

一個矛盾的網路主體： 能述、幻想、互卸

黃冠華*

摘要

基於對「認真，你就輸了」宣言的矛盾以及相關網路主體的問題，本文企圖從精神分析的進路來加以剖析。一方面擺脫網路空間中真／假、現實／虛擬的議題，本文根據拉岡的自我／主體、所述／能述之概念性差異，探討自我作為一鏡像關係，如何消解現實／虛擬之對立，進而凸顯自我與分裂主體的根本差別。另一方面，透過分裂主體以及相關的幻想概念，進一步闡述該網路宣言的互卸性意涵，釐清此一矛盾網路現象所涉及的主體意涵以及快感問題。

關鍵詞：互卸、幻想、主體、自我、能述

* 黃冠華為義守大學大眾傳播學系副教授，Email: guanhua_h@yahoo.com。
投稿日期：2014/5/28；接受日期：2014/12/3

壹、網路空間的虛擬宣言：「認真，你就輸了」

我們正從現代主義的理性計算邁向後現代主義的擬像，自我（the self）則成為多元的、分殊的系統。

—— Turkle, n.d.

在後現代的擬像文化中，現代主義統一性真實自我的概念，已然受到挑戰。新媒體科技所帶來的社會飽和狀態，亦對我們所認知的自我意涵產生深遠的變化，造成論述自我概念時的不一致與多樣性。特別在網路的虛擬空間中，正因為身分認同的多元及流動，形成所謂的建構性與展演性，使得字面上「同一」（identical）的意涵，產生無限的可能。基本上，網路空間已然將主體「去中心化了」（Žižek, 1997）。網路主體不再只是現實世界的行動主體，而是具備了匿名的、偽裝的、遊戲的、流動不羈的特徵，玩家可以藉由不同的、多元的螢幕角色或化身，與螢幕背後的人或機器產生互動。

透過虛擬網路，我們經驗到麥克魯漢（McLuhan）所謂的「自我的延伸」——我的「在場」得以拓展到物理空間中我所「不在」的場域。換句話說，網路科技將造就了某種「去身體化的在場」（disembodied presence），或 Virilio & Oliveira（1996）的「電訊在場」（telepresence），並體現了當代人類的電訊行動或「距離的行動」（action-at-a-distance）。電訊在場已然成為人類的生活狀況。

因此，我們必須重新思考「自我」的概念。面對網路空間分裂、多元自我的現象，究竟是一種對傳統「統一性」自我的挑戰，強調自我作為一種建構的不同面向；抑或個人為回應當代媒體科技的進展而產生的分裂？從樂觀的角度來看，Turkle（1999）強調，「去身體化的在場」克服空間與時間的障礙，以便進行新型態的即時互動；或者，它允許我們轉換自我，扮演、實驗新的網路身分，「利用虛擬經驗來成就個人的、社會的轉變」。根據 Turkle（1996：139）的觀點，自我的概念不存在某個核心的自我，它「屬於論述的範疇，而不是真實的事物或心靈的恆常結構」。現實中，自我乃涉及持續進行的形構過程，而網路的線上自我則更可能在「去身體化」的、不受物理空間侷限、或脫離現實社會權力束縛的條件下，展開更彈性的、極端的自我

解放實驗。對 Turkle 而言，此一自我實驗並非迷失在虛擬空間中，亦非逃避的、無意義的消遣，而是「嚴肅的扮演」。

對此，我們可另從網路科技帶來的好處中思索其代價。相對於網路具有解放自我潛力的看法，Virilio & Oliveira (1996) 的批判則主張，電訊行動將導致「去在地化」(de-localization) 的過程，讓存有 (to be) 失根。對他而言，假如存有代表了置身於某處、此在的意涵，那麼「電訊在場」所標榜的立即性與無所不在，則明顯地破壞了置身性。允許多元、分裂自我的同時，卻產生了「絕對迷失」(absolute disorientation) 的現象。如此一來，網路不再是 Turkle 所說的由虛擬自我經驗來轉變現實自我，而是現實自我消解在無方向性的迷亂當中。

究竟「現實」的我與「虛擬」的我之間的關係為何？人類與網路螢幕的互動中，究竟是帶來 Turkle 樂觀的解放承諾，或者陷入 Virilio & Oliveira 「無方向性」的悲觀論調？在實際的網路經驗中，假如虛擬的我可以在虛擬的遊戲之後，對現實世界的我產生正面的助益，當然也可能助長欺騙的或反社會的（包括網路霸凌、性侵與仇恨言論等）負面行為。兩者似乎都預設了虛擬與現實自我間的差異：虛擬自我的背後，有個現實的我。當我們熱衷於網路上角色扮演，似乎代表著相對於現實的我，虛擬自我才是「更真實」的我。用 Turkle (1996: 23) 的話說，正因為擱置了現實世界，僅從網路上的「表(界)面價值來看待事物」，「線上的我變成我所想要的自我」。然而，反過來問，難道虛擬自我的反社會行為亦是某個「更真實」的我？Heider (2009: 141) 的觀察值得思考：

即使人們可以是角色扮演的嚴肅玩家或病態的說謊者，我認為他們所說或所做，多多少少反映了他們是誰、他們腦袋裡的想像。不論這些反映出來的事物與實際的個人有多大的差距，都是自我的投射，比現實生活所允許的還要深刻而複雜。

這段話裡，現實的我之外，有個更「深刻而複雜」的我，可以透過虛擬自我予以投射。這樣的投射，是相對於現實壓抑的自我解放，抑或其他？假如說謊、霸凌、性侵、仇恨均代表解放之後的真實，虛擬自我背後，又是什麼？換句話說，基於什麼心理基礎，「我」作為

