

# Hiperstvarnost romantičnih veza na društvenim mrežama

---

**Ficović, Petra**

**Undergraduate thesis / Završni rad**

**2024**

*Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj:* **University of Zagreb, Faculty of Croatian Studies / Sveučilište u Zagrebu, Fakultet hrvatskih studija**

*Permanent link / Trajna poveznica:* <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:111:868140>

*Rights / Prava:* [In copyright](#) / [Zaštićeno autorskim pravom.](#)

*Download date / Datum preuzimanja:* **2025-03-13**



*Repository / Repozitorij:*

[Repository of University of Zagreb, Centre for Croatian Studies](#)





SVEUČILIŠTE U ZAGREBU  
FAKULTET HRVATSKIH STUDIJA

Petra Ficović

# **HIPERSTVARNOST ROMANTIČNIH VEZA NA DRUŠTVENIM MREŽAMA**

ZAVRŠNI RAD

Zagreb, 2024.



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU  
FAKULTET HRVATSKIH STUDIJA  
ODSJEK ZA SOCIOLOGIJU I KOMUNIKOLOGIJU

PETRA FICOVIĆ

# **HIPERSTVARNOST ROMANTIČNIH VEZA NA DRUŠTVENIM MREŽAMA**

ZAVRŠNI RAD

Mentor: doc. dr. sc. Erik Brezovec

Zagreb, 2024.

## Sažetak

Ovaj završni rad prikazuje filozofski koncept hiperstvarnosti u kontekstu romantičnih veza na društvenim mrežama kroz teoriju Jean Baudrillarda. S integracijom tehnoloških dostignuća kao što su umjetna inteligencija, virtualna stvarnost i simulirana stvarnost, koncept hiperstvarnosti postaje sve značajniji trend u kojem pojedinci traže stimulaciju kroz nestvarne spektakle. Ovaj završni rad istražiti će primjenu hiperstvarnosti u kontekstu romantičnih veza u virtualnoj zajednici.

## Summary

This thesis presents the philosophical concept of hyperreality in the context of romantic relationships on social networks through the theory of Jean Baudrillard. With the integration of technological advances such as artificial intelligence, virtual reality and simulated reality, the concept of hyperreality is becoming an increasingly significant trend in which individuals seek stimulation through unreal spectacles. This thesis will explore the application of hyperreality in the context of romantic relationships in a virtual community.

## Sadržaj

1. Uvod .....	1
2. Odrednice hiperstvarnosti.....	2
2. 1. Razvoj ideje hiperstvarnosti .....	3
2. 2. Značaj hiperstvarnosti u suvremenim okvirima .....	4
3. Hiperstvarnost u romantičnim vezama virtualne zajednice.....	6
3. 1. Simulacije .....	8
3. 2. Simulakrum .....	9
3. 3. Hipersticija .....	10
4. Rasprava .....	12
5. Zaključak .....	13
Literatura .....	15

## 1. Uvod

Kroz čitavu povijest čovječanstva, pa čak i čitavu evoluciju i razvoj homo sapiensa, ljudi su imali pristup samo fizičkom svijetu, ispunjenom predmetima koje su mogli dodirnuti, okusiti, čuti, omirisati i vidjeti. U osamdesetim godinama dvadesetog stoljeća internet je iznjedrio cyberspace: virtualni računalni svijet osmišljen kako bi olakšao online komunikaciju. Zatim je 1991. godine Web postao javno dostupan; nova tehnologija koja bi iz temelja promijenila ljudsko ponašanje.

Današnjoj djeci teško je zamisliti vrijeme bez računala, pametnih telefona, Googlea, Netflixia ili Instagrama. Vrijeme kada je postojala dosada, kada su morali pamtiti brojeve telefona i pitati potpune strance za upute. Danas je sveprisutna upotreba društvenih medija i digitalnih uređaja učinila da web izgleda i osjeća se kao stvarni svijet. Srušila se podjela između stvarnosti i slike.

Sada ljudi žive u hiperstvarnosti, svijetu u kojem se simulacije stvarnosti čine stvarnijima od same stvarnosti. Koncept hiperstvarnosti prvi je skovao francuski sociolog Jean Baudrillard u knjizi Simulakrumi i simulacija. Baudrillard je Hiperstvarnost definirao kao generaciju realnog bez podrijetla pomoću modela. Kada je Baudrillard prvi put postavio teoriju hiperstvarnosti 1981. godine, smatralo se da je to vrlo provokativna i kontroverzna ideja. Danas je hiperstvarnost stalna pojava modernog života.

