

انعکاس جنگ در رسانه‌ها: رویکرد پسامدرن بودربار به تحلیل رسانه‌ها

حسین پاینده^۱

تاریخ دریافت ۹۲/۳/۳۱ تاریخ تایید ۹۲/۵/۱۵

چکیده

ژان بودربار یکی از برجسته‌ترین نظریه‌پردازان مطالعات رسانه‌ها و پسامدرنیسم است که می‌توان گفت در ایران کم‌تر از هر نظریه‌پرداز دیگری در این حوزه شناخته شده است. نظریات بدیع و انتقادهای تند بودربار از ساختار فرهنگی جوامع پسا صنعتی، او را به یکی از زگ‌گوترین منتقدان پسامدرنیته تبدیل کرده است. شاه‌واژه‌ی اندیشه‌ی بودربار، «واقعیت» است که شاید دیرینه‌ترین مفهوم در فلسفه‌ی غرب باشد. تبیین جدیدی که بودربار از پیچیدگی‌های واقعیت در زمانه‌ی ما به دست می‌دهد، هم بسط مارکسیسم و هم تلفیق آن با نوعی نشانه‌شناسی پساساختارگراست. در این مقاله، چهارچوب فکری بودربار (پساساختارگرایی) تبیین خواهد شد و سپس شرحی از نظریه‌هایی که او در این چهارچوب راجع به کارکرد رسانه‌ها در جامعه‌ی معاصر پرورانده است به دست داده می‌شود. در بخش بعدی مقاله، تحلیل بودربار از نحوه‌ی انعکاس اخبار مربوط به جنگ آمریکا و عراق که منجر به سقوط صدام حسین شد، بررسی می‌شود و سپس کارکرد گزارش‌های تلویزیونی از جنگ آمریکا و ویتنام ارزیابی می‌گردد.

واژگان کلیدی: بودربار، پساساختارگرایی، پسامدرنیسم، فوق‌واقعیت، رسانه‌ها، جنگ خلیج فارس.

مقدمه

نظریه‌پرداز مشهور فرانسوی ژان بودریار از سال ۱۹۶۶ به مدت بیست و دو سال در دانشگاهی واقع در غرب پاریس به نام نانتر^۱ به تدریس جامعه‌شناسی اشتغال داشت. نخستین کتاب‌های این نویسنده‌ی پُرکار، که مجموع آثارش بالغ بر بیست مجلد است، در دهه‌ی ۱۹۷۰ منتشر شدند. پیشگامی بودریار در تحلیل جامعه‌ی معاصر، او را در زمره‌ی نخستین نظریه‌پردازان پسامدرنیسم قرار داد. تحلیل‌های نافذ و پُربصیرتِ این اندیشمند برجسته، توأم با انتقادهایی تند از وضعیت کنونی جوامع پیشرفته‌ی صنعتی است، چندان که می‌توان گفت بودریار هم نظریه‌پرداز پسامدرنیته و هم بی‌تردید رُک‌گوترین منتقد آن است. پس‌زمینه‌ی اندیشه‌ی بودریار، همچون اکثر متفکران هم‌عصر او، مارکسیسم است. سمت و سوی بنیاد ستیز دیدگاه‌های او، هم ریشه در این پس‌زمینه‌ی چالش‌جو و دگرگونی‌طلب دارد و هم مولود رویدادهای پُرتلاطم در دوره‌ی شکل‌گیری اندیشه‌های بودریار است (رویدادهایی مانند شورش‌های دانشجویی فرانسه که درست در همان سالی رخ دادند که بودریار از رساله‌ی دکتری خویش — با عنوان *نظام آبروها* — در دانشگاه سوربن دفاع کرد، یعنی در سال ۱۹۶۸).

البته بودریار از همان زمانی که این رساله را نوشت و هم در نخستین کتابش با عنوان *جامعه‌ی مصرفی* که دو سال بعد در سال ۱۹۷۰ منتشر شد، در عین تلاش برای تطبیق مفاهیم مارکسیستی برای تحلیل جامعه‌ی معاصر، دیدگاهی انتقادآمیز درباره‌ی مارکسیسم داشت و در نظریه‌پردازی‌های بعدی خود درباره‌ی پایان مدرنیته و ورود به پسامدرنیته آشکارا موضعی فرامارکسیستی اتخاذ کرد. نخستین کتاب او که فاصله‌گیری جدی‌اش از مارکسیسم را نشان می‌دهد، *آینه‌ی تولید* است که در سال ۱۹۷۳ منتشر شد.

بحث و بررسی

بازاندیشی بودریار در مفاهیم اساسی مارکسیسم

پیش‌فرض بنیادین بودریار این است که دوره‌ی مدرنیته به سر آمده است و لذا نظریه‌های قبلی درباره‌ی جامعه‌ی عصر جدید، به‌طور خاص مارکسیسم، دیگر برای تبیین فرایندهای اجتماعی امروز کارآمد نیستند. مارکسیسم نتوانسته است نظام سرمایه‌داری را چنان که باید از بنیاد به نقد بکشد و این کاری است که به اعتقاد بودریار می‌بایست با تحلیل جنبه‌های نشانه‌شناختی مصرف کالا انجام شود. رویکرد مارکس در تحلیل سرمایه‌داری بر این اصل استوار بود که تولید

1. Nanterre

و توزیع کالا، درخور توجه‌ترین وجه این نظام است. اما در جامعه‌ی پسامدرن، تولید و مصرف جنبه‌ی دیگری نیز دارد که مارکسیسم آن را پیش‌بینی نکرده بود و آن جنبه این است که کالا علاوه بر ارزش مبادله، واجد ارزش نمادین نیز هست، یعنی معنایی را به سوژه (مصرف‌کننده) الصاق می‌کند که دلالتی اجتماعی و فرهنگی دارد. برای مثال، استفاده از تلویزیون‌های دارای نمایشگر موسوم به ال.ای.دی. وجهی اجتماعی یا اعتبار خاصی را نصیب مصرف‌کننده می‌کند و نشانه‌ای از جایگاه او در جامعه است. بودریار این وجه نمادین کالا را «ارزش نشانه‌ای»^۱ می‌نامد و آن را به وجود آورنده یا ویران‌کننده‌ی روابط انسان‌ها در جامعه‌ی معاصر می‌داند. اهمیت نمادین این نوع نمایشگر (یا نوع خاصی از اتومبیل یا تلفن همراه و غیره) بر واقعیت آن نمایشگر (یا اتومبیل یا تلفن همراه و غیره) مستولی می‌شود و بدین ترتیب دلالت یا معنایی انتزاعی به آن می‌بخشد. از این منظر، کالا چیزی بیش از جنبه‌ی متعین یا مادی آن (شکلش، رنگش یا مواد مورد استفاده برای ساختنش) است.

در دوره‌ی پسامدرن، حتی کاربرد کالا (آنچه مارکس «ارزش مصرف» می‌نامید) نیز در درجه‌ی اول اهمیت قرار ندارد. کالا بیشتر حکم نشانه یا نماد یا ایماژی را دارد که معنایی تلویحی را به مصرف‌کننده الصاق می‌کند. پس مصرف‌کننده‌ای که کالایی را می‌خرد (مثلاً مبلمان اتاق پذیرایی)، بیش از آن که چیزی ملموس و مادی (مبل و کاناپه و میز) را اکتیفاً کند، ایماژ وفور یا نماد رفاه یا هویت یا نشانه‌های سبک خاصی از زندگی را برای خود تهیه می‌کند. اتومبیل هر کس، هم نشانه‌ای از سطح درآمد اوست و هم حتی دالی که بچه‌دار بودن یا بچه‌دار نبودن صاحب اتومبیل را دلالت می‌کند (بسته به این که آیا خودروی مورد نظر از نوع «اتومبیل خانواده» باشد یا از نوع اسپرت). در همه‌ی این مثال‌ها، کالا نشانه‌ای است که جایگاه سوژه را معلوم می‌کند. یا می‌توان گفت خرید کالا زبانی است که از طریق آن، مردم با یکدیگر ارتباط می‌گیرند و صحبت می‌کنند. آحاد جامعه‌ی مصرفی معاصر از طریق اکتیفاً و مصرف نظام‌های نشانه‌ای، در واقع بر هویت خویش (و تفاوت یا تشابه آن با هویت دیگران) تأکید می‌گذارند.

