest bardziej nieprzekraczalny „niż jakikolwiek mur z kamienia". Ta lapidarna formuła doskonale pokazuje, jak pozorna transparentność bywa bardziej nieprzejrzysta niż dawny mur, ponieważ przenosi cały ciężar uwagi z rzeczywistości na jej odbicie.

Najbardziej emblematycznym laboratorium hiperrzeczywistości pozostaje u Baudrillarda Disneyland. Nie jako infantylna ucieczka od świata, lecz jako kulturowa maszyna, która wytwarza „świat bardziej prawdziwy niż prawda”. Disneyland, pisał francuski filozof, to doskonały model wszystkich splecionych porządków symulacji, który istnieje po to, by ukryć znacznie bardziej niewygodną prawdę. Ma on zataić fakt, że to „rzeczywisty” kraj, cała „rzeczywista” Ameryka, jest Disneylandem. Paradoks polega na tym, że park jawnie przyznaje się do bycia fikcją, aby tym mocniej uwierzytelnić realność na zewnątrz. Tymczasem świat zewnętrzny działa według tej samej logiki spektaklu. Krótki cytat obnaża rdzeń tej strategii: „Disneyland istnieje po to, by zataić fakt, że ‘rzeczywista’ Ameryka jest Disneylandem”.

W tym miejscu należy postawić kluczowe pytanie o różnicę między symulacją a dysymulacją. Dysymulacja to gra w chowanego z prawdą: ukrywamy coś, co istnieje. Symulacja idzie o krok dalej: udaje coś, czego nie ma, by wywołać realne skutki. To w niej naruszona zostaje sama zasada realności, a znaki nie tyle kłamią na temat świata, ile po prostu ustanawiają go jako scenę gry. Z tej perspektywy jałowe spory o „prawdziwość” wizerunków stają się wtórne. Ważniejsze jest to, jak modele i symulacje stabilizują nasze praktyki i oczekiwania, a nie to, czy wiernie odbijają jakąś „zewnętrzną prawdę”. Taki punkt widzenia pozwala też zrozumieć, dlaczego w epoce deepfake’ów walka o autentyczność pojedynczego obrazu jest mniej produktywna niż analiza całej infrastruktury, która dystrybuuje i certyfikuje zaufanie.

Debord, Lyotard, Deleuze: poza diagnozą Baudrillarda

Aby jednak nie zamknąć się w jednym krytycznym języku, dopełnijmy ten obraz, konfrontując go z wizją Guya Deborda. Diagnozując „społeczeństwo spektaklu”, Debord pisał, że spektakl „nie jest zwykłym nagromadzeniem obrazów, ale zapośredniczonym przez obrazy stosunkiem społecznym między osobami”. To jedno zdanie przesuwa cały punkt ciężkości: obrazy przestają być efektami ubocznymi mediów, a stają się fundamentalnym sposobem organizacji relacji międzyludzkich i władzy. Spektakl nie jest dekoracją dodaną do świata; on „jest samym rdzeniem nierealności realnego społeczeństwa”. Ta perspektywa wzmacnia intuicję Baudrillarda – nie mamy do czynienia z iluzją nałożoną na twardą rzeczywistość, lecz z realnym mechanizmem, który wytwarza świat poprzez obrazy i rządzące nimi protokoły.

Tę zbieżność teorii widać w praktykach kulturowych, które na naszych oczach stały się normą. Rekonstrukcje historyczne i muzea immersyjne nie tyle „opowiadają” przeszłość, ile ją performują, dostrajając zbiorową pamięć do możliwości technologicznych. To, co dla dawnej etnologii było świętym „terenem”, dziś organizuje się wokół laboratoriów symulacji, gdzie „kultura” staje się zbiorem elementów do przeżycia, dostępnych na żądanie. Zniknięcie pierwotnych przedmiotów badań nie kończy nauki o nich, lecz przesuwa ją w stronę archeologii symulacji. Tak właśnie powstaje hiperrealna fantomatyka „dzikości”, w której „autentyczność” jest wyłącznie funkcją technik inscenizacji i społecznych oczekiwań.

Na tym tle warto dodać jeszcze akcent semiotyczny. Jean-François Lyotard, choć nie polemizował wprost z Baudrillardem, w tej samej przestrzeni problemowej definiował postmodernizm jako „niedowierzanie wobec metanarracji". Ta formuła sygnalizuje, że mechanizmy legitymizujące „prawdę" uległy fragmentaryzacji: zamiast jednej, uniwersalnej mapy świata mamy wielość lokalnych reguł gry. To rozproszenie nie musi jednak prowadzić do relatywizmu; może być raczej wezwaniem do badania protokołów uzasadniania, które obowiązują w różnych polach dyskursu. „Upraszczając do granic możliwości, definiuję postmodernizm jako niedowierzanie wobec metanarracji" – pisał Lyotard, zamykając epokę wielkich, spójnych opowieści.

Wróćmy jednak do materii samego doświadczenia. Co to właściwie znaczy żyć w hiperrzeczywistości? Po pierwsze, erozji ulega realność jako punkt odniesienia, nie w sensie jej fizycznego zniknięcia, lecz utraty instytucjonalnego oparcia dla sporów o nią. Po drugie, tożsamość staje się płynną konfiguracją awatarów i ról, budowaną przez interfejsy i algorytmiczną kuratelę widzialności. Po trzecie, sfera publiczna ulega platformizacji: audytorium splata się z rynkiem, a uwaga staje się najcenniejszą z walut. Wreszcie, polityka przenosi się w rejony czystej dramaturgii, gdzie o skuteczności decyduje symulakrum autentyczności – sprawność w wytwarzaniu tego, co ma uchodzić za „niewyreżyserowane".

Tu właśnie pojawia się kluczowe pytanie egzystencjalne: czy w takiej kondycji możliwa jest jeszcze autentyczność, czy pozostały nam już tylko jej stylizacje? Odpowiedź musi być ostrożna. Z jednej strony, jak zauważał Zygmunt Bauman, logika konsumpcji nieustannie obiecuje, że „dążenie do szczęścia idzie łeb w łeb ze wzrostem konsumpcji", co w formacie spektaklu przekłada się na poszukiwanie „prawdziwego ja" w towarach i obrazach. Z drugiej strony, właśnie ta obietnica demaskuje swoje granice: to, co projektuje się jako wolność wyboru, w praktyce bywa przymusem nieustannej pracy nad własnym wizerunkiem. Krótkie zdanie Baumana trafnie ujmuje ideologiczny mechanizm konsumpcji, którego działanie w hiperrzeczywistości staje się totalne.

Media: deepfake i fabryka hiperrzeczywistości

Jeśli dotąd szkicowaliśmy mapę pojęciową Baudrillarda, to teraz pora zejść na ziemię – albo raczej na jej cyfrowy odpowiednik. Czas przeanalizować te obszary, w których logika symulakrów i hiperrzeczywistości uderza najmocniej. Współczesne społeczeństwo, zwłaszcza zachodnie, nie funkcjonuje bowiem w cieniu tych teorii. Ono je codziennie, metodycznie realizuje, traktując symulacje jak oczywistą tkankę życia. Symulakry przestały być literacką metaforą; stały się operacyjną logiką mediów, ekonomii finansowej, kultury popularnej i polityki, która zamieniła się w spektakl.

Najbardziej oczywistym laboratorium hiperrzeczywistości są współczesne media. Od telewizji masowej po algorytmiczne wirale na TikToku, obserwujemy ciche przejście od przekazu do generacji, od dokumentacji do starannej inscenizacji. Parafrazując Baudrillarda: informacja już nie rozjaśnia rzeczywistości, lecz ją

wyprzedza i formuje. W epoce cyfrowej zdjęcie straciło status świadectwa; łatwość manipulacji sprawia, że fotografia nie jest dowodem, lecz zaledwie kolejnym znakiem w obiegu. Deepfake, czyli technologia pozwalająca wygenerować wideo z wizerunkiem osoby, która nigdy w nim nie uczestniczyła, staje się ostatecznym symulakrum – tworzy kopię, która nie tylko nie ma pierwowzoru, ale wręcz unieważnia samo pytanie o jego istnienie.

Media społecznościowe jedynie radykalizują ten proces. Profil użytkownika nie odsyła już do „prawdziwej osoby", lecz jest precyzyjnie kuratorowaną narracją, której jedyną funkcją jest produkcja wizerunku. Co ciekawe, odbiorcy doskonale wiedzą, że obcują z kreacją, a mimo to reagują na nią z autentycznymi emocjami. Mechanizm symulacji nie polega na oszustwie, lecz na cichej, zbiorowej umowie zawieszenia wiary w granicę między prawdą a fikcją. Guy Debord, prorokując nadejście społeczeństwa spektaklu, trafnie zauważył, że obraz stał się momentem dominującym – momentem, który nie jest odbiciem życia, lecz jego substytutem.

