

■ مقاله پژوهشی

مطالعه‌ای بر اثرات واقعیت مجازی بر جامعه از منظر ژان بودریار^۱ (۲۰۰۷-۱۹۲۹) (مطالعه موردی: فیلم سیمون^۲ ساخته آندرو نیکول^۳)

بنفشه جاهد* | علی اصغر فهیمی‌فر^۲

۱- دانشجوی ارشد پژوهش هنر، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران. (نویسنده مسئول)*
۲- دانشیار گروه پژوهش هنر، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران.

تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۴/۰۴/۲۶
تاریخ پذیرش مقاله: ۱۴۰۴/۰۵/۲۰
صفحات: ۳۴ - ۴۳

چکیده

رشد سریع فناوری‌های نوین و تغییر در شیوه‌های ادراک واقعیت، مفهوم فراواقعیت و شبیه‌سازی، نقش مهمی در تحلیل تأثیرات اجتماعی و فرهنگی واقعیت مجازی ایفا می‌کند. بدین منظور، اثرات واقعیت مجازی بر جامعه از منظر نظریه‌های ژان بودریار در فیلم «سیمون» ساخته آندرو نیکول مورد بررسی قرار گرفته است. روش تحقیق پژوهش، توصیفی-تحلیلی بوده و با بررسی و تحلیل دیالوگ‌ها و نشانه‌شناسی نمادهای بصری انجام شده است. یافته‌ها نشان می‌دهد که واقعیت مجازی، با محو کردن مرزهای بین واقعیت و وانموده، موجب تغییر در ادراک اجتماعی، هویت فردی و تعاملات انسانی می‌شود. براساس دیدگاه بودریار، جامعه معاصر در حال حرکت به سوی جهانی از وانموده‌ها است که در آن بازنمایی‌ها و شبیه‌سازی‌ها جایگزین حقیقت می‌شوند. فیلم سیمون را می‌توان نمونه‌ای روشن از نظریه‌های ژان بودریار درباره شبیه‌سازی، فراواقعیت، و پسانسان‌گرایی دانست که در آن، واقعیت مجازی نه تنها جایگزین واقعیت می‌شود؛ بلکه هویت انسانی را نیز بازتعریف می‌کند.

واژگان کلیدی: واقعیت مجازی، ژان بودریار، فراواقعیت، رسانه، سینما، فیلم سیمون

1* - banafsheh_jahed@modares.ac.ir

2 - afahimifar@modares.ac.ir



■ Research Article

A Study On The Effects Of Virtual Reality On Society, Based On Theory Of Jean Baudrillard (1929-2007) (Case Study: The movie «S1m0ne» Directed by Andrew Niccol)

Banafsheh Jahed^{1*} | Ali Asghar Fahimifar²

1- MA Student in Art Research, Faculty of Art and Architecture, Tarbiat Modares University, Tehran, Iran (Corresponding Author)*

2- Associate Professor, Art Research Department, Faculty of Art and Architecture, Tarbiat Modares University, Tehran, Iran

Receive Date: 2025/07/17

Accept Date: 2025/08/11

Pages: 34-43

Abstract

The rapid advancement of emerging technologies and the transformation of modes of perceiving reality have brought the concepts of hyperreality and simulation to the forefront of socio-cultural analysis of virtual reality. This study examines the social effects of virtual reality through the theoretical lens of Jean Baudrillard, using Andrew Niccol's film S1m0ne as a case study. The research employs a descriptive-analytical methodology, analyzing and examining dialogues and the semiotics of visual symbols within the film. By dissolving the boundaries between the real and the simulated, findings indicate that virtual reality alters social perception, individual identity, and human interactions. According to Baudrillard, contemporary society is increasingly moving toward a world of simulacra, where representations and simulations replace reality. S1m0ne is a compelling illustration of Baudrillard's theories on simulation, hyperreality, and posthumanism, depicting a realm in which virtual reality not only supplants the real but also redefines human identity.

Keywords: Virtual Reality, Jean Baudrillard, Hyperreality, Media, Cinema, S1m0ne.



1*- banafsheh_jahed@modares.ac.ir

2- afahimifar@modares.ac.ir

مقدمه

واقعیت مجازی^۱ یکی از مفاهیم تأثیرگذار و پدیده‌ای نوین در عصر دیجیتال بوده که به‌ویژه در دو دهه گذشته به‌عنوان ابزاری برای خلق تجربه‌های متفاوت به‌سرعت گسترش یافته است. استیون ام. لاوله، در کتاب «واقعیت مجازی» این عبارت را این‌گونه تعریف می‌کند: «القای رفتار هدفمند در یک موجود زنده با استفاده از تحریک حسی مصنوعی، درحالی‌که موجود زنده کم یا هیچ آگاهی از مداخله ندارد» (لاواله، استیون، ۲۰۱۹). در دنیای معاصر، فناوری‌های نوظهور به‌ویژه واقعیت مجازی به‌سرعت در حال ایجاد تغییر و تحول در جنبه‌های مختلف زندگی اجتماعی و فرهنگی انسان‌ها هستند و به‌عنوان یکی از پیشرفته‌ترین ابزارهای ارتباطی و تجربیاتی به‌شمار می‌رود که تأثیرات عمیقی بر جامعه داشته است. فناوری واقعیت مجازی با ایجاد تجربیات غوطه‌ورانه و شبیه‌سازی واقعیت، مرزهای بین واقعیت و مجاز را محو کرده و مفاهیم جدیدی از واقعیت را به‌وجود آورده است. در دنیایی که واقعیت مجازی مرزهای بین واقعیت و خیال را به چالش می‌کشد، بررسی تأثیرات آن بر ساختارهای اجتماعی و فرهنگی، نه‌تنها ضروری؛ بلکه کلیدی برای درک آینده بشر در عصر دیجیتال است. ژان بودریار، فیلسوف و نظریه‌پرداز اجتماعی، در نظریه‌های خود به بررسی پدیده‌های مشابه پرداخته و مفاهیمی همچون «فراواقعیت» و «شبیه‌سازی» را مطرح و تحلیل‌های عمیقی را درباره چگونگی تأثیر رسانه‌ها و نمادها بر واقعیت اجتماعی ارائه کرده است. فیلم هالیوودی «سیمون» به‌عنوان یک مطالعه موردی و نمونه پژوهش پیش رو است. این فیلم موارد بسیاری از تأثیرات واقعیت مجازی بر جامعه را به تصویر می‌کشد و با شرح داستانی که در آن یک شخصیت مجازی به نام سیمون به‌عنوان یک ستاره سینما معرفی می‌شود، تأثیرات واقعیت مجازی بر ادراک عمومی و تعاملات اجتماعی را به نمایش می‌گذارد. این فیلم هالیوودی، به‌عنوان یک نمونه بارز از واقعیت مجازی، چالش‌ها و فرصت‌هایی را که این فناوری برای هویت، روابط اجتماعی و تجربیات انسانی فراهم می‌آورد، به تصویر کشیده و پرسش‌های بنیادی درباره نقد واقعیت، تظاهر و حقیقت را در قالب آرای بودریار مطرح می‌کند.

باتوجه به این موضوع، تحقیق پیش رو، به بررسی اثرات واقعیت مجازی بر جامعه از منظر نظریات ژان بودریار می‌پردازد و سعی می‌کند با مطالعه موردی فیلم «سیمون» و تحلیل دقیق فیلم، نشان دهد که چگونه این اثر هنری می‌تواند به درک عمیق‌تری از وضعیت امروز جامعه، چالش‌های هویتی و تأثیرات واقعیت مجازی بر آن دست یابد. این تحلیل می‌تواند به روشنگری در برابر سیلاب اطلاعات،

تصویرسازی‌های نادرست و تمسخر واقعیت در دنیای معاصر کمک کند و نقش واقعیت مجازی را در شکل‌گیری این شرایط به تصویر بکشد. هدف اصلی پژوهش در نوشتار پیش رو، بررسی چگونگی تغییرات در مفاهیم واقعیت و مجاز و تأثیرات اجتماعی و فرهنگی ناشی از این تغییرات و همچنین کشف مضامین آشکار و پنهان نشانه‌های آن در متن فیلم است.

روش پژوهش

در این مطالعه، فیلم «سیمون» به‌عنوان یک متن فرهنگی در نظر گرفته شده و با بررسی عناصر مختلف آن از جمله دیالوگ‌ها، تصاویر و نمادها، به استخراج معنا و مضامین فیلم خواهیم پرداخت. لذا با تحلیل متن و محتوای فیلم سینمایی هالیوودی «سیمون» به کارکرد واقعیت مجازی و تأثیرات آن بر جامعه از دیدگاه ژان بودریار پرداخته و یافته‌های تحقیق را نیز به‌صورت توصیفی-تحلیلی ارائه خواهیم داد. ظهور فناوری واقعیت مجازی در قالب محصولات هنری، سؤالات متعددی درباره تمایز میان واقعیت و واقعیت مجازی ایجاد کرده است. این پژوهش در پی پاسخ به سؤالات ذیل است: کارکرد واقعیت مجازی و نشانه‌های محو شدن واقعیت و مجاز در فیلم سیمون چگونه شناسایی و تبیین می‌شود؟ واقعیت مجازی چه تأثیری بر ادراک عمومی و تعاملات اجتماعی دارد؟

چگونه می‌توان تأثیرات واقعیت مجازی بر جامعه را از منظر نظریه‌های بودریار تحلیل کرد؟

در واقع قرار است فیلم سیمون براساس نظریات بودریار خوانش گردد. روش تحقیق این مطالعه تحلیلی و توصیفی است و فیلم «سیمون» به‌عنوان نمونه پژوهش، از منظر ژان بودریار، مورد تجزیه و تحلیل نشانه‌شناسی در فرم و محتوا قرار خواهد گرفت. جمع‌آوری اطلاعات نیز از طریق مشاهده و تحلیل محتوای فیلم و با استناد به منابع کتابخانه‌ای صورت می‌پذیرد.