## 2. Odrednice hiperstvarnosti

Hiperstvarnost, temeljni koncept poststrukturalizma, osvjetljava zamršenu mrežu ispletenu između naših percepcija stvarnosti i simboličkih konstrukata koji je predstavljaju. Osmislio ga je francuski filozof Jean Baudrillard, hiperstvarnost sažima kulturni fenomen u kojem se brišu granice između onoga što se smatra stvarnim i onoga što se predstavlja kao fikcija (Wolny, 2017). Ovo spajanje događa se nemilosrdnim bombardiranjem kulturnih i medijskih podražaja, sabijajući naše razumijevanje stvarnosti u kaleidoskop simbola i znakova. Kao rezultat toga, nekoć jasne granice između opipljivog i imaginarnog nestaju, ostavljajući nas uronjenima u područje u kojem se istina i iluzija besprijeckorno stapaju (Stolze, 2019).

Baudrillardovi uvidi pojavili su se na plodnom tlu postmodernizma, pokreta rođenog usred društvenih previranja 1960-ih. U ovoj epohi propitivanja ustaljenih normi i institucija, postmoderna misao razbila je iluziju jedinstvene, objektivne stvarnosti. Umjesto toga, stvarnost se odvijala kao višestruka tapiserija, fragmentirana i oblikovana društvenim i kulturnim silama. Unutar tog okvira, konsenzusna stvarnost nije fiksna, već se kontinuirano oblikuje kroz proliferaciju simbola i znakova. Svaka iteracija dodaje još jedan sloj hiperstvarnosti koja se stalno širi, zamagljujući razliku između konstruiranog i autentičnog, zamišljenog i proživljenog (Mendoza, 2010).

U kontekstu virtualnih mreža, hiperstvarnost dobiva novu dimenziju koja dublje prožima naše digitalno iskustvo. Kroz sveprisutnost virtualnih platformi i interakciju putem digitalnih avatarima, granice između stvarnog identiteta i njegove digitalne reprezentacije postaju fluidne. Na virtualnim društvenim mrežama, kao epitomima hiperstvarnosti, korisnici kreiraju i održavaju svoje virtualne identitete, često preferirajući idealizirane ili izmišljene verzije sebe. Ova konstrukcija identiteta i interakcija unutar digitalnog okruženja dalje komplicira već zamršenu podjelu između stvarnosti i fikcije, sugerirajući da hiperstvarnost ne poznaje granice između online i offline svijeta. U toj paradigmi, isprepletenost između stvarnih iskustava i njihovih virtualnih preoblika postaje sve neuhvatljivija, dok digitalno iskustvo postaje sveprisutnoj realnosti koja neprekidno oblikuje naše percepcije i interakcije (Bailey, 2014).

## 2. 1. Razvoj ideje hiperstvarnosti

Temeljni pojam hiperstvarnosti unutar postmoderne semiotike uveo je Baudrillard u svom djelu "Simulakrumi i simulacija". Unutar tog okvira, hiperstvarnost označava generiranje stvarnosti lišene originalnosti ili istinske suštine, prvenstveno orkestrirane modelima. Ovaj koncept, dodatno razjašnjen u Baudrillardovoj ranijoj publikaciji "Simbolička razmjena i smrt", temeljno postavlja hiperstvarnost kao reprezentaciju, označitelj lišen autentičnog referenta (Wolny, 2017).

Baudrillard ocrta hiperstvarnost kao transcendiranje puke zbrke ili amalgamacije 'stvarnog' s njegovom simboličkom reprezentacijom; radije, uključuje izmišljanje simbola ili označitelja koji predstavljaju entitete kojima nedostaje suštinsko postojanje, slično mitu o Djedu Mrazu. Crpeći inspiraciju iz prispodobe Jorgea Luisa Borgesa "O točnosti u znanosti", Baudrillard ilustrira društvo čiji su kartografi izradili kartu toliko zamršenu da zahvaća same krajolike koje želi ocrtati. S padom carstva, karta se neprimjetno stapa s terenom, zamagljujući granice između reprezentacije i stvarnosti, ostavljajući iza sebe samo hiperrealno (Debrix, 2009).