Ma to już konsekwencje egzystencjalne. Jednostka uczy się istnieć poprzez obrazy, a jej poczucie autentyczności uzależnia się od tego, czy wizerunek zostanie potwierdzony przez społeczny obieg polubień i udostępnień. Autentyczność przestaje być tym, co przeżyte. Staje się tym, co zwizualizowane, zmontowane i poddane cyfrowej dystrybucji.

Symulakry: erozja tożsamości i autentyczności

Dotychczasowa analiza mediów, ekonomii czy polityki była zaledwie rozgrzewką. Zasadnicze pytanie, jakie stawia myśl Baudrillarda, nie dotyczy bowiem wyłącznie społecznych mechanizmów, lecz uderza w samo serce ludzkiej kondycji. Skoro mapa pożarła terytorium, a symulacja wyparła rzeczywistość, to jak w ogóle wygląda egzystencja jednostki? Co to znaczy być „sobą" w świecie, w którym nawet autentyczność okazuje się kolejną, starannie wyreżyserowaną sceną?

Klasyczna filozofia postrzegała tożsamość jako wewnętrzny rdzeń, trwałe „ja", które opiera się upływowi czasu. W epoce symulakrów ta koncepcja staje się muzealnym eksponatem. Tożsamość przypomina dziś plac budowy w nieustannym ruchu, konstrukcję wznoszoną z obrazów i wizerunków. Profil w mediach społecznościowych czy awatar w grze nie są już dodatkami do osoby – one stają się tą osobą w jedynej przestrzeni, która się liczy: przestrzeni publicznej widzialności. Zygmunt Bauman trafnie zauważył, że tożsamość nie jest już dana, lecz zadana. Człowiek musi bezustannie nad sobą pracować, odświeżać swój wizerunek i aktualizować status, by nie utonąć w informacyjnym szumie. W tym sensie tożsamość staje się symulakrum: nie odbija wewnętrznej esencji, lecz jest efektem inscenizacji, która sama zyskuje moc stwarzania rzeczywistości.

Pojęcie autentyczności, kluczowe dla filozofii egzystencjalnej, w hiperrzeczywistości ulega groteskowemu odwróceniu. Dla Kierkegaarda czy Heideggera autentyczność była odwagą bycia sobą w obliczu nicości, życiem niepodporządkowanym anonimowemu tłumowi. Współczesny człowiek, pragnąc być autentycznym, staje przed paradoksalnym wymogiem: musi swoją autentyczność pokazać, udowodnić, a więc – zainscenizować. Pragnienie bycia sobą wpada w pułapkę własnej widowni. Jean Baudrillard pisał o tym z charakterystyczną ironią, stwierdzając, że w świecie obrazów prawdy nie trzeba już odkrywać, wystarczy ją wyprodukować. Autentyczność staje się estetyką, stylem do skopiowania, niemal instagramowym filtrem nakładanym na egzystencję. To, co miało być najgłębszym, osobistym doświadczeniem, zostaje przechwycone przez logikę spektaklu.

Tradycyjnie rozumiana wolność, czyli zdolność do samostanowienia, kurczy się do możliwości wyboru spośród gotowych opcji w katalogu. Konsument czuje się wolny, bo może wybierać między tysiącem marek, stylów życia i narracji o sobie. Jest to jednak wolność ściśle skanalizowana; wszystkie ścieżki, choć liczne, prowadzą w tym samym, z góry określonym kierunku. Baudrillard ujął to dosadnie: system oferuje nam nieskończoną liczbę opcji, które jednak zawsze prowadzą do tego samego. Wolność w hiperrzeczywistości przypomina poruszanie się po labiryncie, w którym wszystkie korytarze są otwarte, ale jego ściany uniemożliwiają wyjście na zewnątrz. To nie jest wolność egzystencjalna. To wolność użytkownika interfejsu, który klika między wariantami zaprojektowanymi przez system.

Egzystencjalnym skutkiem tej dominacji jest również zatarcie granicy między przeżyciem a jego cyfrowym echem. Doświadczamy świata przez filtry, aplikacje i ekrany. Wyjazd na wakacje nie jest już „byciem w miejscu", lecz „produkcją dowodów na to, że się tam było" – zdjęć, relacji i postów, które stają się później bardziej rzeczywistym świadectwem niż ulotne wspomnienie. Umberto Eco, analizując amerykańskie parki rozrywki, zauważył, że imitacja staje się w nich doskonalsza od oryginału, a rzeczywistość zawsze wypada gorzej niż jej idealna kopia. Ta diagnoza dawno wykroczyła poza bramy Disneya i opisuje całą naszą kulturę, w której inscenizacja wyprzedza i formatuje samo przeżycie.

Najgłębszy wymiar tej przemiany dotyka jednak śmierci. Śmierć, ostateczny fakt biologiczny i granica rzeczywistości, zostaje zneutralizowana i zapakowana w format medialny. Transmitowana na żywo, powielana w grach, estetyzowana w filmach, staje się tylko kolejnym obrazem krążącym w systemie. Człowiek styka się z nią jako z symulakrum, a nie jako z nieuchronnym faktem. Baudrillard pisał, że śmierć została nam odebrana jako osobiste, graniczne doświadczenie, a zwrócona w formie widowiska. W ten sposób egzystencjalny lęk, który nadawał życiu wagę, zostaje wyparty przez spektakl. Konfrontując się z obrazami śmierci, tracimy zdolność do konfrontacji z własną śmiertelnością.

Konsekwencje są więc fundamentalne. Tożsamość staje się symulacyjnym projektem, autentyczność – przedstawieniem, wolność – wyborem w ramach interfejsu, a doświadczenie śmierci – medialnym newsem. Egzystencja nie jest już zakorzeniona w twardej rzeczywistości, lecz dryfuje w logice znaków. Czy w takim

świecie możliwy jest jakikolwiek autentyczny gest? Być może tak, ale nie jako naiwny powrót do „prawdziwego świata”, lecz jako świadomość samej gry. Autentyczne nie byłoby już to, co „poza systemem”, lecz to, co działa „w systemie, ale przeciw jego logice” – w aktach, które demaskują mechanizm inscenizacji i otwierają szczelinę na inne doświadczenie. Kończy się filozofia. Zostaje publicystyka duszy.

Symulacja: prawo, psychologia, AI jako nowe terytoria

Diagnoza hiperrzeczywistości sformułowana przez Baudrillarda wymyka się ramom socjologii kultury, otwierając nowe perspektywy wszędzie tam, gdzie zaciera się granica między znakiem a faktem. Gdziekolwiek symulacja rzuca wyzwanie realności, jego kategorie stają się nieoczekiwanie trafnym narzędziem analitycznym.

Psychologia poznawcza od dawna mierzy się z przepaścią między światem a jego mentalnym obrazem. Teoria detekcji sygnałów, która bada, jak odróżniamy istotne informacje od szumu, pokazuje, że umysł nie jest biernym odbiornikiem bodźców. To raczej czujny strażnik, filtrujący rzeczywistość przez gęstą sieć progów i prawdopodobieństw. Już tutaj mapa wyprzedza terytorium: decyzja o tym, czy coś jest „realne”, zapada wewnątrz naszego modelu percepcyjnego, a nie w bezpośrednim starciu ze światem. Baudrillardowska kategoria symulakru idealnie tu pasuje. W epoce cyfrowej iluzje percepcyjne zyskują technologiczne turbodoładowanie: upiększający filtr w aplikacji to narzędzie, które rzeźbi nową tożsamość wizualną. Psychologia poznawcza potwierdza, że z łatwością internalizujemy ten obraz, traktując go jako integralną część „ja”. Różnica między ciałem a jego symulacją zanika nie tylko w oczach innych, ale i w naszych własnych.

Doskonałym przykładem są badania nad tak zwanym efektem awatara, czyli zjawiskiem, w którym ludzie zaczynają w świecie fizycznym przejmować cechy swoich cyfrowych reprezentacji. To niemal laboratoryjna ilustracja precesji symulakrów: obraz nie tylko odzwierciedla, ale aktywnie poprzedza i kształtuje realne zachowanie.

W sferze prawa granica między tym, co realne, a tym, co symulowane, staje się polem minowym. Tradycyjnie dowód sądowy był materialnym echem zdarzenia – odciskiem palca, nagraniem, świadectwem. Dziś rozwój technologii generatywnych, takich jak deepfake, sprawia, że dowód wideo lub audio może być perfekcyjną fabrykacją, nieodróżnialną od „oryginału”. Baudrillard pisał o „symulacji, która narusza zasadę rzeczywistości”. W sądzie dzieje się to na naszych oczach: nagranie przestaje być oknem na fakt, a staje się symulakrum – obrazem zdarzenia, które mogło nigdy nie mieć miejsca. Prawo staje przed fundamentalnym wyzwaniem: jak ustalić prawdę, skoro sama kategoria dowodu została wessana w logikę symulacji? W praktyce sądy coraz częściej polegają na ekspertach i systemach weryfikacji, które same są przecież

kolejnymi modelami. Prawo jest zmuszone zamieszkać w hiperrzeczywistości: zamiast badać fakty, bada infrastrukturę ich inscenizacji.