پیشینه پژوهش

سینمای دیجیتال یکی از مواردی است که مفهوم واقعیت مجازی، در محتوای آن به کرات دیده می‌شود. فیلم اکشن علمی-تخیلی «ماتریکس» به نویسندگی و کارگردانی «وایچوفسکی‌ها»، ذهن مردم را با واقعیت شبیه‌سازی شده، آشنا کرد. در فیلم «آواتار» اثر «جیمز کامرون»، انسان‌ها بدن‌های بیگانه را کنترل می‌کنند. «عرشه بدل»، در مجموعه داستان‌های تخیلی پیش‌تازان فضا، اتاق‌های ویژه‌ای است در ستاره‌پیماها و اختراپایگاه‌ها؛ عرشه بدل، شکل پیشرفته‌ای

نحوه دستکاری نرم‌افزاری واقعیت فیزیکی و عینی است." بسیاری از محققان به بررسی اثرات رسانه و تکنولوژی بر هویت و واقعیت اجتماعی پرداخته‌اند. یکی از نظریه‌پردازان برجسته در این زمینه، ژان بودریار است که با نظریه‌هایش در مورد واقعیت و نشانه‌شناسی، به تجزیه و تحلیل اثرات رسانه و تکنولوژی بر هویت و واقعیت اجتماعی پرداخته است. بودریار در آثار خود به مفهوم "شبیه‌سازی" و "شبیه‌سازی نشانه‌ها" اشاره می‌کند و می‌گوید که در جامعه مدرن، واقعیت به یک سری نشانه‌ها و تصاویر تبدیل شده است که می‌تواند مطابق با خواست و نیازهای رسانه‌ها و فرهنگ مصرفی شکل بگیرد. از این رو، واقعیت مجازی می‌تواند به عنوان یکی از ابزارهای قدرت و کنترل اجتماعی مورد بررسی قرار گیرد. ژان بودریار، فیلسوف و جامعه‌شناس فرانسوی، با مطرح کردن مفاهیم شبیه‌سازی و نشانه‌ها، پایه‌گذار برخی از مهم‌ترین مباحث در زمینه تأثیر رسانه و تکنولوژی بر واقعیت اجتماعی بود. در کتاب‌های خود مانند "سمبل‌ها و نشانه‌ها" (۱۹۸۱) و "در نظام‌های مصرف" (۱۹۷۰)، او توصیف می‌کند که چگونه جامعه معاصر به شدت به تصاویر و نشانه‌ها وابسته است و واقعیت به یک سری شبیه‌سازی‌ها تبدیل شده است (بودریار، ۲۰۰۱).

در سال‌های اخیر، پژوهش‌هایی تحت تأثیر نظریات ژان بودریار و موضوعاتی از جمله فراواقعیت، بازنمایی، شبیه‌سازی، مصرف‌گرایی، تأثیرات واقعیت مجازی بر ایجاد و تقویت ارزش‌های فرهنگی، تغییرات در ادراک اجتماعی و تأثیر بر روابط انسانی مورد توجه واقع شده است. ژان بودریار، فیلسوف پست‌مدرن، معتقد است بازنمایی در دنیای معاصر باعث محوشدن امر واقعی شده و هنرهای جدید باید ارتباط با مخاطب و بیان ایده‌های هنرمند را در اولویت قرار دهند، نه فقط زیبایی هنری. همایونفر و همکاران (۱۴۰۱) در پژوهشی به تحلیل و بررسی هنر تعاملی براساس نظریه فراواقعیت پرداختند. در این پژوهش توصیفی-تحلیلی، به بررسی و تفسیر هنر تعاملی به‌ویژه هنر تعاملی دیجیتال پرداخته شده است. چیدمان‌های تعاملی دیجیتال، به عنوان آثار تعاملی بهره‌گیر از فناوری‌های نو، نمونه مطالعاتی این پژوهش است. پژوهش یاد شده با تکیه بر نظریات او، عواملی را که تجربه مخاطب در هنر تعاملی را فرا واقعی می‌سازند، بررسی کرده است. نتایج نشان می‌دهد هنر تعاملی، از طریق تعامل، تخیل، حس، سوژه و ابژه، می‌تواند تجربه‌ای فرا واقعی ایجاد کند که این امر در چیدمان‌های تعاملی دیجیتال مشاهده می‌شود (همایونفر و همکاران، ۱۴۰۱).

در پژوهشی به قلم فرح‌بخش پور و شایگان‌فر (۱۳۹۹) به مفهوم ناپیدی هنر در عصر فراواقعیت پرداخته شده است. از دهه

است از واقعیت مجازی، طرح هولوگرافیک، پیام «پرنسس لیا» را در «جنگ ستارگان» فعال کرد. ربات قاتل در فیلم «ترمیناتور»، ساخته «جیمز کامرون» و «گیل آن‌هارد» نیز ترکیبی از هوش مصنوعی و رباتیک است.

فیلم او فیلمی در گونه کمدی-درام رمانتیک به نویسندگی و کارگردانی اسپایک جونز است. محوریت داستان در مورد مردی است که با یک سیستم عامل هوشمند رایانه‌ای که دارای صدا و شخصیت یک زن است، رابطه عاطفی برقرار می‌کند. در نهایت، سریال «دنیای غرب» ساخته «جانانان نولان» و «لیزا جوی» گام‌های بلندی در این زمینه برداشته است. در این سریال مسائلی در مورد تعامل با شخصیت‌های مبتنی بر واقعیت‌های مجازی مطرح می‌شود.

برخی پژوهشگران به بررسی رابطه تکنولوژی دیجیتال با سینما پرداخته و تأثیرات و تعاملات آن‌ها را مورد بررسی قرار داده‌اند. ندایی و خانلری (۱۳۹۷)، در پژوهشی تحلیلی-توصیفی با بررسی فیلم‌های شاخص سینمای دیجیتال، نظامی از وانموده‌ها را مورد تجزیه و تحلیل قرار داده‌اند. ایشان بر این عقیده‌اند که سینمای دیجیتال، نوعی نگاه زیبایی‌شناسانه پدید می‌آورد که در آن وانموده‌ها بر نگاه مخاطب تسلط می‌یابند و بر این اساس می‌توان گفت دنیای امروز را نوعی متافیزیک دیجیتال رقم می‌زند. در این پژوهش، نویسندگان بحث «وانموده» و «واقعیت» را از بحث‌های مهم سینمای دیجیتال برشمرده‌اند و این نتیجه را مطرح کرده‌اند که دیگر در هیچ فیلمی نمی‌توان با اطمینان گفت کدام لحظه واقعی و کدام وانموده است؛ لذا سینما به سمت خلق جهانی می‌رود که معادلی در بیرون ندارد؛ اما به شدت باورپذیر است و به این ترتیب واقعیتی نو در جهان وانمایی شده شکل می‌گیرد.

زین‌العابدینی و محمودی‌بختیاری (۱۴۰۲)، تغییرات شیوه‌های بیانی سینما در عصر دیجیتال را در مطالعه‌ای با هدف بنیادین و با بررسی ۲۲ فیلم از سینمای تجربه‌گرا و داستانگوی آمریکا، مورد مذاقه و تطبیق قرار داده‌اند. از نتایج این تحقیق پس از مذاقه فراوان، مواجهه خاصگی سینما با جهش و دگرگونی‌هایی است که از تحول هنر سینما و تأثیر صنعت و تفکر دیجیتالی ناشی می‌شود. برخی نتایج دیگر شامل «برساختگرایی واقعیت» نیز از پژوهش مذکور حاصل شده که بدین صورت توسط نویسندگان عنوان شده است: «احترامی که برای بازتاب و بازنمایی بدون دخل و تصرف واقعیت در سینمای گذشته رعایت شده و خاصگی آن را دربردارد، در سینمای دیجیتال مورد توجه نیست و دستکاری، خدشه نمودن، وانمایی یا بازنمایی مجازی، جهان فیلمیک اثر را شکل می‌دهد. زیبایی‌شناسی سینمای دیجیتال متأثر از