مارکسیسم با رویکردی مبتنی بر اقتصاد سیاسی و مفروض تلقی کردن مبارزه‌ی طبقاتی، فرایندهای اجتماعی را تبیین می‌کرد؛ حال آن‌که در جامعه‌ی پسامدرن، رمزگان و نشانه‌ها و نظام‌های فرمانشی (سایبرنتیک) و داده‌پردازی کامپیوتری بر همه‌ی شئون زندگی مسلط شده‌اند. اساساً نظام سرمایه‌داری در زمانه‌ی ما دقیقاً همان سرمایه‌داری دوره‌ی مارکس نیست. مارکس در نظریه‌ی خود به کارکردهای نظام سرمایه‌داری در حوزه‌ی گردش مالی و تولید کالا توجه کرده بود، اما همان‌گونه که بودریار در کتاب *آینده‌ی تولید* مؤکداً می‌گوید، سرمایه‌داری

1. sign value

معاصر «کل شبکه‌ی نیروهای طبیعی، اجتماعی، جنسی و فرهنگی، همه‌ی زبان‌ها و رمزگان را در بر می‌گیرد» (بودریار ۱۹۷۵: ۱۳۸). وقوف به این‌که خرید کردن در این جامعه برابر است با مبادله‌ی چیزی مادی (پول) با چیزی غیرمادی (نشانه، ایماژ)، فهم صرفاً یکی از جنبه‌های فرهنگ معاصر را امکان پذیر می‌کند. چندگانگی و پیچیدگی جنبه‌های مختلف فرهنگ مصرفی در جامعه‌ی پسامدرن ایجاب می‌کند بکوشیم تا پدیده‌های نوظهور را با مفهوم‌پردازی‌های جدید تبیین کنیم.

زمینه‌ی پساساختارگرایانه‌ی اندیشه‌ی بودریار

آشنایی با پساساختارگرایی زمینه‌ی مناسبی فراهم می‌کند تا بتوانیم با نظریه‌ی بودریار درباره‌ی پسامدرنیسم آشنا شویم که در واقع دیدگاه‌های پساساختارگرایانه را از حوزه‌ی زبان به حوزه‌ی رسانه‌ها تسری می‌دهد. برای فهم جنبه‌ی پساساختارگرایانه‌ی نظریه‌ی بودریار، باید ابتدا کمی در خصوص رویکرد ساختارگرایانه به زبان توضیح دهیم که در کتاب معروف و بسیار تأثیرگذار سوسور با عنوان *درسنامه‌ی زبانشناسی عمومی* نظریه‌پردازی شده است.

پیش‌فرض اساسی زبانشناسی سوسوری، عدم ارجاع دال به مصداق واقعی است. سوسور دال را مترادف «صدا-تصویر» می‌داند و مدلول را «مفهومی» که دال به ذهن مخاطب متبادر می‌کند. برای مثال، نشانه‌ی «کتاب» از دال (مجموع واج‌هایی که برای گفتن کلمه‌ی «کتاب» ادا می‌کنیم، یا صورت نوشتاری «کتاب») و مدلول (مفهوم یا معنای کتاب در ذهن شنونده یا خواننده) تشکیل می‌شود. زبانشناسی ساختارگرا منکر رابطه‌ی طبیعی بین زبان و واقعیت می‌شود. به بیان دیگر، دال رابطه‌ای کاملاً من‌عندی با مدلول دارد. برای مثال، در واج‌های کلمه‌ی «کتاب» هیچ کیفیت کتاب‌گونه‌ای وجود ندارد و همین مصداق (کتاب واقعی در برابر من) را می‌توان با نشانه‌ای دیگر از یک نظام نشانه‌شناختی متفاوت مورد ارجاع قرار داد (مثلاً با نشانه‌ی book در نظام نشانه‌شناختی زبان انگلیسی). معنا در زبان از واقعیتی عینی بر نمی‌آید. به سخن دیگر، معنایی که واژه‌ی «کتاب» به ذهن گویش‌وران فارسی‌زبان متبادر می‌کند از ویژگی‌های عینی کتاب در واقعیت ناشی نشده است. در غیر این صورت (یعنی اگر دال «کتاب» منعکس‌کننده‌ی کیفیات کتاب به منزله‌ی هستنده‌ای واقعی بود)، دیگر نیازی به ترجمه نمی‌داشتیم زیرا آن‌گاه همه‌ی انسان‌ها با ادا کردن یا نوشتن دال «کتاب» به این موجودیت اشاره می‌کردند. ولی همین که فارسی‌زبانان کلمه‌ی «کتاب» را به کار می‌برند و انگلیسی‌زبانان کلمه‌ی book را، نشان می‌دهد که معنای واژه‌ها از ارجاع آن‌ها به واقعیت ناشی نمی‌شود. پس رابطه‌ی بین دال «کتاب» و کتاب به منزله‌ی شیئی واقعی در برابر من، رابطه‌ای طبیعی یا ذاتی نیست. کسانی که از زبان فارسی برای مرادوه استفاده می‌کنند، این نشانه را دلخواهانه وضع

کرده‌اند تا بتوانند مفهوم کتاب را به ذهن یکدیگر متبادر کنند، همان‌گونه که انگلیسی‌زبانان نیز به طریق اولی نشانه‌ای را دلخواهانه برای همین منظور وضع کرده‌اند. بدین ترتیب، معنای نشانه‌ها در هر زبانی، از درون نظام همان زبان (یعنی برحسب رابطه‌ی دال‌ها و مدلول‌ها) حاصل می‌آید.

پس‌اساختارگرایی دیدگاه سوسور درباره‌ی رابطه‌ی دلخواهانه‌ی دال با مدلول را به موضوعی پیچیده تبدیل می‌کند. دال «درخت» مفهوم درخت را به ذهن گویشوران فارسی‌زبان متبادر می‌کند. شنیدن یا دیدن صورت نوشتاری این دال، باعث می‌شود تا هر شنونده یا خواننده‌ی فارسی‌زبانی به مفهوم یا معنای «درخت» فکر کند و نه مثلاً اجاق‌گاز. اما دالی مانند «در توالی» می‌تواند دو مفهوم یا معنا (دو مدلول) داشته باشد: یا «توالی آقایان» و یا «توالی بانوان». هر کدام از این دو مدلول، جنسیت متفاوتی را بازنمایی می‌کند. پس برخلاف آنچه سوسور می‌گفت، یک دال واحد می‌تواند دو مدلول متفاوت را دلالت کند. در این مثال اخیر، رابطه‌ی بین دال و مدلول از روابط اجتماعی و تعریف جنسیت‌ها نیز تأثیر پذیرفته است. گویش‌ورانی که در مراودات زبانی از این دال استفاده می‌کنند، دلالت‌های جنسیتی آن را در نظر می‌گیرند و بنابراین می‌توان گفت که ما زبان را خلق نمی‌کنیم بلکه خود به توسط زبان برساخته می‌شویم. این‌که در سینما یا مرکز خرید از کدام توالی می‌توانیم استفاده کنیم و از کدام یک نمی‌توانیم، تابع مجموعه‌ای از نشانه‌ها و عرف‌های اجتماعی و نگرش‌های جنسیت مبناست که ما ناگزیر در چهارچوب آن‌ها می‌اندیشیم.

بدین ترتیب، رابطه‌ی مستحکمی که سوسور برای دال و مدلول فرض می‌کرد، جای خود را به ساختاری از برهم‌کنش‌های گفتمانی (در این مورد گفتمان جنسیت) می‌دهد که دائماً معنا را به تعویق می‌اندازد. یعنی به جای این‌که «توالی مردانه» را به سادگی دالی بدانیم که صرفاً معنای توالی را به ذهن متبادر می‌کند، آن را دالی می‌دانیم که از راه تمایز با «توالی زنانه» (دالی دیگر) معنادار می‌شود.

از نظر پس‌اساختارگرایان، هیچ حقیقتی بیرون از زبان وجود ندارد. از آن‌جا که زبان مجموعه‌ای از دال‌های فاقد ارتباط مستحکم و ابدی با مدلول است، هیچ معنایی پایدار و تغییرناپذیر نیست. برای مثال، «زن» دالی است که در برهه‌های مختلف مدلول‌های متفاوتی (مجموعه‌ی متغیری از ویژگی‌های اشخاص مؤنث) را دلالت کرده است. به همین ترتیب، «عدالت»، «حفظ محیط زیست»، «انطباق اجتماعی»، «تربیت فرزند» و غیره همگی حکم دال‌های بی‌ثبات را دارند. هر توصیف زبانی‌ای از این دال‌ها، برحسب عرف‌های اجتماعی معین به دست داده می‌شود و لذا

معنای آن‌ها جهان‌شمول و ابدی نیست. نقطه‌ی اشتراک پسامدرنیسم و پساساختارگرایی، معرفت‌شناسی ضدماهیت‌باورانه‌ی^۱ آن‌ها و میل کردن‌شان به سمت نسبی‌گرایی است.