一個主體要扮演這些虛擬自我？是否存在更根本的慾望，驅使這個主體「我」去進行網路活動？

基於上述現實／虛擬自我、以及相關主體意涵的曖昧不明，我們可以進一步從以下的例子提出網路主體所蘊含的問題。相對於一般對網路虛擬世界的負面觀點，認為沈迷於網路世界將導致人們分不清楚現實與虛擬，我們卻又經常可以聽到：網路世界「只不過是遊戲而已，不必太認真」。對於這樣的抗辯，某種程度代表玩家清楚地知道現實與虛擬的界線，並非以「認真」的態度漫遊在虛擬世界，甚至是以一種疏離、「看笑話」的心態發表此一宣言。顯然，該宣言所透露的訊息，既非 Turkle 所謂「嚴肅的扮演」所能解釋，亦非不知情地浸沒在虛實不分的超真實當中。問題是：如果玩家清楚地知道自己在進行虛擬活動，不必太認真（因此發展出一套「認真，你就輸了」的說法），^[1]為何又會對於網路活動如此「認真」、著迷、甚至樂此不疲？我們又如何玩家在「所說」（不必太認真）與「所做」（迷戀式地從事此活動）之間的明顯矛盾中，得出合理的解釋？如 Heider 所言，假如網民們的「所做」與「所說」多少反映了他們是誰，我們又如何掌握這個連他們自己都不知道的「誰」？從這個看似矛盾的現象出發，我們如何想像此一怪異的主體性？

讓我們再「嚴肅地」質問「認真就輸了」的說法。想像一個網路上發生的事件：某人正在描述自己在網路上被騙的經驗，回應者除了對於受騙者過於相信、浸沒在網路活動而受騙表達安慰之外，冷不防丟下一句「認真，你就輸了」。在此一場景中，我們可以嘗試從能述（enunciation）與所述（enunciated）的關係檢視其中的矛盾。發話者的所述究竟是真、或假？假如所述為真，那麼同樣在網路上述說這句宣言（能述），必然不值得認真看待。結果，能述與所述之間出現嚴重的矛盾。如同「說謊者悖論」（the liar paradox）：假如「我在說謊」此一所述為真，那麼說話者所作的任何陳述，包括「我在說謊」這句話，都不值得相信。

基於對「認真就輸了」宣言的矛盾以及相關網路主體的提問，本文企圖從精神分析的進路來加以剖析。為了擺脫真／假、現實／虛擬等傳統問題的侷限，本文根據拉岡的「自我」與「主體」概念之差異，探討自我作為鏡像關係的產物，如何消解現實／虛擬的對立，進

而凸顯「自我」與「分裂主體」(split subject)的根本差別。另一方面，透過分裂主體以及相關的幻想概念，進一步闡述該宣言的互卸性(interpassivity)意涵，釐清此一矛盾網路現象所涉及的主體形貌以及快感問題。

貳、主體與自我：拉岡的 Schema L

假如一個人想像自己是國王這件事是瘋狂的，那麼，國王認為自己是國王則不見得較不瘋狂。

—— Lacan, 1996/2006: 139

主體並不知道他在說什麼，而說明這句話最好的理由是：因為他不知道他是什麼。

—— Lacan, 1988/1990: 244

拉岡的自我概念來自於鏡像階段。相對於嬰孩時期分裂的、破碎的身體形象，主體第一次從鏡子裡的反射得到有關自身完整、統一的形象。鏡像認同乃「從不足到期待」(from insufficiency to anticipation)的過程，主體藉此將其實並不完整的身體透過鏡像所提供的幻覺形象延伸為全形(Lacan, 1996/2006)。這就是自我(ego, moi)的起源，涉及到想像界與象徵界的建構，作為主體對於自身的理解。然而，正由於此一形象屬於外在的建構，鏡像階段的發展恰恰是主體與自身異化(alienation)的開端。

為了更進一步闡述自我與主體的差異，有必要從拉岡的 schema L (見圖 1) 來探討。在 schema L 中，作為自我的 a 乃由兩道向量所組成。首先，a'a 代表由兩個客體所構成的想像關係——意識上，自我透過與 a' 所建立的認同關係，獲得其意義。沿著 $S \rightarrow a' \rightarrow a$ 的路徑，主體乃透過鏡像(a') 建立自己的自我(a)。對拉岡而言，自我乃個人(主體)之外的客體，自我的認知與認同則隱含了兩者間的距離。換句話說，自我的形象根本上就是種誤識(méconnaissance)，個人絕非自我形象本身：一方面，自我從他人的形象中找到自己；另一方面，

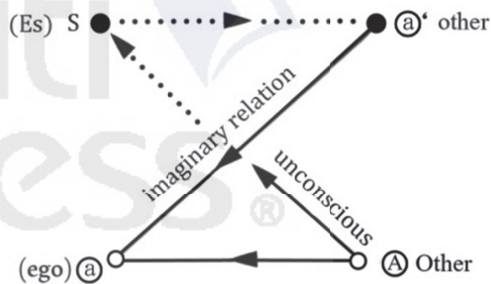


圖 1：Schema L

資料來源：引自 *The Psychoses 1955-1956: The Seminar of Jacques Lacan Book III* (p. 14), by J. Lacan, 1981/1993, New York: W. W. Norton.，本圖由作者自行繪製而成。

他無法認識到此一異化的形象建構 (Chiesa, 2007)。這也是為何拉岡認為在鏡像認同中，「我就是他者」 (Lacan, 1981/1993: 39)。如此一來，不論是現實或虛擬世界，意識上認定的 (我覺得我是……) 再現形象、或不斷變換的化身，均屬於鏡像的自戀形式。

Schema L 中的大他者 (the Other, A) 則涉及語言、權威、理想或律法 (Law) 之象徵秩序，其作用在主體 (S) 上的象徵／無意識關係代表原初的壓抑與禁制作用，建立了主體的匱乏 (lack of being) 以及慾望——拉岡的分裂主體 (\$)。^[2] 必須注意，這裡的慾望並非上述的認同、形象客體；自戀的鏡像不僅無法適切地代表慾望，卻反而是遺忘它 (Leupin, 2004)。這也是為何 Schema L 中大他者傳達給主體的訊息，始終受到鏡像之想像關係的干擾，主體無法真正掌握大他者的訊息 (從 A 到 S 斷裂成半實線半虛線)。進入語言，用 Lacan (1978/1988: 244) 的話說，「主體因著語言之牆 (the wall of language)，與他者、真正的他者分離了」。

上述的說明標示了意識上的自我與無意識 (分裂) 主體的差別。若從語言／言說的角度來思考，拉岡所區別的能述主體 (the subject of enunciation) 與所述主體 (the subject of enunciated)，亦有助於理解差異上的對應。簡單略做解釋：在陳述出來的句子中，「我」(I) 作為文法上的人稱主詞，其涵蓋的述詞基本上可視為自我的語言對應物 (我是 A, B, ……)，代表發話人 (I) 的自我形象認同或鏡像。然而，無論怎麼說，言說本身畢竟無法全然地顯示主體自身。陳述出來的「我」(所述主體) 與實際陳述的個人「我」(能述主體)，兩