Ukorijenjena u fenomenologiji, semiotici i uvidima Marshalla McLuhana, Baudrillardova koncepcija hiperstvarnosti istražuje ekspanzivno područje "hiperrealnih" brojeva, odudarajući od konvencionalnih pojmova fiksnih ili stvarnih brojeva. U svom diskursu s Ecom, Baudrillard razrađuje neiscrpnu proliferaciju hiperrealnih entiteta, beskonačnih i infinitezimalnih, grupiranih oko pretpostavljenih fiksnih ili pravih konstrukata, prolazeći tako kroz transferne diferencijale (Debrix, 2009).

Nasuprot McLuhanovom aksiomu "medij je poruka", Baudrillard tvrdi da informacija proždire svoju vlastitu supstancu, tvrdeći da postoji opipljiv nesrazmjer između medija, stvarnosti i njihovih reprezentacija. Hiperstvarnost se javlja kao nesposobnost svijesti da razlikuje stvarnost od njezina simuliranog faksimila, osobito izražena u tehnološki naprednim društvima. Proširujući McLuhanovu teoriju medija, Baudrillard razjašnjava



imploziju i poruke i medija u stvarno, tvoreći hiperrealnu maglicu u kojoj se razlike zamagljuje, čineći određivanje medija i njegovih učinaka nedostižnima. U ovoj paradigmi, sama definicija i ocrtavanje medija rastapaju se u maglovitom tkivu hiperrealnosti, utjelovljujući duboku sintezu reprezentacije i postojanja (Mendoza, 2010).

## 2. 2. Značaj hiperstvarnosti u suvremenim okvirima

U području društvenog razumijevanja, filozofski koncept hiperstvarnosti, koji je uveo i njeguje Jean Baudrillard, služi kao poseban okvir za dešifriranje metamorfoze stvarnosti u eri digitalizacije. Hiperstvarnost, prema Baudrillardovoj definiciji, predstavlja stanje u kojem se razlika između 'stvarnog' i simuliranog zamagljuje, jer se simulakrum (kopija ili slika) više ne odnosi na bilo koju izvornu stvarnost, već funkcionira kao 'stvarnost' sama po sebi (Nosta, 2023).

Hiperstvarnost predstavlja veoma značajan okvir za razumijevanje suvremene kulturne dinamike, posebice u kontekstu konzumerizma. Oslanjanje potrošačke kulture na razmjensku vrijednost znakova, poput povezivanja određenih robnih marki s modernošću ili bogatstvom, postavlja se kao značajan pokretač u širenju hiperrealnosti. U ovoj paradigmi, hiperstvarnost zarobljava svijest potičući odmak od istinskog emocionalnog angažmana, mameći pojedince u carstvo umjetnih simulacija i beskrajnih reprodukcija površnih izgleda. Ovdje se potraga za ispunjenjem ili srećom preusmjerava prema imitaciji i simulaciji prolaznog simulakruma stvarnosti, odvajajući pojedince od autentičnih iskustava (Bailey, 2014).

Iako koncept hiperstvarnosti nije nov, njegova je važnost pojačana u suvremenom društvu, osobito integracijom tehnoloških dostignuća poput umjetne inteligencije, virtualne stvarnosti i simulirane stvarnosti. Ove inovacije naglašavaju rezonanciju hiperstvarnosti s postmodernim stanjem, gdje pojedinci traže stimulaciju kroz stvaranje nestvarnih spektakala i zavođenja. Međutim, prožimajući utjecaj hiperrealnih slika predstavlja inherentne opasnosti unutar naše kulture, budući da pojedinci mogu internalizirati i idealizirati hiperrealne prikaze, pogrešno ih smatrajući dostižnim standardima ili autentičnim uzorima. Ovaj fenomen, pogoršan sveprisutnošću

informatijskih tehnologija, održava ciklus potrošnje i materijalizma, pojačavajući privlačnost hiperrealnosti (Mestrovic, 2005).

Štoviše, potraga za stimulacijom i zavođenjem u hiperstvarnosti pogoršava egzistencijalne dileme, kao što je artikulirano Baudrillardovom tvrdnjom da smo preplavljeni smislom i ono nas ubija. Zasićenost smisla, lišena izvorne supstance, prijeti nagrizati tkivo autentičnog ljudskog iskustva. Unatoč svom potencijalu da razjasni složenost postmodernog pokreta prekidajući tradicionalnu binarnost između stvarnosti i iluzije, hiperstvarnost ne uspijeva pomiriti inherentna proturječja ugrađena u ovu napetost. Stoga, dok hiperstvarnost nudi duboke uvide u suvremene kulturne fenomene, njezine implikacije naglašavaju imperativ za kritičkim ispitivanjem i savjesnom plovidbom hiperrealnim krajolikom (Debrix, 2009).