شالوده‌های نظریه‌ی بودریار درباره‌ی پسامدرنیسم

بودریار در فصل دوم از کتاب *مبادله‌ی نمادین و مرگ* (منتشره به سال ۱۹۷۶)، سه «ساحت»^۲ از وانمودگی را تبیین می‌کند که در سه دوره‌ی تاریخی («کلاسیک»، «صنعتی» و «پسامدرن») حادث شده‌اند (بودریار ۱۹۹۵ الف: ۸۶-۵۰). این سه دوره — که بودریار آن‌ها را به ترتیب با نام‌های «بدل‌سازی»، «تولید» و «شبیه‌سازی» مشخص می‌کند — عبارت‌اند از: دوره‌ی نوزایی (رنسانس) تا انقلاب صنعتی، دوره‌ی مدرن و سرانجام دوره‌ی پسامدرن. در ساحت اول، تقلید از امر واقع به صورت صناعی صورت می‌گیرد و وانموده تصویری غیرواقعی یا نسخه‌ای بدلی محسوب می‌شود که نمی‌تواند با نسخه‌ی اصلی مطابقت کند (مانند مجسمه‌ای که شبیه به کسی ساخته می‌شود، اما با دیدنش بلافاصله متوجه می‌شویم که صرفاً یک مجسمه است و نه خود شخصی که مجسمه به تقلید از او ساخته شده است). در دومین ساحت وانمودگی، مرز بین امر واقعی و بازنمایی نامشخص می‌شود و نشانه‌ها واقعیت را پنهان نمی‌کنند بلکه فقدان واقعیت را از نظرها دور می‌کنند، به گونه‌ای که تشخیص امر واقعی از ایماژ یا امر شبیه‌سازی‌شده به دشواری صورت می‌گیرد (مانند مجسمه‌ای که دقیقاً در ابعاد واقعی کسی و کاملاً شبیه به او ساخته می‌شود و در نگاه اول به نظر می‌رسد که خود شخص است و نه صرفاً یک مجسمه). در ساحت سوم، فرایند شبیه‌سازی معکوس می‌شود و به جای این‌که بازنمایی بر اساس واقعیت صورت بگیرد، واقعیت با امر بازنمایی‌شده تطبیق داده می‌شود (مثلاً به جای این‌که تابلویی را از یک عمارت بکشیم، عمارتی را بر اساس یک تابلوی نقاشی بنا کنیم؛ یا به جای این‌که هویت بازیگر یک سریال تلویزیونی را با نام خودش مشخص کنیم، همان بازیگر را با نام شخصیتی که او نقشش را در آن سریال ایفا می‌کند، بشناسیم).

بودریار سه مفهوم بنیادین را در نظریه‌اش راجع به پسامدرنیسم مطرح کرده است که عبارت‌اند از: «وانمودگی»، «انفجار درون‌ریز» و «فوق‌واقعیت». این مفاهیم ارکان سه‌گانه‌ی اندیشه‌ی بودریار را تشکیل می‌دهند و لذا به جاست که آن‌ها را یک‌به‌یک بررسی کنیم.

1. anti-essentialist
2. order

۱. «وانمودگی»^۱ (شبیه‌سازی تصویری)

پسامدرنیته دوره‌ی است که فناوری فرمانشی و اطلاعات، منجر به شبیه‌سازی‌های گسترده‌ی تصویری شده است. سیطره‌ی وانموده‌ها^۲ (تصاویر شبیه‌سازی‌شده) در جامعه‌ی پسامدرن، باعث می‌شود که فرق بین اصل و بدل را ندانیم. در گذشته، اصل بر بدل رجحان داده می‌شد. برای مثال، تابلویی که به دست نقاشی پُرآوازه و صاحب‌سبک کشیده شده بود، برتر از کپی همان تابلو به دست نقاشی گمنام و تقلیدگر محسوب می‌گردید. اما در جامعه‌ی پسامدرن، چاپ دیجیتال تابلوهای مشهور نقاشی دست‌کمی از اصل آن نقاشی‌ها ندارد. فناوری موسوم به «پرتو آبی»^۳ در نسل جدید دی.وی.دی. رایترها امکان تکثیر فیلم‌های سینمایی با چنان کیفیت بالایی را فراهم کرده‌اند که تشخیص دی.وی.دی. اصیل یا «اورجینال» از نسخه‌ی کپی‌شده، عملاً ناممکن شده است. در چنین وضعیتی، ایماژ واقعی‌تر از خود واقعیت جلوه می‌کند. بودریار در کتاب مشهوری با عنوان *وانموده‌ها و وانمودگی‌ها* می‌نویسد: «موضوع دیگر تقلید از واقعیت، یا حتی تقلید تمسخرآمیز از واقعیت، نیست. بلکه موضوع عبارت است از جایگزین کردن نشانه‌های امر واقع به جای خود امر واقع... دیگر نمی‌توان توهم واقعیت را ایجاد کرد، زیرا [بازنمایی] امر واقع ناممکن شده است» (بودریار ۱۹۹۴ الف: ۱۹).

بودریار برای نمونه آوردن از وانمودگی، بیشتر به جامعه‌ی آمریکا اشاره می‌کند و این کشور را الگویی از آینده‌ی تحت سیطره‌ی فوق‌واقعیت می‌داند. در تصویر بی‌روح و تیره‌وتار و آخرالزمانی بودریار از این جامعه‌ی پسامدرن، شبیه‌سازی چنان پُر زرق و برق و فریبنده و دلنواز است که واقعیت دیگر در آن جایی ندارد. او در کتاب خود با عنوان *آمریکا* (منتشره به سال ۱۹۸۸) می‌نویسد: «یکی از جنبه‌های بسیار جذاب آمریکا این است که حتی بیرون از سالن سینما، همه‌جای این کشور مثل صحنه‌های یک فیلم سینمایی به نظر می‌رسد. بیابانی که از آن عبور می‌کنید مثل صحنه‌ی فیلم‌های وسترن است و شهر مانند پرده‌ای برای نمایش نشانه‌ها و فرمول‌ها» (بودریار ۱۹۸۸: ۵۶). بودریار برای مثال می‌گوید که منظره‌ها و شخصیت‌های دیزنی‌لند «سرزمین دیزنی» بسیار واقعی‌تر از آن مناظر و کسانی هستند که در آمریکای واقعی می‌توان دید. دیزنی‌لند مصداق بارز فوق‌واقعیت در سومین ساحت آن است، یعنی در ساحتی که واقعیت از تخیل پیروی می‌کند و نه برعکس. در نگاه اول چه بسا دیزنی‌لند را نمونه‌ای از

1. simulation
2. simulacra
3. Blue Ray

دومین ساحتِ فوق‌واقعیت محسوب کنیم. به عبارت دیگر، شاید بگوییم که قصرهای این سرزمین رؤیایی چنان با الزامات تخیلِ کودکانه درست شده‌اند که بسیار «واقعی» (مطابق با خیال‌پروری‌های کودکان) به نظر می‌رسند و بدین ترتیب مرز میان واقعیت و بازنمایی نامعلوم شده است. اما از منظری دیگر می‌توان گفت که دیزنی‌لند الگو یا ماکتی از دنیایی ارائه می‌دهد که باید در واقعیت تقلید شود. بودریار در این خصوص چنین می‌نویسد: «دیزنی‌لند وجود دارد تا این حقیقت را پنهان کند که کشور «واقعی»، تمام آمریکای «واقعی»، عیناً خود دیزنی‌لند است ... دیزنی‌لند به صورت ساحتی خیالی ارائه می‌شود تا ما باور کنیم که غیر دیزنی‌لند واقعی است، حال آن‌که در حقیقت همه‌ی گس آنجلس و آمریکای گرداگرد آن دیگر واقعی نیستند، بلکه در ساحتِ فوق‌واقعی و وانمودگی جای دارند» (بودریار ۱۹۸۳ الف: ۲۵). به سخن دیگر، سرزمین دیزنی به دلیل خیالی سرزمینی واقعی است که در مصرف‌گرایی و وانمودگی مشترکات فراوانی با هم دارند. دیزنی‌لند ظاهراً از منطق خیالات بچگانه پیروی می‌کند و مکانی است برای تفریح و قابل تحمل کردن زندگی ملال‌زده‌ی روزمره، اما در واقع کارکردش این است که جهان واقعی را متقابلاً دنیایی واجد موجودیتی هستی‌شناختی و غیربچگانه جلوه دهد. دیزنی‌لند صرفاً یکی از جلوه‌گاه‌های امر فوق‌واقعی است.