者之間存在的差異，代表了「我無法與自身等同」這個事實。Žižek（1993: 40）是這樣說的：「實際上存在的我，或者那些認定為『那就是我（me）』而列舉出的內容，基本上都不是『我』（I）；我只是殘留下來空乏，相對於所述內容而保持的空乏距離」。換句話說，要回答我是誰，不單是在大他者、符號網路中（symbolic network）將所述內容予以列舉並加總的「所述主體」而已；我們始終能夠聽到「能述主體」對大他者的回應與質問：「為何我是你（大他者）所說的那樣？」（Žižek, 1989: 113）此一歇斯底里（hysterical）式的質問，恰恰標舉了慾望的（不滿）性質。

如 Lacan（1996/2006: 758）所言：「能述絕不可能還原為論述中的所述內容」。能述與所述之間，始終存在著裂縫，慾望的發言位置與所說出來的內容之間，無法完美地密合。主體總是比他想要說的還要多：能述的面向始終超乎所述內容，因而標示了能述主體的存在。誰在說？為何要說？這些預設著言說的先決條件與發言位置，顯然是言說本身所無法涵蓋的另類場域。即使一般經驗裡，我們認為能述主體（「我」）就是所述內容當中的「我」，實際上乃由人稱主詞「I」來取代能述主體，因而陷於「我主導著論述」的幻覺當中（Evans, 1996）。因此，擺脫所述主體意識上的自主幻覺，要正確地回答「誰在說話？」這個能述層次的問題，必然涉及到無意識主體（Lacan, 1996/2006）。

為了強調「能述」層次的存在，讓我們檢視 Lacan（1973/1978, 1981/1993, 1996/2006）在不同地方引用佛洛依德的一則玩笑。某個猶太人（Moshe）責罵其友人（Mordechai）：「當你真的要前往 Cracow，為何要告訴我我要去 Cracow，而不是去 Lemberg？」從此一案例中，我們看到，即使 Mordechai 的所述（前往 Cracow）與能述（真的要去、想去）之間完全等同，依然存在著某個可能的空間（你真的要去 Cracow 嗎？有沒有可能你為了要讓我相信你要去 Lemberg，才說你要去 Cracow？假設真要去 Cracow，不是應該要說去 Lemberg 嗎？哪知道你真要去 Cracow！）也就是說，這裡的「能述主體」顯露出其欺瞞的意圖：「因為我覺得你意圖欺騙我，所以我才認為你並非要去 Cracow，實際上卻讓你的實話欺騙了我。」（Nobus, 2003: 61-62）這樣的例子，恰恰呼應了 Lacan（1981/1993）所說的：「你從他者處以相反的形式，接收到你自己的訊息」（you receive your

own message from the Other in an inverted form)。不管 Mordechai 是否有欺瞞的意圖，整個笑話的關鍵在於，正因為 Moshe 認定了此一意圖的存在——一個所述主體之外的能述層次，於是在整個回答與預期的過程中，真話成為預期中的謊言，說了真話的 Mordechai 反而讓 Moshe 接收到了他自己的欺瞞的訊息。聽者有意，真話反而讓存在欺瞞意圖的 Moshe 受騙；一種靠著說真話的形式來欺騙（a lie that takes the form of truth itself）。

為了更進一步凸顯能述主體的重要性，讓我們以先前提到的「說謊者悖論」加以闡述與分析。根據 Lacan，此一悖論導源於未能將能述與所述予以區分。因此，假如「我在說謊」這個句子裡的「我」（所述主體）在說謊，那麼說出這句話的「我」（能述主體）則依然涉嫌欺騙，因此無法判定「我在說謊」的陳述是否為真。從另一個角度來說明能述主體的曖昧性。一般而言，當我們說「我在說謊」，通常代表「我在說謊」這個陳述是真的。然而，正因為無法確定能述主體是否說真話——意識上的所述主體真的在說謊，因此，「我在說謊」與「『我在說謊』為真」兩者，同樣面臨了能述層次的的不確定性，必須透過另一後設的能述層次加以確認。換句話說，雖然所述層次指向意識的自我——「我是我所說的」、「我說我想說的」，然而，那個為何要說、觸發能述行動發生的原因，卻是未被說出的過剩（spoken excess）（Rothenberg, 2010）。即使一再確認「這真的是我想說的」，企圖弭平兩者間的差異，依然無法清除此一過剩、不確定，進而導致能述層次的無限開展。不論從矛盾或過剩來理解能述與所述之間的關係，對 Lacan（1973/1978: 139）而言，分裂的主體正是意味著能述與所述之間的細微差異（minimal difference）：「主體在兩個層次間分裂，在呈現出自我完整幻覺的行動中產生裂解」。

如果自我涉及「所述主體」——包括，想像界與象徵界的認同組合，那麼，用 Žižek（1997: 141）的話說，主體的分裂「並非指一個自我與另一自我之間在內容上的分別，而是指向某物（something）與無物（nothing）之間的根本差異，存在於認同特徵與空無之間」。換句話說，分裂的主體既非指個人在現實生活中展演不同的角色，亦非不同的人格得以存在同一個人身上，而是標舉了說出「我」之前的空乏狀態。假如我們把主體的多元認同視為多層次的洋蔥，那麼，並不存在洋蔥的核心，而是空無，這也是為何主體是分裂的、去中心的

根本原因。回到本節引言中 Lacan 提到「瘋狂」之案例，不論是乞丐自認為是國王、或國王自認為是國王，「國王」作為一個象徵界的律令，始終涉及想像界與象徵界的虛擬建構，因此其瘋狂的原因便在於（大他者）象徵界或想像界的建構與真實界之距離被取消了，主體直接地、過度地認同此一虛擬的建構。亦即，一旦抹除了能述與所述層次的細微差異，主體全然地相信其自我形象，恰恰符合 Lacan 所謂瘋狂的意涵。因此，假如自我的概念預設了主體與客體的裂縫（距離），自我的流動、形構，甚至多元自我的意涵，都不過是源自分裂主體的概念罷了。

