

Simuleringar

-En kritisk-realistisk analys av simuleringsbegreppet

Författare

Björn Andersson

780824-4136

Handledare

Mats Beronius

Abstract

Författare: Björn Andersson

Titel: Simuleringar -En kritisk-realistisk analys av simuleringensbegreppet

Uppsats Soc 344, 41-60 p

Handledare: Mats Beronius

Sociologiska institutionen, höstterminen 2005

Problem/bakgrund: Simulering som teoretiskt begrepp, och det som finns i simuleringensbegreppets kontext – simulacrum, det hyperreella, symboler och bilder – framstår som abstrakt och svårfångat, på gränsen till ett skönlitterärt argumenterande. Vad innebär egentligen en simulering? Vad är simulacra? Och, framförallt, är simuleringensbegreppet värt att lägga värde i som ett teoretiskt begrepp? Det är min avsikt att, i denna uppsats, analysera detta begrepp. Att sätta det i sin teoretiska kontext och analysera begreppets förutsättningar.

Syfte: Syftet med denna uppsats är att, med hjälp av en analysmodell hämtad från den kritiska realismen, analysera simuleringensbegreppets sociologiska relevans.

Tillvägagångssätt: Jag har valt att använda mig av en kritisk-realistisk kunskapssyn och undersöker simuleringensbegreppet utifrån en modell i sex steg. För att presentera simuleringensbegreppet använder jag mig av Jean Baudrillards teorier om simuleringensbegreppet och dess förutsättningar. Jag framhäver även den teoretiska kontext, vilken simuleringensbegreppet är sprungen ur, utifrån Gilles Deleuzes och Fredric Jamesons teorier. Syftet med dessa teorier är att de två sistnämnda ska fungera som såväl kontrast som en utökning av den teoretiska kontext i vilken simuleringensbegreppet rör sig.

Slutsatser/Resultat: Min slutsats innebär en förskjutning av simuleringensbegreppet, från ett deterministiskt, till ett mer aktivt fenomen.

Nyckelord: Simulering, Kritisk realism, Baudrillard, Jameson, Deleuze.

Innehållsförteckning

1 Inledning.....	4
1.1 Syfte.....	4
1.2 Val av metod.....	5
1.3 Val av teori.....	5
2 Metod.....	6
2.1 Kritisk realism och sociologisk förklaring.....	6
2.2 Att blottlägga mekanismer.....	7
2.3 Struktur och agent.....	8
2.5 Slutledning.....	9
2.5.1 Abduktion.....	9
2.5.2 Retroduktion.....	10
2.6 Kausalitet.....	10
3 Teori.....	11
3.1 Simulacra.....	11
3.1.1 Historisk utveckling.....	11
3.1.2 Det reella och det hyperreella.....	13
3.2 Simulering.....	14
3.3 En alternativ syn på simuleringen.....	16
3.3.1 Om objekt och subjekt.....	16
3.3.2 Finns det subjektivitet i det hyperreella?.....	17
3.4 Fredric Jameson och senkapitalismen.....	18
3.4.1 Reproduktionens logik.....	18
3.4.2 Försvinnande känslor.....	19
3.4.3 Det som en gång var.....	19
3.5 Finansmarknadens logik.....	20
4 Analys.....	21
4.1 Allmänt om analysmodellen.....	21
4.1.1 Modellens sex moment.....	21
4.2 Beskrivning.....	22
4.3 Uppdelning.....	23
4.4 Abduktion.....	23
4.5 Retroduktion.....	26
4.6 Jämförelse mellan olika abstraktioner.....	28
4.7 Konkretisering och kontextualisering.....	28
5 Slutsats och reflektion.....	30
Källförteckning.....	31

1 Inledning

Den här uppsatsen handlar om simuleringar.

Simulering som teoretiskt begrepp, och det som finns i simuleringensbegreppets kontext – simulacrum, det hyperreella, symboler och bilder – framstår som abstrakt och svårfångat, på gränsen till ett skönlitterärt argumenterande. Med svårformulerade problemformuleringar och definitioner av fenomenet, framstår Jean Baudrillard allt som oftast som melankolisk och, i det närmaste, apokalyptisk i sitt skrivande. Fenomenet försvinner i en romantisk omvårdnad av ett förföriskt, men i grunden, insubstantiellt skrivande. Bland metaforer och personliga iakttagelser döljs ett intressant teoretiskt bidrag, överskuggat av nihilism och skepsis mot teknologisk utveckling. Språkbruket för tankarna till Nietzsches verk, emedan argumentationen har svårt att dölja Baudrillards marxistiska och freudianska arv. Med förklaringar av simuleringar som *“It is no longer a question of imitation, nor duplication, nor even parody. It is a question of substituting the signs of the real for the real”*¹ och *“The territory no longer precedes the map, nor does it survive it. It is nevertheless the map that precedes the territory—precession of simulacra—that engenders the territory”*². lämnas läsaren med mycket att önska vad gäller klarhet och konkretisering: Vad innebär egentligen en simulering? Vad är simulacra? Och, framförallt, är simuleringensbegreppet värt att lägga värde i som ett teoretiskt begrepp?

Det är min avsikt att, i denna uppsats, analysera detta begrepp. Att sätta det i sin teoretiska kontext och analysera begreppets förutsättningar.

1.1 Syfte

Syftet med denna uppsats är att, med hjälp av en analysmodell hämtad från den kritiska realismen, analysera simuleringensbegreppets sociologiska relevans.

1 Baudrillard, Jean, *The Precession of Simulacra*. 1983, s 2.

2 Ibid. s 1.

1.2 Val av metod

Jag har valt att använda mig av en kritisk-realistisk kunskapssyn, och ämnar undersöka simuleringsbegreppet utifrån en modell skapad av Berth Danemark. Metodens funktion i denna uppsats är inte bara att vara ett analysinstrument, utan även att fungera som bakomliggande förklaring till teorin, det vill säga mitt metodval påverkar hur och vad jag presenterar teorin.

1.3 Val av teori

För att presentera simuleringsbegreppet använder jag mig av Jean Baudrillards teorier om simuleringsbegreppet och dess förutsättningar. Jag framhäver även den teoretiska kontext, vilken simuleringsbegreppet är sprungen ur, utifrån Gilles Deleuzes och Fredric Jamesons teorier. Syftet med dessa teorival är att de två sistnämnda ska fungera som såväl kontrast som en utökning av den teoretiska kontext i vilken simuleringsbegreppet rör sig.

Anledningen till att jag väljer att använda mig av Gilles Deleuze som teoretiker är tvåfaldig: dels på grund av att de teorier som läggs fram i denna uppsats ofta används för att kritisera Baudrillard, och dels för att jag anser att det finns en hel del grundläggande likheter mellan Deleuzes och Baudrillards grundsyn: deras tillvägagångssätt är tveklöst annorlunda, men deras grundantaganden är snarlika varandras. Även om de teorier av Deleuze som tas med i denna uppsats aldrig explicit behandlar simuleringar, så anser jag att de väl presenterar en alternativ syn på simuleringens förutsättningar.

Fredric Jamesons teorier finns med i denna uppsats, då jag anser att de är ett mer nutida exempel på hur simuleringsbegreppet utvidgas och sätts i en annan situation än vad som ursprungligen var tänkt. Dessutom är Jamesons sett att se på simuleringar härrörande från Baudrillard, men även från Deleuze teorier.

2 Metod

Som nämnts ovan, kommer jag i denna uppsats använda mig av ett kritisk-realistiskt perspektiv för att analysera simuleringsbegreppet. I detta kapitel presenteras den kritiska realismens grunder kortfattat och med betoning på de delar som kommer att användas i analysen senare i uppsatsen.

2.1 Kritisk realism och sociologisk förklaring

Den tämligen intetsägande ordsammansättningen ”kritisk realism” är namnet på en perceptionsfilosofisk teori, vilken i korthet går ut på att när vi betraktar ett fenomen eller objekt – för att använda ett klassiskt exempel: en kamin³ – är det inte en kamin vi ser utan ett tecken på att det finns en kamin därute i verkligheten. Verkligheten existerar, men den är inte identisk med människors upplevelse av den. Objekten har förutom primära dimensioner (intransitiva), även sekundära (transitiva) dimensioner, vilka är beroende av iakttagaren. Detta innebär också att fenomen försiggår oavsett om de studeras eller ej: att det finns en verklighet oberoende av kunskapen om den och att det är i princip omöjligt att skapa slutna villkor (såsom inom naturvetenskapens experiment) för att studera den sociala verkligheten.