۳. «انفجار درون‌ریز»^۱

بودریار در کتابی با عنوان *در سایه‌ی اکثریت خاموش* (منتشره به سال ۱۹۸۳) تعریفی از این مفهوم به دست می‌دهد که جا دارد این‌جا عیناً نقل کنیم:

« معنای اصطلاح «انفجار درون‌ریز» به‌طور دقیق از این قرار است: مستحیل شدن یک قطب در قطبی دیگر، اتصال کوتاه^۲ بین قطب‌های تمام نظام‌های متمایز معنایی، محو شدن حد و حدود و تقابل‌های آشکار و در نتیجه یکی شدن رسانه و امر واقع ... بی‌فایده است که خیال انقلاب از طریق محتوا یا از طریق شکل را از سر بگذرانیم، زیرا رسانه و امر واقع اکنون در وضعیت نامشخص واحدی قرار دارند که حقیقتش را نمی‌توان کشف کرد» (بودریار ۱۹۸۳ ب: ۱۰۳-۱۰۲).

1. implosion

۲. اصطلاح «اتصال کوتاه» در الکترونیک برای اشاره به اتصال ناخواسته‌ی دو نقطه‌ی یک مدار برقی، که منجر به اختلال در کارکرد آن می‌شود، به کار می‌رود.

از گفته‌های بودریار در نقل قول فوق معلوم می‌شود که او فرایندی را که منجر از بین رفتن تفاوت‌های اصل (واقعیت) و بدل (وانموده) می‌شود، اصطلاحاً «انفجار درون‌ریز» می‌نامد. جامعه‌ی مدرن با پیشرفت دانش و فناوری و گسترش تولید کالا «انفجاری برون‌ریز» داشت، به این مفهوم که در نظام سرمایه‌داری، هم مرزهای ملی و هم سرمایه به سمت بیرون گسترش می‌یافتند.

نظام سرمایه‌داری شیوه‌های تولید را از بنیان دگرگون کرد و همچنین با توسعه‌ی ارتباطات و حمل و نقل کالا، از مرزهای ملی فراتر رفت و استعمار را گسترش داد. بدین ترتیب، دنیای مدرنی که بر شالوده‌ی این نظام شکل گرفت، حرکتی بسط‌یابنده به سمت بیرون داشت. متقابلاً دنیای پسامدرن به درون منفجر شده است و مرزهایی که در گذشته طبقات اجتماعی و جنسیت‌ها و دیدگاه‌های سیاسی را از هم متمایز می‌کردند فروریخته‌اند. در نتیجه‌ی این فروپاشی درونی، اقتصاد بر اثر تأثیرهای نشأت‌گرفته از حوزه‌ی سیاست و فرهنگ تعدیل می‌شود و ایضاً همه‌ی حیات اجتماعی مشحون از تأثیرگذاری‌های جنسیت است. در این وضعیت، «شانه‌ها مرجع یا مصداق ندارند و نشانه‌های تهی، بی‌معنا، معنابخسته و گنگ ما را در خود مستحیل می‌کنند» (بودریار ۱۹۹۱: ۷۴). با امحاء مرز بین واقعیت و وانموده، ارتباط بین نشانه‌ها و واقعیت از بین رفته است و انسان معاصر نمی‌تواند جهان را به‌طور دست‌اول و بی‌واسطه تجربه کند. انسانی که در چنین جامعه‌ای زندگی می‌کند، تلقی جدیدی از جهان پیرامون خود دارد که به واسطه‌ی پردازش‌های الکترونیکی شکل گرفته است. مطابق با این تلقی جدید، هر یک از ما صرفاً بازیگری است که در ساحت نشانه‌ها وارد تعامل با سایر بازیگران می‌شود.

۳. «فوق‌واقعیت»^۱

وقتی امر واقعی هیچ خاستگاهی در واقعیت نداشته باشد، وقتی تمایز بین اشیاء و بازنمایی آن‌ها محو شود، ما با «فوق‌واقعیت» روبه‌رو می‌شویم. چنان‌که از پیشوند «فوق» در این اصطلاح بر می‌آید، فوق‌واقعیت داعیه‌ی آن دارد که از منزلتی والاتر یا مهم‌تر از خودِ واقعیت برخوردار است. به بیان دیگر، فوق‌واقعیت مدعی است که واقعیت بر اساس وانموده‌ها ساخته شده و نه برعکس. برای مثال، فیلم‌های گرفته‌شده توسط دوربین هواپیماهای ارتش آمریکا در جنگ برای بیرون راندن نیروهای عراقی از کویت ایماژهایی فوق‌واقعی هستند، زیرا این تصاویر چنین القا می‌کنند که استفاده از بمب‌های هوشمند یا موشک‌هایی که با پرتو لیزر هدایت می‌شوند و با

1. hyperreality

دقت بسیار زیاد به هدف از پیش تعیین شده اصابت می‌کنند، مانع از تلفات غیرنظامیان می‌شود. حال آن‌که در واقعیت، بسیاری از کسانی که در جریان این جنگ جان باختند، غیرنظامیانی بودند که قربانی اشتباه‌های مکرر نظامیان آمریکایی و هم‌پیمانان‌شان شدند. حتی تعداد درخور توجهی از خود این نظامیان به سبب «آتش خودی» کشته شدند و این نشان می‌دهد که واقعیت جنگ غرب علیه عراق چیزی جز آن بوده است که رسانه‌ها با انتشار فیلم و تصاویر القا می‌کردند.

تجربه‌ی زیستن در جامعه‌ی پسامدرن به‌طور اجتناب‌ناپذیری متأثر از سیطره‌ی فوق‌واقعیت و تفوق آن بر واقعیت است؛ برای مثال، اتاق گپ‌زنی «چت» در اینترنت این امکان را برای کاربران اینترنت فراهم می‌کند که هویت‌هایی مجازی را، که از ایماژهای غالب در فرهنگ سرچشمه می‌گیرند، برای خود اتخاذ کنند و سپس در زمانی دیگر به اقتضای تغییر در نشانه‌ها و رمزگان فرهنگی، آن هویت‌ها را تغییر دهند. هیچ‌یک از این هویت‌های مفروض و مجازی کاملاً با هویت واقعی کاربران تطابق ندارد، بلکه از فوق‌واقعیتی پیروی می‌کند که نظام نشانه‌ای مسلط آن را به وجود آورده است.

به اعتقاد بودریار، ویژگی مشخصه‌ی مدرنیته عبارت بود از نظام سرمایه‌داری و تولید کالا به شیوه‌ی سرمایه‌دارانه. از نظر او، مدرنیته به منزله‌ی دوره‌ای تاریخی به فرجام رسیده است و اکنون ما وارد دوره‌ی پسامدرنیته شده‌ایم که ویژگی مشخصه‌ی آن عبارت است از بازتولید اطلاعات. انسان معاصر در جامعه‌ای زندگی می‌کند که مهم‌ترین کالا در آن، اطلاعات است. در جایی که فناوری سوبیه‌ی حرکت عمومی جامعه را رقم می‌زند، هیچ کالایی حیاتی‌تر از اطلاعات به مردم عرضه نمی‌شود.

ما دائماً در حال خرید و مصرف اطلاعات هستیم. منابع و مجاری کسب اطلاعات فوق‌العاده متکثر و متعدد شده‌اند و در نشر هرچه سریع‌تر خبر به شدت با یکدیگر رقابت می‌کنند. این رقابت باعث شده است تا اصل وقایعی که شالوده‌ی این اخبار هستند، امر ثانوی تلقی شوند و در عوض معانی‌ای که این منابع خبری به وقایع الصاق می‌کنند در کانون توجه قرار بگیرند. در چنین وضعیتی، دیگر نمی‌توان فهمید که واقعاً چه اتفاقی رخ داده است. آنچه در دسترس ما است، صرفاً صورت مصادره شده‌ی (مصادره به مطلوب) وقایع است. به بیان دیگر، آنچه از مجاری اطلاعات در اختیار ما قرار می‌گیرد به هیچ وجه اطلاعات محض نیست، بلکه تبیینی گفتمانی از وقایع است. به قول بودریار در کتابش با عنوان *توهم فرجام*، رویدادها «اعتصاب کرده‌اند»: «کنون دیگر خود رویدادها اهمیتی ندارند، بلکه معنای مورد انتظارشان، برنامه‌سازی برای آن‌ها [در رسانه‌ها] و انتشار اخبار آن‌ها اهمیت دارد» (بودریار ۱۹۹۴: ب: ۲۱). از این رو، ما

(مصرف‌کنندگانِ ایماژهایی که از رسانه‌ها پخش می‌شوند) در واقع توسط رسانه‌ها به گروگان گرفته شده‌ایم، هرچند که چه بسا از این گروگان‌گیری دغدغه‌ای به دل راه ندهیم.