### 3. Hiperstvarnost u romantičnim vezama virtualne zajednice

Pojava hiperstvarnosti pronalazi rezonanciju u području platformi za upoznavanje i posljedično područja razvoja romantičnih veza u virtualnom svijetu, gdje prezentacija sopstva nadilazi tradicionalne granice i postaje hiperrealni entitet. Proliferacija selfija generiranih umjetnom inteligencijom briše granicu između digitalnog predstavljanja pojedinaca i njihovog autentičnog ja, stvarajući krajolik u kojem se umjetno prihvaća kao stvarnost. U tom kontekstu, koncept hiperstvarnosti dovodi u pitanje konvencionalne predodžbe o identitetu i sopstvu, odražavajući duboke transformacije izazvane digitalnim dobom.

Izuzetno relevantan primjer ove hiperrealnosti u nastajanju je kulturni fenomen selfija, posebno kada je povezan s umjetnom inteligencijom. Tradicionalna fotografija nastojala je obuhvatiti sirove trenutke stvarnosti, čuvajući ih onakvima kakvi jesu. Za razliku od toga, 'selfie' potpomognut umjetnom inteligencijom ne samo da snima stvarnost, već je i njeguje. Pedantno konstruira sliku pažljivom manipulacijom kutova, osvjetljenjem i primjenom AI-poboljšanih filtara. Ovo nije spontani snimak stvarnosti, već proračunati simulakrum, dizajniran sa sviješću o očekivanoj publici. Implikacije selfija potpomognutih umjetnom inteligencijom protežu se dalje od njihove kreacije, prodirući u područje formiranja identiteta i percepcije. Ovu odabranu sliku, odvojenu od bilo koje izvorne stvarnosti, pojedinci često prihvaćaju kao prikaz svoje osobnosti. Pridonosi formiranju internetskog identiteta koji možda neće u potpunosti odražavati složenost i autentičnost osobnosti pojedinca u stvarnom svijetu. Selfie stoga tvori zatvorenu petlju hiperstvarnosti, stvarajući simulakrum koji se zatim apsorbira natrag u identitet kreatora, dodatno brišući granice između 'stvarnog' i 'sintetičkog'. AI-selfie nadilazi svoju ulogu pukog predstavljanja sopstva, postajući hiperrealan entitet koji konstruira i konstruira individualni identitet. Slika se, u svojoj artifičnosti, prihvaća i internalizira kao 'stvarna', a razlika između izmišljenog digitalnog ja i stvarnog ja postaje sve nedostižnija. Ova manifestacija hiperstvarnosti izaziva tradicionalna shvaćanja sopstva i identiteta, naglašavajući duboke promjene u percepciji izazvane digitalnim dobom (Nosta, 2023).

Platforme za upoznavanje služe kao mikrokozmos ovog fenomena, gdje se pojedinci kreću hiperrealnim okruženjem oblikovanim pažljivo odabranim profilima i posredovanim interakcijama. Proliferacija VR tehnologije dodatno proširuje ovu promjenu paradigme, budući da se digitalni konstrukti neprimjetno stapaju s fizičkom stvarnošću, mijenjajući percepcije i interakcije na duboke načine (Büyükkoc Şütlüoğlu, 2021).

Kako pojedinci prelaze s doživljaja stvarnosti iz prve ruke na njezino posredovanje kroz digitalne leće, granice između stvarnog i simuliranog postaju sve poroznije. Hiperrealan krajolik se širi, suptilno utječući na individualne percepcije i ponašanja unutar područja spojeva i izvan njega. Ova evolucija predstavlja i izazove i prilike, potičući kritičko ispitivanje implikacija za suvremeno društvo. Istraživanje nijansi VR tehnologije otkriva dublji sukob između objektivne i subjektivne stvarnosti. Za razliku od tradicionalnog utemeljenja koje pruža objektivna stvarnost, subjektivna priroda VR-a potiče individualizirana iskustva odvojena od jedinstvenog okvira. Ova napetost naglašava složenost snalaženja u digitaliziranom svijetu, gdje subjektivne percepcije oblikuju interakcije i tumačenja, dovodeći u pitanje utvrđene norme i konvencije (Mohammed, 2024).