Jag vill redan, så här inledningsvis, definiera just verkligheten, så som den ter sig sett utifrån en kritisk-realistisk kunskapssyn. Det är viktigt att skilja mellan verkligheten och bilden av verkligheten. Verkligheten består av tre olika ”lager” (se punktlistan nedan), och för att knyta an till objektens transitiva och intransitiva natur så är de två första punkterna nedan transitiva, emedan den tredje är intransitiv:

- x empiriskt lager (omedelbart observerbar av människan)
- x faktiskt lager (existerande i tid och rum)
- x verkligt lager (icke-empirisk, och mer varaktig än vår uppfattning av den. Innehållande strukturer, utifrån vilka observerbara fenomen härstammar.)⁴

Fenomenets uppkomst beskrivs som att: (1) Ett fenomen härstammar från djupt underliggande verkliga strukturer, (2) blir faktiska och sedermera (3) även empiriska, emedan vår uppfattning

3 Se t ex Djurfeldt, Göran *Boström och kaminen. En introduktion till realistisk vetenskapsteori*. 1996.

4 Ardebili, Morteza H., *Unpublished Lecture Notes: Social Science 610, Philosophy of Social Science*. 2001.

och förståelse går i motsatt riktning: (3) från det empiriska, (2) via det faktiska och (1) till det verkliga. Detta innebär en svårighet i såväl tolkning, som analys av fenomenet.

Ytterligare försvårande är att sociologin studerar *interna* relationer, såsom handlingar, tolkning av handlingarnas meningsfullhet samt tolkningens meningsfullhet. Detta leder till en dubbel hermeneutik (”att tolka andras tolkningar”) som är viktig att ta hänsyn till i förklaringen⁵. Sociologins objekt är socialt producerade och på grund av detta ständigt föränderliga. Socialt producerade i den meningen att det är människor och mänskliga relationer som studeras och ständigt föränderliga så till vida att sociala fenomen förändras över tid och människan är i sig aktiv och därmed integrerad på ett intimt sätt i forskningsprocessen. Eller som Roy Bhaskar uttrycker det: “*it is the nature of objects that determines their cognitive possibilities for us*”⁶ Det vill säga, *vad* som studeras bestämmer *hur* det studeras. Bhaskar benämner detta social atomism, innebärande att det sociala enbart kan beskrivas i sin givna sociala kontext och att förklaring och beskrivning alltid tar hänsyn till detta⁷.

2.2 Att blottlägga mekanismer

Den kritiska realismen utgår alltså från att verkligheten existerar oberoende av vetenskapen, att händelser och fenomen är observerbara, men att mekanismerna bakom desamma enbart går att abstrahera: en icke observerbar dimension⁸. Verkligheten existerar, men inte nödvändigtvis i den form som är omedelbart iakttagbar. Det är därför av stor vikt att inte bara observera fenomen, utan att även söka förklaringarna till dem, det vill säga de mekanismer som producerar händelserna. Blottläggandet av dessa mekanismer är en fundamental uppgift i den kritiska realismens förklaringsmodell⁹.

Idealsituationen hade givetvis varit att undersöka ett fenomen i en experimentell design, utan inblandning av andra mekanismer, för att på så vis kunna identifiera den mekanism som utlöses. Dock är detta, som nämnts ovan, en omöjlighet då det kommer till socialt producerade fenomen och istället hänvisas den som undersöker fenomenet och letar efter utlösande mekanismer till begreppslig abstraktion¹⁰. Detta är en viktig del i sociologisk förklaring - att från något komma

5 Danermark et al, *Att förklara samhället*. 2003, s 70.

6 Bhaskar, Roy, *The Possibility of Naturalism: A Philosophical Critique of the Contemporary Human Sciences*. 1998. s 25.

7 Ibid. s 28.

8 Danermark et al. *Att förklara samhället*. 2003, s 47.

9 Bhaskar, Roy, *The Possibility of Naturalism: A Philosophical Critique of the Contemporary Human Sciences*. 1998.

10 Danermark et al, *Att förklara samhället*. 2003, s 81.

fram till något annat: att abstrahera teoretiska begrepp¹¹.

Detta sker genom en form av isolering i tanken, genom begreppslig abstraktion och differentiering mellan olika fenomen och delar av fenomenen: att exkludera det som inte har en avgörande roll för att istället fokusera på det som är avgörande. Abstraktionen som framkommer ska beskriva objektets natur (eller med andra ord: vad objektet egentligen är). Det är också viktigt att påpeka att ordet abstraktion i detta fall inte innebär någon vaghet – snarare är syftet med abstraktionen tvärtom: att fånga in en konkret del av det studerade fenomenet. Några exempel på abstraktioner som uppfyller dessa krav (och mycket väl kan tänkas vara mekanismer i olika fenomen) är kön, klasstillhörighet, ålder, inkomst och privat ägande.

2.3 Struktur och agent

I den kritiska realismens förklaringsmodell ingår även en analys av samspelet mellan struktur och agent. Bhaskar menar att människan inte har skapat (producerat) samhället, men att hon däremot reproducerar och transformerar det¹². Dock är det hela inte så enkelt, utan Bhaskar menar att det finns ett djupare samspel mellan samhället (strukturer) och människan (agenter) att ta hänsyn till: *“Society is both the ever-present condition (material cause) and the continually reproduced outcome of human agency.”*¹³ Uttryckt i ett strukturperspektiv skapar människans reproduktion av strukturer en dualitet, då strukturer påverkar människans handlande samtidigt som människans handlande påverkar samhällsliga strukturer. Motsatt sett uttrycker Bhaskar det utifrån ett agentperspektiv: *“And praxis is both work, that is, conscious production, and (normally unconscious) reproduction of the conditions of production, that is society.”*¹⁴ Förklaringen av förändring ligger då i medvetenheten om att struktur och agent är delar av samma process. Anmärkningsvärt i citatet ovan är att Bhaskar uttrycker att det finns en undermedvetenhet i mänsklig förändring (och reproduktion) av samhällsliga strukturer: strukturella influenser förmedlas till agenten genom den kontext som agenten befinner sig i. Det existerar alltså inget dikotomt förhållande mellan struktur och agent – det är tvärtom studiet av samspelet mellan de båda som är en essentiell del av den kritisk-realistiska förklaringen¹⁵.

11 Ibid. s 78ff och 168ff.

12 Bhaskar, Roy, *The Possibility of Naturalism: A Philosophical Critique of the Contemporary Human Sciences*. 1998.

13 Ibid. s 34.

14 Ibid. s 35.

15 Danermark et al, *Att förklara samhället*. 2003, s 154.

2.5 Slutledning

För att kunna förklara och beskriva objekt, fenomen och mekanismer betonas vikten av att använda sig av vetenskapliga slutledningar i form av abduktion och retroduktion. Genom att använda sig av dessa två typer av slutledning, istället för en mer traditionell deduktiv eller induktiv ansats, rör sig förklaringen bortom en begränsad förståelse av samhället, i ett sökande efter de kontexter som skapar empiriska regelbundenheter och generaliteter (abduktion), och en bortabstrahering av de tillfälligheter som skapar det tillfälliga och därigenom ett närmande av det generella (retroduktion).¹⁶

2.5.1 Abduktion

Abduktion är såväl en slutledning som ett sätt att nybeskriva och rekontextualisera ett givet material utifrån idéer eller teori, och bygger därför inte enbart på logik, utan även till viss mån på kreativitet. Abduktion är att utgå från en föreställning och komma fram till något annorlunda och mer fördjupat. Det är en föreställning om att tolka de ursprungliga idéerna inom en ram av nya idéer: att kunna förstå något på ett nytt sätt - utifrån något annat. En nybeskrivning, vilken utgår från ett generellt mönster, men placerar det i en ny kontext. Genom den nya kontexten får ett fenomen en ny innebörd och betydelse. Abduktion ger även möjligheten att omvärdera äldre fenomen utifrån beskrivning av nya fenomen och även en djupare förståelse för hur olika fenomen kan tänkas vara sammankopplade. Ytterligare användningsområde är att ifrågasätta teori med hjälp av den abduktiva nykontextualiseringen.

Ett (inom sociologin) välkänt exempel på abduktion är hur Emile Durkheim i sitt verk "Själv mordet" rekontextualiserade just självmord som fenomen, utifrån sina teorier om sociala fakta.

¹⁶ Ibid. s 161ff.

2.5.2 Retroduktion

”Retroduktion handlar om att utifrån något (empiriska iakttagelser av händelser) komma fram till något annat (transfaktiska villkor)”¹⁷

Retroduktion innebär att rekonstruera, de för fenomenet, grundläggande betingelserna och villkoren. Att argumentera sig fram till vilka egenskaper och attribut som måste existera för att det studerade fenomenet skall möjliggöras. Argumentation i bemärkelsen transcendental argumentation, vilket innebär en argumentation som söker finna grundläggande förutsättningar för det fenomen som studeras och analyseras. Det vill säga de relationer som gör fenomenet till vad det är: vad som gör fenomenet möjligt.