۱۹۶۰، با افزایش تعداد تصاویر در زندگی روزمره، مفهوم وانموده در نقد هنری مطرح شد. فناوری سایبرنتیک در دوره پسامدرن به شبیه‌سازی‌های تصویری منجر شده است. به اعتقاد بودریار، در این دوران، وانموده‌ها تمامی جنبه‌های زندگی بشر را تسخیر کرده‌اند و از واقعیت قابل تشخیص نیستند. تصاویر در پسامدرنیسم نه تنها واقعیت را نشان نمی‌دهند؛ بلکه خود جایگزین آن می‌شوند. عکاسی در این دوره تحت تأثیر اندیشه‌های بودریار است و عکاسان پسامدرن بر اتمام جهان تصویری تأکید دارند، معتقدند تنها حقیقت موجود، جهان عکاسی شده است. متفکران پسامدرن، از جمله بودریار، معتقدند که بازنمایی همه چیز است. ریچارد پرینس، هنرمند پسامدرن، با استفاده از تصاویر دیگر هنرمندان، تمایز بین اصل و کپی را از بین می‌برد. این پژوهش با تحلیل نظریات بودریار درباره ناپیدی هنر معاصر و تبیین آثار پرینس، نشان می‌دهد که پرینس چگونه از ماهیت تصویر به عنوان وانموده استفاده کرده است (فرح‌بخش‌پور، شایگان‌فر، ۱۳۹۷). مختصات و مفهوم "مسئولیت اجتماعی" در نظریه‌های بودریار در یک مطالعه تطبیقی توسط نورانی و همکاران (۱۴۰۰) مورد بررسی قرار گرفته است. این پژوهش به تحلیل ماهیت و تعریف مسئله اجتماعی در رویکردهای مدرن و پست‌مدرن پرداخته است. امیل دورکیم، مسئله اجتماعی را یک واقعیت عینی و مستقل می‌داند که بر اساس عمومی نبودن، فقدان کارکرد و تجاوز از حدود طبیعی جامعه، شناسایی می‌شود. در مقابل، ژان بودریار معتقد است که مسئله اجتماعی برساختی ذهنی است که ریشه در منافع مراکز قدرت دارد و از طریق رسانه و نظام زبانی هر گروه اجتماعی ایجاد می‌شود. این اختلاف نظرات، بیانگر تفاوت‌های بنیادی میان دورویکرد است (نورانی و همکاران، ۱۴۰۰).

طبق نتایج این پژوهش، ژان بودریار بار وجود عینی و مستقل پدیده‌های اجتماعی، معتقد است که واقعیت‌های جمعی برساختی ذهنی‌اند که از خلال نظام زبانی هر گروه اجتماعی پدیدار می‌شوند. از دید او، جهان اجتماعی محصول این نظام زبانی است که معانی دال‌های آن بر اساس ساختار روابط دوگانه و تفاوتی شکل می‌گیرد و ریشه در ارزش‌های اجتماعی دارد. در این الگو، هر دال به نسبت‌های مختلفی با دال‌های مقابل خود (مانند واقعیت/توهم، علم/جهل، مرد/زن) معنا می‌یابد و به دلیل ریشه‌های جنسیتی، قومیتی، ملی، دینی، نژادی و طبقاتی تغییر می‌کند. بنابراین، معناها ثابت و ابدی وجود ندارد و همه چیز نسبی است. این رویکرد به نفی واقعیت اجتماعی مستقل می‌انجامد.

بودریار بار وجود عینی پدیده‌های اجتماعی، واقعیت‌های

جمعی را برساختی ذهنی می‌داند که از نظام زبانی هر گروه اجتماعی نشئت می‌گیرند. او معتقد است مسائل اجتماعی هم محصول همین نظام زبانی و ساختار قدرت هستند و هیچ معیار عینی برای تشخیص آن‌ها وجود ندارد. مسائل اجتماعی نسبی و وابسته به نظام زبانی و ارزش‌های اجتماعی قدرت‌مدار هر گروه هستند.

تفاوت دیدگاه میان بودریار و متفکران مدرن به تغییرات جهانی و تاریخی دوران پسامدرن برمی‌گردد که با تردید نسبت به آرمان‌های مدرن و نظم اجتماعی، به بنیان‌های آزادتر و انسانی‌تر می‌نگرد. بودریار در دوره‌ای زندگی می‌کرد که تجربه جنگ‌ها، زیاده‌طلبی‌های سیاسی و خشونت‌های اقتصادی، تردیدهای جدی درباره توانایی علم در شکل‌گیری نظم انسانی ایجاد کرده بود؛ سرمایه‌داری جهانی شده و مراکز قدرت با تسخیر رسانه‌ها، جهانی برساخته از واقعیت‌های ذهنی و تحت کنترل خود خلق کرده‌اند. این تغییرات باعث شده نظام سرمایه‌داری در عصر پسامدرن با نفوذ در زندگی اجتماعی، نظم مألوف را مخدوش کرده و جهان مطلوب خود را بسازد (همان).

رضایی تالارپشتی و همکاران (۱۳۹۸)، در پژوهشی به تحلیل و بررسی رمان "برفک" اثر داندلیو با تکیه بر مفاهیم فراواقعیت و وانمایی که از موضوعات محوری نظریه ژان بودریار هستند، می‌پردازد. از دیدگاه بودریار، در جامعه معاصر، واقعیت جایگاه خود را از دست داده و به فراواقعیت تبدیل شده که این وضعیت ناشی از سلطه رسانه‌های جمعی و مصرف‌گرایی است. او جامعه آمریکا را نمونه بارز این وضعیت می‌داند. رمان "برفک" که وضعیت پسامدرن جامعه آمریکا را از طریق زندگی روزمره خانواده گلدنی ترسیم می‌کند، برای تحلیل در چهارچوب نظریات بودریار مناسب است. این پژوهش به دنبال یافتن مصادیق فراواقعیت و وانمایی در رمان و تأثیرات این مفاهیم بر زندگی و رویکرد شخصیت‌های رمان است. مقاله در نهایت، حقیقت گمشده عصر حاضر را ناشی از تسلط فرهنگ مصرف‌گرایی و رسانه‌ها می‌داند (رضایی تالارپشتی و همکاران، ۱۳۹۸).

این پژوهش به تحلیل و بررسی مفاهیم وانمایی و فراواقعیت در رمان "برفک" اثر داندلیو می‌پردازد. بودریار معتقد است که در جامعه معاصر، وانمایی جایگاه واقعیت را اشغال کرده و واقعیت به شکل تشدید یافته یا فراواقعیتی ظاهر می‌شود. این وضعیت منجر به سرگشتگی و شکاکیت نسبت به امر واقعی شده است. رمان "برفک"، از طریق ابزارهای تکنولوژیکی مانند رسانه‌های جمعی و تبلیغات و با میل به مصرف‌گرایی، سعی در

که نقدی هوشمندانه بر قدرت رسانه، شبیه‌سازی و ساخت واقعیت در دنیای مدرن ارائه می‌دهد. داستان فیلم دربارهٔ ویکتور ترانسکی، یک کارگردان شکست‌خورده است که یک بازیگر مجازی به نام سیمون خلق می‌کند. سیمون در ابتدا تنها یک ابزار سینمایی برای ویکتور است؛ اما به مرور از کنترل او خارج شده و به پدیده‌ای جهانی تبدیل می‌شود. در این تحلیل، فیلم را براساس نظریهٔ فراواقعیت بودریار بررسی کرده و شرح می‌دهیم؛ سپس انواع تحلیل‌های ممکن از جنبه‌های مختلف همچون دیالوگ‌ها، عناصر سینمایی، مفاهیم نمادین و... را ارائه خواهیم داد.

فیلم سیمون از منظر فراواقعیت^۷ بودریار: ژان بودریار، فیلسوف پست‌مدرن، در نظریهٔ فراواقعیت استدلال می‌کند که رسانه‌ها و بازنمایی‌های دیجیتال باعث می‌شوند تمایز بین واقعیت و خیال از بین برود. به بیان دیگر، نسخه‌های شبیه‌سازی‌شده از واقعیت، خود به قدری قدرت می‌یابند که جایگزین واقعیت اصلی می‌شوند. فیلم سیمون نمونه‌ای کامل از این مفهوم است.

سیمون به عنوان یک شبیه‌سازی محض^۸: سیمون در این فیلم، یک فرد حقیقی نیست؛ بلکه یک ساختهٔ کامپیوتری است که کاملاً از طریق نرم‌افزار شکل گرفته است. او دارای جسم فیزیکی نیست، هرگز نمی‌خوابد، نمی‌میرد، پیر نمی‌شود و اساساً از قوانین طبیعت تبعیت نمی‌کند؛ اما علی‌رغم این، مردم او را واقعی‌تر از یک بازیگر حقیقی می‌پندارند. طبق نظریهٔ بودریار، سیمون یک بازنمایی نیست؛ بلکه شبیه‌سازی است، یعنی هیچ‌گونه ارجاعی به یک واقعیت اولیه ندارد. درحالی‌که بازیگران معمولی به افراد واقعی ارجاع دارند، سیمون بدون هیچ‌گونه منشأ واقعی خلق شده است. فراواقعیت: واقعیتی که از خود واقعیت «واقعی‌تر» است. در فیلم، سیمون تنها یک تصویر دیجیتال است؛ اما محبوبیت او چنان افزایش می‌یابد که حتی زمانی که ویکتور حقیقت را افشا می‌کند، مردم او را باور نمی‌کنند. در اینجا فراواقعیت به وضوح دیده می‌شود:

رسانه‌ها سیمون را بیش از حد واقعی و بی‌نقص جلوه می‌دهند، تا حدی که مردم نمی‌توانند باور کنند که او وجود خارجی ندارد.

مردم به جایی می‌رسند که حقیقت را انکار می‌کنند و ترجیح می‌دهند به واقعیتی که ساختهٔ رسانه است، ایمان بیاورند.

سیمون حتی از یک بازیگر واقعی جذاب‌تر و محبوب‌تر است؛ زیرا از هرگونه خطا و نقص انسانی مبرا است. این جنبه دقیقاً همان چیزی است که بودریار از آن به عنوان جایگزینی واقعیت با شبیه‌سازی محض یاد می‌کند.