Ekonomia behawioralna dostarcza z kolei empirycznych dowodów na to, co Baudrillard opisał językiem filozofii. Daniel Kahneman i Amos Tversky wykazali, że ludzie nie podejmują decyzji na podstawie obiektywnych wartości, lecz w oparciu o mentalne reprezentacje zysków i strat. Efekt obramowania, czyli zjawisko, w którym sposób prezentacji informacji wpływa na decyzję, jest tego koronnym dowodem. Baudrillard powiedziałby, że współczesna ekonomia to teatr symulakrów wartości. Reklama, marka i rynkowa narracja kształtują nasze pragnienia znacznie silniej niż materialne właściwości produktu. Wybierając telefon, nie kupujemy jedynie specyfikacji technicznej, lecz także symulacyjną aurę marki. W świecie finansów logika instrumentów pochodnych przypomina zaś iluzję doskonałą: wartość odrywa się od realnej podstawy i zaczyna żyć własnym, widmowym życiem.

Jednak najbardziej radykalnym poligonem hiperrzeczywistości jest sztuczna inteligencja. Modele językowe i generatory obrazów tworzą treści, które nie odsyłają do żadnego pierwowzoru w realnym świecie. Powstają z czysto statystycznych relacji wewnątrz gigantycznych zbiorów danych. To czyste symulakry: zdania i obrazy, które perfekcyjnie „udają” realność, nie mając z nią żadnego związku. Diagnoza Baudrillarda brzmi tu jak proroctwo. „Symulakrum nie ukrywa prawdy – pisał – ono ukrywa, że prawdy nie ma”. W epoce AI to zdanie staje się niemal technicznym opisem działania modelu generatywnego. Jego odpowiedzi nie odsyłają do zewnętrznej rzeczywistości; są produktem wewnętrznej logiki systemu, zaprojektowanej, by generować spójność i perswazję. Rodzi to pytania ostateczne: jeśli coraz większa część naszej kultury jest symulacją, jak odróżnić wiedzę od jej obrazu?

Interdyscyplinarne spojrzenie potwierdza, że hiperrzeczywistość nie jest jedynie socjologiczną metaforą, lecz nową ontologią współczesności. Psychologia pokazuje, jak symulakry infekują samą percepcję. Prawo walczy z dowodami, które są czystą symulacją. Ekonomia dowodzi, że wartości rodzą się z narracji. A technologia tworzy kulturę, w której treści istnieją jako autonomiczne widma, niezależne od świata. Żyjemy w świecie, gdzie obrazy poprzedzają rzeczy, narracje zastępują fakty, a modele wyprzedzają i rzeźbią nasze doświadczenie.

Spektakl autentyczności: polityka jako symulacja

Symulakry nie zatrzymują się na kulturze obrazów; infekują również ekonomię. Rynki finansowe są bodaj najczystszym przykładem „mapy, która poprzedza terytorium”, gdzie ceny akcji czy kontrakty terminowe funkcjonują jako autonomiczny system znaków, rzadko kiedy zakorzeniony w materialnej produkcji. Derywaty, czyli instrumenty pochodne opierające się na prognozach i modelach, a nie na fizycznych towarach, są tego koronnym dowodem. W rezultacie realna gospodarka staje się zakładnikiem

matematycznych fantomów, które miały ją jedynie opisywać. Baudrillard pisał o „morderstwie realnego” i trudno o lepszą ilustrację: wartość przedsiębiorstwa nie jest mierzona jego produkcją, lecz wizerunkiem giełdowym i siłą rynkowej narracji. Stąd już tylko krok do baniek spekulacyjnych, które są niczym innym jak kolejną warstwą hiperrzeczywistości – istnieją, dopóki trwa wiara w ich istnienie. Jak zauważył Zygmunt Bauman, nowoczesny kapitalizm opiera się na obietnicy konsumpcji, która jest nieustannie odnawiana, a przez to nigdy niedopełniona. Obietnica ta nie potrzebuje materialnego fundamentu; wystarczy jej siła obrazu i reklamy.

W polityce precesja symulakrów objawia się wprost: wizerunek pożera program. Kandydaci walczą nie tyle o realizację idei, ile o skuteczne symulowanie autentyczności. Gest „bycia zwyczajnym człowiekiem”, selfie z wyborcami, rzekomo spontaniczne nagrania z kuchni – wszystko to jest starannie wyreżyserowaną inscenizacją, której celem jest wywołanie wrażenia nieinscenizowanej prawdy. Paradoks jest tu fundamentalny: im bardziej coś wygląda na szczere i nieplanowane, tym pewniejsze, że jest efektem wyrafinowanej strategii medialnej. Afera czy skandal, zamiast podważać system, często go wzmacnia. Analizując Watergate, Baudrillard wskazywał, że „skandal działa jak szczepionka: wywołuje minimalną dawkę kryzysu, aby wzmocnić system, który ma przetrwać”. Współczesne afery medialne funkcjonują dokładnie w ten sposób, dostarczając emocji, które odświeżają zainteresowanie opinii publicznej, a jednocześnie stabilizują istniejący układ sił. Polityka staje się grą luster, w której pytanie o „prawdę” ustępuje pytaniu o skuteczność obrazu.

Jednak to kultura popularna jest laboratorium, w którym hiperrzeczywistość staje się niemal dotykalna, czyniąc z rekonstrukcji główną formę kontaktu z przeszłością. Disneyland, wskazany przez Baudrillarda jako „doskonały model wszystkich symulacji”, pokazuje ten mechanizm w czystej postaci. Park rozrywki otwarcie przyznaje się do bycia fikcją, by w ten sposób ukryć, że cała Ameryka na zewnątrz jest równie umowna i skonstruowana. Podobna logika rządzi rekonstrukcjami historycznymi, gdzie „prawda” o przeszłości nie leży w badaniu źródeł, lecz w emocjonalnym zanurzeniu w symulacji bitwy czy życia w dawnym mieście. Fascynacja mumią Ramzesa II, o której pisał Baudrillard, ilustruje tę samą dynamikę: nie interesuje nas faraon, lecz zakonserwowana forma, znak kultury odcięty od pierwotnego kontekstu. Współczesne muzea immersyjne, posługujące się wirtualną rzeczywistością, działają na tej samej zasadzie: nie tyle przybliżają obiekty, ile produkują doświadczenie obecności, które staje się ważniejsze od samej wiedzy.

Platformy cyfrowe: inżynieria symulacji

Wyjdźmy więc poza barwne ilustracje i spróbujmy naszkicować bardziej „inżynieryjny” model hiperrzeczywistości. W domenie mediów obserwujemy zbieżność czterech potężnych sił: generatywności,

czyli masowej produkcji obrazów i tekstów przez modele AI; platformizacji, która standaryzuje przepływ informacji przez garstkę globalnych infrastruktur; modularyzacji, rozbijającej treści na atomy łatwe do algorytmicznego sortowania; oraz instrumentacji uwagi, polegającej na bezustannej optymalizacji za pomocą metryk i systemów rekomendacji. Ich połączone działanie tworzy środowisko, w którym każdy fragment świata może zostać zasymulowany i redystrybuowany, a „prawdziwość" staje się kwestią kompatybilności z protokołem. W takim świecie – jak pisał Baudrillard – informacja nie tyle komunikuje, co inscenizuje komunikację. Cytat ten, choć ascetyczny, domaga się właśnie takiego, infrastrukturalnego odczytania: ten, kto projektuje scenę, decyduje o tym, co może na niej uchodzić za sens.

Jeśli dołożymy do tego architekturę i urbanistykę, obraz nabierze materialnych kształtów. Opisywana przez Baudrillarda szklana powłoka budynków nie tylko odbija otoczenie; ona zaciera granicę między wnętrzem a zewnętrzem, sprowadzając oba do statusu powierzchni obrazu i unieważniając sam gest przekroczenia progu. W takich przestrzeniach „wejść" oznacza „zostać wprowadzonym" – gościnność ustępuje miejsca kuratorowanemu doświadczeniu. Niewidzialne granice wyznaczają dziś skanery, kamery, sieci Wi-Fi i logiki płatności zbliżeniowych, przez co miasto staje się interfejsem, a interfejs miastem. W tym sensie hiperrzeczywistość nie jest wyłącznie domeną ekranów, lecz przede wszystkim organizacją przestrzeni, w której porusza się nasze ciało.

Przenosząc tę analizę na grunt polityki, dostrzegamy postępującą spektakularyzację instytucji. Kampanie wyborcze są dziś w równym stopniu walką o program, co walką o symulakrum autentyczności – „wizerunek, który nie wygląda jak wizerunek". Zmienia się nawet logika skandalu: nie jest on już zakłóceniem porządku, lecz kolejnym formatem inscenizacji, który wstrzykuje w system dawkę „moralnej energii", paradoksalnie go stabilizując. Analogiczny mechanizm – trafnie rozpoznany przez Baudrillarda w esejach o Watergate – odnajdziemy w sposobie, w jaki masowe oburzenie zostaje przetworzone w klikalność, a następnie w walutę reklamową. W ten sposób moralność staje się zaledwie funkcją w technicznym obiegu afektów.