در دوره‌ی پسامدرن، شیوه‌ی انجام امور رایانه‌ای شده است و رسانه‌های جمعی و سامانه‌های هدایت فرمانشی رفتار و احساسات و باورها و امیال آحاد جامعه را بر اساس رمزگان و الگوهای وانمودگی سازمان‌دهی می‌کنند. این رمزگان و الگوها تمایز بین واقعیت و غیر واقعیت را محو می‌کنند و به این ترتیب استنباط ما از تجربیات اجتماعی را تغییر می‌دهند. نمونه‌هایی از رمزگانی که بودریار اشاره می‌کند عبارت‌اند از: تصاویر دیجیتالی و نرم‌افزارهای کامپیوتری. چنان‌که از این نمونه‌ها مشخص می‌شود، در نظریه‌ی بودریار «رمزگان» به هر آن چیزی اطلاق می‌شود که خودآفرین است (می‌تواند مستقلاً به وجود آید یا تکثر شود). رسانه‌های جمعی با پخش گسترده‌ی ایماژهای فوق‌واقعی، واقعیت را به شکلی دگرگون‌شده (وانموده) انتشار می‌دهند، تا حدی که بسیاری از آحاد جامعه‌ی معاصر آنچه را در مطبوعات می‌خوانند یا آنچه را در تلویزیون می‌بینند به دیده‌ی شک می‌نگرند و نسبت به حقیقت داشتن این اطلاعات شک دارند. توده‌های مردم دائماً در معرض بمباران پیام‌های رسانه‌ها قرار دارند، پیام‌هایی که آنان را به خریدن این کالا یا آن کالا، رأی دادن به این کاندیدا یا آن کاندیدا یا مشارکت در این طرح یا آن طرح ترغیب می‌کنند. دو مؤلفه‌ی مهم حیات اجتماعی در دوره‌ی مدرن که تولید کالا و تضاد طبقاتی بودند، در دوره‌ی پسامدرن جای خود را به ایماژ و بازی نشانه‌ها داده‌اند و فناوری در جامعه‌ی معاصر همان منزلتی را دارد که سرمایه در نظام سرمایه‌داری داشت.

بی‌دلیل نیست که بسیاری از داستان‌های پسامدرن به تردید عمومی به منابع اطلاعات و حس پارانوئای ناشی از آن می‌پردازند. زندگی در جامعه‌ی معاصر این حس را در انسان تقویت می‌کند که شاید هر آنچه می‌بیند، می‌شنود و می‌خواند غیرواقعی و حاصل یک توطئه‌ی بزرگ است، توطئه‌ای برای کتمان حقیقت یا حتی نابود کردن هر آن کس که به دنبال دستیابی به حقیقت است. «جسم تمام‌عیار این تئاتل‌های زیبایی‌شناختی، تلویزیون است که در آن، انفجار متقابل معنا و رسانه‌ها به درون یکدیگر منجر می‌شود به *«انحلال تلویزیون به درون زندگی و انحلال زندگی به درون تلویزیون»*» (بودریار ۱۹۸۳ الف: ۵۵).

مقصود از «حل شدن تلویزیون و زندگی در یکدیگر» این است که رسانه‌های جمعی چنان به زندگی اجتماعی نفوذ کرده‌اند و چنان نقش تعیین‌کننده‌ای در حیات اجتماعی ایفا می‌کنند که معلوم نیست کدامیک از برنامه‌های این رسانه‌ها واقعیت و کدامیک شبیه‌سازی از واقعیت را نشان می‌دهد. برای مثال، اخباری که امروزه از شبکه‌های تلویزیونی پخش می‌شود، هم شامل تصاویر مستند از وقایع است (وقایعی مثل وقوع جنگ در فلان منطقه از یک کشور، یا رخ دادن

سونامی در فلان کشور حاشیه‌ی اقیانوس) و هم شامل پویانمایی (انیمیشن) از صحنه‌هایی که امکان فیلمبرداری از آن وجود نداشته است (مثلاً صحنه‌های بمباران هوایی، یا صحنه‌های حرکت لایه‌های زمین در اعماق اقیانوس). در این قبیل موارد، ما با تلفیقی از خبر مستند و خلاقیت و تخیل روبه‌رو هستیم و تلویزیون علاوه بر دنیایی که می‌شناسیم، دنیای ساخته‌شده توسط خود را به ما نشان می‌دهد. به قول کریس بارکر^۱، «تلویزیون موقعیت‌های زندگی واقعی را عمدتاً به این دلیل شبیه‌سازی می‌کند که جهان خود را تحقق ببخشد و نه این‌که دنیای واقعی را بازنمایی کند» (بارکر ۲۰۰۳: ۲۱۲). در این صورت، حتی موقع تماشای برنامه‌ی اخبار تلویزیون نمی‌توانیم مطمئن باشیم که آنچه به ما نشان داده می‌شود واقعیت است و نه سریالی خنده‌دار یا برنامه‌ای تفریحی و سرگرم‌کننده. انحلال اخبار و سریال و شو در یکدیگر، تفکیک آن‌ها از هم را برای بیننده دشوار کرده است.

سایر مصداق‌های فوق‌واقعیت عبارت‌اند از: مراکز خرید در شهرهای بزرگ، شبیه‌سازی‌های رسانه‌های جمعی از رخداد‌های واقعی، برنامه‌های ورزشی پُرهیجان در تلویزیون، شهربازی‌های بزرگ و مجتمع‌های تجاری‌ای که در تبلیغات گفته می‌شود «سرزمین خریدهای خیالی» هستند. در این تجلیگاه‌های فوق‌واقعیت، اطلاعات و سرگرمی تلفیق می‌شوند، به نحوی که مثلاً خرید کردن در مجتمع‌های بزرگ و مراکز فوق‌مدرن امروزی حکم نوعی تفریح و تفریح را نیز دارد (نمونه‌ای از «انفجار درون‌ریز» که مرزها و تمایزهای مدرن بین خرید و تفریح را محو می‌کند). در واقع، فوق‌واقعیت به آحاد جامعه‌ی معاصر امکان می‌دهد تا از واقعیت بی‌لطف و ملال‌آوری که آنان را احاطه کرده است بگریزند و وجد و حال سکرآور دنیای کامپیوتر و فناوری پیشرفته را تجربه کنند.

بودریار در کتاب *آمریکا* این حالت نشنگی و رهاشدگی از خویشتن را «سرمستی ناشی از ارتباطات» می‌نامد (که عنوان یکی دیگر از نوشته‌های او در سال ۱۹۸۷ است) و آن را وضعیتی می‌داند که سوژه به علت تقرب به ایماژها و اطلاعات آنی و پی‌آیند (بی‌وقفه)، به پرده‌ای برای نمایش تأثیر شبکه‌های شبیه‌ساز تبدیل می‌شود (بودریار ۱۹۸۸: ۲۷). به سخن دیگر، سیاحت در این ساحت‌های فوق‌واقعی، فرد را در معرض ایماژها و نشانه‌هایی قرار می‌دهد که ماهیت کاملاً گفتمانی دارند و نحوه‌ی تفکر و رفتار او را تعدیل یا حتی تعیین می‌کنند.

برخی دیگر از مواردی که ایماژها و مدل‌ها جایگزین واقعیت می‌شوند از این قرارند: تصاویر مجلات زنان از خانه‌های کمال‌مطلوب (خانه‌های دارای «کدبانو») و نیز نمایشگاه‌های تزئینات

داخلی خانه؛ مانکن‌های نمایشگاه‌های مُد و نیز آگهی‌های تجاری در تبلیغ لباس‌های «مُد روز»؛ و- مهم‌تر از همه - شبیه‌سازی‌های کامپیوتری. در همه‌ی این موارد، مدل تعیین‌کننده‌ی واقعیت می‌شود و فوق‌واقعیت هرچه بیشتر زندگی روزمره را محو می‌کند و جایگزین آن می‌شود. بدین ترتیب، نه فقط تشخیص شبیه‌سازی از زندگی واقعی کار بسیار دشواری می‌شود، بلکه همچنین وانمودگی به ملاکی برای سنجش زندگی واقعی تبدیل می‌شود. به سبب این معکوس‌شدگی است که بودریار در کتاب خود با عنوان *جنایت تمام‌عیار*، از «قتل امر واقع» صحبت می‌کند. شگفتا که این قتل در برابر چشمان ما انسان‌های عصر پسامدرن صورت می‌گیرد و با این همه ما آن را «طبیعی» و «عادی» تلقی می‌کنیم.