Jag vill här - precis som ovan, vad gäller abduktion - ge ett (inom sociologin) välkänt exempel: Zygmunt Bauman ställer i sin analys av förintelsen (i ”Auschwitz och det moderna samhället”) frågan ”vad gjorde att förintelsen kunde äga rum?” och argumenterar sig fram till förintelsens grundläggande förutsättningar i det moderna samhällets byråkratiska hierarki och rationella arbetsdelning och dess avstånd mellan handlingar och de som drabbas av dem.¹⁸

2.6 Kausalitet

Kausalitet kan definieras som ett orsakssammanhang: resultatet av sökandet efter tendenser orsakade av objektens (föränderliga) natur och därigenom sökandet av, för dessa tendenser, orsakande mekanismer. Kortfattat, vad ett objekts natur tillåter det att göra (orsaka).

Kausal analys inom den kritiska realismen knyter ihop det jag har presenterat ovan. Orsakskedjan går (genom användandet av slutledning och uppdelning och identifiering av studieobjektet och dess kontext) från strukturer, via mekanismer, till händelser. Dock bör det tilläggas att kausalitet i många fall är tillfällig eller situationsberoende, det vill säga att sökandet efter orsakssamband är föränderligt då det drivs under öppna villkor, vilket innebär ett ständigt omvärderande av tendenser, strukturer, mekanismer och därigenom även kausala förhållanden.

¹⁷ Ibid. s 192.

¹⁸ Ibid. s 196f.

3 Teori

I detta kapitel presenteras Jean Baudrillards teorier kring simulering. I kapitlets inledande avsnitt redogörs för begreppet simulacra, vilket vidare leder in på en presentation och diskussion kring simuleringsbegreppet och dess förutsättningar. Därefter framhävs den teoretiska kontext vilken simuleringsbegreppet är sprungen ur, utifrån en diskussion kring Gilles Deleuzes syn på subjektivitet och frågan om denna kan tänkas finnas i simuleringen. Avslutningsvis ges en sammanfattande bild i form av Fredric Jamesons teorier. Det är utifrån denna nyanserade bild av simuleringsbegreppet som analysen i nästföljande kapitel kommer att utföras.

3.1 Simulacra

Ett Simulacrum är en kopia existerande utan ett original¹⁹. Det är viktigt att poängtera att begreppet ”simulacra” inte är myntat av Jean Baudrillard, utan kan spåras så långt tillbaka som till Platon²⁰. Det är utifrån simulacrabegreppet som Baudrillard bygger upp tanken och teorin kring simuleringar. Även om begreppet i princip är oförändrat vill jag ändå göra distinktionen att det är Baudrillards texter som används för att presentera och beskriva begreppet simulacra.

Simulacra är ett, för denna uppsats, grundläggande begrepp att bygga vidare på i teoripresentation och analysen. Jag menar att det är med bakgrunden till detta som Baudrillard bör tolkas och analyseras.

3.1.1 Historisk utveckling

För att sätta begreppet i en historisk kontext, i förhållande till det västerländska samhällets ekonomiska och teknologiska utveckling, presenterar Baudrillard tre olika grader av simulacra,

¹⁹ Baudrillard, Jean, *Simulacra and Simulation*. 1994.

²⁰ Jameson, Fredric, *Postmodernism, or the cultural logic of late capitalism*. 1991, s 203.

vilka parallellt med samhällsekonomins förändring har skapat tre olika diskurser om värde och reproduktion:

1. *Förfalskning* är den diskurs som råder från renässansen och fram till den industriella revolutionen.
2. *Produktion* är industrialismens diskurs.
3. *Simulering* är den nuvarande diskursen.²¹

Ett simulacrum av den första graden innebär en kopiering av ett *de facto* existerande original. Genom att kopiera originalet skapas en förfalskning, med (nästan) likadan yta som originalet. Däremot fångar förfalskningen inte in det som ligger bakom ytan, det vill säga objektets djup, de känslor originalet framkallar och den kontext i vilken originalet skapades. Allt detta, originalets natur, försvinner i förfalskningen. Förfalskning är den första formen av reproduktion. Förfalskningen har originalets substans och form, men inte dess relationer till omvärlden. Exempel, som Baudrillard ger, är främst kopiering av tavlor. En skickligt avmålad tavla är (i det närmaste) en perfekt kopia, men det går att skilja den från originalet. Ytan är det som har kopierats, men kopian refererar till originalet som känslö- och djupproducerande: en reproduktion av originalets yta och en referens till dess innehåll²². En förfalskning ersätter inte originalet, utan förlänger det.

Andra gradens simulacra har sin grund i industriell massproduktion och en, därigenom ekonomiskt lönsam, utökad möjlighet till reproduktion. Det finns i början av reproduktionsprocessen ett original, men kopiorna avviker från originalet allteftersom förbättringar och förändringar i produktionsserien implementeras. Särskilt långa produktionsserier, med många kontinuerliga förbättringar av slutprodukten, kan leda till att den sista kopian som tillverkas har väldigt lite gemensamt med det ursprungliga originalet; det ursprungliga originalet är inte längre originalet – kopian är en kopia av en tidigare kopia. Om sedan det ursprungliga originalet är en förfalskning (enligt ovan) kompliceras processen ytterligare. Ett exempel, för att tydliggöra detta, är bilen. Originalet är en förfalskning, refererande till andra förfalskningar (vilka i sin tur refererar dels till originalet och dels till andra förfalskningar), och en längre produktionsprocess innebär implementerandet av små förändringar (nya tekniska system till exempel), vilka gör att den slutliga kopian kan ha väldigt lite gemensamt med det ursprungliga originalet. Ytan - formen – har, till skillnad från en förfalskning, fösvunnit²³.

I simuleringen – i ett simulacrum av tredje graden - finns det inte längre någon referens till ett original, bara till andra kopior och till symboler och bilder, vilka i sin tur refererar till andra bilder och symboler. Det blir ett cirkelrefererande system där allt ”nytt” refererar till abstrakta symboler av det som redan finns, vilket i sin tur refererar till andra symboler och bilder. I ett sådant

21 Baudrillard, Jean, *The orders of simulacra*. 1983.

22 Baudrillard, Jean, *Simulations*. 1983, s 84ff.

23 Ibid. s 84ff

simulacrum tillskrivs innehållet ett värde enkom beroende av sin form. Exempelvis menar Jonathan Beller att media ständigt refererar tillbaka till sin valuta (bilder - rörliga eller ej) inom media självt²⁴, det vill säga ett återrefererande från bilder till bilder - aldrig till något reellt; refererande från kopia till kopia där kopiorna inte är kopior av ett original, utan av varandra, i ett abstrakt, och av sig självt upprätthållande, cirkulationssystem. Ett annat exempel (som Baudrillard ger) är tempelområdet i Salt Lake City, vilket tydliggör refererandet till symboler och bilder, utan egentliga original: *"Pompous Mormon symmetry. Everywhere marble: flawless, funereal (the Capitol, the organ in the Visitor Center). Yet, a Los-Angelic modernity, too – all the requisitive gadgetry for a minimalist, extraterrestrial comfort. The Christ-topped dome (all the Christs here are copied from Thorwaldsen's and look like Bjorn Borg) straight out of Close Encounters: religion as special effects."*²⁵

Ytterligare ett exempel återfinnes i det avsnitt som avslutar detta kapitel (3.5): finansmarknaden, såsom Fredric Jameson tolkar den.

3.1.2 Det reella och det hyperreella

Som kan utläsas ovan finns det tre olika grader av simulacra. De första två (förfalskning och produktion) rör sig i den materiella verkligheten (i det reella), men den tredje och, enligt Baudrillard, nu rådande graden rör sig i det hyperreella: en dimension av symboler och bilder, utan egentlig koppling eller referens till den reella verkligheten. Det är därför av vikt att presentera närmare de två olika syner på verkligheten, vilka agerar bakomliggande faktorer till en närmare förståelse av simulacrabegreppet: det reella och det hyperreella.

Det reella är det som i vardagligt tal skulle benämnas "verkligheten". Det är något direkt eller indirekt mätbart. Något absolut och direkt observerbart, men därmed inte sagt att det reella är enkelt att mäta – tvärtom är det ett komplext mönster av orsak och verkan, betingelser och händelser, strukturer och agenter. Det viktiga i denna teoriframställning är föreställningen om att det reella är både observerbart och mätbart på grund av kausala mekanismer. Det intressanta i sammanhanget är dock att det reella, enligt Baudrillard, blir allt mer ovanligt då: *"referential substance is becoming increasingly rare"*²⁶ Detta hänger givetvis samman med diskussionen om tredje gradens simulacra ovan. Enligt den utveckling som skissats upp ovan sker det inte någon nyproduktion av original – bara av kopior, vilka rör sig i simulering i det hyperreella.