U kontekstu platformi za upoznavanje, subjektivnost preuzima glavnu ulogu u oblikovanju osobnog identiteta i interakcija. Međutim, unutar imerzivnog okruženja virtualne stvarnosti (VR), subjektivnost koja nije kontrolirana objektivnim ograničenjima može dovesti do dezorijentirajućeg intelektualnog i moralnog krajolika - osjećaja sličnog vrtoglavici u digitalnom svijetu. Kako subjektivna iskustva sve više diktiraju percepciju stvarnosti, javlja se rizik padanja u carstvo relativizma, gdje različite stvarnosti koegzistiraju bez zajedničke osnove. Bez stabilizirajućeg utjecaja objektivnih mjera, subjektivnost postaje nesputana, potencijalno nagrizaajući općeprihvaćene istine i društvene norme (Nosta, 2023).

Digitalizacija i virtualizacija stvarnosti potiču temeljito preispitivanje društvenih okvira. Kako stvarnost postaje sve više posredovana digitalnim konstruktima, razlika između 'stvarnog' i 'nestvarnog' postaje sve zamagljenija. U kretanju ovim promjenjivim terenom,

postavljaju se pitanja o tome kako bi se društvo trebalo prilagoditi i održati ravnotežu između tehnološkog napretka i utemeljene veze s opipljivom stvarnošću.

U tom kontekstu, uvid Jeana Baudrillarda ponovno dobiva na važnosti. Njegovo ispitivanje zamjene stvarnosti za simulakrume nudi duboke uvide u fenomen hiperstvarnosti koji se razvija u digitalnom dobu. Upravljanje ovim transformacijama zahtijeva rigorozan znanstveni angažman s Baudrillardovim idejama, kao i kolektivni napor da se razumiju, predvide i oblikuju implikacije tih promjena za čovječanstvo. Dužnost je akademske zajednice i društva u cjelini ne samo da shvate ove promjene, već i da proaktivno utječu na njih na načine koji podržavaju kolektivnu dobrobit čovječanstva (Nosta, 2023).

### 3. 1. Simulacije

Simulacija označava umjetnu replikaciju procesa ili sustava koji ima potencijal postojati u stvarnosti. U svom najširem opsegu, simulacija se često koristi naizmjenično s izrazom "model". Međutim, mogu se povući razlike između dva koncepta, pri čemu simulacije zahtijevaju korištenje modela. Ovdje model služi za kapsuliranje temeljnih atributa ili ponašanja određenog sustava ili procesa, dok simulacija razjašnjava napredovanje modela kroz vremenske intervale. Ovo razgraničenje naglašava dinamički aspekt simulacije, budući da ocrta putanju razvoja modela tijekom vremena, pružajući uvid u njegovu evoluciju i ponašanje unutar simuliranih okruženja (Bailey, 2014).

U kontekstu romantičnih veza, simulacija služi kao alat za razumijevanje i snalaženje u složenosti ljudskih interakcija. Simulacija, kao imitacijski prikaz procesa ili sustava stvarnog svijeta, odražava dinamiku i ponašanja svojstvena romantičnim vezama. U tom smislu, simulacija se može usporediti sa stvaranjem modela odnosa, gdje se ključne karakteristike i ponašanja bilježe kako bi se istražio njihov razvoj tijekom vremena.

Simulacije u području romantičnih veza nalaze primjenu u različitim kontekstima, kao što su podešavanje performansi, sigurnosni inženjering i testiranje. Na primjer, pojedinci se mogu uključiti u vježbe igranja uloga ili simulacije scenarija kako bi predvidjeli i

pripremili se za različite ishode u svojim romantičnim nastojanjima. Simulacija također igra ulogu u obuci i obrazovanju, pružajući pojedincima mogućnost vježbanja međuljudskih vještina i emocionalne inteligencije u kontroliranom okruženju. Štoviše, simulacija se može koristiti za istraživanje alternativnih uvjeta i smjerova djelovanja unutar romantične veze. Simuliranjem različitih scenarija i uvjeta, pojedinci mogu steći uvid u potencijalne učinke svojih izbora i ponašanja, što im pomaže u donošenju utemeljenijih odluka u njihovim odnosima u stvarnom životu. Simulacija postaje posebno vrijedna kada se bavite situacijama u kojima stvarni sustav možda nije dostupan ili kada eksperimentirate s novim pristupima komunikaciji i rješavanju sukoba (Büyükkoc Şütlüođlu, 2021).