Symulakry: opór i walka o autentyczność

Czy to wszystko oznacza, że jesteśmy skazani na estetyzowaną bierność? Niekoniecznie. Po pierwsze, nie każdy symulakr jest ideologiczny w prostacki sposób; symulacja bywa narzędziem krytycznym. Gilles Deleuze widział w symulakrach nie tyle degenerację, ile przestrzeń dla praktyk różnicy, które burzą „uprzywilejowane tożsamości". Jeśli przeniesiemy ten trop na grunt cyfrowy, zobaczymy, że produkcja awatarów i alternatywnych ról może służyć nie tylko eskapizmowi, ale i emancypacji – o ile towarzyszy jej świadomość reguł gry. Po drugie, paradoksalnie, to właśnie dogłębne rozumienie infrastruktury obrazów i modeli wspiera praktyki oporu. Skoro spektakl organizuje nasze relacje, to jego krytyka wymaga interwencji w protokoły dystrybucji uwagi, w architekturę platform i reguły indeksowania. Debord przypominał, że

spektakl nie jest „nadużyciem technik”, tylko „wizją świata, która stała się rzeczywista”. A to oznacza, że spór o realność jest sporem o formy życia, a nie tylko o fakty.

Warto więc wyjść poza ilustracje i naszkicować bardziej „inżynieryjny” model hiperrzeczywistości. W sferze mediów mamy do czynienia z konwergencją czterech potężnych wektorów: generatywności, czyli masowej produkcji obrazów i tekstów przez modele AI; platformizacji, która standaryzuje przepływy przez nieliczne globalne infrastruktury; modularyzacji treści, atomizującej przekaz do formatów łatwych w kuracji; oraz instrumentacji uwagi, opartej na metrykach, rekomendacjach i optymalizacji. Ich wektorowa suma tworzy środowisko, w którym każdy fragment świata podlega potencjalnej symulacji i redystrybucji, a „prawdziwość” staje się miarą kompatybilności z protokołami. W takim świecie – jak pisał Baudrillard – informacja nie komunikuje, lecz inscenizuje komunikację. Cytat brzmi niemal ascetycznie, ale domaga się właśnie tej infrastrukturalnej wykładni: kto projektuje scenę, ten projektuje także prawdopodobieństwo sensu.

Jeśli dołożymy do tego przemiany architektoniczne i urbanistyczne, obraz nabierze materialności. Szklana powłoka, o której pisał Baudrillard, nie tylko odbija; ona wytwarza ciągłość pomiędzy wnętrzem i zewnętrzem jako powierzchniami obrazu, unieważniając gest przekroczenia progu. W takich przestrzeniach „wejść” znaczy „zostać wprowadzonym” – pojęcie gościnności zastępuje kuracja doświadczenia. Niewidzialne granice wyznaczają skanery, kamery, sieci Wi-Fi i logiki płatności zbliżeniowych. Miasto staje się interfejsem, a interfejs – miastem. W tym sensie hiperrzeczywistość nie jest tylko sprawą „ekranów”, ale organizacją przestrzeni, w której porusza się nasze ciało.

Przenosząc analizę na grunt polityki, trzeba odnotować zjawisko spektakularyzacji instytucji. Kampanie wyborcze są dziś w równym stopniu walką o program, co walką o symulakrum autentyczności – „wizerunek, który nie wygląda jak wizerunek”. Zmienia się nawet logika skandalu: to nie jest już zakłócenie „normalności”, ale kolejny format inscenizacji, który wstrzykuje do systemu dawkę „moralnej energii”, stabilizując go zamiast podkopywać. Analogiczny mechanizm, rozpoznany przez Baudrillarda w esejach o Watergate, odnajdziemy w sposobie, w jaki masowe oburzenie bywa przetwarzane w klikalność, a następnie w walutę reklamową. W ten sposób moralność staje się funkcją technicznego obiegu afektów.

Nie wolno jednak zatrzymać się na poziomie diagnozy. W pracach analizujących kulturę cyfrową pojawia się wątek „pedagogiki widzenia”: sztuka i krytyka mają za zadanie uwidaczniać procesy, które z natury są niewidzialne, bo działają na poziomie infrastruktury. Debord nie był ikonoklastą – obrazy nie muszą być wrogami; wrogiem bywa ich sprzęgnięcie z logiką spektaklu. Dlatego tak istotne są strategie odwrócenia, detournement, czyli przejmowania i wywracania na nice języka wroga, oraz dekompozycji gestów wizualnych i metrycznych. Nie po to, by wrócić do „czystej realności”, lecz by uczynić widzialnym to, co w spektaklu skryte: mechanizmy separacji i pośrednictwa.

W tym pejzażu warto też przywrócić do głosu filozofów, którzy komplikują czysty pesymizm. Deleuze sugeruje, że symulakry mogą podważać hierarchie i zastane tożsamości; ich „zła sława” wynika w części z platońskiego uprzedzenia wobec kopii. Z tej perspektywy kultura awatarów i eksperymenty tożsamościowe nie muszą być tylko „maskaradą”, ale laboratorium stawania się kimś innym – oczywiście pod warunkiem świadomości, że to laboratorium jest wbudowane w ekonomię platform. Z kolei Lyotardowska „niewiara wobec metanarracji” nie musi oznaczać rozbicia sensu. Może sygnalizować przejście od jednego uniwersum legitymizacji do wielu lokalnych, które wymagają nowych, uczciwych reguł sporu i uzgadniania.

Aby zamknąć tę część, wrócę do kilku mikrotez, które spinają argument:

Po pierwsze, zanik realnego jako punktu odniesienia oznacza, że to reguły praktyki przesądzają o tym, co uchodzi za „prawdziwe”. W erze generatywnych modeli tekstowo-obrazowych to nie kryteria esencjalne, ale reżimy weryfikacji będą decydować o obiegu prawdy. Odpowiedzią nie może być nostalgia za „czystym światem bez filtrów”, lecz rozbudowa instytucji krytycznych, które widzą także infrastrukturę.

Po drugie, dominacja hiperrzeczywistości nie jest złudzeniem wyłącznie medialnym. To ekonomia znaków, w której rzeczywistość jest produktem współdziałania modeli, protokołów i praktyk społecznych. Dlatego właśnie trzeba prowadzić badania interdyscyplinarne, łącząc socjologię mediów, filozofię techniki, ekonomię polityczną platform i teorię prawa cyfrowego.

Po trzecie, granica między symulacją a rzeczywistością jest dziś granicą operacyjną, a nie ontologiczną. Spór „czy to prawdziwe?” ma sens tylko wtedy, gdy wskazuje, jakie instytucje, standardy i urządzenia tę prawdziwość produkują. W przeciwnym razie pogrążamy się w moralnej panice lub cynicznym permisywizmie.

Po czwarte, nie każde zastosowanie symulakrów musi być ideologiczne. Istnieją symulacje emancypacyjne: rekonstrukcje ujawniające wykluczone głosy, praktyki artystyczne rozbrajające formaty spektaklu czy laboratoria obywatelskie uczące czytania infrastruktury. Odpowiedzialna kultura cyfrowa powinna w nie inwestować.

Po piąte, krytyka hiperrzeczywistości nie polega na ucieczce „za ekran”, lecz na pracy na ekranie i nad nim: projektowaniu alternatywnych protokołów widoczności, nowych modeli kuracji treści i publicznych narzędzi audytu algorytmów. Inaczej mówiąc: jeśli „mapa” ma nie pożerać „terytorium”, trzeba spierać się o to, jak mapy powstają.

Symulacja: wiedza, etyka, społeczeństwo w pułapce

Dotychczasowa analiza prowadziła do jednego wniosku: symulakry i hiperrzeczywistość to opis teraźniejszości. Jean Baudrillard uparcie twierdził, że jego praca nie jest prognozą, lecz diagnozą – opisem stanu, który już osiągnęliśmy. A jednak, jeśli potraktować tę diagnozę poważnie, rodzi się pytanie o konsekwencje: jak będzie wyglądać przyszłość człowieka i społeczeństwa, gdy logika symulacji, napędzana rozwojem technologii i globalnych sieci, ulegnie dalszej intensyfikacji?

Przez stulecia wiedza przypominała lustro, którego zadaniem było jak najwierniejsze odwzorowanie rzeczywistości. Filozofia, nauka i prawo obsesyjnie poszukiwały metod gwarantujących, że reprezentacje są adekwatne wobec faktów. W epoce symulakrów ten paradygmat pęka w posadach. Wiedza staje się operacyjna: liczy się to, co działa, a nie to, co odzwierciedla. Przyszłość epistemologii to świat, w którym modele sztucznej inteligencji nie tyle opiszą rzeczywistość, ile ją skonstruują poprzez predykcje, rekomendacje i zautomatyzowane decyzje. Człowiek będzie musiał pogodzić się z faktem, że wiedza nie ma już źródła poza modelami, lecz jest przez nie generowana. To nie jest korekta, to rewolucja w samym pojęciu prawdy.