從 Lacan 所區分的自我／主體、能述／所述主體概念，我們得以比較網路空間中多元自我以及拉岡「去中心化主體」之間的差異。投射在網路屏幕上自我代表我所想要的、我想要成為的形象，因此「我」這個能述主體不必侷限於現實環境下的自我形象，得以依環境創造不同的「虛擬」自我、恣意展演。然而，現實當中，個人難道不也在不同的社會角色中扮演不同的形象，甚至朝「虛擬」的理想形象而努力塑造嗎？誠然，依據 Lacan 的觀點，不論現實或虛擬網路中的自我，始終是種「誤識」，代表異化了的認同客體，允許多樣化的扮演。那麼，我們又如何區別兩者之間的差異呢？難道不是網路空間虛擬經驗的特殊性，讓我們面臨失去現實感的隱憂？

最普遍的說法是，現實生活中的自我不甚理想、遭遇許多限制與瓶頸，必須藉由網路的虛擬角色來彌補其中的不足（Turkle, 1996）。亦即，那是一種逃避邏輯，玩家希望透過虛擬世界投射的理想自我（ideal ego），達到虛擬的控制。這當然不意味著現實生活中不存在此一理想自我，而是理想自我在現實中難以達成，必須藉助虛擬世界的「未賦身」性，更容易地跨越「從不足到期待」的過程，消解兩者間的內在張力，達到虛擬的滿足。這也就是為何對某些人而言，「我的化身所經驗到的，比我更多、更真實」——如同嬰孩在鏡像階段感受到理想自我時的雀躍。此一新身分認同的探索，或許不只是某種逃避的遊戲，亦可能呼應 Turkle 的解放觀點，得以透過嚴肅的扮演，利用虛擬經驗來成就現實生活中個人的轉變。

認同實驗當然也遭到不少質疑，認為虛擬扮演並不必然符合 Turkle 所謂「嚴肅」的經驗，卻像「旅遊式的認同」（identity tourism）（Nakamura, 2000），單從不同身分的假設或刻板印象，很

難得到真正的經驗，更遑論轉變現實的自我。以致於許多對認同展演的體驗，是有距離的反應——相對於那個比我更真實的化身，我清楚地知道「我並非我的化身」。准此，我們至少看到個人與虛擬自我之間的不同「投入」關係。如同 Cleland (2008: 152) 的觀察：虛擬自我「如同『過渡的』(transitional) 客體般，既可以緊密地連結到個人，亦可以與個人保持距離」。綜合以上，不論是嚴肅的或遊戲式的認同，過渡的多元客體（所述主體）始終與能述主體維持著親密或疏離的關係。

回到「認真就輸了」的網路宣言，Turkle (1996) 所說的「相信表象」顯然無法解釋此一不認真、不必負責的現象；多元自我的概念亦難以視為解放的想像。相反地，此一宣言所顯示的「任何事都行」的態度，反映了網路主體極度疏離、冷漠，對表象採取不信任的態度。至此，我們所面臨的不再是所述層次真／假、真實／虛擬的問題，該宣言早已消解了問題本身。然而，這樣的態度顯然並非自我中心式的冷感，對他人事物毫無興趣（既然毫無興趣，那麼上網顯然是多餘）。更重要的問題是：即便我知道網路上的資訊多是虛擬的、既然只是遊戲，為何我要對它如此認真？深陷網路的行動本身，究竟顯示了什麼樣的能述意涵？

Dor, Gurewich, & Fairfield (1997: 152) 說到：「無意識主體，也就是欲望主體，乃出現在能述的層次」。如同前述提到 Lacan 將「誰在說話？」的能述問題視為無意識主體的顯現，我們亦可發問「誰在上網？」來探討說出「認真就輸了」的主體蹤跡。延續「說謊者悖論」的討論，Lacan (1973/1978: 139-140) 以區分所述主體與能述主體來解決其中的矛盾與不確定：意識上的所述主體或自我儘管說了謊話，亦可能在說謊的過程或行為當中，標示出「無意識的真理」。透過謊話，傳達了為何說謊的真理。此一無意識層次正是精神分析所著重的焦點：「對於主體所進行的欺騙，分析師的角色便是要診斷出『你正在說真話』的面向，而這正是我的詮釋之意義所在」。同樣地，說出「這都是假的」、卻又認真上網的能述主體，難道不也洩漏了其真理？主體一方面將所述視為欺騙、假象，在意識上否定了所述的價值；然而其能述（上網）的行動，必然揭示了某種無意識的效果。因此，為了進一步闡述「認真就輸了」的現象，有必要脫離鏡像認同的所述層次，在隱含著「既積極參加遊戲卻又無須認真看待」的矛盾之處，進入無意識幻想的能述層次。

參、幻想與互卸主體

慾望的主體乃人類的本質。不像動物，唯有主體不至於全然陷入形象層次。他將自己映攝其中。何以為之？事實上，一旦人類區分出屏幕的功能並與之戲耍，便知道如何與偽裝在凝視之下的面具展開遊戲。屏幕正是媒介化之核心。

—— Lacan, 1978/1998: 107

根據拉岡的限定用法，幻想概念並非指個人的想像力，得以在意識上想像超乎現實世界之外的事物，而是涉及到屏幕功能的結構，「能將一般的事物化為可欲的客體」（Pluth, 2007: 83）。以網路虛擬空間為例，幻想告訴我們為何所扮演的化身是可欲的、甚至「比現實還要真」，因而讓我們一再沈迷其中。嚴格來說，幻想概念的重點不在於事物、形象的真假，而是拉岡提示的幻想公式中主體與小對體的配置關係（disposition），使得特定客體得以產生真實魅惑的效果。為了進一步理解此一屏幕功能，讓我們從 Jacques-Alain Miller 詮釋的 Fort-Da 遊戲加以說明。