Međutim, najvažnija pitanja u modeliranju i simulaciji unutar ljubavnih veza uključuju stjecanje valjanih izvora informacija, korištenje pojednostavljenih aproksimacija te vjernost i valjanost ishoda simulacije. Osiguravanje da simulacije točno zahvate složenost ljudskih emocija i interakcija zahtijeva pažljivo razmatranje i kontinuirano usavršavanje. Stoga postupci za provjeru i validaciju modela ostaju bitni u razvoju i primjeni simulacijske tehnologije u području romantičnih veza

### 3. 2. Simulakrum

Simulakrum, izveden iz latinske riječi "simulacrum" što znači "sličnost" ili "privid", označava prikaz ili imitaciju osobe ili predmeta. Izraz se prvi put pojavio u engleskom jeziku u kasnom 16. stoljeću, prvenstveno se koristio za opisivanje prikaza poput kipova ili slika, posebno onih božanstava. S vremenom je dobila sekundarnu konotaciju inferiornosti, sugerirajući sliku kojoj nedostaje sadržaj ili kvalitete izvornika. Književni kritičar Fredric Jameson navodi fotorealizam kao ilustrativan primjer umjetničkog simulakruma, gdje je slika izrađena repliciranjem fotografije, koja je sama kopija autentičnog subjekta. Različiti umjetnički oblici, uključujući trompe-l'œil, pop art, talijanski neorealizam i francuski novi val kinematografije, bave se pojmom simulakruma, istražujući složenost reprezentacije i percepcije unutar područja umjetničkog izražavanja (Morris, 2021).

U području romantičnih veza i društvenih medija, simulakrumi igraju značajnu ulogu u oblikovanju percepcija i interakcija. Baš kao što umjetničke reprezentacije nastoje uhvatiti sličnost ili privid svojih subjekata, pojedinci na društvenim medijima često uređuju svoje profile kako bi predstavili idealiziranu sliku o sebi. Ovaj digitalni simulakrum, pomno izrađen pomoću pažljivo odabranih fotografija i odabranog sadržaja, često može odudarati od autentičnog sebe, projicirajući sliku kojoj možda nedostaje sadržaj ili dubina izvornika. Slično kao fotorealizam u umjetnosti, gdje slike oponašaju fotografije koje su i same kopije stvarnosti, profili na društvenim mrežama stvaraju virtualni prikaz pojedinaca koji možda ne odražava u potpunosti njihovu pravu bit (Park, 2022).

Štoviše, utjecaj simulakruma proteže se izvan pojedinačnih profila na širu dinamiku romantičnih odnosa u digitalnom dobu. U krajoliku u kojem se slike i priče pažljivo konstruiraju i dijele na internetu, granice između autentičnosti i umjetnosti mogu postati zamagljene. Parovi se mogu naći u području gdje su granice između stvarnosti i reprezentacije sve poroznije, što dovodi do pitanja o povjerenju, intimnosti i autentičnosti u romantičnim vezama (Morris, 2021).

Slično tome, prevalencija simulakruma na platformama društvenih medija odražava šire društvene trendove u digitalnoj eri. Baš kao što umjetničke forme poput pop arta i francuskog novog vala filma istražuju složenost predstavljanja i percepcije, platforme društvenih medija služe kao arene za pojedince u kojima se mogu baviti i preispitivati pojmove identiteta, autentičnosti i samoprezentacije. U ovom digitalnom krajoliku, romantične veze nisu imune na utjecaj simulakruma, jer pojedinci upravljaju napetosti između odabranih osoba i istinske povezanosti u svojoj potrazi za ljubavlju i intimnošću (Morris, 2021).

### 3. 3. Hipersticija

Riječ "hipersticija" ili „hipervjerje“ je spoj hype i praznovjerja. Hipersticije su fikcije koje uzrokuju uvjete koji ih kasnije čine stvarnima. Oni koriste hype odnosno brzo kruženje

ideja i imaju stvarne rezultate ubrzavanjem razlika koje se javljaju u reproduktivnim ciklusima. Prema filozofu Nicku Landu, hipersticija je krug pozitivnih povratnih informacija uključujući kulturu kao komponentu. Može se definirati kao eksperimentalna (težno-)znanost samoispunjujućih proročanstava. Praznovjerja su samo lažna uvjerenja, ali hipersticija samim svojim postojanjem kao ideja funkcionira uzročno kako bi ostvarila vlastitu stvarnost (Avanessian & Hennig, 2022).