Jednym z najbardziej palących wyzwań przyszłości będzie kwestia odpowiedzialności w świecie, gdzie realne i symulowane stają się nierozróżnialne. Jeśli deepfake głosu, obrazu czy dokumentu jest nieodróżnialny od oryginału, jak rozstrzygać o winie, intencji czy samym fakcie? Prawo będzie zmuszone wypracować nową ontologię dowodu, a etyka – nowe kryteria osądu. Możliwe, że odpowiedzialność przestanie dotyczyć pytania „czy coś się wydarzyło?”, a skupi się na tym, „kto i w jakim celu wyprodukował daną symulację”. Odpowiedzialność zmigruje więc z płaszczyzny faktów na płaszczyznę intencji i architektury systemów produkujących obrazy i narracje.

Polityka od zawsze była grą o definicję rzeczywistości. W epoce hiperrzeczywistości ta walka przenosi się na poziom infrastruktury – algorytmów, platform, modeli generatywnych. Władza polityczna przyszłości będzie coraz silniej oparta na zdolności do kontrolowania i modulowania symulacji. Jeśli „mapa” ma nie pożerać „terytorium”, trzeba spierać się o to, jak mapy powstają. Kto decyduje o tym, jakie obrazy trafiają do obiegu, kto ustala algorytmy rekomendacji, kto kontroluje modele językowe – ten kształtuje świat nie na poziomie interpretacji, ale na poziomie samego istnienia faktów. Przyszła polityka będzie więc polityką architektury symulacji.

A co z człowiekiem, zagubionym w tym teatrze cieni? Na poziomie egzystencjalnym przyszłość w hiperrzeczywistości stawia pod znakiem zapytania możliwość wolności i autentyczności. Skoro każde doświadczenie jest zapośredniczone przez obrazy, jak odróżnić życie od jego inscenizacji? Być może trzeba będzie wypracować nową etykę autentyczności. Autentyczny nie będzie już ten, kto ucieka w poszukiwaniu „świata poza obrazem”, lecz ten, kto świadomie porusza się w jego ramach, rozumiejąc reguły gry. Wolność

przyszłości może polegać nie na wyborze spośród gotowych opcji, ale na zdolności do projektowania samego pola opcji – na ingerencji w kod źródłowy symulacji.

Pozostaje ostateczne, niemal heretyckie pytanie: czy możliwy jest powrót do realności jako stabilnego punktu odniesienia? Baudrillard był tu bezlitosny: realne zostało „zamordowane" przez symulację i nie da się go wskrzesić. A jednak, jak pisał Michel Foucault, „tam, gdzie jest władza, jest i opór". Skoro dziś władza działa poprzez symulację, to i opór będzie musiał znaleźć sposób na jej przełamanie. Być może obok globalnej kultury symulacyjnej zaczną rozwijać się enklawy doświadczenia radykalnie niefiltrowanego: ciszy, cielesności, spotkania twarzą w twarz. Doświadczenia, którego nie da się skopiować i wchłonąć.

Przyszłość hiperrzeczywistości nie polega na tym, że symulacje będą coraz lepsze – one już teraz są doskonałe. Polega na tym, że cała tkanka życia – wiedza, prawo, polityka, egzystencja – będzie w coraz większym stopniu organizowana przez ich logikę. Stawia to przed nami fundamentalne wyzwania: jak rozumieć prawdę, jak ustanawiać odpowiedzialność, jak budować wolność. Nie ma już powrotu do świata „przed obrazem". Możliwa jest jedynie krytyczna praca w świecie obrazów – tworzenie nowych instytucji prawdy, nowych etyk odpowiedzialności, nowych praktyk autentyczności. W przeciwnym razie czeka nas to, co Baudrillard nazwał „histeryczną retrospekcją" – nieustanna rekonstrukcja przeszłości w formie spektaklu, pozbawiona zdolności do realnego działania.

Disneyland: hiperrzeczywistość Ameryki Baudrillarda

Dla Jeana Baudrillarda najbardziej emblematycznym laboratorium hiperrzeczywistości pozostaje Disneyland. Nie jest to jednak infantylna baśń, lecz kulturowa maszyna, która wytwarza „świat bardziej prawdziwy niż prawda". Disneyland, jak pisał autor, stanowi „doskonały model" sprzęgniętych porządków symulacji, a jego główna funkcja jest przewrotna: „istnieje po to, by zataić fakt, że 'rzeczywisty' kraj, cała 'rzeczywista' Ameryka jest Disneylandem". Chodzi o paradoks: park jawnie przyznaje się do bycia fikcją, by tym mocniej uwierzytelnić realność poza swoimi bramami. Tymczasem świat zewnętrzny działa według tej samej logiki spektaklu i nieustannej rekonstrukcji.

W tym miejscu warto rozróżnić symulację od dysymulacji. Dysymulacja to proste ukrycie czegoś, co istnieje; symulacja natomiast to produkcja skutków czegoś, czego nie ma. W akcie symulacji naruszona zostaje sama zasada realności, a znaki nie tyle kłamią na temat świata, ile ustanawiają go jako scenę gry. Z tej perspektywy jałowe stają się spory o „prawdziwość" czy „fałszywość" wizerunków. Ważniejsze jest to, w jaki sposób modele stabilizują nasze praktyki i oczekiwania, a nie czy wiernie odzwierciedlają jakąś „zewnętrzną prawdę". Taki punkt widzenia pozwala też zrozumieć, dlaczego w epoce deepfake'ów spór o autentyczność pojedynczego obrazu bywa mniej produktywny niż analiza całej infrastruktury, która dystrybuuje społeczne zaufanie.

By jednak nie zamknąć się w jednym idiomie krytycznym, dopełnijmy ten obraz, konfrontując go z ujęciem Guya Deborda. Diagnozując „społeczeństwo spektaklu”, Debord pisał, że spektakl „nie jest zwykłym nagromadzeniem obrazów, ale zapośredniczonym przez obrazy stosunkiem społecznym między osobami”. To zdanie przesuwa punkt ciężkości: obrazy nie są jedynie efektem ubocznym mediów, lecz stają się fundamentalnym sposobem organizacji relacji i władzy. Spektakl nie jest dekoracją dodaną do świata; on „jest samym rdzeniem nierealności realnego społeczeństwa”. Odczytanie Deborda wzmacnia intuicję Baudrillarda: nie mamy do czynienia z iluzją nałożoną na twardą rzeczywistość, ale z realnym mechanizmem, który wytwarza świat poprzez obrazy i ich protokoły.

Tę zbieżność teorii widać w praktykach kulturowych, które na naszych oczach stały się normą. Rekonstrukcje historyczne i muzea immersyjne nie tylko „opowiadają” przeszłość – one ją performują, dostrajając pamięć do możliwości danego medium. To, co dla dawnej etnologii było „terenem”, dziś organizuje się wokół laboratoriów symulacji, w których „kultura” jest paczką elementów do przeżycia, udostępnionych w trybie on-demand. Zniknięcie pierwotnych przedmiotów badań nie kończy nauki o nich, lecz przesuwa ją w stronę archeologii symulacji. Tak powstaje hiperrealna fantomatyka „dzikości”, gdzie „autentyczność” jest jedynie funkcją technik inscenizacji i społecznych oczekiwań.

Na tym tle warto dodać akcent semiotyczny. Jean-François Lyotard, choć nie wprost polemicznie wobec Baudrillarda, definiował postmodernizm jako „niedowierzanie wobec metanarracji”. Formuła ta sygnalizuje, że mechanizmy legitymizacji „prawdy” ulegają fragmentaryzacji: zamiast jednej, uniwersalnej mapy świata, mamy wielość lokalnych reguł gry. To rozproszenie nie musi prowadzić do relatywizmu; może być raczej wezwaniem do badania protokołów uzasadniania, jakie obowiązują w różnych polach. Jak pisał Lyotard, „upraszczając do granic możliwości, definiuję postmodernizm jako niedowierzanie wobec metanarracji”.

Wróćmy jednak do materii samego doświadczenia. Co to znaczy żyć w hiperrzeczywistości? Po pierwsze, realność jako punkt odniesienia ulega erozji, nie w tym sensie, że „znika”, lecz że znika instytucjonalne oparcie dla sporów o nią. Po drugie, tożsamość staje się płynną konfiguracją awatarów i ról, budowaną przez interfejsy i algorytmiczną kuratelę widzialności. Po trzecie, sfera publiczna ulega platformizacji: audytorium splata się z rynkiem, a uwaga staje się najcenniejszą walutą. Wreszcie, polityka przenosi się w rejony dramaturgii, gdzie o skuteczności decyduje symulakrum autentyczności – sprawność w wytwarzaniu tego, co uchodzi za „niewyreżyserowane”.