Freud 眾所周知的 Fort-Da 遊戲中，Miller^[3]（2013）認為，整個遊戲乃懸置主體（the subject in question）藉由線軸的配置而發明。小孩在面臨母親不在場的匱乏狀態下，為了回應此一創傷、焦慮而採取的防禦。線軸本身便如同小對體的作用，替代了作為原初客體（primordial object）的母親，主體則從線軸的去（fort）、來（da）來鍛鍊自身，並享受快感。單純的線軸正是在此一配置下成為「可欲的客體」。依 Miller 的觀點，整個遊戲正是拉岡所定義的幻想，其作用便是「從既焦慮又創痛的快感中，得到緩和的快感（tempered jouissance）」。准此，我們不難發現，幻想的出現是以創傷的匱乏為前提的，主體企圖求助於幻想遊戲的護衛，免於難以承受快感的衝擊。在這個意涵上，我們清楚地理解幻想如何作為再現主體的核心：Fort-Da 例子裡的小孩如何透過遊戲（幻想）來再現、回應外在現實世界，並支撐了現實。

然而，面對「認真就輸了」的宣言，此一幻想意涵如何說明前述的「不認真」的態度以及能述與所述之間的矛盾？假如將網路視為幻

想介面，令人遊戲其間，我們要問：認真者因著可欲的魅惑形象而受騙，那麼「不認真者」是否就憑理解到「認真就輸了」而能夠逃脫騙局？後者在能述與所述的矛盾中仍積極參與，那麼參與活動本身是否代表著陷入某種幻想架構呢？對此提問，我們可以從 Žižek 的意識型態理論來尋找線索。

自 Althusser 以降，有關意識型態的批評不再著重於真、假的判斷上，將之視為一種掩飾事物真實狀態的假象，而是從結構上來理解意識型態的作用。在此一結構性理解的進路中，Žižek (1989) 援用 Lacan 的幻想概念，特別強調「意識型態的幻想」(ideological fantasy) 的重要性，以及其無意識的面向。

假如意識型態的概念停留在古典的說法，認為幻想 (illusion) 乃屬於知識的層次，那麼當今的社會必然是「後意識型態」的：犬儒主義才是最普遍的意識型態。人們不再相信意識型態的真理，亦無須認真看待意識型態的命題。然而，意識型態最根本的層次並非掩蓋事物真實狀態的幻想，而是架構著社會現實的無意識幻想。在這個層次中，我們當然不在後意識型態的社會裡，犬儒的距離只不過是讓我們無視於意識型態幻想的結構性力量。即便不認真地看待事物、保持著嘲諷的距離，我們依然照樣去作。(Žižek, 1989: 32-33)

很顯然地，Žižek 這段話企圖擺脫意識型態乃能夠驗證真假的知識層次，不相信意識型態——如同犬儒主義的態度，也不見得能得到解放。意識上認定的相信或不相信，都不足以說明意識型態的結構性力量。然而，我們要問：意識型態作為幻想，一旦不涉及命題的真假，究竟是如何顯示其結構性作用、並架構著社會現實？對此，有必要從拒認 (disavowal) 邏輯加以闡述。

對 Žižek 而言，拒認顯示在「我知道……，但……」的癡兆性發言中，隱含著某種斷裂。套用 Pascal & Althusser (1994, 轉引自 Žižek, 1994: 12-13) 對於信仰的觀點：「跪下去，你便相信 (你是因為相信而跪下) 了」，Žižek 認為幻想乃在儀式的實踐裡起作用。亦即，即便我們在意識上不相信宗教裡的教義 (或上帝存在的事實)，

但儀式性的展演 (act out) 卻能維持其社會的有效性。依拒認的發言：「我知道 (上帝並不存在)，但 (我仍然跪地膜拜，如同上帝存在一般)」，例證了知識／實踐、所說／所做之間的斷裂。簡言之，意識型態幻想的作用絕不是在前者的層次 (知識的理解或意識上所說)，而是後者 (仍然這樣地實踐)。對照後現代的犬儒主義，受過「啟蒙」的人們即便不再認真地相信任何事，弔詭的是，那些自認為理性的、自外於意識型態的人，卻往往甚深陷於意識型態的實踐當中 (Pfaller, 2005)。甚至，正因為表面上的犬儒、不信任，恰恰讓我們忽略了意識型態幻想的結構性力量。呼應了 Žižek (1989) 所宣稱的：「犬儒主義才是最普遍的意識型態」。

對此，Pfaller (2005: 117) 延伸 Žižek 的論述進一步解釋：事實上，人們並非不相信 (意識型態)，而是「不知道他們所相信的」。儘管我們知道意識型態都是某種誤識或迷思，「知道而不相信」並未讓我們免於意識型態的牢籠，反而是在實踐上接受其存在的拒認形式下，揭示出那個我們都不知道 (已相信) 的信仰。換言之，「不知道我們所相信的」所指涉的，便是所謂「意識型態的幻想」。為了解釋此一不為我們所知的現象與作用，Žižek (1998) 引用了 Dennett 的「客觀的主觀」(objectively subjective) 來詮釋無意識幻想。「客觀的主觀」經驗代表「雖然你不認為事情是那樣，它卻實際地、客觀地影響著你」的怪異現象 (Žižek, 1998: 267)。正是此一意識上自我所無法解釋的、怪異的效果，標示了無意識的所在，並決定了 (無意識) 主體在所述層次的作用。

基本上，幻想的分裂性發言，不僅僅是精神分析臨床診斷的拜物式倒錯 (fetishistic perversion)，更是許多社會儀式與實踐的普遍現象。說出「認真就輸了」的玩家，其立場正如上述所闡述的犬儒心態：「他們明確地知道 (這只不過是假的虛擬世界)，卻仍然 (如同現實世界一般地積極參與)」。假如此一類比是可行的，那麼正如同 Žižek 的提示，玩家所忽略的、誤認的並非我們的現實，而是一種架構著網路虛擬空間的幻想。套用「客觀的主觀」的論點：我完全理解現實中的狀況，然而作為一慾望主體，卻寧願在無須「認真」的態度下參與其中，並享受某種真實的效果。准此，真實的效果並非「天真的」將幻覺視為真，如同布希亞所說的擬像或超真實的預言；而是在「理解其為假」的前提下、在特定的防衛中，盡情地享受快感。這也

是為何 Nusselder (2009: 129) 認為，超越形象的小對體才是讓我們偏執於網路的原因：「我們享受的是（幻想）框架本身，而非框架裡的他人。而最根本的發現就是，框架本身的作用就是某種拒認」。