24 Beller, Jonathan, *Cinema, Capital of the twentieth century*. 1994.

25 Baudrillard, Jean, *America*. 1989, s 2.

26 Baudrillard, Jean, *The Perfect Crime*. 1993, s 29-30.

Det hyperreella är i många avseenden den raka motsatsen till det reella. Det är inte mätbart (just på grund av samma orsak som det reella är mätbart); det saknar kausalitet. Det hyperreella är när det virtuella framstår som verkligt, och inträder då det är möjligt att reproducera en ekvivalent version av det reella²⁷. Det hyperreella förutsätter alltså det reella, men saknar det som gör det reella mätbart. Brian Singer jämför de båda och menar att: "...the world of truth, reality, production, law and desire is shadowed by a parallel world of appearance, illusion, seduction and games which can be exalted in a manner both forceful and ironic by virtue of its logical autonomy."²⁸ Det hyperreella är, så att säga, en simulering av det reella, men utan kausaliteten. Istället för linjära orsakssamband existerar cirkelformade abstrakta system av värdeutbyte utan egentliga referenser: en reproduktionens inre logik. Det är inte objekt och subjekt som interagerar i det hyperreella – det är istället symboler och bilder²⁹.

Utifrån ovanstående framstår Baudrillard syn på det virtuella, det hyperreella, som märklig. I grund och botten definierar Baudrillard det hyperreella såsom det som inte är det reella, emedan det reella definieras som det som har en referens till substans (det vill säga, ett eller flera objekt). Baudrillard förnekar aldrig det reella, tvärtom menar han att "*it exists, I've met it*"³⁰. Definitionen av det reella blir därmed en negation av det hyperreella, istället för tvärtom. Baudrillards grundantagande blir således att det hyperreella är normen, utifrån vilken verkligheten definieras³¹. Logiken bakom detta antagande står att finna i samhällets allmänna ekonomiska utveckling och i synnerhet produktionens art och värderingen av denna, enligt 3.1.1 ovan.

3.2 Simulering

Symboler och bilder spelar en central roll i simuleringstanken. Det är de som är grunderna och polerna i en simulering. Det är utifrån dem som simuleringen uppfattas. Baudrillard menar att symboler är bilder, vilka inledningsvis härstammar från en exponering av ett objekt, men att de, allteftersom exponeringen intensifieras, förflyttar sig bort från objektet och frikopplas slutligen totalt från objektet³². Det finns en viss, förutbestämd, ordning i bildens förändring. Nedan återges bildens successiva förändring i de fyra steg som Baudrillard anger:

27 Baudrillard, Jean, *Simulacra and Simulation*. 1994.

28 Singer, Brian, *Baudrillard's seduction. Ideology and power in the age of ruins*. 1991, s 146.

29 Baudrillard, Jean, *Simulacra and Simulation*. 1994.

30 Baudrillard, Jean, *The Perfect Crime*. 1993, s 28.

31 Smith, M. W., *Reading simulacra – fatal theories for postmodernity*. 2001, s 10.

32 Baudrillard, Jean, *Simulacra and Simulation*. 1994.

1. *It is the reflection of a basic reality.*
2. *It masks and perverts a basic reality.*
3. *It masks the absence of a basic reality.*
4. *It bears no relation to any reality whatever: it is its own pure simulacrum.*³³

I det första steget är bilden en representation. Det är i detta, bildens första steg, som symboler rör sig i den första och andra gradens simulacra. I det andra steget: en förvanskning och pervertering av verkligheten - en tidsålder av tredje gradens simulacrum. Det är här som kristusbilderna i exemplet med tempelområdet i Salt Lake City ovan skulle placeras för utomstående. Bilden förändras för att maskera verkligheten (att Kristus inte såg ut som Björn Borg). I det tredje steget har bilden tagit en roll av att vara verkligheten – av att vara ett objekt. Om kristusbilderna i exemplet ovan placeras i andra punkten för utomstående, placeras de i det tredje för troende (mormoner), då de symboliserar en grundsten i tron. Slutligen, i det fjärde steget, övergår bilden till att vara en simulering, helt utan förankring till verkligheten eller något original.

Hur kommer då diskussionen kring reproduktion in i bilden? Det finns ett tydligt samspel mellan å ena sidan reproduktion och å andra sidan simulering. För att kunna definiera simulering måste vägen tas via reproduktion och, utifrån detta, presentera simulering i relation till reproduktion och inte som något isolerat, i sig självt existerande, fenomen eller begrepp. Simulering blir närmast en motsats till reproduktion, så till vida att det grundläggande axiomet vid reproduktion är att symboler och det reella är likvärdiga, det vill säga att symboler är objekt eller att de refererar till reella objekt - inte till andra symboler och bilder. Simulering är negationen av symboler som värdebärande. Det totala bortkoplandet av det reella som en värderingsreferens³⁴, det vill säga att där det tidigare var ett jämlikt förhållande mellan symboler och objekt ($S \leftrightarrow O$) existerar det nu enbart ett ensidigt negativt värde sprunget ur symboler ($-S$). Simulering är för reproduktion tolkat som falsk återgivning av symboler, emedan reproduktion vid ett omvänt förhållande är en del av simuleringen - i sig självt ett simulacrum (såsom presenterats ovan under 3.1.1).

33 Baudrillard, Jean, *Simulations*. 1983.

34 Baudrillard, Jean, *Simulacra and Simulation*. 1994.

3.3 En alternativ syn på simuleringen

Nedanstående är ett försök att ge det reella större betydelse, att söka förklaringar i det reella istället för i det hyperreella, och att peka på hur objekt påverkar subjekt istället för det totala avsaknandet av både och, som ofta presenteras av Baudrillard. Denna typ av alternativa syn på simuleringsbegreppet har sin grund i Gilles Deleuzes teorier och har senare vidareutvecklats av, framförallt, Fredric Jameson.

Baudrillard menar att det hyperreella enbart består av symboler och bilder. Det finns inga objekt och inga subjekt, ingen subjektivitet och ingen handling. Detta är ett ifrågasättande av det antagandet, utifrån Gilles Deleuzes teorier och analyser.

3.3.1 Om objekt och subjekt

För att närma sig ett ifrågasättande och en kontrastering av Baudrillard måste först objekt, subjekt och, framförallt, subjektivitet som begrepp utredas.

En klassisk definition av objekt som något materiellt, orörligt, definierbart och subjekt som något handlande, tänkande och iakttagande utvecklades av Deleuze till ett system av objekt, subjekt och subjektivitet och dessas inbördes relation³⁵. Grunden i detta system är att det objektiva är oändligt delbart³⁶, utan att för den sakens skull förlora sin status som objekt, det vill säga ett delat objekt är fortfarande ett objekt även om det inte är "helt och funktionellt" så existerar det³⁷. Ett subjekt, å andra sidan, är inte delbart. Så snart som ett subjekt delas förlorar det sin existens och antingen tillintetgörs eller omskapas till ett eller flera nya subjekt³⁸.

Vad är då subjektivitet? Subjektivitet är det som beskriver och definierar objektet. Deleuze menar att subjektivitet är skillnaden mellan objektet och subjektet: hur subjektet ser på sig självt och på objektet³⁹. Omvänt skulle objektivitet alltså innebära hur objektet ser på sig självt och på subjektet – en omöjlighet, och således blir objektivitet ingen del av systemet.

35 Se *Empiricism and Subjectivity: An Essay on Hume's Theory of Human Nature*. 1991 & Deleuze, Gilles. *Bergsonism*. 1988.

36 Deleuze, Gilles. *Bergsonism*. 1966. s 41ff.

37 Ibid. s 43.

38 Ibid. s 82ff.

39 Ibid. s 101ff.

3.3.2 Finns det subjektivitet i det hyperreella?

"The idea of absence or of nothingness...is...inseparably bound to that of suppression, real or eventual, and the idea of suppression is itself only an aspect of the idea of substitution".⁴⁰

Som visats ovan under 3.2 består all interaktion i det hyperreella av ett utbytande av symboler. Implicit skulle det innebära en avsaknad av subjektivitet, då symboler, i Baudrillards teorier, består av bilder av överexponerade objekt⁴¹. För att fortsätta resonemanget om en alternativ syn på Baudrillards teorier så är en alternativ syn på symboler intressant. Symboler, utifrån Deleuzes perspektiv, består inte av överexponerade objekt, utan istället av objekt som aktivt har blivit dolda⁴². Det vill säga att det finns en handling bakom symbolen. Denna skillnad i synsätt är viktig, eftersom den i sig innebär en skillnad i simuleringens uppbyggnad och eftersom simuleringar rör sig i det hyperreella är frågan om huruvida det, utifrån ovanstående resonemang om subjektivitet, kan anses finnas objekt och subjekt i det hyperreella eller om det bara rör sig om symboler. För att knyta an till citatet som inleder detta stycke, så handlar frågan om subjektivitet i det hyperreella snarast om att det existerar rörelse och handling i simuleringen; att det inte går att representera något med inget.