الینر هارتنی^۱ به مورد جالبی از شبیه‌سازی (قتل امر واقع) اشاره می‌کند که بسیار گویاست: در منطقه‌ای واقع در جنوب غربی فرانسه، غار زیبایی موسوم به لاسکو^۲ وجود دارد که به دلیل نقاشی‌های به‌جامانده از عهد پارینه‌سنگی بر دیوارهای آن (تصویرگری‌هایی که صحنه‌های شکار حیوانات توسط انسان‌های نخستین را نشان می‌دهد)، از جمله مراکز گردشگری در این کشور محسوب می‌شود و هر سال عده‌ی بسیار زیادی از آن بازدید می‌کنند. به منظور حفاظت از نقاشی‌های منحصربه‌فرد این غار، از سال ۱۹۶۳ ورود به داخل غار ممنوع شده است. اما در نزدیکی این غار معدن سنگی وجود دارد که در داخل آن، شکل بازآفرینی‌شده‌ای از این غار و نقاشی‌های آن را درست کرده‌اند تا گردشگران به جای دیدن خود غار، صورت شبیه‌سازی‌شده‌ی آن را ببینند. عجیب این‌جاست که تعداد کسانی که به بازدید این غار مصنوعی و نقاشی‌های کپی‌شده‌اش می‌روند، از انبوه گردشگرانی که قبلاً به دیدن غار واقعی می‌رفتند به هیچ وجه کمتر نشده است (هارتنی ۲۰۰۵: ۷). این رویداد بر دیدگاه بودریار مبنی بر «قتل امر واقع» صحّه می‌گذارد و ثابت می‌کند که شبیه‌سازی برای انسان‌های عصر پسامدرن می‌تواند به اندازه‌ی خود واقعیت، فریبنده یا التذاذآور باشد. غیاب واقعیت دیگر خاطر ما را آشفته نمی‌کند.

در نتیجه‌ی تفوق شبیه‌سازی بر واقعیت، جهان عبارت می‌شود از: مجموعه‌ی بیکرانی از وانموده‌های فاقد مرجع. در دوره‌ی مدرن، مفاهیمی همچون «جامعه»، «تاریخ» و «واقعیت» حکم مدلول‌هایی را داشتند که در نظام معناشناختی همان دوره از راه دال‌هایی آشنا ایجاد می‌شدند. در دوره‌ی پسامدرن این مدلول‌ها ملغی یا منحل شده‌اند و انسان امروز در محاصره‌ی دال‌های بدون مدلول

1. Eleanor Heartney

2. Lascaux

زندگی می‌کند. همان‌گونه که داگلاس کلنر^۱ متذکر می‌شود، مطابق با تبیین بودریار از دوره‌ی پسامدرن، در این جهان شبیه‌سازی‌های فاقد خاستگاه، «مزگان و الگوها هستند که ادراک فرد از خویشتن و نیز رابطه‌ی او با دیگران را رقم می‌زنند» و هویت افراد بر اساس ایماژهای شایع شکل می‌گیرد (یا در واقع تخصیص داده می‌شود) (کلنر ۲۰۰۲: ۵۲).

در واقع، هویت محصول نشانه‌هاست و نه امری ذاتی و درونی. بازتولید این ایماژهای شایع باعث می‌شود تا هویت آحاد منفرد و طبقات جامعه در توده‌ای بزرگ‌تر و همگون منحل شود. در جامعه‌ی پسامدرن، وانموده‌ها زیربنای فرهنگ و ساختارهای ایدئولوژیک را تشکیل می‌دهند و از این رو رابطه‌ی مستقیمی با قدرت مسلط دارند.

آیا جنگ خلیج فارس رخ نداد؟

تکنگاری بودریار با عنوان *جنگ خلیج فارس / رخ نداد*، جزو شناخته‌شده‌ترین آثار بودریار است و در بحث‌های نظری راجع به پسامدرنیسم بسیار مورد ارجاع قرار گرفته. اما از این نکته نباید غافل بود که بودریار، در مقام فیلسوف و منتقد فرهنگی‌ای که از راه مشاهده و ژرفاندیشی و مفهوم‌پردازی نظریه‌هایش را می‌پروراند، این نوشته را فی‌البداهه بر روی کاغذ نیاورد، بلکه دیدگاه‌هایش را به شیوه‌ای تطوری و تأمل‌آمیز مطرح کرد. او در ژانویه‌ی سال ۱۹۹۱، یعنی پیش از نخستین جنگ آمریکا با عراق، مقاله‌ای در نشریه‌ی فرانسوی *لیبراسیون* نوشت با عنوان «جنگ خلیج فارس / رخ نخواهد داد». وقتی جنگ آغاز شد، او در بحبوحه‌ی جنگ مقاله‌ای نوشت با عنوان «یا واقعاً جنگ خلیج فارس / در حال رخ دادن است؟» و سرانجام در ماه مارچ همان سال، پس از شکست عراق و پایان جنگ بود که او تکنگاری معروف با عنوان *جنگ خلیج فارس / رخ نداد* را منتشر کرد. این سبیر به روشنی نشان می‌دهد که بودریار، در مقام منتقد فرهنگی، به دقت تحولات سیاسی و اجتماعی مربوط به این جنگ را رصد و تحلیل کرد. بودریار در *جنگ خلیج فارس / رخ نداد* به نمونه‌ی مضحکی از «انحلال» متقابل تلویزیون و زندگی واقعی به درون یکدیگر اشاره می‌کند. در جریان جنگ اول آمریکا با عراق (برای بیرون راندن ارتش عراق از کویت)، مجری برنامه‌ی اخبار در شبکه‌ی تلویزیونی سی.ان.ان. اعلام می‌کند که اکنون گزارش زنده‌ی خبرنگاران مستقر در خلیج فارس درباره‌ی آخرین تحولات جنگ پخش خواهد شد، اما وقتی این خبرنگاران شروع به صحبت می‌کنند معلوم می‌شود که آنان خود مشغول تماشای شبکه‌ی یادشده هستند تا از آخرین وضعیت جنگ باخبر شوند (بودریار، ۱۹۹۵: ب: ۲). این رویداد مصداقی از فوق‌واقعیت در سومین ساحت آن است، زیرا

1. Douglas Kellner

گزارش خبرنگاران سی.ان.ان. به جای این‌که از واقعیت جنگ تهیه شود، از گزارش‌های شبکه‌ی یادشده تهیه شده بود. بینندگان تلویزیون قاعدتاً با تماشای گزارش‌های سی.ان.ان. نمی‌توانند از واقعیت جنگ آمریکا و عراق باخبر شوند. آنان صرفاً از گزارش‌های رسانه‌ها (در این مورد شبکه‌ی تلویزیونی سی.ان.ان.) درباره‌ی این جنگ باخبر می‌شوند و نه بیشتر از آن. ولی نکته‌ی مهم‌تر این است که حتی گزارشگران رسانه‌ها نیز بر اساس ایماژهای خود این رسانه‌ها واقعیت جنگ را گزارش می‌کنند (دیدگاهی پساساختارگرایانه که مطابق با آن، دال نه به مدلولی در واقعیت بیرونی، بلکه صرفاً به دالی دیگر ارجاع می‌کند.) با این حساب و برخلاف انتظار ما، واقعیت موجد اخبار نمی‌شود؛ برعکس، اخبار موجد واقعیت می‌شود.

از این رو، بودریار معتقد است که زندگی انسان معاصر، حتی بیشتر از آنچه در داستان‌های علمی - تخیلی می‌توان خواند، وضعیتی وهم مانند و خیال‌گون و باورنکردنی پیدا کرده است. اشاره به «وهم» و «خیال» و امر باورنکردنی، شباهتی با اصول سوررئالیسم دارد. اما از نظر بودریار، فوق‌واقعیت شکل تطوریافته‌ای از سوررئالیسم است. هنرمند یا نویسنده‌ی سوررئالیست، واقعیت را با صور خیالی که جنبه‌ی ناخودآگاهانه داشتند در می‌آمیخت تا ربط رؤیایا و کابوس‌های ما با رویدادها و تجربیات زندگی واقعی‌مان را معلوم کند. سوررئالیسم تلفیقی از امر واقعی و امر غیرواقعی بود. حال آن‌که امروزه امر غیرواقعی نه در رؤیا و کابوس، بلکه در تجربه‌های عینی در زندگی روزمره جلوه‌گر می‌شود. انواع بازنمایی‌های واقعیت که ما هر روز با آن‌ها مواجه می‌شویم، واجد عنصر غیرواقعی هستند. در گذشته برای دیدن سوررئالیسم باید به نمایشگاه‌های آثار هنری می‌رفتیم، اما امروزه برای دیدن فوق‌واقعیت کافی است در فرهنگ عامه مشارکت کنیم (مثلاً از طریق تماشای تلویزیون، رفتن به سینما، گوش کردن به موسیقی، تماشای مسابقات ورزشی در ورزشگاه‌ها، خواندن روزنامه، استفاده از اینترنت، شرکت در انتخابات، خرید از مجتمع‌ها و مراکز بزرگ تجاری و غیره.) در دنیای پسامدرن، سیاست و تاریخ و فرهنگ و خلاصه همه‌ی وجوه زندگی، مشحون از عناصر فوق‌واقعی شده‌اند.