如此一來，能夠說出「認真就輸了」的懷疑玩家顯然還不夠基進：雖然能明確區別現實與虛擬，卻在實踐的層次上陷入拜物的幻想當中而不自知。Žižek (1997) 區別「想像欺瞞」(imaginary deception) 與「象徵欺瞞」(symbolic deception) 的差異，特別值得用來檢視「認真就輸了」的場景中兩種意識型態的欺瞞樣態。認真者的受騙屬於認同的層次，將建構的表象當真，如同傳統意識型態的「假意識」蒙蔽了真實的狀態。然而，說出此一宣言的人並不見得就此占據更高的位置而脫離意識型態。表面上，「犬儒」的主體雖不相信網路上所有事物，以為自己的不相信可以躲過表象的欺瞞，然而在網路中樂此不疲，甚至批評他人在網路世界的認真態度，卻洩漏了本身無意識的幻想。換言之，如果前者代表被「所述」所騙，那麼後者則是在能述層次上受騙——忽略自身陷入意識型態幻想的事實。

基於此一無意識幻想的概念，我們可以進而釐清（遊戲）主體的真理 (the truth of the subject) 以及其宣言的背後意涵。根據 Borch-Jacobsen (1990/1991: 112) 的詮釋，拉岡提到的主體之真理，「如同說話的事物 (speaking thing)，總是既顯示在能述的層次、又隱於所述之內」，那麼我們可以說，「不認真」的玩家執迷於網路活動，其「所做」事實上「半說出」(half-said) 了其主體的真理。至於主體的真理究竟為何，Žižek (1997: 139) 則連結「象徵欺瞞」的意涵進一步理解為，他「藉由遊戲的偽裝，表現了自身隱含的真理」——亦即，我藉由戲耍的態度扮演著攻擊性的人格，卻因此打開了我真正的攻擊性。相對於日常現實裡的象徵法則，我們得以在網路虛擬世界懸置該法則，自由而不受壓抑地扮演著倒錯的幻想。^[4] 不論玩家事後辯解「那只是遊戲」、「不必太認真」，卻是在認知其為虛擬的條件下，揭示了主體被壓抑的真理。

或許，我們要思考一個學界普遍擔心的問題：網路上進行的身分實驗——包括仇恨、暴力等行為，是否會助長現實裡如實地搬演？對照上述的討論，將網路遊戲視為一種幻想，答案顯然是否定的。透過虛擬網路將現實中無法實現的內容予以外在化，與現實裡實際扮演，必然是有距離的。對此，Miller 針對強迫症 (obsession) 與倒錯症 (perversion) 兩種主體精神樣態之差異，例證此一距離如何顯示在強

迫症的網路幻想性質裡，值得進一步窺探網路遊戲主體的面貌。Miller (2010) 說道：「強迫症者的幻想源自於倒錯症的論述，並得到不屬於自己的快感；一般而言，他與來自於倒錯症的幻想保持著特定的距離和安全的範圍。」也就是說，執迷於虛擬網路的玩家，並非倒錯者，玩家所實驗的虐待／被虐待的倒錯幻想終究隔著保護，絲毫沒有任何危險的疑慮。我並不在幻想場景裡；幻想卻是透過他人而實現。

依據此一媒介的 (mediated)、旁觀的樣態，Pfaller 與 Žižek 所提出的互卸性 (interpassivity)，更能精確地描繪網路主體與快感的關係。首先，Pfaller (2004) 認為，相對於生產性的活動，互卸現象乃涉及到消費的被動行為。以 Žižek (1997) 所舉的錄影機為例，電影愛好者通常會預錄一大堆影片，以便未來能夠好好的欣賞、消費。雖然他們可能一部片也沒看，這個錄影的動作卻帶來滿足：如同錄影機正在代替我們看。透過錄影，我們將快感委託給他人 (物)。問題是：我們真的「相信」錄影機會代替我們欣賞？若否，這樣的互卸舉動究竟呈現了什麼樣個人與快感的關係？難道不是落入了「我知道……，但……」的拜物邏輯？

在此，互卸現象顯然與上述的無意識幻想存在著密切的關聯。延續無意識幻想對於信仰的作用，Pfaller 特別在主體與信仰 (他者) 之間，凸顯「天真的觀者」(naïve observer) 所扮演的重要關鍵。Pfaller (2005: 120) 指出，「人們並非不嚴肅地看待著宗教的承諾，而是幻想之下，存在著他人認真地相信它」。同樣的邏輯，正因為想像有其它蠢蛋 (idiots) 真切地相信，因此犬儒者可以透過虛擬的連結，委由他人來代替相信之，並享受那種「我知道而他 (蠢蛋) 所不知道」的樂趣。這正是 Žižek (1997) 所謂的「互卸性」：不必成為幻想裡的主角而能在沒有危險、安全距離下「相信」。^[5]

嚴格來說，互卸性必然預設了某個蠢蛋 (想像的他人) 的存在，方能解釋互卸主體從幻想所得到的滿足。^[6] 回到「認真就輸了」的場景，「不認真」的犬儒玩家，正是透過認真而受騙的蠢蛋，享受著「有人被騙而我得以倖免」的樂趣。當然，蠢蛋是否真的存在、是否真的受騙已經不是重點 (在網路上宣稱受騙，亦不見得是實際經驗)，唯一確定的是互卸主體與想像他人之間的虛擬連結。一旦互卸主體與代替者產生心理連結 (psychic link) ——不論是派遣自己 (認真) 的化身進行暴力的網路遊戲，抑或旁觀、嘲諷其它蠢蛋在網路上既天真又

無知的行為，其滿足終究是建立在安全距離的幻想當中。此一互卸距離，根據 Žižek 的詮釋，便是主體之所以「去中心化」（decentration）的關鍵。

至此，我們可以回答不認真主體在網路虛擬世界的活動樣態：透過與替代者的連結，此一方式並非認同的型態（我認同某個自我形象，藉由該形象在網路幻想中鍛鍊自我）；相反地，卻是 Pfaller (2004) 所說的「解連結」（disconnection）：「並非藉由認同而達到完美的自我，而是裂解自我（the splitting of the ego）來解決心理的衝突」。^[7] 假如不認真主體一再透過與認真主體的心理連結進行網路活動，其根本的理由正是要「確認與他人（蠢蛋）之間的分離」。互卸主體並非「看到別人享樂，所以想跟他一樣」，而是「感謝上帝，我不必跟他一樣享樂」（Dolar, 2001: 130）。在既連結又解連結的矛盾關係下，互卸主體將網路（想像他人）視為快感假體（prosthesis），不必親身經歷而能從委託消費（delegated consumption）的模式中得到滿足。

