

Závěr

V průběhu výzkumu bylo zaznamenáno několik zajímavých poznatků o „chování“ simulakra a také o povaze samotné hyperreality. Nejprve bylo popsáno, že povaha hyperreality je výrazně odlišná v porovnání s realitami nižšího řádu. Hyperrealita je sémantický prostor, který je vyplněný simulakry. Tato simulakra v sobě nesou velmi silné významy, což je v podstatě jeden se základních elementů jejich podstaty. Na druhou stranu se ale ne všechny významy dostanou do hyperreálného stadia. To znamená, že ve výsledku trpí hyperrealita nedostatkem významů. Spektrum významů v hyperrealitě je – jednoduše řečeno – velmi omezené.

Přestože je simulakrum nositelem silného významu, může nakonec vymizet. V této práci byly popsány dva mechanismy, jak k takovému vymizení může dojít. Simulakrum se může jednoduše vytratit, pokud na něj společnost v důsledku společenských změn zapomene. Druhý způsob vymizení simulakra je forma jakéhosi „duelu“ mezi simulakry. Proti stávajícímu simulakru je postaveno simulakrum nové. Pokud publikum z jakéhokoliv důvodu usoudí, že nové simulakrum vyhovuje lépe jeho potřebám, původní simulakrum zaniká.

Práce dokumentuje, že existuje široké spektrum objektů, které mohou projít simulací a stát se simulakry. Ve zkoumaném materiálu byla objevena simulakra osobností, společenských fenoménů, ale i vět nebo statistik. Toto zjištění poukazuje na skutečnost, že se simulace dokáže velmi dobře adaptovat a že je v podstatě závislá výhradně na významu. Jednoduše řečeno, každý význam může projít simulací a stát se simulakrem.

Jedním z hlavních témat výzkumu a také jednou z výzkumných otázek byla snaha zjistit, jakou roli hraje časopis *Reflex* v celém řetězci realit. Byly zjištěny a popsány tři základní role, které časopis hraje ve vytváření hyperreality. První role byla nazvána jako tvorba. *Reflex* vytváří simulakrum pro referent, který zatím vlastní simulakrum nemá. Druhá role byla nazvána jako korekce. Časopis nabízí čtenářům nové simulakrum pro referent, který už ale vlastní simulakrum má. Třetí role je nazvána distribuce. *Reflex* pouze nabízí prostor na své titulní straně pro již existující simulakrum a nijak ho nezpochybňuje.

Ve vztahu k hlavním pointám titulních stran bylo pozorováno, že jsou kladeny poměrně vysoké nároky na čtenářovy znalosti a jeho schopnost abstraktně uvažovat. Výzkum zaznamenal všechny sledované figury, pro úplné pochopení hlavní pointy titulní strany byla po čtenáři požadována alespoň základní znalost historie, populární kultury, politické situace a několika dalších tematických okruhů. Tento aspekt produkce časopisu *Reflex* může poukazovat na sociálně vykonstruovanou povahu hyperreality.