Deleuze använder sig av Henri Bergsons teorier om just objektet och dess relation till verkligheten och drömmen⁴³, för att vidareutveckla resonemanget om subjektivitet till att det finns en viss grad av subjektivitet oavsett hur långt bort från "den reella verkligheten" subjektet kommer, det vill säga oberoende av subjektets avstånd till objektet (vilket också följer av resonemanget om subjektivitet under 3.3.1 ovan) och även om objektet i sig har blivit ersatt av en symbol, så kan ändå symbolen härledas ur objektet (en symbol, enligt Deleuze, är sprungen, som redogjorts för ovan, ur ett objekt som blivit dolt). Bergsons teori förutsätter tid som avståndsskapare mellan objekt och subjekt, men som visats ovan är tid också en rådande faktor i bildens transformation till symbol och till skapandet av simuleringen. Vidare anser jag att Bergsons teorier om vad han benämner drömmar (men som egentligen har mer gemensamt med fantasier eller önskningar än drömmar i traditionell mening⁴⁴) mycket väl kan användas analogt på simuleringar.

⁴⁰ Bergson, Henri, *Creative mind*. 1946, s 115.

⁴¹ Baudrillard, Jean, *Simulations*. 1983.

⁴² Deleuze, Gilles, *Bergsonism*. 1988.

⁴³ Bergson, Henri, *Time and free will*. 1910.

⁴⁴ Deleuze, Gilles, *Bergsonism*. 1988. s 57ff.

3.4 Fredric Jameson och senkapitalismen

Då Baudrillard teorier bygger på utbytandet av symboler – inte som förhållande mellan produktion och konsumtion – är det intressant att här presentera en alternativ tolkning, där just det som Baudrillard utelämnar får en central roll. Den andra sidan av myntet, så att säga; att ge förklaringskraft till mer materiella förhållanden, samtidigt som de symboliska därigenom kan få en ytterligare förklaring. Fredric Jameson presenterar en annorlunda bild av simuleringar än Jean Baudrillard, utan att för den sakens skull avvika från grunderna som presenterats ovan.

3.4.1 Reproduktionens logik

Mycket av Jamesons kritik mot senkapitalismen är att allt – såväl människan och dess känslor och utseende, som konst och kultur – har genomgått en ”varufiering”⁴⁵, där det marknadsförs utifrån sitt estetiska värde istället för sitt bruks- eller mervärde. Denna ”varufiering” är en logisk följd av den teknologiska utvecklingen, så till vida att varor traditionellt definieras som något vilket kan tillverkas: produceras. De stora produktionsapparaterna av idag är egentligen inget annat än reproduktionsapparater; Jameson menar att informationsteknologin i sig är oförmögen att producera något nytt, istället bäddar den för en sammanslagning av bilder och symboler till nya bilder och symboler: en representation av innehåll, en berättelse om reproduktionsprocessen: ett simulacrum⁴⁶.

Fokuseringen på det estetiska i varuproduktionen har ersatt innovation och funktion, bara för att skapa nya funktioner - utifrån en marknadsposition där det estetiska *är* funktionen⁴⁷. Denna estetiska populism och ökade objektivering (och därmed således också en minskad subjektivering) kan ses analogt med det som beskrivits ovan i diskussionen om subjektivitet (se 3.3 ovan) och innebär, utifrån denna, stöd för såväl avsaknaden av subjektivitet (det subjektiva minskar till en följd av fokuseringen på det estetiska) som att det finns subjektivitet i simuleringen (det subjektiva är dolt och objektiverat genom fokus på det estetiska, men finns ändå bakomliggande det objektiva). Jameson analyserar dock inte om det estetiska är skapat eller om det är ett ”behov”, det vill säga om det estetiska i sin grund är en följd av en ökad efterfrågan eller en ökad tillgång, för det estetiska följer onekligen en nationalekonomisk lag om tillgång och

45 Fritt översatt från Jamesons term ”*commodification*”.

46 Jameson, Fredric, *Postmodernism, or the cultural logic of late capitalism*. 1991, s 217f.

47 Ibid. s 192.

efterfrågan, att döma av Jamesons analys.

Fokuseringen på det estetiska leder, menar Jameson, till avsaknaden av representation. Teknologin möjliggör istället en förbättring av det estetiska, en möjlighet till reproduktion istället för representation. En reproduktion som i slutänden leder till att reproduktionen av det estetiska övergår till att bli en simulering som inte längre har någon annan koppling till det representativa än reproduktionen av detsamma.⁴⁸

3.4.2 Försvinnande känslor

Bilderna som skapas i simuleringen, efterföljande reproduktionen av det estetiska, saknar i väldigt stor utsträckning ett återgivande av känslor till den som tar del av simuleringen: konsumenten. Återgivningen blir istället en referens till allt fler bilder, också de reproducerade – inte representerade.⁴⁹ Subjektiviteten försvinner nästan helt när objektet återges genom en reproduktion istället för en representation, och reproduktionen blir sitt eget simulacrum och refereras till i framtida reproduktioner⁵⁰.

3.4.3 Det som en gång var

Synen på det historiska är även det en byggsten i simuleringen. Genom att det historiska plundras och genom uppdelningen av det historiska (till följd av plundringen) befrias delarna från sin kontext och blir därigenom enbart en stor samling bilder och symboler, vilka, genom sin reproduktion av det historiska, bildar flertalet simulacra baserade mer på nostalgi än historia⁵¹. Den som konsumerar dessa bilder (antingen i ”rå” form eller vidare raffinerade som referenspunkter för estetiska produkter) tar del av simuleringen. Det historiska filtreras genom den estetiska reproduktionen och blir självt ett simulacrum, eller som Jameson skriver: *”...with a whole historically original consumers’ appetite for a world transformed into sheer images of itself and for pseudo-events and ”spectacles” (the term of Situationists). It is for such objects that we may reserve Plato’s conception of the ”simulacrum” - the identical copy for which no original has ever existed.”*⁵²

48 Ibid. s 216f.

49 Ibid. s 200.

50 Ibid. s 196ff.

51 Ibid. s 203.

52 Ibid. s 202.

3.5 Finansmarknadens logik

För att avsluta denna teoripresentation ger jag här ett exempel på en simulering som jag anser väl representerar det som beskrivits ovan i detta kapitel: Fredric Jamesons analys av finansmarknadens logik (från essän "Culture and finance capital").

Jamesons analys består i att kontrastera finansiellt kapital (aktier, optioner, terminer et cetera) med traditionellt, monetärt, kapital ("reda pengar"). Han menar att det finns stora skillnader mellan de båda typerna av kapital, främst härrörande till hur de värderas. Finansiellt kapital är abstrakt, utan egentligt (objektivt) innehåll och dess egentliga värde ligger utanför sig självt – värde skapas inte på grund av produktion, utan på grund av spekulering⁵³. Monetärt kapital däremot bygger på en mer traditionell värdegrund om produktion och konsumtion.

Det finansiella kapitalet skiljer sig alltså drastiskt från andra (tidigare) former av kapital, så till vida att det, enligt Jameson, är: *"...a play of monetary entities that need neither production (as capital does) nor consumption (as money does), which supremely, like cyberspace, can live on their own internal metabolisms and circulate without any reference to an older type of content."*⁵⁴ Det finansiella kapitalet formar således utifrån detta en egen, fristående, logik i förhållande till tidigare former av kapital. Det finns ingen referens till produktion som en del av värdet. Det existerar bara referenser till annat finansiellt kapital som värdebärande.

Vad som däremot är intressant med finansmarknaden som exempel är att den ger en bild av att det rör sig på en marknad (finansmarknaden). som är en kopia utan ett original, men som refererar till ett original (därav namnet *finansmarknad*). Det finansiella kapitalet producerar ingenting, tvärtom reproducerar det sig självt.

53 Jameson, Fredric, *Culture and finance capital*. 1998, s 255 & 272.

54 Ibid. s 273.

4 Analys

I detta kapitel återfinnes inledningsvis en presentation av den analysmodell jag valt att använda mig av för att analysera simuleringsbegreppet. Efter presentationen ämnar jag, i tur och ordning, följa modellens sex moment för att undersöka simuleringsbegreppets sociologiska relevans.