肆、結語：假體上帝（Prosthetic God）？一個紀錄片的啟示

人類已經變成某種假體上帝。當他配備了所有輔助器官，著實能力強大；但這些器官並非長在他身上，某些時候卻也造成不少麻煩。

—— Freud, 1948/1962: 38-39

二十世紀早期，Freud 在「文明及其不滿」中已針對科技文明的發展，提出「假體上帝」的概念。科技文明除了可以視為人的延伸，補足人類不甚完美之處，實現童話故事般的願望，它甚至讓人類逼近如神一般全知、全能的性質。時至今日，藉由科技的創新與精進，網際網路作為當代的科技裝置，似乎更逼近 Freud 所描繪「假體上帝」之理想境界。網路中彈性、流動的主體性觀點，便是呼應了人類透過網路裝置連結到更為進化的、前所未聞的高科技神秘樂園，賦予主體奇幻的科技能力，無遠弗屆地說話、扮演與享樂。

不同於一般的（自我）認同邏輯，本文論證不認真的犬儒玩家如何在明知其為假的前提下進行網路活動。如同 Lacan（1986/1992: 12）宣稱「真理有其虛幻的結構」，執迷於多元自我遊戲的網路（能述）行動，讓我們瞥見網路主體如何在虛假的表象下，暴露出更深層的幻想效果與快感。作為享樂律令召喚下的主體，我們上網如同配備了快感裝置（object-gadget of jouissance）或假體。對照「假體上帝」的隱喻，我們可以說，網路裝置一方面補足人類器官的限制，並延伸為 Tomšič（2013）所謂的「力比多身體」（libidinal body）。另一方面，它卻同時暴露幻想屏幕本身的「假」體性質，在強化主體與假體（化身）的委託關係中，形塑「不必認真」的樣貌。

上網不需要明確的理由：「我上網，故我在」。表面上我們在網路空間自由扮演，實際上卻在不必認真的偽裝下進行互卸；表面上我們透過網路連結時事、關心他人，實際上可能在拒認的模式下解除連結、裂解自我。當我們熱情地擁抱網路科技，期待延伸自身而積極互動，其結果卻可能產生既認真又不認真、追求驅力快感的矛盾主體。在互卸的防衛樣態下，上網只不過是在驅力的封閉迴路中獲取滿足。

這樣的網路矛盾主體，似乎印證了網民們純粹享樂、對現實世界冷漠的悲觀預言。然而，我們要問：是否存在著跳脫幻想的可能？對此，可以進一步回到先前提及的《一個不存在社會的平民筆記 2：真相病毒》紀錄片（曾也慎，2009），思考、探尋跨越幻想的可能性，作為總結。誠如紀錄片中呈現鄉（網）民在現實世界中的訪談，進入 BBS 這個不存在社會的人，大部分都是來找樂子的：雖然不知道要尋找什麼，總是期待有新鮮文章的出現（鄉民丁）。直到張爸的推文以接近木馬病毒般的方式出現，頓時讓這個快樂國度變調了。一開始除了少數人會抱以同情憐憫，大部分都是以看笑話的心態看待張爸的發言。然而時間一久，鄉民們卻漸漸感到無奈、憤怒，甚至以「干我何事」的防衛心態，視張爸為難以忍受的病毒（來鬧的），並開始引用 BBS 成立宗旨、制訂版規，以全民警察的集體力量刪除張爸的文章，限縮其發言空間。

假如「看笑話」的說法，隱含了冷漠、不必負責，反應了犬儒鄉民們對於認真相信公共論壇價值的蠢蛋（張爸）的初期態度，那麼接下來，正是張爸長期過份認真、推文太嚴肅，闖入、干擾了「不必認真」此一集體享樂原則下的幻想介面，令人不舒服（干我何事）。即

使導演試圖以言論自由、人權等議題來刺探鄉民們的防衛，得到的反應卻是「你都得那麼認真地面對痛苦的現實世界，又何必在網路世界中把自己搞得那麼痛苦」（鄉民丁）、「那麼嚴肅的文章，反正不砍也沒人看」（鄉民癸）、「我不是當事人，很難有什麼特定的立場」（鄉民庚）。這些回應，多少呼應了 van Oenen (2007) 「互動的金屬疲乏」^[8] (interactive metal fatigue) 的概念，凸顯當代民主生活中的互卸面向：持續地要求互動的當代公共性，造成公民愈來愈多不滿與疏離 (detachment) 。

面對幻想屏障與驅力的封閉迴路，Žižek (2000: 374) 提到的「跨越幻想」 (traversing the fantasy) 或許提供了另類思考的契機。他說道：「為了掙脫惡性迴路，……我們需要行動 (act)。不同於單純的活動，真正的行動涉及到擾動 (disturbing) / 跨越 (traversing) 幻想」。^[9] 顯然，相對於「不存在社會」的享樂國度，張爸陰魂不散地認真發言，正是某種基進的擾動舉措 (act/gesture)，破壞了驅力快感迴路，令鄉民們坐立難安。一個如同拉岡小對體 (objet a) 般的擾動殘餘 (disturbing surplus)，欲去之而後快。甚至，我們可以說，紀錄片本身的出現，以及其拋出來的詰問，亦不啻扮演著跨越幻想的作用：它以批判的視角來到現實世界擾動鄉民，不僅開啟了網路幻想的缺口，更能讓鄉民們或觀看影片的我們得以懸置 (suspend) 快感，並進一步反思主體與上網行動本身的關係。

註釋

- [1] 「認真就輸了」的說法，來自於筆者觀看紀錄片《一個不存在社會的平民筆記 2：真相病毒》。導演曾也慎以台大「張振聲事件」在 BBS 網路空間中所引發的「張爸現象」作為討論基礎，試圖在這些討論之中形塑出虛擬網路社會的人文面貌。故事發生於「2000 年 3 月，台大學生張振聲在台大校園籃球場因心臟休克倒地不起，從此成了必須由他人照料的植物人。張振聲的父親（張爸），指稱台大醫療有疏失，並拿出諸多證據指控司法不公，在網路上掀起不小風波。然而，一段時間過後，當張爸仍然持續在網路上捍衛自己的立場的時候，BBS 的鄉民卻開始覺得……這干我什麼事？拜託！認真的就輸了！」（該段文字為紀錄片 DVD 封面的摘要）。