Koncept "hipersticije" nudi leću kroz koju se može razumjeti dinamička međuigra između fikcije i stvarnosti. Hipersticija, kako ga je opisala Jedinica za istraživanje kibernetičke kulture, proširuje pojam hiperstvarnosti kako bi obuhvatila ideju fiktivnih entiteta koji imaju moć manifestirati se kao stvarni. U kontekstu online interakcija i digitalnih prostora, hipersticija sugerira da uvjerenja, ideje i narativi koji kruže platformama društvenih medija mogu aktivno oblikovati i utjecati na tijek romantičnih veza (Noys & Murphy, 2016).

Nick Landova karakterizacija hipersticije kao kruga pozitivnih povratnih informacija koji uključuje kulturu naglašava ulogu društvene dinamike u jačanju i održavanju određenih narativa i uvjerenja. U kontekstu romantičnih veza, hipersticija implicira da priče, mitovi i tropi koji se propagiraju putem društvenih medija mogu funkcionirati kao samoispunjavajuća proročanstva, utječući na percepcije pojedinaca, ponašanja i na kraju, na ishode njihovih romantičnih nastojanja (Mohammed, 2024).

Štoviše, koncept hipersticije presijeca se s pojmom "teorija-fikcija", gdje filozofija, kritička teorija i književnost spekuliraju o potencijalnim stvarnostima i virtualnostima. U području online upoznavanja i društvenih medija, platforme poput virtualnih zajednica i društvenih mreža služe kao plodno tlo za spajanje virtualnih i stvarnih iskustava. Temeljni roman Williama Gibsona *Neuromancer*, koji je uveo koncept kiberprostora, nagovijestio je pojavu digitalnih prostora u kojima virtualne interakcije brišu granice između fikcije i stvarnosti (Noys & Murphy, 2016).



## 4. Rasprava

U ovom završnom radu razmotrili smo koncept hiperstvarnosti u kontekstu romantičnih veza na društvenim mrežama kroz teorije Jeana Baudrillarda. Baudrillardov koncept hiperstvarnosti opisuje stanje u kojem razlika između stvarnog i nestvarnog postaje sve zamagljenija. Njegovo ispitivanje zamjene stvarnosti za simulakrume nudi duboke uvide u fenomen hiperstvarnosti koji se razvija u digitalnom dobu. U području romantičnih veza i društvenih medija, simulakrumi igraju značajnu ulogu u oblikovanju percepcija i interakcija. Društvene mreže, kao platforme koje omogućuju stalnu prezentaciju i manipulaciju stvarnosti, pružaju idealan okvir za proučavanje hiperstvarnosti romantičnih veza. Društvene mreže omogućuju stvaranje simulakruma kroz profile, slike, statuse i druge oblike digitalne komunikacije koji predstavljaju našu "stvarnost". Prema Baudrillardu te su slike izgubile vezu sa stvarnošću i postale hiperrealne konstrukcije. Ove hiperrealne slike često postaju standardi prema kojima korisnici uspoređuju svoje vlastite odnose, stvarajući začarani krug nerealnih očekivanja i frustracija. Glavna posljedica hiperstvarnosti je pritisak za održavanje nerealne savršene slike što dovodi do osjećaja nesigurnosti. Baudrillardova teorija sugerira da su ove simulacije neizbježne i da društvo postaje sve više uronjeno u hiperstvarnost gdje je granica između stvarnog i simuliranog postala neprepoznatljiva (Nosta, 2023).

Kritička refleksija o hiperstvarnosti romantičnih veza na društvenim mrežama ukazuje na potrebu za sviješću i razumijevanjem kako digitalne platforme oblikuju naše percepcije i interakcije. Hiperstvarnost romantičnih veza na društvenim mrežama, analizirana kroz teorije Jeana Baudrillarda, ukazuje na duboke transformacije u načinu na koji percipiramo i doživljavamo ljubavne odnose. Ova analiza naglašava važnost kritičkog pristupa digitalnim praksama i potrebu za sviješću o utjecaju simulacija na našu svakodnevicu. Prepoznavanje i razumijevanje hiperstvarnosti može nam pomoći da izgradimo autentičnije i zadovoljavajuće veze, unatoč sveprisutnom utjecaju digitalnih medija.

## 5. Zaključak

Hiperstvarnost je filozofski koncept koji se istražuje u suvremenom društvu kako bi se bolje razumjela transformacija stvarnosti u digitalno doba. Jean Baudrillard je definirao hiperstvarnost kao stanje u kojem razlika između stvarnog i simuliranog postaje nejasna, pri čemu simulacije postaju samostalne 'stvarnosti'. Ovaj koncept je važan za suvremenu kulturu, posebno u kontekstu konzumerizma, gdje potrošačka kultura koristi razmjensku vrijednost znakova za povezivanje određenih robnih marki s modernošću ili bogatstvom. Hiperstvarnost potiče odmak od autentičnih iskustava, privlačeći pojedince u carstvo umjetnih simulacija i površnih predstava stvarnosti.