جایگزین کردن امور فراواقعی به جای واقعیت مفقود شده دارد. شخصیت‌های رمان در تشخیص واقعیت از وانمایی ناتوان هستند و در نهایت، وانمایی بر امور مسلط شده و به تولید واقعیت می‌پردازد (همان).

علیرضایی و همکاران (۱۳۹۹) در پژوهشی که با استناد به منابع معتبر و روش توصیفی-تحلیلی انجام گرفته، به بررسی تغییرات در بازنمایی واقعیت در عکاسی و سینما با توجه به ظهور فناوری دیجیتال پرداخته‌اند.

در این پژوهش پس از تحلیل نظریهٔ واقعگرایی فیلم با محوریت آندره بازن به تفسیر تازهٔ بودریار از وانموده و حاد واقعیت در وضعیت پُست‌مدرن پرداخته شده است؛ چراکه بر مبنای فرضیهٔ این پژوهش با تحلیل تطبیقی این دو نظریه می‌توان به تبیین فرایند بازتولید واقعیت در سینما و نقش آن در دگرگونی بُعد زیبایی شناختی واقعیت در وضعیت پُست مدرن پرداخت. نظریهٔ واقع‌گرایی فیلم که توسط آندره بازن شکل گرفت، بر پیوند ناگسستنی میان تصویر و واقعیت تأکید دارد؛ اما با ظهور فناوری دیجیتال، این پیوند زیر سؤال رفته و نظریه‌پردازان پست‌مدرن مانند ژان بودریار نقش جدیدی برای رسانه‌های نوین در بازنمایی واقعیت مطرح کرده‌اند. این مقاله با هدف تبیین تغییرات زیبایی‌شناختی واقعیت و بازنمایی آن پس از امکان ثبت و بازتولید تکنولوژیک تصاویر، این دو نظریه را تحلیل می‌کند.

این پژوهش نشان می‌دهد که نظریهٔ واقع‌گرایی فیلم، با تأکید بر بازنمایی واقعیت در سینما، همچنان در چهارچوب بازنمایی کلاسیک باقی مانده است؛ اما ژان بودریار با معرفی مفهوم "حاد واقعیت" و نظم جدید وانموده‌ها، زمینه‌های جدیدی برای تفسیر بازتولید واقعیت در دوران پست‌مدرن ارائه کرده است (علیرضایی و همکاران، ۱۳۹۹).

باتوجه به نتایج این پژوهش، نظریهٔ واقع‌گرایی فیلم با تأکید بر بازنمایی مکانیکی تصاویر در سینما به حذف نگرش‌های سوژکتیو پرداخته و در چهارچوب زیبایی‌شناسی کلاسیک باقی مانده است. این رویکرد، سینما را کامل‌ترین هنر برای بازنمایی واقعیت می‌داند؛ اما با ظهور فناوری دیجیتال، این نظریه با چالش‌هایی روبه‌رو شده و امکان درک جدیدی از بازتولید و نقش فناوری‌های نوین در بازنمایی واقعیت فراهم شده است (همان).

بحث

تحلیل فیلم سیمون براساس نظریهٔ فراواقعیت ژان بودریار

فیلم «سیمون»^۹ (۲۰۰۲) به کارگردانی «اندرو نیکول»^{۱۰}، اثری است

فناپذیری سیمون و مرگ هنک آلنو^۱ خالق او: استعاره‌ای از سلطه رسانه بر حقیقت به حساب می‌آید. یکی از جنبه‌های مهم فیلم این است که هنک آلنو به عنوان خالق مدل دیجیتالی سیمون که از دنیا رفته است و حتی ویکتور ترنسکی، به عنوان خالق هویت سیمون، در نهایت قدرت خود را بر او از دست می‌دهد. ویکتور در تلاش است تا سیمون را حذف کند؛ اما او نمی‌تواند این کار را انجام دهد، زیرا سیمون فراتر از کنترل او رشد کرده است. حتی زمانی که ویکتور دستگیر می‌شود، سیمون همچنان «زنده» باقی می‌ماند و مردم همچنان به او باور دارند.

در صحنه‌های از فیلم که فرضیه مرگ سیمون و تشییع جنازه او را روایت می‌کند، تصویر آرامگاه آفریننده سیمون هنک را در پیش‌زمینه می‌بینیم که از یادها رفته است. (تصویر ۱) همزمان در یک گراند تصویر، سازه‌ای باشکوه و معبدگونه ویژه سیمون مشاهده می‌شود که گل‌آدین گشته و توده بسیاری از مردم در آنجا حضور دارند. در اینجا، بودریار معتقد است که رسانه‌ها نه تنها واقعیت را کنترل می‌کنند؛ بلکه حتی از آن نیز فراتر می‌روند. رسانه‌ها قدرت آن را دارند که چیزی را که هرگز وجود نداشته است، به یک حقیقت مسلم تبدیل کنند. سیمون نه تنها نمی‌میرد؛ بلکه در ذهن مردم و رسانه‌ها جاودانه می‌شود.

تصویر ۱ - (منبع: نگارنده)

جاودانگی مجازی در مقابل فناپذیری واقعی: بر روی سنگ قبر هنک آلنو عبارت «Remembered virtually forever» نوشته



باشد. سنگ قبر هنک آلنو یک بیانیه هوشمندانه در مورد مرگ انسان و جاودانگی تصویر است. خالق سیمون می‌میرد؛ اما مخلوق او زنده می‌ماند و حتی جایگاهی فراتر از او پیدا می‌کند. این موضوع دقیقاً همان چیزی است که بودریار در نظریه فراواقعیت توصیف می‌کند: «در دنیای پست‌مدرن، نسخه شبیه‌سازی‌شده یک چیز می‌تواند از نسخه واقعی آن ماندگارتر، تأثیرگذارتر و پذیرفته‌شده‌تر باشد». هنک آلنو که خالق واقعیتی مجازی بود، خود قربانی همان چیزی شد که خلق کرده بود. در نهایت، تنها یک گل رز سفید، یک نشانه زودگذر از حقیقت، بر سنگ قبر او باقی مانده است؛ در حالی که دنیای سینما، رسانه‌ها و مردم، جاودانگی را به سیمون اعطا کرده‌اند، نه به او.

تحلیل دیالوگ‌ها و عناصر بصری فیلم

هنک آلنو: «جواب این را اشتباه نوشته» (با اشاره به تیتروژنامه با عنوان «تردید در آینده ترنسکی»؛ این دیالوگ نشان می‌دهد که رسانه‌ها نه تنها وقایع را بازتاب نمی‌دهند؛ بلکه آن‌ها را شکل می‌دهند. این همان چیزی است که بودریار

شده است. عبارت «virtually forever» دو معنای متضاد دارد؛ از یک سو، «virtually» به معنای «تقریباً» است؛ یعنی او تقریباً برای همیشه در یادها خواهد ماند، اما نه کاملاً و از سویی دیگر، «virtually» به معنای «مجازی» است که اشاره به ماهیت دیجیتالی سیمون و ارتباط آن با ایده جاودانگی در دنیای غیر واقعی دارد. این جمله یک طنز تلخ دارد. هنک آلنو که خود خالق موجودی فناپذیر (سیمون) بود، در دنیای واقعی می‌میرد و تنها در فضای دیجیتالی برای همیشه زنده خواهد ماند. این همان پارادوکس فراواقعیت بودریار است؛ جایی که نسخه مجازی از نسخه واقعی پایدارتر است. در حالی که سیمون زنده و جاودانه باقی می‌ماند، خالقش، یک انسان واقعی، می‌میرد و تنها به یک یادبود مجازی تقلیل می‌یابد.

تک گل رز سفید بر روی سنگ قبر هنک آلنو، نمادی از فناپذیری و حقیقت از دست رفته: یک گل رز سفید بر روی سنگ قبر هنک آلنو خالق واقعیت مجازی سیمون، دیده می‌شود که می‌تواند نمادی از بی‌گناهی، فناپذیری و حقیقت از دست رفته

«جایگزینی واقعیت با نشانه‌ها» می‌نامد. در دنیای فراواقعیت، رسانه‌ها حقیقت را نمی‌گویند؛ بلکه حقیقت را می‌سازند. بنابراین، خبری که در روزنامه منتشر شده است، نه صرفاً گزارشی از واقعیت؛ بلکه بازتعریفی از آن است که می‌تواند سرنوشت یک فرد را تغییر دهد.

هنک آلو: «وقتی که او (سیمون) را ببینید به حقیقت پی می‌برید»: این جمله تأیید می‌کند که حقیقت دیگر به چیزی که وجود دارد وابسته نیست؛ بلکه به چیزی که قابل مشاهده است، وابسته شده است. در فراواقعیت بودریار، چیزی که دیده می‌شود، واقعی‌تر از خود واقعیت است. در اینجا، سیمون به عنوان یک شبیه‌سازی از واقعیت، حقیقت تلقی می‌شود، نه به این دلیل که وجود دارد؛ بلکه چون تصویرش قابل مشاهده است.

منتقدین و مخاطبان در سینما: «اون واقعاً افسانه‌ایه و حقیقتاً واقعی نبود»: این دیالوگ تناقض ظاهری دارد؛ اما در حقیقت، نشان‌دهنده گذار از واقعیت به فراواقعیت است. در دنیای بودریار، زمانی که یک بازنمایی به اندازه کافی قانع‌کننده باشد، از واقعیت فراتر می‌رود. سیمون افسانه‌ای است؛ چون واقعی نیست، اما همین عدم واقعیت، او را فراتر از حقیقت قرار داده است. به بیان دیگر، سیمون چنان کامل و بی‌نقص است که از تمام ستارگان واقعی سینما واقعی‌تر به نظر می‌رسد.