4.1 Allmänt om analysmodellen

Den analysmodell i sex steg som jag nedan använder härstammar från två av Roy Bhaskars modeller (RREE och DREI⁵⁵) och är utformad av Berth Danermark, Mats Ekström, Liselotte Jakobsen och Jan Ch. Karlsson i boken ”Att förklara samhället”⁵⁶. Modellens syfte är att ”...vara vägledande för forskning som söker kunskap om de konstitutiva egenskaper och kausala mekanismer genererar händelser, men också kunskap om hur olika mekanismer samverkar och under specifika omständigheter bidrar till att producera konkreta händelser och processer.”⁵⁷

4.1.1 Modellens sex moment

För att ge in inledande helhetsbild av modellen, presenteras nedan de sex olika moment som ingår i analysen. Syftet med detta är att ge en överblick över analysprocessen.

1. Beskrivning: En beskrivning av det komplexa förhållande som skall studeras. Olika tolkningar presenteras utifrån sina egna förutsättningar och begrepp.
2. Uppdelning: I detta moment särskiljs fenomenets komponenter och dimensioner. Ett begränsat antal av dessa väljes ut för vidare studie.
3. Abduktion: De utvalda komponenterna/dimensionerna tolkas och nybeskrivs utifrån den kontext de befinner sig i. Flera olika tolkningar förs här in och integreras med det

⁵⁵ Bhaskar, Roy, *The Possibility of Naturalism: A Philosophical Critique of the Contemporary Human Sciences*. 1998.

⁵⁶ Danermark et al, *Att förklara samhället*. 2003, s 209ff.

⁵⁷ Ibid. s 209.

befintliga.

4. Retroduktion: I detta moment undersöks hur X är möjligt (där X är de relationer som framkommit under abduktionen). Detta steg bör leda till en form av nyformulering av studieobjektet.
5. Jämförelse mellan olika abstraktioner: Här värderas förklaringskraften i det som framkommit under abduktionen och retroduktionen ovan.
6. Konkretisering och kontextualisering: I detta moment är det nödvändigt att undersöka och tolka hur mekanismer interagerar med varandra, samt att bidra till en förklaring av dessa processer.⁵⁸

4.2 Beskrivning

Detta, modellens första steg, är i sig utfört i föregående teorikapitel. För att kort sammanfatta min teoribeskrivning, så utgår jag inledningsvis från Jean Baudrillards simuleringsbegrepp och presenterar förutsättningarna för simuleringen i form av diskussioner kring begreppet simulacra samt det hyperreella. Fokuseringen i framställningen ligger i att förklara symboler och bilder och hur dessa bildar ett, inbördes, komplicerat system av cirkelrefererande. Utifrån detta kompliceras bilden av en Deleuziansk syn på objekt, subjekt och subjektivitet. Baudrillards syn på symboler och bilder kontrasteras och ifrågasätts i en diskussion om huruvida det finns subjektivitet i det hyperreella (och därmed också i simuleringen). Efter detta presenteras Fredric Jamesons syn på simuleringar. Begreppet vidgas ytterligare här för att även inkludera produktionsförhållanden och konsumtion av simuleringen och av det reproducerade.

Simuleringsbegreppet har alltså beskrivits och, utifrån denna beskrivning, kontrasterats i sin teoretiska kontext utifrån ett tidigare teoretiskt perspektiv (Deleuze) och ett senare (Jameson). Beskrivningens syfte har varit att se simuleringsbegreppet, dess historiska förutsättningar och dess användande.

Slutresultatet av beskrivningsmomentet är en mångfasetterad bild av begreppet, innehållande delar, vilka inte överensstämmer mellan de tre olika perspektiven. Det är såväl simuleringsbegreppet i sin ursprungliga form, som denna kontextualiserade beskrivning som kommer att analyseras i detta kapitel.

⁵⁸ Ibid. s 209ff.

4.3 Uppdelning

Jag menar att det är vissa, specifika delar av simuleringsbegreppet (såsom det har presenterats ovan), vilka är essentiella för begreppet som helhet. Det är en omöjlig uppgift att analysera alla beståndsdelar i begreppet – inte heller är det av intresse, då delar av begreppet leder vidare in på andra teoretiska områden och domäner, vilka onekligen ligger utanför denna uppsats syfte. De delar jag har valt att fokusera på i analysen av simuleringsbegreppet är:

- x Symboler. Är symboler resultatet av överexponerade objekt (som Baudrillard menar) eller är de resultatet av aktivt dolda objekt (som Deleuze menar) och om relationen mellan dessa båda synsätt?
- x Subjektivitet i simuleringen. Finns det en medveten handling i simuleringen och hur gestaltar sig denna i ett sådant fall?
- x Simuleringens förutsättningar.

4.4 Abduktion

Vad gäller symboler, så går det att särskilja två perspektiv: ett från Jean Baudrillard och ett från Gilles Deleuze. Jag söker här förena dessa två syner och genom att kombinera dem i en nybeskrivning, visa på hur subjektivitetsdiskussionen kan föras in gällande symboler.

Båda perspektiven, på vad som konstituerar symboler, har en grundläggande gemensam faktor: symboler och bilder härstammar från objekt och är (inledningsvis) en representation av de objekt de reproducerar.

Deleuzes syn på symboler som en representation av det totala antalet perspektiv som existerar av ett objekt skiljer sig inte nämnvärt från synen på objektet som beroende av iakttagaren. Objektet är en symbol - en bild, vilken existerar beroende av subjektiviteten hos iakttagelsen. Det vill säga symboler är beroende av subjektivitet för att existera; det är subjektiviteten som skapar symbolen och bilden.

Baudrillard, å andra sidan, ser symboler som objekt, vilka har förlorat sin materia. Symboler är frigjorda från objekten de representerar och kan existera såväl före som efter objektets varande. Objektet har dematerialiserats till en symbol eller bild, vilken innehar objektets betydelse och mening. Symboler kan alltså helt ersätta objekt och även existera innan objektet de representerar existerar: i en form av föraning om objektet. Det är symbolernas närhet till betraktaren som gör

dem svåra att skilja från verkliga objekt. Symboler blir en metafor för det slutet på det synliga, med syftet att göra göra slut på det synliga: det reella. Allteftersom symbolen exponeras och blir alltmer synlig framstår den som mer reell än det reella. Baudrillard menar att denna överexponering leder till en ökad mängd symboler och bilder, då dessa har en helt annan förmåga att framstå som verkliga än det verkliga självt. Symboler och bilder ersätter alltså objekt genom att själva framställa sig som mer verkliga objekt än objekten de ersätter.

För att sammanfoga de båda synsätten, menar jag att där Deleuze koncentrerar sig på produktionen av symbolen ur objektet, fokuserar istället Baudrillard på att härleda symbolen ur objektet. Det är således en liknande tanke som formuleras i de båda synsätten, enbart åtskild av beskrivningen av symbolen. Processen är inte densamma, inte heller slutresultatet, men däremot det immanenta innehållet i symbolen. För att sammanfatta beskrivningen av symboler, sett ur båda perspektiven, sammanfogad, menar jag att följande distinktioner är viktiga att göra:

- x Objektet existerar i det reella, men hur objektet definieras beror på subjektens subjektiva upplevelse av det.
- x Åskådliggörandet av objektet sker genom symboler och bilder, skapade utifrån hur det uppfattas av subjekten.
- x Symboler av ett objekt blir till en grund för objektets existens. Symbolen är en representation av objektet och objektet definieras av dess symboler.
- x De omedelbara symbolerna av objektet uppfattas som verkliga. Det är överexponerandet av dessa, objektets symboler, som leder till möjligheten för simulering.
- x När bilder och symboler har möjligheten att föregå objekt (tredje gradens simulacrum, se ovan 3.1.1) betraktas dessa bilder och symboler som objekt. Det vill säga objektet döljs av symboler samtidigt som symbolerna överexponeras för att dölja att det inte finns ett objekt: för att flytta fokus från objekt till symbol.
- x I och med cirkelrefererandet mellan symboler i det hyperreella och därigenom i simuleringen (se ovan 3.2) framstår dessa symboler som mer verkliga än andra, i verkligheten existerande, objekt.
- x Genom att symboler framstår som mer verkliga än det verkliga ersätter de gradvis verkliga objekt med ytterligare symboler och bilder, vilka i sin tur framstår som mer verkliga än det verkliga och skapar nya symboler och bilder et cetera et cetera.