غلط‌انداز بودن نام نگاری بودریار

عنوان کتاب بودریار (جنگ خلیج فارس/ رخ‌نداد) قدری غلط‌انداز است، زیرا از این عنوان در بدو امر چنین برمی‌آید که به اعتقاد بودریار می‌توان رخ دادن این جنگ را مورد تردید و مناقشه قرار داد و حتی مدعی شد که این جنگ فی‌الواقع هرگز به وقوع نپیوست. این استنباط نادرست از عنوان کتاب بودریار بسیاری از منتقدان او را خشمگین کرده است. برای مثال، دیوید لاین با لحنی طعنه‌دار و خشمگینانه می‌پرسد «مقصود بودریار [از این‌که جنگ آمریکا و عراق رخ‌نداد] چه بود؟ ... انکار این [حقیقت] که بر روی شن‌های بیابان‌ها خون ریخته شد

و خانواده‌های داغدار به سوگواری نشستند، قطعاً کاری غیراخلاقی است. آیا بودریار بیش از حد تلویزیون تماشا کرده [تا حدی که از تشخیص واقعیت عاجز شده] است؟!» (لاین ۱۹۹۹: ۶۷). اما کسانی از قبیل لاین که بودریار را این‌چنین به باد انتقاد می‌گیرند، از این نکته غفلت می‌کنند که بودریار به هیچ وجه منکر رخ دادن جنگ بین آمریکا و عراق نیست. مقصود بودریار از «رخ ندادن» جنگ خلیج فارس دقیقاً این است که اگر جنگ خلیج فارس را برابر با آن تصاویری بدانیم که از رسانه‌ها پخش شدند، آن‌گاه باید گفت که چنین جنگی هرگز رخ نداده است، زیرا این تصاویر رنج و محنت قربانیان بیگناه را نشان نمی‌دهند، بلکه فقط نتایج شگفت‌آور به‌کارگیری فناوری پیشرفته‌ی نظامی را به نمایش می‌گذارند. جنگ واقعی در خلیج فارس (برخلاف جنگ فوق‌واقعی خلیج فارس) خسارات انسانی فراوانی به بار آورد که در گزارش‌های خبری رسانه‌ها اصلاً منعکس نشده است، خساراتی که علاوه بر انسان‌های حاضر در زمان جنگ، شامل نسل‌های بعدی هم می‌شود (خساراتی مانند تأثیرات ژنتیکی ناشی از کاربرد سلاح‌های حاوی اورانیوم ضعیف‌شده یا بمب‌های فسفری).

اطلاعات و اخبار جبهه به منزله‌ی کالاهایی در سومین ساحت و نمودگی

هم در نخستین جنگ آمریکا با عراق (که نیروهای عراقی از کویت بیرون رانده شدند و اشغال این کشور پایان یافت) و هم در جنگ دوم این دو کشور (جنگی که منجر به سقوط صدام حسین شد)، اطلاعات و اخبار جبهه کالاهایی بودند که در سومین ساحت و نمودگی مصرف می‌شدند و لذا تماشای گزارش‌های خبری مربوط به جنگ آمریکا با عراق حسی هیجان‌آمیز شبیه به احساس ناشی از تماشای اخبار رقابت‌های ورزشی در المپیک یا تماشای سریال‌های پُرحادثه‌ی عامه‌پسند در بیننده به وجود می‌آورد. به قول کوین هارت^۱، تماشای تصاویر شبکه‌های خبری از بمباران‌های هوایی و انفجار ساختمان‌ها در این جنگ، بسیار مجذوب‌کننده‌تر از تماشای فیلم‌هایی مانند *جنگ ستارگان* بود (هارت ۲۰۰۸: ۷۵). ایضاً پیتر چایلدرز^۲ در نوشته‌ای با عنوان «*مقالات روزنامه‌ها: جنگ خلیج فارس*» در زمان واقعی و مکان مجازی^۳، در خصوص شباهت گزارش‌های خبری این جنگ با فیلم‌های سینمایی می‌نویسد: «نمایش جنگ خلیج فارس [فارس] مانند فیلم‌های هالیوود تنظیم شده بود، یعنی تصاویر اندکی از رنج و محنت انسان‌ها را شامل می‌شد، ولی در عوض انبوهی از تصاویر انواع سلاح،

1. Kevin Hart
2. Peter Childs

ساختمان‌های ویران‌شده و اهداف نظامی را نشان می‌داد» (چایلدز ۲۰۰۶: ۷۶).

جنگ به منزله‌ی نوعی کالا

یک جنبه‌ی دیگر این جنگ که بسیار مهم است اما معمولاً از دایره‌ی ملاحظات تحلیل‌گران سیاسی بیرون می‌ماند، موضوع تجارت و یافتن بازارهای جدید برای کالا است. از آن‌جا که در لابه‌لای گزارش‌های زنده‌ی شبکه‌های تلویزیونی از رویدادهای این لشکرکشی بزرگ و چند ملیتی هر چند دقیقه آگهی‌های تجاری نیز پخش می‌شدند، این جنگ معرکه‌ای شد برای این‌که نه فقط قدرت و برتری نظامی غرب بلکه همچنین کالاها و تولیدات غربی و برتری فناوری‌های آن در معرض نمایش قرار بگیرند. بدین ترتیب، پخش شدن این اخبار و گزارش‌ها صرفاً انتشار خبر نبود، بلکه بازاریابی تجاری و فرهنگی هم بود. به بیان دیگر، جنگ غرب و آمریکا باعث شد تا خود جنگ به نوعی کالا تبدیل شود.

جنگی روی مانیتور کامپیوترها و صفحه‌ی تلویزیون

بودریار در *جنگ خلیج فارس / رخ‌نداد*، اشاره می‌کند که پس از دو «جنگ گرم» (جنگ‌های جهانی اول و دوم) و «جنگ سرد» (تنش در روابط بین دو ابر قدرت شرق و غرب، شوروی و آمریکا)، منطق فناوری پسامدرن حکم می‌کرد که جنگ آمریکا با عراق نه از نوع «گرم» یا «سرد»، بلکه از نوع «جنگ مجازی» باشد (بودریار ۱۹۹۵: ۵۰). این جنگ بیشتر روی صفحه‌ی نمایشگر کامپیوتر انجام شد و نه، همچون جنگ‌های پیش از آن، روی زمین و در جبهه. ادعای گرافه‌نمای بودریار آن‌گونه که در عنوان تک‌نگاری او منعکس شده (این‌که جنگ خلیج فارس «رخ‌نداد»)، اشاره‌ای است به این‌که جنگ مذکور هیچ شباهتی به واقعیت جنگ‌هایی که تا آن زمان رخ داده بودند نداشت، زیرا «واقعیت» این جنگ با «فوق‌واقعیت» منتشرشده توسط رسانه‌های خبری گره خورده است.

شبیه‌سازی از جنگ آمریکا و عراق در بازی‌های کامپیوتری

تصاویر این دو جنگ آن‌گونه که توسط رسانه‌ها پخش شدند، بیشتر به بازی‌های کامپیوتری شبیه‌سازی‌شده‌ای شباهت داشتند که بسیار واقعی به نظر می‌رسند. در واقع، بسیاری از این بازی‌ها پس از انتشار فیلم‌ها و عکس‌های رسانه‌ها از جنگ آمریکا با عراق درست شدند. شباهت میان واقعیت عینی و واقعیت شبیه‌سازی‌شده یا مجازی در این بازی‌ها به قدری زیاد است که هنگام تماشای آن‌ها نمی‌توانیم مطمئن باشیم که گزارش یک شبکه‌ی تلویزیونی یا بازی‌ای دیجیتال را می‌بینیم. در گذشته گفته می‌شد که بازی، «توهم واقعیت» را ایجاد می‌کند. اما

بازی‌های کامپیوتری امکان چنین تمایزی بین «واقعیت» و «توهّم» را از ما سلب می‌کنند و حتی واقعی‌تر از خودِ واقعیت به نظر می‌رسند. به قول بودریار، «فروریختن واقعیت به درونِ فوق‌واقعیت مستلزم کپی‌برداری جزء به جزء از امر واقع است، کپی‌برداری‌ای که ترجیحاً می‌بایست بر مبنای واسطه‌ی بازتولیدکننده‌ی دیگری مانند آگهی‌های تجاری، عکاسی و غیره صورت بگیرد» (بودریار ۱۹۸۳ الف: ۱۴۱).