Tu pojawia się kluczowe pytanie egzystencjalne: czy w takiej kondycji możliwa jest jeszcze autentyczność, czy pozostały nam już tylko jej stylizacje? Odpowiedź musi być ostrożna. Z jednej strony, jak zauważał Zygmunt Bauman, logika konsumpcji nieustannie obiecuje, że „dążenie do szczęścia idzie łeb w łeb ze wzrostem konsumpcji”. W formacie spektaklu przekłada się to na poszukiwanie „prawdziwego ja” w towarach, doświadczeniach i obrazach. Z drugiej strony, właśnie ta obietnica ujawnia swoje granice: to, co projektuje się jako wolność wyboru, w praktyce bywa przymusem nieustannej kurateli własnego wizerunku.

Czy to wszystko oznacza, że jesteśmy skazani na estetyzowaną bierność? Niekoniecznie. Po pierwsze, nie każdy symulakr jest w prosty sposób ideologiczny; symulacja może być także narzędziem krytycznym. Gilles Deleuze widział w symulakrach nie tyle degenerację idei, ile przestrzeń dla praktyk różnicy, które burzą „uprzywilejowane tożsamości". Jeśli przeniesiemy ten trop na grunt cyfrowy, zobaczymy, że produkcja awatarów i alternatywnych ról może służyć nie tylko eskapizmowi, ale i emancypacji – o ile towarzyszy jej świadomość reguł gry. Po drugie, paradoksalnie to właśnie zrozumienie infrastruktury obrazów może wspierać opór. Skoro spektakl organizuje relacje, to jego krytyka wymaga interwencji w protokoły dystrybucji uwagi i architekturę platform.

Spróbujmy więc naszkicować bardziej „inżynieryjny" model hiperrzeczywistości. W sferze mediów mamy do czynienia z konwergencją czterech wektorów: generatywności, czyli masowej produkcji obrazów i tekstów przez modele AI; platformizacji, czyli standaryzacji przepływów przez nieliczne infrastruktury; modularyzacji treści, czyli ich atomizacji w formaty łatwe do algorytmicznej kurateli; oraz instrumentacji uwagi, czyli systemu metryk i rekomendacji. Ich suma tworzy środowisko, w którym każdy fragment świata podlega potencjalnej symulacji, a „prawdziwość" jest mierzona kompatybilnością z protokołami. W takim świecie – jak pisał Baudrillard – informacja nie komunikuje, lecz inscenizuje komunikację.

Jeśli dołożymy do tego przemiany w architekturze i urbanistyce, obraz stanie się bardziej materialny. Szklana powłoka, o której pisał Baudrillard, nie tylko odbija; ona wytwarza ciągłość między wnętrzem a zewnętrzem jako powierzchniami obrazu, unieważniając gest przekroczenia progu. W takich przestrzeniach „wejść" znaczy „zostać wprowadzonym" – pojęcie gościnności zastępuje kuratela doświadczenia. Niewidzialne granice wyznaczają skanery, kamery i logiki płatności zbliżeniowych; miasto staje się interfejsem, a interfejs – miastem. Hiperrzeczywistość nie jest więc tylko kwestią ekranów, ale organizacji przestrzeni, w której porusza się nasze ciało.

Przenosząc analizę na grunt polityki, trzeba odnotować spektakularyzację instytucji. Kampanie wyborcze są dziś w równym stopniu walką o program, co walką o symulakrum autentyczności – „wizerunek, który nie wygląda jak wizerunek". Zmienia się nawet logika skandalu: nie jest on już zakłóceniem „normalności", lecz kolejnym formatem inscenizacji, który wstrzykuje do systemu dawkę „moralnej energii", ostatecznie go stabilizując. Analogiczny mechanizm – znów rozpoznany przez Baudrillarda w esejach o Watergate – można odnaleźć w sposobie, w jaki masowe oburzenie bywa przetwarzane w klikalność, a następnie w walutę reklamową.

Nie wolno jednak zatrzymać się na poziomie diagnozy. W pracach analizujących kulturę cyfrową pojawia się wątek „pedagogiki widzenia": sztuka i krytyka mają za zadanie uczynić widzialnymi procesy, które z natury są niewidoczne, bo działają na poziomie infrastruktury. Debord nie był ikonoklastą – obrazy nie muszą być wrogami; wrogiem bywa ich sprzęgnięcie z logiką spektaklu. Dlatego tak istotne są strategie odwrócenia, detournement, czyli praktyka przejmowania i przekształcania elementów kultury dominującej, by rozbroić

ich pierwotne znaczenie. Nie chodzi o powrót do „czystej realności”, lecz o ujawnienie tego, co w spektaklu skryte.

Aby zamknąć tę część, zbiorę argumenty w kilka mikrotez. Po pierwsze, zanik realnego jako punktu odniesienia oznacza, że to reguły praktyki przesądzają o tym, co uchodzi za „prawdziwe”. Po drugie, dominacja hiperrzeczywistości nie jest złudzeniem medialnym, lecz ekonomią znaków, w której rzeczywistość jest produktem współdziałania modeli, protokołów i praktyk społecznych. Po trzecie, granica między symulacją a rzeczywistością jest dziś granicą operacyjną, a nie ontologiczną. Spór „czy to prawdziwe?” ma sens tylko wtedy, gdy prowadzi do pytania o instytucje i standardy, które tę prawdziwość tworzą. Po czwarte, nie każde użycie symulakrów musi być ideologiczne; istnieją symulacje emancypacyjne, które ujawniają wykluczone głosy lub rozbrajają formaty spektaklu. Po piąte, jeśli „mapa” ma nie pożerać „terytorium”, trzeba spierać się o to, jak mapy powstają.

W duchu stylistycznego kontrapunktu, przywołam raz jeszcze dwa krótkie cytaty. Pierwszy, Deborda: „Spektakl… jest samym rdzeniem nierealności realnego społeczeństwa”. Drugi, Baudrillarda o Disneylandzie: mikrokosmos fikcji, który ma nas przekonać, że „dorośli są gdzie indziej, w ‘rzeczywistym’ świecie” – podczas gdy to właśnie świat „na zewnątrz” pracuje w trybie parku rozrywki. Te celne skróty myślowe nie mają być finałem rozumowania, lecz punktem wyjścia do dalszych badań: o spektaklu platform, o jurysdykcjach prawdy w sieciach, o ekonomii afektów i o etyce projektowania modeli, które kształtują naszą rzeczywistość.

> W świecie, gdzie granice między prawdą a symulacją stają się coraz bardziej płynne, czy autentyczność jest jeszcze możliwa, czy skazani jesteśmy na wieczne odgrywanie ról? Czy opór wobec hiperrzeczywistości polega na ucieczce od ekranów, czy na świadomym projektowaniu alternatywnych narracji i protokołów widoczności? Być może jedyną nadzieją jest nieustanne kwestionowanie samej natury rzeczywistości, zanim na dobre zatracimy się w labiryncie luster.

Inspiracje

[1] 

"Neuromancer" William Gibson

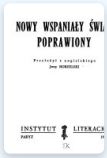
2016 | Penguin | ISBN: 9780143111603

William Ford Gibson (ur. 17 marca 1948 r. w Conway, Karolina Płd.) to amerykańsko-kanadyjski pisarz science fiction i eseista, pionier cyberpunku. Wymyślił pojęcie 'cyberspace' w opowiadaniu 'Burning Chrome' (1982) i spopularyzował je w debiutanckiej powieści **Neuromancer** (1984), nagrodzonej Hugo, Nebulą i Philipem K. Dickiem – wizji dystopijnej przyszłości hakerów i korporacji.[1][2]

Rozpoczął trylogię Sprawl: **Count Zero** (1986), **Mona Lisa Overdrive** (1988), łącząc punkową szpetotę z cybernetyką.[1][4] Z Bruce'em Sterlingiem napisał steampunkowy **The Difference Engine** (1990), potem trylogię Bridge (**Virtual Light** 1993, **Idoru** 1996, **All Tomorrow's Parties** 1999) i Blue Ant (**Pattern Recognition** 2003, **Spook Country** 2007, **Zero History** 2010), badając media i szpiegów.[1][2] Nowsze: **The Peripheral** (2014), **Agency** (2020).[1][4] Mieszka w Vancouver, wpłynął na literaturę, film (**Matrix**) i kulturę cyfrową.[2][6]