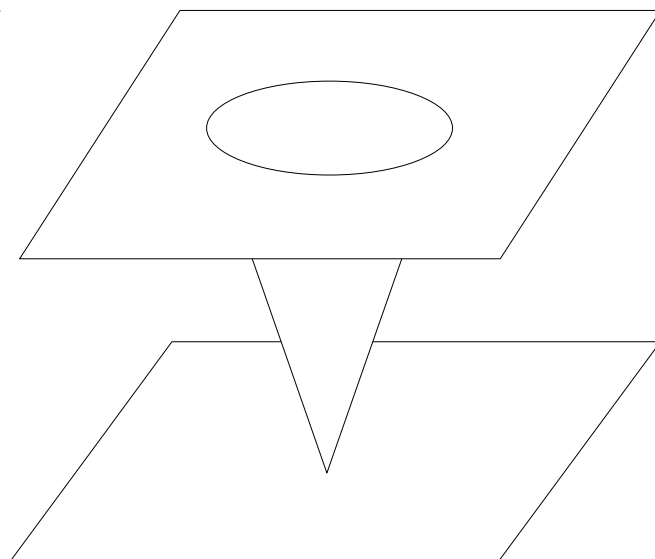
Representation av objekt blir således en subjektiv skapelse. Skulle inte symboler analyseras utifrån detta agentperspektiv innebär det att skapandet av symboler framställs som något av en strukturell naturlag, vilken då blir till grund för det reella: symbolen blir inte längre ett hot mot det reella, utan en förutsättning. Som nämnts i metodkapitlet ovan, utgår jag från att struktur och agent är delar av samma process (se 2.3). Sett i ljuset av detta blir det möjligt att, utifrån

nybeskrivningen av symboler ovan, nybeskriva frågan om subjektivitet i simuleringen.

Tolkat utifrån Jamesons perspektiv är materialismens och objektivitetens diskurs av idag egentligen inget annat än en diskurs om etik: den objektiva verkligheten behandlas som ett offer för subjektiviteten, vilken därför måste behandlas, eftersom den framhävs och uppfattas som tyrannisk och absolut. Det är alltså ett mål att bli av med denna, förtryckande, subjektivitet. Denna vaga, oidentifierbara, opersonliga och fragmentariska och - mot objektiviteten – förtryckande kraft. Subjektets nya roll blir objektets. Genom att objektifieras försvinner subjektiviteten, så till vida att perspektiv försvinner när subjektet varufieras och framställs och framställer sig som ett objekt, som en del i systemet. Istället för en aktör – en vara: en del av simuleringen istället för en betraktare av simuleringen.

Simuleringen framstår i förhållande till detta påstående som en paradox. Den är bortkopplandet från den objektiva verkligheten. Simuleringens objekt är ersatta med representationer – symboler och bilder – av verklighetens objekt. Simuleringens subjekt saknar subjektiv handlingsförmåga och är oförmögna att skilja mellan det reella och det hyperreella: allt blir till referenser och det objektiva är ersatt av symboler och bilder. Det finns inte längre något ursprung att förhålla sig till, bara cirkelrefererande symboler och bilder.

Vad som implicit framstår i denna uppfattningen av subjektet och objektets relation i simuleringen är att (1) symboler och bilder varierar och förändras utifrån sig själva genom ett system av cirkelrefererande och utbyte, samt att (2) subjektets varufiering innebär att subjektivitet (såsom det är definierat ovan under 3.3.1) endast existerar i förhållande till tid, det vill säga subjektiviteten förändras till karaktär allteftersom nya symboler och bilder förs in i systemet. Subjektivitet blir alltså en tillfällig syn som förändras över tid. Vidare spelar subjektets avstånd till simuleringen i förhållande till det reella en stor roll. Att utifrån betrakta simuleringen ger en helt annan subjektivitet än om simuleringen betraktas inifrån, eller för att använda en modifierad version av en modell presenterad av Gilles Deleuze för att åskådliggöra min tankegång om avståndets betydelse:



Konens spets är subjektets position, varifrån detta uppfattar det betraktade. Cirkeln, konens bas, är det som uppfattas. Den nedre rektangelbasen representerar det reella och den övre det hyperreella. Genom att förskjuta konens position upptas en allt mindre yta av det hyperreella av konens bas. Detta förhållande ska anses representera subjektets minskade uppfattning av det hyperreella ju längre från det reella som subjektet befinner sig. Konens volym blir således en representation av subjektivitet: ju närmare det hyperreella, desto mindre subjektivitet. Det är dock viktigt att påpeka att figuren också är tidsberoende, eftersom det hyperreella ständigt ändrar form förändras också den övre rektangelns position, vilket i sin tur förändrar konens volym – subjektiviteten. Detta leder till en tanke om avsaknad av subjektivitet: att subjektiviteten i simuleringen är så föränderlig att den därigenom kan anses vara icke-existerande, men att subjektivitet utifrån också hjälper till att prägla simuleringen, dess symboler och dess bilder.

Simuleringen bör alltså inte ses och förstås som enbart subjektivitetens försvinnande, utan också som subjektets strävan efter objektivering, vilken inte är synonymt med en utplåning av subjektivitet, utan snarare en förändring av subjektiviteten. Det reella ersätts med, men utplånas inte av, det hyperreella. En utplåning av det reella förutsätter en negation utifrån det hyperreella (se ovan 3.1.2) och negationen tar plats i det reella - i och med att det är här som minnet av objekten finns, vilket leder till en paradox. På samma vis ersätts subjektet med, men utplånas inte av, objektet - subjektivitetens nya form.

4.5 Retroduktion

Vilka är då simuleringens förutsättningar, och hur kan dessa, utifrån den teoretiska kontext som har presenterats i kapitel 3, samt i abduktionen ovan, leda till en nyformulering av simuleringsbegreppet?

Simuleringen rör sig i det hyperreella, och det hyperreella är, i sin tur, existerande i förhållande till det reella (se ovan 3.1.2). Det är därför värt att närmare försöka tränga in i distinktionen mellan de båda verkligheterna. Baudrillard uppehåller sig inte länge vid det reella, utan menar att det är på nedåtgående, till stora delar icke-existerande och övergående i det hyperreella. Subjektivitetsdiskussionen ovan och i kapitel 3 är av intresse här. Vad händer om denna subjektivitetstanke appliceras på det reella - på produktionen och reproduktionen av objekt? Hur kan producerade objekt bli en del av simuleringen?

Problemet med att benämna ett objekt som virtuellt, eller konstituerat av symboler och bilder,

är att benämningen fokuserar på objektets försvinnande från det reella, istället för det reellas exkluderande av objektet. Det ligger således en problematik i själva definitionen av objekt i det hyperreella, vilket blir till en, utifrån Baudrillard's sätt att se på simuleringen, självuppfyllande profetia: genom att identifiera och särskilja det hyperreella så försvinner det reella. Ytterligare försvårande omständigheter i definitionen av det hyperreella är svårigheten att skilja det hyperreella från det opersonliga och känslolösa, såsom Jamesons beskrivning av senkapitalismens reproduktiva varuutbud (se ovan 3.4.1): båda kan definieras som avsaknaden av subjektivitet, det vill säga en avsaknad av distinktion mellan subjekt och objekt.

Vad gäller symboler så är upplevelsen av det imaginära, det symboliska, resultatet av omvänd kausalitet: Objektets fulländning innan dess skapelse. Orsak och verkan försvinner i och med att simuleringen framstår som ett slut utan en lättidentifierbar början – istället finns flertalet orsaker ständigt cirkelrefererande till varandra: att hitta ursprunget blir i det närmaste omöjligt. Något ersätts med ingenting.

Men, för att knyta an till Jamesons och Deleuzes teorier, så föregås simuleringen av produktion eller reproduktion. Det är en omöjlighet att ersätta något med inget: att inte kunna härleda symboler ur de strukturer som ursprungligen har skapat dem. Att sedan dessa symboler, i sig, inte direkt refererar till det reella är inte att se som ett bevis för det reellas minskade betydelse och en bortkoppling av det subjektiva.

De universella förutsättningarna för simuleringen är således att:

- x dess symboler, representerande objekt, inte kan härledas till det reella, utan enbart refererar till andra symboler i den hyperreella simuleringen.
- x det reella trängs undan genom definitionen av simuleringen: att det inte finns en möjlighet att röra sig i det reella, på grund av hur symboler och bilder refereras till i simuleringen.
- x subjektivitet upplevs som utrotat, och att de ögonblick av subjektivitet som faktiskt existerar inte identifieras i simuleringen.

Simuleringen framstår nu som något, i grund, självvalt, vilket har gått till överdrift, på grund av sina egna förutsättningar. Det finns en agentinvolvering i simuleringens startskede, vilken senare osynliggörs i de skapade symbolernas interrefererande. Det finns en vilja att gå in i simuleringen – att ta till sig de symboler och bilder som finns i simuleringen. En vilja att välja simuleringen och det hyperreella framför det reella.