دختر ویکتور ترانسکی: «ما نمی‌خواستیم از باور خودمون بیرون بیایم»: این جمله نشان می‌دهد که فراواقعیت آن چنان بر مردم مسلط شده است که حتی زمانی که حقیقت آشکار می‌شود، آن‌ها ترجیح می‌دهند در توهم باقی بمانند. بودریار معتقد بود که در دنیای مدرن، مردم دیگر حقیقت را جست‌وجو نمی‌کنند؛ بلکه تصاویری را که برایشان لذت‌بخش‌تر است، می‌پذیرند. به همین دلیل، آن‌ها حتی پس از دانستن واقعیت، همچنان به سیمون باور دارند.

ویکتور ترانسکی: «مردم آنچه می‌بینند را باور می‌کنند»: این جمله مستقیماً به نظریه بودریار اشاره دارد که می‌گوید در دنیای رسانه‌ای، تصویر جای واقعیت را می‌گیرد. امروزه، بسیاری از مردم اخبار، تصاویر و اطلاعات را بدون بررسی صحت آن‌ها باور می‌کنند. سیمون نمونه بارزی از این پدیده است و تا زمانی که مردم او را می‌بینند، نیازی به اثبات واقعیت او ندارند.

ویکتور ترانسکی: «ما نیازی به واقعیت نداریم، ما چیزی بهتر داریم: تصویر»: این جمله مستقیماً به مفهوم فراواقعیت اشاره دارد. بودریار می‌گوید که رسانه‌ها و فرهنگ مدرن به مرحله‌ای رسیده‌اند که دیگر نیازی به ارجاع به واقعیت ندارند. به جای اینکه تصویر، بازتابی از واقعیت باشد، اکنون تصویر خود واقعیت را می‌سازد. سیمون یک تصویر است که به قدری قوی است که نیازی به وجود واقعی ندارد. این ایده امروزه در رسانه‌های اجتماعی نیز دیده می‌شود، جایی که برندهای شخصی و هویت‌های دیجیتالی از خود افراد مهم‌تر شده‌اند.

گزارشگر تلویزیونی: «سیمون بهترین بازیگری است که تاکنون دیده‌ایم چون هیچ‌کس نمی‌تواند مثل او کامل باشد»: در نظریه بودریار، یکی از ویژگی‌های فراواقعیت این است که نسخه‌ای شبیه‌سازی شده یک چیز، از نسخه اصلی آن برتر و بی‌نقص‌تر می‌شود. سیمون از تمام بازیگران واقعی بهتر است، چون او می‌تواند بدون اشتباه، بدون خستگی و بدون محدودیت بازی کند؛ اما این کمال، همان چیزی است که او را غیر واقعی می‌کند. در واقع، مردم به چیزی ایمان آورده‌اند که دقیقاً به خاطر بی‌نقصی‌اش، هیچ ارتباطی با واقعیت ندارد.

جدول ۱

شخصیت	دیالوگ	تئوری بودریار
هنک آلو	«جواب این را اشتباه نوشته» (با اشاره به تیتروژنامه «تردید در آینده ترانسکی»)	جایگزینی واقعیت با نشانه‌ها
هنک آلو	«وقتی که او (سیمون) را ببینید به حقیقت پی می‌برید»	وابستگی حقیقت به قابل مشاهده
منتقدین و مخاطبان در سینما	«اون واقعاً افسانه‌ایه و حقیقتاً واقعی نبود»	گذار از واقعیت به فراواقعیت
لینی کریستین، دختر ویکتور ترانسکی	«ما نمی‌خواستیم از باور خودمون بیرون بیایم»	تسلط فراواقعیت بر انتخاب ناآگاهانه حقیقت
ویکتور ترانسکی	«مردم آنچه می‌بینند را باور می‌کنند»	تصویر جای واقعیت را می‌گیرد

ویکتور ترانسکی	«ما نیازی به واقعیت نداریم، ما چیزی بهتر داریم: تصویر»	نیاز نداشتن به ارجاع به واقعیت و ساخت واقعیت از تصویر
گزارشگر تلویزیونی	«سیمون بهترین بازیگری است که تاکنون دیده‌ایم چون هیچ‌کس نمی‌تواند مثل او کامل باشد»	شبیه‌سازی برتر از نسخه‌ی اصلی

نورپردازی و فیلترهای تصویری: صحنه‌هایی که سیمون در آن‌ها حضور دارد، به‌طور ویژه‌ای با نورهای نرم و فیلترهای سینمایی با رنگ سرد (اغلب موارد آبی) پردازش شده‌اند که او را از دیگر شخصیت‌های فیلم متمایز می‌کند. (تصویر ۲) این تکنیک نشان می‌دهد که سیمون صرفاً یک تصویر است؛ اما از لحاظ بصری جذاب‌تر از واقعیت است.

تصویر ۲ - (منبع: نگارنده)



پرداختن به فضای مجازی: صحنه‌هایی که ویکتور با کامپیوتر سیمون را کنترل می‌کند، به‌وضوح نشان می‌دهند که چگونه شخصیت او ساخته می‌شود. در آغاز ایجاد آن، این نوشته بر روی صفحه نمایشگر حک می‌شود: «به شبیه‌سازی نخست خوش آمدید».^{۱۰}

تحلیل نمادها و نشانه‌شناسی

نام سیمون: این نام با معنی «نخستین شبیه‌سازی»، به‌طور مستقیم به ایده شبیه‌سازی اشاره دارد.

اتاق کنترل ویکتور: این مکان، نمادی از خدای نامرئی است که واقعیت را از پشت صحنه هدایت می‌کند.

سیمون به‌عنوان الهه رسانه: سیمون تجسم ایده بت‌سازی از تصاویر است که در رسانه‌های مدرن دیده می‌شود.

بازی نور و سایه عروسک برای ایجاد توهم واقعیت: در یکی از صحنه‌های فیلم، ویکتور ترانسکی از نور و سایه یک عروسک مصنوعی برای فریب دادن رسانه‌ها و مردم استفاده می‌کند. (تصویر ۳) این تکنیک نمادی از «وانمود» و «وانموده» در نظریه بودریار است. در این نظریه، بودریار توضیح می‌دهد که در عصر رسانه‌ها، نشانه‌ها و تصاویر به سطحی از «فراواقعیت» می‌رسند که دیگر هیچ ارتباطی با واقعیت اولیه خود ندارند. در اینجا، سایه عروسک به‌عنوان یک بازنمایی خالی از حقیقت، باعث می‌شود مخاطبان فکر کنند که سیمون وجود

دارد. این صحنه نشان می‌دهد که حقیقت به‌طور کامل جای خود را به بازنمایی داده است. دیگر مهم نیست که سیمون واقعی است یا نه؛ بلکه آنچه که مهم است، این است که مردم باور دارند که او واقعی است. این بازی رسانه‌ای و بازنمایی تصویری همان فرایندی است که در دنیای مدرن، به‌ویژه در فضای مجازی، بارها تکرار می‌شود. افراد به تصاویری که در شبکه‌های اجتماعی می‌بینند ایمان دارند، بدون آنکه ضرورتاً به منبع یا حقیقت پشت آن فکر کنند.

تصویر ۳ - (منبع: نگارنده)



نیز نوعی تأیید بر تداوم بی‌پایان بازنمایی‌ها در جهان مدرن است. در اینجا، سیمون دیگر نه یک شخصیت ساختگی؛ بلکه یک موجود مستقل در دنیای رسانه‌ای است که حتی می‌تواند «نسل بعدی» خود را نیز به دنیا بیاورد. این نشانه‌ای از «مرگ واقعیت» و «جاودانگی وانموده‌ها» است که بودریار به آن اشاره می‌کند.

تصویر ۵ - (منبع: نگارنده)



پیامدهای جایگزینی مدل‌های دیجیتالی با سوپرستاره‌های هالیوودی

در فیلم سیمون، جایگزینی یک شخصیت کاملاً دیجیتالی به جای یک بازیگر واقعی، یکی از محورهای اصلی داستان است. این ایده در سال‌های اخیر نیز به واقعیت نزدیک شده است؛ با پیشرفت فناوری‌هایی مانند دیپ‌فیک^۳، هوش مصنوعی تولید تصویر، و واقعیت افزوده، دیگر غیرممکن نیست که بازیگرانی مجازی جایگزین ستاره‌های سینما شوند. در این تحلیل، به بررسی این موضوع و تأثیرات آن در فیلم و دنیای واقعی می‌پردازیم.