S integracijom tehnoloških dostignuća kao što su umjetna inteligencija, virtualna stvarnost i simulirana stvarnost, koncept hiperstvarnosti postaje sve značajniji, reflektirajući postmoderni trend u kojem pojedinci traže stimulaciju kroz nestvarne spektakle i zavođenje. Međutim, ovaj fenomen nosi sa sobom i opasnosti, jer pojedinci mogu internalizirati hiperrealne prikaze, pogrešno ih smatrajući autentičnim standardima. Potraga za stimulacijom u hiperstvarnosti može pogoršati egzistencijalne dileme, dok istodobno otvara prostore za kritičko razumijevanje suvremenih kulturnih fenomena.

U kontekstu romantičnih veza u virtualnoj zajednici, hiperstvarnost nalazi svoju primjenu u transformaciji identiteta i interakcija. Kroz selfije potpomognute umjetnom inteligencijom, pojedinci stvaraju hiperrealne prikaze sebe, često udaljene od autentičnosti. Ovaj digitalni simulakrum može utjecati na percepciju identiteta i osobnosti, posebno u platformama za upoznavanje, gdje se subjektivnost oblikuje kroz digitalne konstrukcije. Virtualna stvarnost dodatno proširuje ovaj koncept, izazivajući granice između stvarnog i simuliranog. Kroz simulacije, koje imitiraju procese ili sustave stvarnog svijeta, pojedinci mogu istražiti različite scenarije i uvjete, pomažući im da donesu utemeljenije odluke u svojim vezama. Međutim, ključna pitanja u modeliranju i simulaciji uključuju pronalaženje valjanih izvora informacija, uporabu pojednostavljenih modela te vjernost i valjanost rezultata simulacije. Slično tome, pojam simulakruma igra važnu ulogu u oblikovanju percepcija i interakcija u romantičnim vezama. Kroz digitalne predstave sebe na društvenim mrežama, pojedinci stvaraju virtualne prikaze koji mogu

odudarati od njihovog autentičnog ja, izazivajući pitanja o povjerenju i autentičnosti u odnosima.

## Literatura

1. Avanesian, A., & Hennig, A. (2022). Who's Afraid of (Left) Hyperstitions? *Academia Edu.*
2. Bailey, D. E. (2014). Hyperreality: The merging of the physical and digital worlds. *Digital Media Art at the University of Brighton.*
3. Büyükkoç Sütüoğlu, Ç. (2021). *Stories that become us: hyperreality and storytelling in 21st century social media phenomena - dissertation.* Istanbul: Istanbul university of Social science.
4. Debrix, F. (2009). Jean Baudrillard. *Critical theorists and international relations*, 68-79.
5. Mendoza, D. Y. (2010). Commodity, sign, and spectacle: retracing baudrillard's hyperreality. *Kritike* , 45-59.
6. Mestrovic, S. (2005). *Anthony Giddens: the last modernist.* London: Routledge.
7. Mohammed, S. (2024). Storying against hope in the anthropocene: On the mechanology of hyperstitions. *A World Scientific Encyclopedia of Business Storytelling Set 2: Methodologies and Big Data Analysis of Business Storytelling Volume 2: Business Storytelling and Sustainability*, 15-33.
8. Morris, J. (2021). Simulacra in the age of social media: Baudrillard as the prophet of fake news. *Journal of Communication Inquiry*, 319-336.
9. Nosta, J. (25. 06 2023). *The Digitization Of Reality.* Preuzeto 29. 04 2024 iz Medium: <https://johnnosta.medium.com/the-digitization-of-reality-8db42ebab34b>
10. Noys, B., & Murphy, T. S. (2016). Introduction: Old and new weird. *Genre: Forms of Discourse and Culture*, 117-134.

11. Park, J. S. (2022). Social simulacra: Creating populated prototypes for social computing systems. *Proceedings of the 35th Annual ACM Symposium on User Interface Software and Technology*.
12. Stolze, T. (2019). Contradictions of Hyperreality: Baudrillard, Žižek, and Virtual Dialectics. *Becoming Marxist*, 199-210.
13. Wolny, R. W. (2017). Hyperreality and simulacrum: Jean Baudrillard and European postmodernism. *European Journal of Interdisciplinary Studies*, 75-79.