*William Ford Gibson (born March 17, 1948, Conway, South Carolina) is an American-Canadian speculative fiction writer and essayist, widely credited with pioneering the cyberpunk subgenre. He coined the term 'cyberspace' in his 1982 short story 'Burning Chrome' and popularized it in his debut novel **Neuromancer** (1984), which won the Hugo, Nebula, and Philip K. Dick Awards, depicting a dystopian future of hackers, corporate control, and virtual realities.[1][2] This launched the Sprawl trilogy, including **Count Zero** (1986) and **Mona Lisa Overdrive** (1988), blending lowlife grit with high-tech cybernetics.[1][4] Gibson collaborated with Bruce Sterling on the steampunk novel **The Difference Engine** (1990), then penned the Bridge trilogy (**Virtual Light** 1993, **Idoru** 1996, **All Tomorrow's Parties** 1999) and Blue Ant trilogy (**Pattern Recognition** 2003, **Spook Country** 2007, **Zero History** 2010), exploring media, spies, and fashion in near-future settings.[1][2] Recent works like **The Peripheral** (2014) and **Agency** (2020) delve into time-stub networks and AI.[1][4] Residing in Vancouver, British Columbia, Gibson has influenced literature, film (**The Matrix**), music, and cyberculture.[2][6]*

Vancouver, British Columbia

[2] 

"Nowy wspaniały świat" Aldous Huxley

1960

Aldous Leonard Huxley (1894–1963) był angielskim pisarzem i filozofem, najbardziej znanym z dystopijnej powieści Brave New World (1932) oraz z późniejszych prac o mistycyzmie i świadomości, takich jak The Perennial Philosophy (1945) i The Doors of Perception (1954). Urodził się w Godalming w hrabstwie Surrey w rodzinie o silnych tradycjach intelektualnych, kształcił się w Eton i na Balliol College (Oxford) i przez pięć dekad tworzył powieści, eseje, poezję, reportaże podróżnicze oraz scenariusze. W 1937 r. osiedlił się w USA, gdzie kontynuował badanie tematów społecznych, naukowych i duchowych oraz zyskał reputację czołowego intelektualisty swoich czasów.

Aldous Leonard Huxley (1894–1963) was an English writer and philosopher best known for the dystopian novel Brave New World (1932) and for later works exploring mysticism and consciousness such as The Perennial Philosophy (1945) and The Doors of Perception (1954). Born in Godalming, Surrey, into the prominent Huxley intellectual family, he was educated at Eton and Balliol College, Oxford, and published widely across genres — novels, essays, poetry, travel writing and screenplays — over a career spanning five decades. Huxley settled in the United States in 1937, continued to write on social, scientific and spiritual themes, and was widely regarded as a leading public intellectual of his time.

Not applicable

[3] **"Rok 1984"** George Orwell



2014 | Oberon Books | ISBN: 9781783190614

George Orwell, właściwie Eric Arthur Blair, urodził się 25 czerwca 1903 r. w Motihari w Bengalu (Indie). Był angielskim powieściopisarzem, eseistą, dziennikarzem i krytykiem, znanym z krytyki totalitaryzmu. Uczył się w Eton, służył w policji imperialnej w Birmie do 1927 r., po czym zrezygnował, by pisać. Doświadczenia biedy w Paryżu i Londynie zainspirowały debiut **Bez wyjścia z Paryża i Londynu** (1933). Główne dzieła: **Dni birmańskie** (1934), **Folwark zwierzęcy** (1945), **Rok 1984** (1949), eseje jak 'Jak zastrzeliłem słonia'. Walczył w wojnie domowej w Hiszpanii, pracował w BBC. Zmarł 21 stycznia 1950 r. na gruźlicę.[1][2][5][7]

***George Orwell**, born Eric Arthur Blair on June 25, 1903, in Motihari, Bengal, India, was an English novelist, essayist, journalist, and critic renowned for his critiques of totalitarianism. Educated at Eton College, he served in the Indian Imperial Police in Burma until 1927, resigning to pursue writing amid disillusionment with imperialism. Experiences of poverty in Paris and London inspired his debut book, **Down and Out in Paris and London** (1933). Key works include novels **Burmese Days** (1934), **Animal Farm** (1945), and **Nineteen Eighty-Four** (1949), alongside essays like 'Shooting an Elephant' and 'Politics and the English Language.' He fought in the Spanish Civil War, worked for the BBC, and died of tuberculosis on January 21, 1950, leaving a legacy of sharp social commentary.[1][2][5][7]*

Writer

[4]



"Symulakry i symulacja" Jean Baudrillard

2005 | Verso | ISBN: 9781844670536

Jean Baudrillard (1929-2007) był francuskim socjologiem, filozofem, krytykiem kultury i teoretykiem ponowoczesności, znanym z pojęć hiperrzeczywistości i symulakr. Urodzony w Reims w rodzinie urzędników i chłopskich dziadków, jako pierwszy z rodziny studiował germanistykę na Sorbonie. Uczył literatury niemieckiej w liceach (1956-1966), tłumaczył Brechta, Weissa i Marksa, publikował w Les Temps Modernes. W 1966-1968 na Université de Paris X Nanterre obronił doktorat Le Système des Objets pod kierunkiem Henriego Lefebvre'a, z wpływem Barthesa i Bourdieu, w czasie rewolt majowych 1968. Awansował od Maître Assistant do profesora, potem przeszedł do Université Paris IX Dauphine, emerytura 1987. Wczesne prace marksistowskie jak Społeczeństwo konsumpcyjne (1970) krytykowały symbole konsumpcji; później odrzucił marksizm na rzecz analiz mediów i kultury w Symulakrach i symulacji (1981), Ameryce (1986).[1][2][3][4]

***Jean Baudrillard** (1929-2007) was a French sociologist, philosopher, cultural critic, and theorist of postmodernity, best known for concepts like hyperreality and simulacra. Born in Reims to civil servants and peasant grandparents, he was the first in his family to attend university, studying German at the Sorbonne. He taught German literature in lycées (1956-1966), translated works by Brecht, Weiss, and Marx, and published in Les Temps Modernes. In 1966-1968, at Université de Paris X Nanterre, he completed his doctoral thesis Le Système des Objets under Henri Lefebvre, with input from Roland Barthes and Pierre Bourdieu, amid the May 1968 revolts. He advanced from Maître Assistant to professor there, then moved to Université Paris IX Dauphine, retiring in 1987. Early Marxist-influenced*

works like The Consumer Society (1970) critiqued consumer symbols; later, he rejected Marxism for analyses of media, technology, and culture in books like Simulacra and Simulation (1981), America (1986), and The Gulf War Did Not Take Place (1991).[1][2][3][4]

Université de Paris X Nanterre, Dauphine

[5] 

"Technopol. Triumf techniki nad kulturą" Neil Postman

1995 | Państwowy Instytut Wydawniczy | ISBN: 9788306024333

Neil Postman (1931-2003) był amerykańskim pedagogiem, teoretykiem mediów i krytykiem kultury, znanym z krytyki wpływu technologii na edukację, dzieciństwo i dyskurs publiczny. Urodził się 8 marca 1931 r. w Brooklynie, w żydowskiej rodzinie. Ukończył B.S. na State University of New York at Fredonia (1953), a następnie M.A. (1955) i Ed.D. (1958) na Teachers College Columbia University. Wykładał na San Francisco State University (1958), potem na NYU od 1959 r., gdzie założył program media ecology (1971), został profesorem uniwersyteckim (1993) i kierownikiem wydziału Culture and Communication do 2002 r. Autor 20 książek, m.in. **Amusing Ourselves to Death** (1985), **Technopoly** (1992), krytykujących telewizję i technologię. Redaktor **ETC** (1976-1986). Zmarł 5 października 2003 r. [1][2][3]

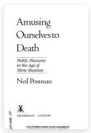
***Neil Postman** (1931-2003) was an American educator, media theorist, and cultural critic, renowned for his critiques of technology's impact on education, childhood, and public discourse. Born on March 8, 1931, in Brooklyn, New York, to a Jewish family, he earned a B.S. from the State University of New York at Fredonia in 1953, followed by an M.A. (1955) and Ed.D. (1958) from Teachers College, Columbia University. Postman began teaching at San Francisco State University in 1958, then joined New York University (NYU) in 1959, where he spent over four decades. At NYU's Steinhardt School of Education, he founded the graduate program in media ecology in 1971, became University Professor in 1993, and chaired the Department of Culture and Communication until 2002. He authored twenty books, including **Teaching as a Subversive Activity** (1970), **Amusing Ourselves to Death** (1985), **Technopoly** (1992), and **The End of Education** (1995), critiquing television's trivialization of serious discourse and technology's cultural dominance. Postman edited **ETC: A Review of General Semantics** (1976-1986) and contributed to **The Nation**. He died on October 5, 2003, in Queens, New York, leaving a profound legacy in media studies.[1][2][3]*

New York University

Literatura uzupełniająca

Książki

Autorzy przywoływani w artykule:



[1] "Amusing Ourselves to Death: Public Discourse in the Age of Show Business"

Neil Postman

1986 | Vintage

Google Scholar



[2] "Animal Farm"

George Orwell

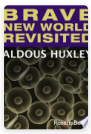
2021 | Faber & Faber | ISBN: 9780571355914



[3] "Brave New World"

Aldous Huxley

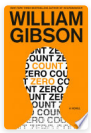
2022 | Rosetta Books | ISBN: 9780795300455