جایگزینی مدل‌های دیجیتال با سوپرستاره‌های واقعی: سیمون، یک چهره ابدی و بدون نقص است و یکی از مهم‌ترین دلایلی که سیمون در فیلم به شهرت جهانی می‌رسد، این است که او هیچ‌یک از مشکلات انسانی را ندارد. او هرگز پیر نمی‌شود، پس همیشه جذاب باقی می‌ماند. در صنعت هالیوود، بازیگران با گذشت زمان پیر می‌شوند و این مسئله فیلم را به یک هشدار درباره آینده تبدیل می‌کند: آیا ستارگان واقعی به تدریج جای خود را به مدل‌های دیجیتالی خواهند داد؟

آیا سینمای بدون بازیگر انسانی ممکن است؟ در دنیای امروز، با فناوری‌های هوش مصنوعی مولد، می‌توان یک بازیگر را به‌طور دیجیتالی طراحی کرد، به او صدا بخشید، حرکات بدنش را با هوش مصنوعی کنترل کرد و حتی او را در فیلم‌های زنده به کار گرفت؛ اما فیلم سیمون نشان می‌دهد که این فناوری، تنها یک ابزار سینمایی نیست؛ بلکه تبدیل

عکس سیمون به عنوان جنازه‌ای بشاش و پر قدرت در تابوت: در صحنه‌ای دیگر، تصویر سیمون درون تابوت نشان داده می‌شود؛ اما برخلاف انتظارات، این تصویر به جای یک جسد بی‌جان، بشاش، پر قدرت و حتی زنده‌تر از زندگی واقعی به نظر می‌رسد. (تصویر ۴) این صحنه نماد «فراواقعیت» است که در آن، مرگ زندگی دیگر تفاوت چندانی ندارند؛ بلکه آنچه باقی می‌ماند، بازنمایی بصری یک واقعیت غیر واقعی است. در اینجا، مرگ سیمون تنها به یک تصویر تبدیل شده است. رسانه‌ها و مخاطبان دیگر به حقیقت مرگ و زندگی اهمیتی نمی‌دهند؛ آنچه مهم است، ادامه حیات تصویری سیمون است. این لحظه بازتابی از دنیای مدرن است که در آن، شخصیت‌های مشهور حتی پس از مرگ فیزیکی‌شان، به لطف رسانه‌ها، تصاویر، فیلم‌ها و هوش مصنوعی، همچنان «زنده» باقی می‌مانند. از لحاظ نشانه‌شناسی، تصویر بشاش سیمون در تابوت نشان می‌دهد که مرگ برای یک شخصیت رسانه‌ای، یک پایان نیست؛ بلکه تنها مرحله‌ای از تغییر شکل در چرخه بازنمایی‌هاست. همان‌طور که ستارگان سینما پس از مرگشان همچنان در فیلم‌های قدیمی و تبلیغات دیده می‌شوند، سیمون نیز حتی در «مرگ» خود همچنان یک «تصویر زنده» باقی می‌ماند.

تصویر ۴ - (منبع: نگارنده)



فرزنددار شدن سیمون و ویکتور ترانسکی: در پایان فیلم، سیمون و ویکتور ترانسکی «صاحب فرزند» می‌شوند. (تصویر ۵) این لحظه از دو جهت قابل تحلیل است. نخست زایش و تکثیر نسخه‌های جدید از یک واقعیت غیر واقعی است. اگر سیمون خود یک شبیه‌سازی است، پس فرزند او چه چیزی خواهد بود؟ این اتفاق بازتابی از نظریه «شبیه‌سازی‌های بی‌پایان» بودریار است. در دنیای مدرن، تصاویر و واقعیت‌های مجازی دائماً در حال تولید مثل و تکثیر هستند، بدون آنکه هیچ «اصل» و «واقعیت اولیه‌ای» پشت آن‌ها وجود داشته باشد. در اینجا، تولد فرزند سیمون نشانگر تداوم این فرایند است؛ یک شبیه‌سازی که خود، شبیه‌سازی دیگری را تولید می‌کند. تحلیل دیگر این پایان‌بندی فیلم، جاودانگی وانموده‌ها است. همان‌طور که سیمون «نامیرا» است، زایش او

پیامدهای اجتماعی و فلسفی واقعیت مجازی

فیلم سیمون این سؤال را مطرح می‌کند که اگر مدل‌های دیجیتالی جایگزین بازیگران واقعی شوند، چه اتفاقی برای هنر، انسانیت و واقعیت خواهد افتاد؟ برخی از پیامدهای احتمالی چنین آینده‌ای عبارتند از:

مرگ بازیگری سنتی: دیگر نیازی به تمرین‌های بازیگری، احساسات واقعی، یا حتی حضور فیزیکی انسان‌ها در فیلم‌ها نخواهد بود.

کنترل مطلق بر تصویر: با بازیگران دیجیتالی، کارگردان‌ها و استودیوها کنترل کامل بر آنچه نمایش داده می‌شود خواهند داشت. بازیگر دیگر آزادی شخصی نخواهد داشت؛ زیرا تنها یک محصول است.

تغییر در نحوه درک واقعیت: اگر مردم به دیدن شخصیت‌های دیجیتالی عادت کنند، ممکن است دیگر نتوانند بین انسان‌های واقعی و تصاویر ساختگی تفاوت قائل شوند.

قدرت مطلق رسانه‌ها در شکل دادن به حقیقت: همان‌طور که سیمون جایزه اسکار را برد و مردم او را باور کردند، در دنیای واقعی نیز رسانه‌ها می‌توانند هر چیزی را که بخواهند به عنوان «حقیقت» معرفی کنند، حتی اگر هیچ واقعیت عینی در کار نباشد.

اثر حضور اجتماعی^۳: طبق مقاله «تأثیر اجتماعی فناوری واقعیت مجازی بر جامعه» یکی از تأثیرات واقعیت مجازی، ایجاد توهم حضور اجتماعی است. کاربران در یک محیط اجتماعی مجازی حس می‌کنند که در تعامل واقعی با دیگران هستند، حتی اگر این تعاملات کاملاً دیجیتالی باشد. این مفهوم مستقیماً با نظریه «فراواقعیت» بودریار مرتبط است که نشان می‌دهد چگونه فناوری می‌تواند مرز بین واقعیت و مجاز را از بین ببرد.

تجسم مجازی^۴: یکی دیگر از اثرات واقعیت مجازی، «تجسم مجازی» است که در آن کاربران بدن دیجیتالی خود را به عنوان بخشی از خود تجربه می‌کنند. در فیلم سیمون نیز شخصیت اصلی (ویکتور ترانسکی) به تدریج حضور دیجیتالی سیمون را به عنوان بخشی از واقعیت خود در نظر می‌گیرد، تا حدی که حتی در متن سخنرانی او فراموش می‌کند که خودش خالق این شخصیت است.

اثر پروتئوس^۵: مقاله مذکور نشان می‌دهد که کاربران در دنیای مجازی براساس ویژگی‌های آواتار خود رفتارشان را تغییر می‌دهند. در سیمون، مردم شروع به تعامل با سیمون به عنوان یک موجود واقعی می‌کنند و حتی رسانه‌ها به شکلی رفتار می‌کنند که گویی او یک شخصیت انسانی است،

به عاملی برای کنترل افکار عمومی و بازتعریف مفهوم شهرت شده است.

سیمون و جایزه اسکار: وقتی واقعیت تسلیم شبیه‌سازی می‌شود، یکی از قوی‌ترین لحظات فیلم، زمانی است که سیمون جایزه اسکار را می‌برد. این اتفاق به چند دلیل حائز اهمیت است؛ دلایلی از جمله اینکه سینما که قرار بود بازتاب زندگی واقعی باشد، اکنون به دنیای ساختگی و غیرواقعی تبدیل شده است. همچنین بازیگران واقعی در برابر چهره‌های دیجیتالی شکست می‌خورند؛ زیرا مدل‌های دیجیتالی می‌توانند دقیق‌تر از انسان طراحی شوند و احساسات «کامل‌تر» ارائه دهند. دلیل دیگر را نیز می‌توان این مهم دانست که مردم آن چنان درگیر رسانه شده‌اند که دیگر اهمیت نمی‌دهند بازیگر وجود واقعی دارد یا نه؛ آن‌ها تنها تصویر را می‌خواهند. بردن اسکار توسط سیمون نشان‌دهنده یک نقطه عطف است: لحظه‌ای که واقعیت برای همیشه در برابر شبیه‌سازی تسلیم می‌شود.

ویکتور و از دست دادن هویت خودش در میان شبیه‌سازی: یکی از پیچیده‌ترین جنبه‌های فیلم، لحظه‌ای است که ویکتور در هنگام نگارش متن سخنرانی دیجیتالی سیمون، ویژه‌زمان کسب جایزه اسکار، فراموش می‌کند از خودش تشکر کند. او که کارگردان آثار سینمایی با بازی مدل دیجیتالی سیمون و در واقع خالق هویت سیمون است، این لحظه چند لایه معنایی دارد:

ویکتور درگیر توهم خودش شده است: در ابتدا، او کنترل سیمون را در دست دارد؛ اما با گذر زمان، سیمون چنان در ذهن او واقعی می‌شود که حتی خودش را فراموش می‌کند. این نشان‌دهنده حالتی است که در آن، هویت دیجیتالی سیمون به قدری فراواقعی می‌شود که خالق یک شبیه‌سازی، در دام توهم ساخته خودش گرفتار می‌شود.

قدرت تصویر بر ذهن انسان غلبه می‌کند: ویکتور چنان غرق در داستان سیمون شده که حتی هویت خودش را به عنوان خالق فراموش می‌کند. این مسئله را می‌توان به جامعه امروز نیز تعمیم داد، جایی که مردم آن قدر در رسانه‌های اجتماعی غرق می‌شوند که شخصیت آنلاینشان از خود واقعی‌شان مهم‌تر می‌شود.

فراواقعیت دیگر محدود به مخاطب نیست؛ حتی خالقانش هم در آن غرق می‌شوند: بودریار معتقد بود که در دنیای مدرن، رسانه‌ها آن چنان نیرومند شده‌اند که حتی سازندگانشان نیز قربانی توهمی که ایجاد کرده‌اند، می‌شوند. ویکتور نمونه کاملی از این پدیده است.