درست کردن نسخه‌ی بدلِ واقعیت (فوق‌واقعیت) با استفاده از تصویر و آگهی و شبیه‌سازی کامپیوتری، نهایتاً خودِ واقعیت را زایل می‌کند. بودریار در کتاب *در سایه‌ی اکثریت خاموش* در این باره چنین می‌نویسد: «امر فوق‌واقعی برابر با الغای امر واقعی است، اما نه از طریق تخریب خشونت‌آمیز واقعیت، بلکه از این طریق که امر فوق‌واقعی واجد امر واقعی می‌شود و قدرت آن را تا حد الگو ارتقا می‌دهد» (بودریار ۱۹۸۳ ب: ۸۴). علوم و فناوری نوین الگوهای برای ادراک جهان واقعی درست کرده‌اند که به مراتب از خودِ واقعیت پیچیده‌تر و واقعی‌ترند.

شروع انحلال متقابل تلویزیون و زندگی از زمان جنگ ویتنام (۱۹۷۳-۱۹۶۴)

می‌توان استدلال کرد که این انفجار درون‌ریز با گزارش‌های تلویزیونی از جنگ آمریکا با ویتنام شروع شد. در این جنگ بود که برای نخستین بار، به جای گزارش‌های مکتوبِ تهیه‌شده توسط گزارشگران از خط مقدم جبهه، تصاویری باورنکردنی از ویرانگری در گستره‌ای بسیار وسیع به مدد فناوری نوین در سرتاسر جهان پخش شد. گزارش‌های جنگ ویتنام - که در سال ۱۹۶۴ آغاز شد و تا سال ۱۹۷۳ ادامه یافت - از این منظر، رویدادی تاریخی و یکی از نشانه‌های ورود به دوره‌ی پسامدرن است. کاربرد فناوری پیچیده برای کشتار وسیع در این جنگ (از جمله بمب‌های ناپالم)، یکی از نخستین محرک‌های ناباوری به کارکرد فناوری در جامعه‌ی معاصر بود، ضمن این‌که این جنگ همچنین موجد ناباوری پارانویایی به سیاستمداران و گردانندگان جنگ نیز شد. حاصل اعزام بیش از نیم میلیون نظامی آمریکایی به ویتنام، بازگشت پنجاه هزار جسد کفن‌شده‌ی آنان به کشورشان و شکست ابرقدرت آمریکا در برابر کشوری نسبتاً کوچک و ضعیف بود. این باور که سربازان آمریکایی با علم به این‌که توسط ویتکونگ‌ها کشته خواهند شد به جبهه‌ی جنگ در ویتنام فرستاده می‌شدند، زمینه‌ساز خلق آثار ادبی و هنری پسامدرنی شد که در آن‌ها نیروهای مرموز و مخوف برای نابودی انسان‌های بیگناه توطئه می‌چینند. این‌که قدرت سر‌ناپیدایی دارد و در نهان برنامه‌ریزی می‌کند، حسی پسامدرن و برآمده از این قبیل تجربه‌های دهشتبار است. بی‌تردید انتشار تصاویر و فیلم‌های برداشته‌شده از صحنه‌های این جنگ خونبار، جزو اولین مصداق‌های هر سه مفهوم مهم در نظریه‌ی بودریار (وانمودگی، انفجار

درون‌ریز و فوق‌واقعیت) بود.

با این حال، در مقام مقایسه با گزارش‌های رسانه‌ها از جنگ آمریکا با عراق، به این نکته باید توجه داشت که برخلاف جنگ ویتنام، جنگ عراق نخستین منازعه‌ی مسلحانه‌ی بین‌المللی بود که به‌طور زنده تحت پوشش برنامه‌های خبری شبکه‌های تلویزیونی قرار گرفت و تصاویر آن نه فقط در آمریکا بلکه همچنین در سراسر جهان پخش شد.

نتیجه‌گیری

نظریه‌ی بودریار درباره‌ی کارکرد رسانه‌ها در عصر پسامدرن، از دو جهت بر تحلیل‌های اجتماعی و فرهنگی تأثیر گذاشته است. نخست این‌که بودریار مجموعه‌ای از مفاهیم جدید را در قالب اصطلاحات خاص خود وارد دایره‌ی واژگان تخصصی پژوهشگران فرهنگ کرد. اصطلاحاتی همچون «ارزش‌نشان‌های»، «وانمودگی»، «انفجار درون‌ریز»، «فوق‌واقعیت» و امثال آن‌ها، هر یک بر مفهومی دلالت می‌کنند که بودریار در نظریه‌اش پروراند. او با افزودن بر غنای اصطلاحات متداول در حوزه‌ی رسانه‌ها، امکانات بیشتری برای توصیف کارکرد رسانه‌ها فراهم آورد. دومین تأثیر مهم نظریه‌ی بودریار این بوده است که او روش‌شناسی متمایز خود را برای تحلیل نحوه‌ی انعکاس واقعیت در رسانه‌ها مطرح کرد.

تا پیش از بودریار، رسانه‌ها یا منعکس‌کننده‌ی بی‌طرف اطلاعات و اخبار محسوب می‌شدند و یا تحریف‌کنندگان واقعیت. بودریار با مطرح کردن نظریه‌ی «فوق‌واقعیت»، از همه‌ی نظریه‌های پیشین درباره‌ی رسانه‌ها فاصله گرفت و شیوه‌ی جدیدی را برای کاویدن ایماژهای منتشرشده توسط رسانه‌ها پیشنهاد کرد. در شیوه‌ی او، عملکرد رسانه‌ها نه از حیث وفاداری به واقعیت یا دور شدن از آن، بلکه از حیث برساختن فوق‌واقعیت‌ها مورد بررسی قرار می‌گیرد. مطابق با این دیدگاه پساساختارگرایانه، بازتولید اطلاعات در رسانه‌ها، ایجاد زنجیره‌های بی‌پایانی از مدلول‌هایی است که به هیچ دالی ارجاع نمی‌کنند. در چنین وضعیتی، رسانه‌ها با اشاعه‌ی نشانه‌های تهی و معنا باخته، یافتن مرجع یا مصداق برای اخبار را ناممکن می‌کنند.

منابع

- Barker, Chris (2003) *Cultural Studies: Theory and Practice*, 2nd ed., London: Sage Publications.
- Baudrillard, Jean (1975) *The Mirror of Production*, trans. Mark Poster. St Louis: Telos.
- ----- (1983a) *Simulations*, trans. Paul Foss, Paul Patten and Philip Beitchman. New York: Semiotext(e).
- ----- (1983b) *In the Shadow of the Silent Majorities ... or the End of the Social and Other Essays*, trans. Paul Foss, Paul Patton and John Johnson. New York: Semiotext(e).
- ----- (1988) *America*, trans. Chris Turner. London: Verso.
- ----- (1991) *Seduction*, trans. Brian Singer. New York: St. Martin's Press.
- ----- (1994a) *Simulacra and Simulations*, trans. S. Faria and Ann Arbor. MI: University of Michigan Press.
- ----- (1994b) *The Illusion of the End*, trans. Chris Turner. Cambridge: Polity Press.
- ----- (1995a) *Symbolic Exchange and Death*, trans. Iain Hamilton Grant with an introduction by Mike Gane. London: Sage Publications.
- ----- (1995b) *The [Persian] Gulf War Did Not Take Place*, trans. Paul Patten. Sydney: Power.
- Childs, Peter (2006) *Texts: Contemporary Cultural Texts and Critical Approaches*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Hart, Kevin (2008) *Postmodernism*. Oxford: Oneworld Publications.
- Heartney, Eleanor (2005) *Postmodernism*. London: Tate Publishing.
- Kellner, Douglas (2002) "Jean Baudrillard", in *Postmodernism: The Key Figures*, ed. Hans Bertens and Joseph Natoli. Oxford: Blackwell.
- Lyon, David (1999) *Postmodernity*, 2nd ed. Buckingham: Open University Press.