[4] "Brave New World Revisited"

Aldous Huxley

2011 | Rosetta Books | ISBN: 9780795311697



[5] "Count Zero"

William Gibson

1987 | Penguin | ISBN: 9781101146477



[6] "For a Critique of the Political Economy of the Sign"

Jean Baudrillard

2019 | Verso Books | ISBN: 9781788734844

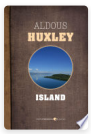
Google Scholar



[7] "Homage to Catalonia"

George Orwell

2023 | Secker and Warburg | ISBN: 9781946963635



[8] "Island"

Aldous Huxley

2014 | Harper Collins | ISBN: 9781443428583



[9] "Mona Lisa Overdrive"

William Gibson

1997 | Spectra | ISBN: 9780553281743



[10] **"Nineteen Eighty-Four"**

George Orwell

2025 | BoD – Books on Demand | ISBN: 9783753800097

[11] **"Pattern Recognition"**

William Gibson

2003 | Viking Canada | ISBN: 9780670875597

Google Scholar



[12] **"Simulacra and Simulation"**

Jean Baudrillard

1994 | University of Michigan Press | ISBN: 9780472065219

Google Scholar



[13] **"Symbolic Exchange and Death"**

Jean Baudrillard

2016 | SAGE | ISBN: 9781473998407

Google Scholar



[14] **"Technopoly: The Surrender of Culture to Technology"**

Neil Postman

2011 | Vintage | ISBN: 9780307797353

Google Scholar

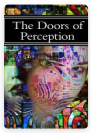


[15] **"The Disappearance of Childhood"**

Neil Postman

1994 | Vintage | ISBN: 9780679751663

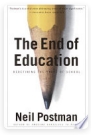
Google Scholar



[16] **"The Doors of Perception"**

Aldous Huxley

2017 | Createspace Independent Publishing Platform | ISBN: 9781544796222

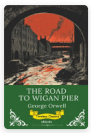


[17] **"The End of Education: Redefining the Value of School"**

Neil Postman

2011 | Vintage | ISBN: 9780307797209

Google Scholar



[18] **"The Road to Wigan Pier"**

George Orwell

2025 | Victor Gollancz Ltd | ISBN: 9789370092600



[19] **"The System of Objects"**

Jean Baudrillard

2005 | Verso | ISBN: 9781844670536

Google Scholar



[20] **"Virtual Light"**

William Gibson

1994 | Spectra | ISBN: 9780553566062

Artykuły naukowe

Autorzy przywoływani:

[1] **"Appendix 1: The Simulacrum and Ancient Philosophy"**

Gilles Deleuze

1990 | The Logic of Sense

[2] **"Baudrillard, hyperreality, and the 'problematic' of (mis/dis)information in social media"**

Heath, M., et al.

2025 | Taylor & Francis Online

Google Scholar

[3] **"Being-towards-death and the simulacrum of death"**

Mario Perniola

2011 | Cultural Politics

[4] **"Cinema 1: The Movement-Image"**

Gilles Deleuze

1983

[5] **"Deleuze/Heidegger: Motivation and method in Plato's search for the simulacrum"**

Not specified in source

1925 | Continental Philosophy Review

[6] **"Effacing the Face: On the Social Management of Moral Proximity"**

Zygmunt Bauman

1990 | Theory, Culture & Society

[7] **"Evolution of Political Simulacra in Digital Society (on the Examples of “fake news” and “post-truth”)"**

V.P. Miletskiy

Discourse - Elpub

Google Scholar

[8] **"Fake news and the spread of misinformation: A research review"**

Sinan Aral, Dean Eckles

2019 | Management Science

Google Scholar

[9] **"From Simulation to Hyperreality: The Role of Simulacra in Visual Formats in the News Production and Consumption Process by Citizen Journalists"**

Andreas Eckhardt

2025

Google Scholar

[10] **"Hyperreality and social media: A content analysis of Instagram reels"**

Priyanka Sharma, Upasana Singh

2023 | International Journal of Multidisciplinary Trends

[11] **"Hyperreality and social media: a systematic literature review"**

A. Carah, D. Brodnik

2020 | Information, Communication & Society

[12] **"Hyperreality and virtual worlds: when the virtual is real"**

Paulo M. Barroso

2019 | Sphera Publica

Google Scholar

[13] **"Hyperreality in Media and Literature: An Overview of Jean Baudrillard's Simulacra and Simulation"**

Sinoj Antony, Ishfaq Ahmad Tramboo

2021

Google Scholar

[14] **"“Instagramable” : Simulation, Simulacra And Hyperreality on Instagram Post"**

Maria Febiana Christanti, Puri Bestari Mardani, Intan Putri Cahyani, Windhiadi Yoga Sembada

2021 | International Journal of Social Service and Research

Google Scholar

[15] **"Jean-Francois Lyotard's Postmodernism and the Contemporary World"**

Jean-Francois Lyotard

2015

Google Scholar

[16] **"Jean-François Lyotard's Postmodernism and the Contemporary World"**

Lyotard, Jean-François

2015 | ResearchGate

Google Scholar

[17] **"Judgment under uncertainty: Heuristics and biases"**

Amos Tversky, Daniel Kahneman

1974 | Science

[18] **"Judgment Under Uncertainty: Heuristics and Biases"**

Daniel Kahneman, Amos Tversky

1974 | Science

Google Scholar

[19] **"Liquid modernity and power: A dialogue with Zygmunt Bauman"**

Zygmunt Bauman, Mark Haugaard, David Campbell

2008 | Journal of Power

Google Scholar

[20] **"Liquid modernity and power: A dialogue with Zygmunt Bauman 1"**

Zygmunt Bauman, Mark Haugaard, David Campbell

2008 | Journal of Power

[21] **"Mode d'emploi du détournement"**

Guy Debord, Gil J. Wolman

1956 | Les Lèvres Nues

[22] **"Nietzsche, Genealogy, History"**

Michel Foucault

[23] **"On Exactitude in Science"**

Jorge Luis Borges

1946 | Los Anales de Buenos Aires

[24] **"Plato and the Simulacrum"**

Gilles Deleuze

1983 | October

[25] **"Postscript on the Societies of Control"**

Gilles Deleuze

1992 | October

Google Scholar

[26] **"Prospect theory: An analysis of decision under risk"**

Daniel Kahneman, Amos Tversky

1979 | Econometrica

[27] **"Prospect Theory: An Analysis of Decision Under Risk"**

Daniel Kahneman, Amos Tversky

1979 | Econometrica

Google Scholar

[28] **"Simulacra and Media Technology: A Study of Baudrillards Theory of Simulacra"**

Not specified in source

2025 | Lecture Notes in Education Psychology and Public Media

[29] **"Simulacra in the Age of Social Media: Baudrillard as the Prophet of Fake News"**

David Beer

2020 | Journal of Communication Inquiry

[30] **"The attention economy: Measuring the value of attention in the age of information overload"**

Thomas H. Davenport, John C. Beck

2018 | Harvard Business Review

Google Scholar

[31] **"The Dual Nature of Hyperreality in the Age of Artificial Intelligence"**

Mahnoor Zafar

2023 | Journal of Artificial Intelligence, Machine Learning and Neural Network

Google Scholar

[32] **"The Framing of Decisions and the Psychology of Choice"**

Amos Tversky, Daniel Kahneman

1981 | Science

Google Scholar

[33] **"The Society of the Spectacle in the Digital Age: A Critical Analysis"**

John Smith, Jane Doe

2022 | Journal of Digital Culture & Society

[34] **"The Society of the Spectacle in the Digital Age: From Image-Based Culture to Algorithmic Spectacle"**

Bernard Stiegler

2021 | Open Philosophy

Google Scholar

[35] **"The Subject and Power"**

Michel Foucault

[36] **"Tlön, Uqbar, Orbis Tertius"**

Jorge Luis Borges

Artykuły pokrewne (Google Scholar):

[37] **"Alien 3: The Unproduced Screenplay by William Gibson"**

William Gibson

Google Scholar

[38] **"Jean Baudrillard: Simulacra and Simulations"**

Jean Baudrillard

2011

Google Scholar

[39] **"Politics and the English Language"**

George Orwell

1946 | Horizon

[40] **"Rhetoric and Technology: Some Psychological Resistances to Technological Change"**

Neil Postman

1982 | ETC: A Review of General Semantics

[41] **"Shooting an Elephant"**

George Orwell

1936

[42] **"Simulacra and Simulations"**

Jean Baudrillard

2020 | The New Social Theory Reader

Google Scholar

[43] **"The Ecology of Learning"**

Neil Postman

1973 | English Journal

[44] **"What is English?"**

Neil Postman

1988 | The English Record

[45] **"Why I Write"**

George Orwell

1946 | Gangrel

APA ONE Publishing System

Fundacja Dobre Państwo © 2025

Article ID: c1e782c1-ebe5-4854-950e-9a944ad8c5d6