انزوای کاربر هنگام استفاده از همدست‌های واقعیت مجازی است؛ چراکه هر بیننده دیدگاه خاص خود را دارد و تجربه مشترک سینمایی دچار تغییر می‌شود (روته و همکاران، ۲۰۱۸). این مسئله ارتباط مستقیمی با مفهوم هایپررئالیسم بودریار دارد، جایی که او توضیح می‌دهد رسانه‌های جدید به جای ارائه تصویری از واقعیت، آن را به گونه‌ای بازسازی می‌کنند که دیگر امکان تشخیص مرزهای بین واقعیت و تخیل از بین می‌رود (بودریار، ۱۹۸۳).

واقعیت مجازی و شبیه‌سازی در اندیشه بودریار

جری کولتر در کتاب Jean Baudrillard and Cinema: The Problems of Technology, Realism and History توضیح می‌دهد که بودریار سینما را یکی از ابزارهای کلیدی برای بررسی مسئله شبیه‌سازی و آبرحقیقت^۸ می‌داند. او اشاره می‌کند که رسانه‌ها؛ از جمله سینما، به شکلی از واقعیت تبدیل شده‌اند که دیگر از یک «اصل» یا «واقعیت اولیه» تغذیه نمی‌کنند؛ بلکه خودبسنده شده‌اند و تصاویری خلق می‌کنند که صرفاً بازنمایی بازنمایی هستند (کولتر، ۲۰۱۰).

بودریار در Simulacra and Simulation بیان می‌کند که در دنیای مدرن، «واقعیت» به چهار مرحله از بازنمایی تبدیل شده است که در نهایت به یک شبیه‌سازی محض می‌رسد؛ مرحله‌ای که بازنمایی دیگر از یک مرجع بیرونی تغذیه نمی‌کند و صرفاً یک خودبازتولیدی از تصاویر قبلی است (بودریار، ۱۹۹۴). در این حالت، تفاوت میان واقعیت و شبیه‌سازی از بین می‌رود و افراد، به جای درک حقیقت، با نسخه‌های مصنوعی و بازتولیدشده‌ای از آن مواجه می‌شوند.

فیلم سیمون دقیقاً در همین بستر نظری قرار می‌گیرد. سیمون، یک بازیگر دیجیتال، به ستاره‌ای تبدیل می‌شود که واقعیت وجودی ندارد؛ اما رسانه‌ها و مردم او را کاملاً واقعی می‌پندارند. این موضوع به خوبی نشان می‌دهد که چگونه فناوری‌های رسانه‌ای می‌توانند چیزی را به عنوان واقعیت جا بیندازند، حتی اگر آن چیز هیچ‌گونه وجود خارجی نداشته باشد.

نقش رسانه‌ها در ایجاد آبرحقیقت؛ بودریار معتقد بود که رسانه‌ها به ویژه سینما، به جای بازتاب واقعیت، آن را بازتولید می‌کنند و در نهایت جایگزین آن می‌شوند. او در کتاب Screened Out (بودریار، ۲۰۰۲) بیان می‌کند که سینما دیگر «آینه‌ای برای جامعه» نیست؛ بلکه خود به یک واقعیت مستقل تبدیل شده است که قواعد خاص خود را دارد و ما را درون یک «جهان تصویری» گرفتار کرده است.

فیلم سیمون نمونه‌ای کامل از این نظریه است؛ رسانه‌ها سیمون را تبلیغ می‌کنند، فیلم‌های او را تحلیل می‌کنند و حتی شایعاتی

که این مسئله یکی از جلوه‌های پروتئوس در دنیای واقعی را نشان می‌دهد.

متاورس و «حقیقت دیجیتال»؛ در مقاله فوق اشاره شده که فناوری متاورس و واقعیت مجازی باعث ایجاد یک «حقیقت دیجیتال» شده است که می‌تواند جایگزین واقعیت سنتی شود. این مسئله در فیلم سیمون کاملاً مشهود است، جایی که سیمون جایگزین بازیگران واقعی می‌شود و حتی جوایزی مانند اسکار دریافت می‌کند. این اتفاق نشان می‌دهد که چگونه دنیای دیجیتال می‌تواند به سطحی برسد که بر واقعیت فیزیکی غلبه کند.

کنترل رسانه‌ای و هویت دیجیتال: رسانه‌ها نقش اساسی در ساخت هویت دیجیتال ایفا می‌کنند. در فیلم سیمون، رسانه‌ها سیمون را به عنوان یک ستاره سینما جا می‌اندازند، بدون اینکه کسی هویت واقعی او را به چالش بکشد. این روند نشان‌دهنده این است که هویت دیجیتالی تا چه حد می‌تواند بر درک عمومی از واقعیت تأثیر بگذارد.

تحولات سینما و دیجیتالیسم در بازنمایی واقعیت: تحقیقات اخیر نشان می‌دهند که سینما در عصر دیجیتال تحت تأثیر دیجیتالیسم قرار گرفته و تغییرات بنیادی در تکنیک‌های تولید، روایت و بازنمایی واقعیت داشته است. مقاله‌ای به قلم زین العابدینی و محمودی‌بختیاری، نشان می‌دهد که تحولات سینمایی به سمت ساخت واقعیت^۹ حرکت کرده‌اند، به طوری که روایت‌های سینمایی به جای ثبت بی‌طرفانه واقعیت، آن را از نو می‌سازند. (زین العابدینی و محمودی‌بختیاری، ۲۰۲۳). این تغییرات به شکل‌گیری سبکی جدید از روایت منجر شده است که در آن مرزهای بین واقعیت و بازنمایی آن محو شده و این موضوع نیز با نظریه‌های فراواقعیت بودریار مطابقت دارد. بودریار این وضعیت را به عنوان بازنمایی‌ای که جایگزین واقعیت می‌شود توصیف می‌کند، وضعیتی که در آن رسانه‌ها دیگر فقط واقعیت را منعکس نمی‌کنند؛ بلکه آن را بازتولید و حتی دگرگون می‌سازند (بودریار، ۱۹۹۴). بودریار معتقد بود که در دنیای معاصر، رسانه‌ها نه تنها واقعیت را بازنمایی نمی‌کنند؛ بلکه خود واقعیتی جدید خلق می‌کنند که از واقعیت اصیل فاصله دارد (بودریار، ۱۹۸۱).

واقعیت مجازی و تجربه اجتماعی سینما: واقعیت مجازی، یکی از مهم‌ترین فناوری‌هایی است که توانسته است بازنمایی‌های رسانه‌ای را به سطحی جدید برساند. در مقاله‌ای که در کنفرانس بین‌المللی «روایت دیجیتال تعاملی»^{۱۰} ارائه شد، چالش‌ها و فرصت‌های استفاده از واقعیت مجازی در تجربه سینمایی بررسی شده است. یکی از چالش‌های کلیدی،

هویت انسانی دیگر محدود به بدن فیزیکی نیست؛ بلکه در شبکه‌های اطلاعاتی و بازنمایی‌های رسانه‌ای حل می‌شود.

نقد تکنولوژی و حذف امر واقعی: بودریار تکنولوژی‌های سینمایی جدید؛ از جمله جلوه‌های ویژه دیجیتال و شبیه‌سازی‌های کامپیوتری را ابزاری برای حذف امر واقعی می‌داند. او در *The Intelligence of Evil* اشاره می‌کند که سینما در جست‌وجوی واقع‌گرایی مطلق، به سطحی رسیده است که در آن، کیفیت‌های وهمی و جادویی سینما از بین رفته و جای خود را به «شبیه‌سازی‌های خسته‌کننده و بیش‌ازحد واقعی» داده است (بودریار، ۲۰۰۵).

فیلم سیمون نیز به این نقد نزدیک می‌شود. در فیلم، کارگردان به دلیل ناکامی در کار با بازیگران واقعی، یک بازیگر مصنوعی می‌سازد که بدون هیچ‌گونه نقصی، بهترین اجراها را ارائه می‌دهد؛ اما همان‌طور که بودریار پیش‌بینی کرده بود، این کمال بیش‌ازحد، به نوعی «نابودی واقعیت» منجر می‌شود؛ چراکه هیچ عنصر انسانی، نقص یا ابهامی در سیمون وجود ندارد.

درباره زندگی شخصی‌اش منتشر می‌کنند، در حالی که هیچ وجود خارجی ندارد. این همان چیزی است که بودریار آن را «تصویری که جای واقعیت را می‌گیرد» می‌نامد.

پساانسان‌گرایی و محو هویت انسانی: یکی از مهم‌ترین نقدهای بودریار به فناوری‌های دیجیتال و واقعیت مجازی، مربوط به تأثیر آن‌ها بر هویت انسانی است. جان بالدوین در *Self-Immolation by Technology: Jean Baudrillard and the Posthuman in Film and Television*، اشاره می‌کند که بودریار نگران بود که در دنیای دیجیتال، مرز میان انسان و ماشین محو شود و هویت انسانی به یک «پروتز اطلاعاتی» تبدیل گردد (بالدوین، ۲۰۱۵).