4.6 Jämförelse mellan olika abstraktioner

Jag har i denna uppsats presenterat tre olika tolkningar av simuleringsbegreppet:

1. Jean Baudrillards ursprungliga beskrivning av fenomenet (se 3.2).
2. Fredric Jamesons tolkning, där fokus ligger på bakomvarande faktorer (som produktion och reproduktion) istället för på simuleringen i sig självt (se 3.4).
3. En tolkning av simuleringsbegreppet, utifrån en bakgrund av produktion och med fokus på simuleringens symbolers betydelse och subjektivitet och handling innan och i simuleringen (se 4.4 & 4.5).

Jag är av den åsikten att, genom en tolkning av simuleringsbegreppet som något i sig självt existerande utan relation till omvärlden, dess strukturer och agenter, så försvinner mycket av begreppets förklaringskraft (på andra plan än det rent metafysiska). Genom att söka fenomenets uppkomst i strukturer och produktion blir fenomenets uppkomst tydligare synliggjord än genom slutgiltiga exempel (såsom de som presenterats under 3.1.2). Jamesons antagande om en reproduktion följande ekonomiska lagar (se 3.4.1) leder till en diskussion och analys av subjektivitet och medvetenhet i simuleringen och ett vidare undersökande om simuleringen verkligen är så pre-determinerad och allomfattande som den beskrivs av Baudrillard.

Jag anser vidare att den uppdelning av simuleringsbegreppet - och analys av de berörda komponenterna - som gjorts ovan skänker ytterligare förklaringskraft åt en syn på simuleringen som något, vilket faktiskt innehar såväl rörelse, som handling och subjektivitet.

4.7 Konkretisering och kontextualisering

I detta, analysens sista steg, presenterar jag min syn på vad som är mekanismer i simuleringen, och hur dessa interagerar med varandra.

Utifrån analysens fem tidigare steg, anser jag mig ha funnit följande mekanismer:

- x En avsaknad av historiska referenser. En vilja till att skönmåla det historiska, för att på så vis knyta samman det med produktionen av varor och tjänster: en varufiering av det historiska.
- x Teknologi är givetvis omöjligt att bortse från som en bakomliggande faktor till simuleringen. Det är med hjälp av teknologin som simuleringens objekt (eller snarare, dess

symboler) kan reproduceras. Denna mekanism är analog med det Baudrillard benämner tredje gradens simulacrum (se 3.1.1) och att bortse från den är att bortse från samhällets (re)produktionsmedel och -möjligheter.

- x Varufieringen av allt - objekt såväl som subjekt. Reducerandet av subjekt till objekt: människan som en vara.
- x Den etiska diskurs som existerar till följd av varufieringen. En vilja bort från subjektivitet (se 4.4).

Som synes härrör sig tre av de fyra mekanismerna direkt till subjektivitetsdiskussionen och såsom jag angivit i föregående avsnitt (4.6) menar jag att det finns en tanke bakom subjektiviteten: en vilja bort från det subjektiva och ett närmande av det objektiva. Sett utifrån ovanstående mekanismer är detta tema genomgående; varufieringens (som följer ekonomiska lagar enligt Jameson) resultat och möjligheten bakomliggande det – teknologin – ger en möjlighet till rörelse bort från det subjektiva. Även avsaknaden av historiska referenser, dels som ett sätt att marknadsföra reproducerade varor och dels som ett sätt att närma sig det objektiva, bidrar, genom interagerandet med övriga mekanismer, till en ökad förlust av subjektivitet, och en ovilja att identifiera den subjektivitet som de facto existerar tidvis i simuleringen (se 4.4 ovan).

Dessa mekanismer är ingalunda enbart strukturella till sin natur, utan jag förutsätter samspelet mellan agent och struktur; det finns en medveten handling bakom simuleringens skapelse. Simuleringen ter sig som en skapelse i samspelet mellan struktur och agent, mellan (re)produktionsmedel och (re)producenter. Moraliska komplikationer av en sådan slutsats åt sidan, innebär det en förskjutning av simuleringsbegreppet från ett deterministiskt till ett mer aktivt fenomen.

5 Slutsats och reflektion

Jag har ovan analyserat simuleringsbegreppets förutsättningar och den teoretiska kontext begreppet befinner sig i – såväl samtida som historisk. Utifrån min analys ovan, och med hänsyn till mitt syfte med uppsatsen, anser jag att simuleringsbegreppet har sociologisk relevans, såsom det är presenterat och analyserat ovan. När begreppet presenteras i sin ursprungliga form, utan hänsyn till den teoretiska kontext det befinner sig i, framstår det mer som metafysik än sociologi, men jag menar att med hänsyn till att simuleringen kan ses som något vilket subjektet frivilligt går in i och reproducerar, så öppnar sig nya möjligheter för tolkning och utvidgning av begreppet. Det är även min förhoppning att simuleringens symboler och bilder, genom analysen i kapitel 4, ska ha getts en mer nyanserad och kontextualiserad framtoning: att symbolens och bildens natur och förutsättningar har synliggjorts och avmystifierats.

Mitt val av metod – kritisk realism – vill jag presentera ett par kommentarer kring. Det kan tyckas en smula märkligt att undersöka något som inte är direkt påtagligt med hjälp av en metodologi som ofta används för att söka det mellanliggande steget (=mekanismer), men jag menar att simuleringsbegreppet kan analyseras utifrån en kritisk-realistisk kunskapssyn och metod. Uppdelningen av studieobjektet och framförallt slutledningen i den analysmodell jag använt mig av anser jag vara väl anpassad för att undersöka ett teoretiskt begrepp och dess kontext.

Det finns moraliska och etiska komplikationer med min slutsats och min analys, vilka är omöjliga att inte ta hänsyn till. Att simuleringen skulle vara delvis skapad av, och frivilligt ingången i av, människan är onekligen ett steg bort från begreppets ursprungliga deterministiska formulering. Att förutsätta, eller komma fram till, att något handlar om frivillighet är alltid förknippat med moraliska komplikationer - även om kontexten kring frivilligheten är nyanserad.

Källförteckning

- Ardebili, Morteza H (2001) *Unpublished Lecture Notes: Social Science 610, Philosophy of Social Science*. Kansas City: Department of Economics & Social Science Consortium, University of Missouri.
- Baudrillard, Jean (1983) *In the Shadow of Silent Majorities or, The End of the Social and Other Essays*. New York: Semiotext(e).
- Baudrillard, Jean (1983) *Simulations*. New York: Semiotext(e)
- Baudrillard, Jean (1983) *The Orders of Simulacra*. New York: Semiotext(e)
- Baudrillard, Jean (1983) *The Precession of Simulacra*. New York: Semiotext(e).
- Baudrillard, Jean (1988) *America*. London: Verso.
- Baudrillard, Jean (1988) *The Ecstasy of communication*. New York: Semiotext(e).
- Baudrillard, Jean (1993) *The Perfect Crime*. Association Française d'Action Artistique.
- Baudrillard, Jean (1994) *Simulacra and Simulation*. University of Michigan Press.
- Beller, Jonathan (1994) *Cinema, Capital of the twentieth century*. ur *Postmodern culture* 4.3 (05/1994).
- Bergson, Henri (1910) *Time and Free Will*. London: George Allen and Unwin.
- Bergson, Henri (1946) *Creative mind*. Citadel Press
- Bhaskar, Roy (1998) *The Possibility of Naturalism: A Philosophical Critique of the Contemporary Human Sciences* (3rd edition). London: Routledge.
- Danermark, Berth, Ekström, Mats, Jakobsen, Liselotte & Karlsson, Jan Ch (2003) *Att förklara samhället* (andra upplagan). Lund: Studentlitteratur.
- Deleuze, Gille (1988) *Bergsonism*. New York: Zone.
- Deleuze, Gilles (1991) *Empiricism and Subjectivity: An Essay on Hume's Theory of Human Nature*. New York: Columbia University Press.
- Djurfeldt, Göran (1996) *Boström och kaminen. En introduktion till realistisk vetenskapsteori*. Lund: Arkiv.
- Jameson, Fredric (1991) *Postmodernism, or the cultural logic of late capitalism*. Durham: Duke

University Press.

Jameson, Fredric (1998) *Culture and finance capital*. ur Jameson, Fredric *The Cultural Turn: Selected writings on the postmodern, 1983-1998*. London: Verso.

Lane, Richard J. (2000) *Jean Baudrillard*. London: Routledge.

Singer, Brian (1991) *Baudrillard's seduction. Ideology and power in the age of ruins*. New York: St. Martin's.

Smith, M. W. (2001) *Reading simulacra – fatal theories for postmodernity*. Albany, State University of New York Press.