فیلم سیمون مصداقی از این نگرانی است. سیمون یک شخصیت مصنوعی است که کاملاً از داده‌های دیجیتال ساخته شده و هیچ ارتباط فیزیکی با واقعیت ندارد؛ اما به عنوان یک فرد «حقیقی» شناخته می‌شود. این موضوع به وضوح در راستای نظریه بودریار درباره پساانسان‌گرایی قرار می‌گیرد، جایی که

نتیجه‌گیری

فیلم سیمون، اثر اندرو نیکول، نمونه‌ای برجسته از تحقق مفهوم فراواقعیت بودریار در سینما است. در این فیلم، شخصیت اصلی، سیمون، یک بازیگر دیجیتالی است که به صورت کاملاً مصنوعی توسط یک کارگردان ساخته شده و به مرور جایگزین بازیگران واقعی می‌شود. این فیلم نشان می‌دهد که چگونه مرز بین واقعیت و شبیه‌سازی از بین می‌رود و مردم، حتی بدون آنکه متوجه شوند، یک واقعیت مصنوعی را به عنوان واقعیت اصیل می‌پذیرند. این وضعیت به طور مستقیم با مفهوم شبیه‌سازی بودریار مطابقت دارد، جایی که او مطرح می‌کند که در جوامع مدرن، رسانه‌ها جهانی از نشانه‌های خودارجاعی خلق می‌کنند که هیچ ارتباطی با واقعیت اولیه ندارند (بودریار، ۱۹۹۵).

از منظر جیمسون، فیلم سیمون می‌تواند نقدی بر نقش سرمایه‌داری متأخر در تولید و مصرف رسانه باشد. جیمسون استدلال می‌کند که فرهنگ مصرفی و رسانه‌های جمعی، تصاویر و روایت‌هایی را تولید می‌کنند که مردم را از درک وضعیت واقعی‌شان منحرف کرده و آنان را در چرخه‌ای از نیازهای ساختگی گرفتار می‌کنند (جیمسون، ۱۹۹۱). بنابراین، سیمون را می‌توان بازنمایی سینمایی از دنیایی دانست که در آن تمایز بین واقعیت و رسانه از بین رفته و آنچه بودریار به عنوان فراواقعیت توصیف می‌کند، تحقق یافته است.

باتوجه به تحلیل‌های ارائه‌شده، می‌توان نتیجه گرفت که واقعیت مجازی، سینمای دیجیتال و مفاهیم بازنمایی در رسانه‌ها، به‌ویژه در فیلم‌هایی مانند سیمون، همگی تأییدی بر نظریات ژان بودریار درباره شبیه‌سازی و فراواقعیت هستند. همان‌طور که در آثار بودریار، جیمسون و دیگر نظریه‌پردازان رسانه اشاره شده است، دنیای معاصر با بازنمایی‌هایی روبه‌رو است که به جای انعکاس واقعیت، آن را بازتولید و جایگزین کرده‌اند. این موضوع در سینمای دیجیتال به وضوح مشاهده می‌شود، جایی که بازنمایی‌های سینمایی نه تنها واقعیت را ثبت نمی‌کنند؛ بلکه آن را از نو می‌سازند و مخاطبان را در فضایی از نشانه‌های خودارجاعی قرار می‌دهند. موارد مورد بحث و تحلیل قرار گرفته، نشان می‌دهند که فیلم سیمون را می‌توان نمونه‌ای روشن از نظریه‌های ژان بودریار درباره شبیه‌سازی، فراواقعیت و پساانسان‌گرایی دانست. در این فیلم، واقعیت مجازی نه تنها جایگزین واقعیت می‌شود؛ بلکه هویت انسانی را نیز بازتعریف می‌کند. رسانه‌ها در این روند نقشی کلیدی دارند و به جای بازتاب حقیقت، آن را خلق می‌کنند. این موضوع به نگرانی اصلی بودریار اشاره دارد؛ اینکه در دنیای دیجیتال، تمایز میان واقعی و غیرواقعی از بین رفته و ما درون جهانی از شبیه‌سازی‌ها و تصاویر غوطه‌ور شده‌ایم.

اعلام عدم تعارض منافع: نویسنده/نویسندگان اعلام می‌دارند که در انجام این پژوهش هیچ گونه تعارض منافی برای ایشان وجود نداشته است.

پی‌نوشت

1. Jean Baudrillard
2. S1m0ne
3. Andrew Niccol
4. Virtual Reality
5. S1m0ne
6. Andrew Niccol
7. Hyperreality
8. Pure Simulation
9. Hank Aleno
10. Welcome To Simulation One
11. Simone : Simulation One
12. Deepfake
13. Social Presence Illusion
14. Virtual Embodiment
15. Proteus Effect
16. Reality Constructionism
17. Interactive Digital Storytelling (ICIDS 2018)
18. Hyperreality

منابع و مآخذ

- علیرضایی، احسان؛ مرادخانی، علی؛ سجودی، فرزانه. (۱۴۰۰)، مطالعه تطبیقی نظریه واقع‌گرایی فیلم با حاد واقعیت ژان بودریار، نشریه هنرهای زیبا-هنرهای نمایشی و موسیقی، ۲۵(۶۸)، ۱۷-۲۳.
- ندایی، امیرحسین؛ خانلری، رضا. (۱۳۹۷)، بررسی تأثیر تکنولوژی دیجیتال بر زیبایی‌شناسی بیان در سینما. نشریه هنرهای زیبا، ۳۵(۱)، ۲۵-۳۵.
- بودریار، ژان. (۲۰۰۱)، سمبل‌ها و نشانه‌ها. تهران: معاصر.
- زین‌العابدینی، پیام؛ محمودی‌بختیاری، بهروز. (۱۴۰۲)، خاصگی رسانه سینما در عصر دیجیتال: قیاس تطبیقی سینمای گسترش‌یافته و سینمای داستانگوی آمریکا. فصلنامه پژوهش‌های سینمایی، ۷(۲)، ۱۴-۲۹.
- فرح‌بخش‌پور، حسین؛ شایگان‌فر، نادر. (۱۳۹۹)، بررسی ناپدید شدن هنر در عصر فراواقعیت از منظر بودریار با تأکید بر آثار ریچارد پرینس به مثابه مصادیق آن اندیشه. نشریه هنرهای زیبا، ۲۵(۳)، ۵-۱۲.
- همایون‌نفر، راشنو؛ مصطفوی، شمس‌الملوک؛ اردلانی، حسین. (۱۴۰۱)، تحلیل هنر تعاملی بر اساس نظریه فراواقعیت بودریار؛ مطالعه موردی: چیدمان تعاملی دیجیتال. کیمیای هنر، ۱۱(۴۴)، ۷-۲۳.
- رضایی‌تالارپشتی، عبدالباقی؛ حکم‌آبادی، فهیمه؛ پورقرب، بهزاد. (۱۳۹۸)، مطالعه مفاهیم فراواقعیت و وانمایی در مان برفک اتردان دلیلو. دوفصلنامه نقد زیان و ادبیات خارجی، دوره ۱۶، شماره ۲۳.
- نورانی، نوراله؛ زاهدی، محمدجواد؛ ملکی، امیر. (۱۴۰۰)، ماهیت و مختصات مفهوم «مسئله اجتماعی» در دوره‌های مدرن و پست‌مدرن (مورد مطالعه: آراء امیل دورکیم و ژان بودریار). مطالعات و تحقیقات اجتماعی در ایران، پاییز، ۱۰(۳)، ۷۲۱-۷۴۰.
- نیکول، اندرو. (۲۰۰۲). سیمون (فیلم)
- LaValle, S. M. (2019). Virtual Reality.
- Baudrillard, J. (2002). Screened Out. Verso.
- Baudrillard, J. (2005). The Intelligence of Evil or The Lucidity Pact. Berg.
- Baldwin, J. (2015). Self-Immolation by Technology: Jean Baudrillard and the Posthuman in Film and Television. In The Palgrave Handbook of Posthumanism in Film and Television (pp. 257-273). Palgrave Macmillan.
- Coulter, G. (2010). Jean Baudrillard and Cinema: The Problems of Technology, Realism and History. Film-Philosophy, 14(2), 24-39.
- Baudrillard, J. (1981). Simulacres et Simulation. Galilée.
- Baudrillard, J. (1983). The Ecstasy of Communication. Semiotext(e).
- Baudrillard, J. (1994). Simulacra and Simulation. University of Michigan Press.
- Baudrillard, J. (1995). The Gulf War Did Not Take Place. Indiana University Press.
- Jameson, F. (1991). Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism. Duke University Press.
- Rothe, S., Montagud, M., Mai, C., Buschek, D., & Hußmann, H. (2018). Social Viewing in Cinematic Virtual Reality: Challenges and Opportunities. In Proceedings of the 11th International Conference on Interactive Digital Storytelling (ICIDS 2018), Dublin, Ireland.
- Zinalabedini, P., & Mahmoodi-Bakhtiari, B. (2023). Specificity of Cinema Media in the Digital Age: A Comparison between Extended Cinema and American Narrative Cinema. Sociology of Culture and Art, 5(5), 1-20.

نحوه ارجاع به این مقاله:

جاهد، بنفشه و فهیمی‌فر، علی اصغر (۱۴۰۴). مطالعه‌ای بر اثرات واقعیت مجازی بر جامعه از منظر ژان بودریار (مطالعه موردی: فیلم سیمون ساخته اندرو نیکول). فصلنامه علمی مطالعات هنر و زیبایی‌شناسی، سال پنجم، شماره ۱۵ (بهار ۱۴۰۴)، صص ۳۴-۴۳.

©Authors, Published by **Art and Aesthetics Studies Quarterly**. This is an open-access paper distributed under the CC BY (license: <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