- [2] 早期拉岡在 Schema L 中區分自我 (a) / 主體 (S) 的差異，兩者分別對應到想像 / 象徵界。隨後，在 1957 ~ 1958 年的講稿中，拉岡則在主體符號 (S) 加上刪除線 \$，強調主體進入語言作用後的裂解狀況。雖然在 Schema L 中的主體以 S 標示之，對拉岡而言，主體本質上是分裂的 (詳見 Evans, 1966: 15, 195-196)。
- [3] 此處的討論，參見 Miller 在 1982 的演講稿 “From Symptom to Fantasy and Back”。收錄在 2013 年出版的 *Symptom* 期刊 (詳見 <http://www.lacan.com/symptom14/?p=323>)。
- [4] 後期拉岡修改了 Freud 定義下「超我」的禁制 (prohibition) 功能，超我成為發號「享樂」律令 (enjoy) 的角色 (Lacan, 1975/1998: 3)。在懸置了象徵法則的後現代、消費社會底下，主體的面貌已非傳統禁制、閹割的前提下接受匱乏的結構性作用，成為慾望主體，而是在無須節制的命令裡，不斷追求快感與滿足。主體在網路虛擬世界中毫無限制地搬演幻想，可視為此一律令之下的消費樣態。相關論點亦可參考 Jodi Dean 「傳播資本主義」 (communicative capitalism) 的概念。Dean 主張在象徵秩序式微 (the decline of symbolic order) 的當代資本主義與科技脈絡下，消費者已然成為驅力主體 (the subject of drive)，產生社群偽裝下的解離 (disconnection) 特質 (詳見 Flisfeder, 2014: 229-230)。
- [5] 對此有關「信仰」的問題，Žižek 的論點反轉了前述 Pascal 與 Althusser 的說法：亦即，並非「跪下，你就相信了」，而是將信仰置換給「設想中相信的人」 (the subject supposed to believe)。因此，自己不見得相信，但「跪下，你就會讓別人相信」 (詳參見 Žižek, 2006: 353)。
- [6] 有關此一怪異的、距離的滿足，除了 Žižek 提過的「罐頭笑聲」、 「影印機」的例子外，Pfaller 亦列舉了許多不同的互卸經驗。例如，卡夫卡 (Franz Kafka) 因罹患肺結核，無法喝啤酒，因此付錢請陌生人代替他喝，自己卻感受到特定的滿足。其他例子參見 Pfaller (2004) 的「the work of art that observes itself」。
- [7] Octave Mannoni 在「I know well, but all the same...」一文中討論了 Freud 的「自我裂解」概念。Pfaller (2004) 加以引述之。在 Mannoni 的原文裡，自我裂解涉及到拒認 (*Verleugnung*) 的分

裂態度：「我知道，但仍然……」。然而，持此一態度的人並非就是臨床上認定的倒錯者（pervert）或拜物者（fetishist），唯神經症（neurotic）才會說出「但仍然……」這後半段的話。前後兩者的差異，類似上述 Miller 區別倒錯與強迫症的說法。相關論述細節（詳見 Mannoni, 2003: 69-71）。

- [8] van Oenen 在該文中，視互動性為現代公民的理想（ideal）。然而，此一理想與要求（demand）卻是能以達成，甚至成為重大的負擔，造成當代許多互卸現象與徵兆（詳參見 <http://www.pdf-txt.com/rtf/metal-fatigue.html>）。
- [9] 有關擾動（跨越）幻想，並非告訴我們主體因此得以脫離網路虛擬世界，回到正常現實世界，因為根據拉岡，任何現實的意義必然有幻想的支撐。因此不論虛擬或現實，這裡的擾動代表對幻想框架的撼動、拆解，暴露出那個無法被吸納的過剩（相關的論點亦可參考 Pluth, 2007: 98, 160-161）。

參考書目

- 曾也慎(導演)(2009)。真相病毒：一個不存在社會的平民筆記2【影片】。(智慧藏學習科技公司，台北市中正區南昌路二段81號8樓)。
- Borch-Jacobsen, M. (1990/1991). *Lacan: The absolute master* (D. Brick, Trans.). Stanford, CA: Stanford University Press.
- Chiesa, L. (2007). *Subjectivity and otherness: A philosophical reading of Lacan*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Cleland, K. (2008). *Image avatars: Self-other encounters in a mediated world*. Unpublished doctoral dissertation, University of Sydney, Australia.
- Dolar, M. (2001). The enjoying machine. In J. Copjec (Ed.), *Umbr(a): Polemos* (pp. 123-139). Humanities, UB: Center for the Study of Psychoanalysis and Culture.
- Dor, J., Gurewich, J. F., & Fairfield, S. (Eds.). (1997). *Introduction to the reading of Lacan*. Northvale, NJ: Jason Aronson.
- Evans, D. (1996). *An introductory dictionary of Lacanian psychoanalysis*. New York: Routledge.
- Flisfeder, M. (2014). Enjoying social media. In M. Flisfeder & L. P. Willis (Eds.), *Žižek and media studies: A reader* (pp. 229-240). New York: Palgrave Macmillan.
- Freud, S. (1948/1962). *Civilization and its discontent* (J. Strachey, Trans.). New York: W. W. Norton.
- Heider, D. (2009). Identity and reality. In D. Heider (Ed.), *Living virtually: Researching new worlds* (pp. 130-143). New York: Peter Lang.
- Lacan, J. (1973/1978). *The four fundamental concepts of psychoanalysis: The seminar of Jacques Lacan book XI* (A. Sheridan, Trans.). New York: W. W. Norton.
- Lacan, J. (1975/1998). *On feminine sexuality, the limits of love and knowledge, 1972-1973: Encore, the seminar of Jacques Lacan book XX* (B. Fink, Trans.). New York: W. W. Norton.
- Lacan, J. (1978/1988). *The ego in Freud's theory and in the technique of*

- psychoanalysis 1954-1955: The seminar of Jacques Lacan book II* (S. Tomaselli, Trans.). New York: W. W. Norton.
- Lacan, J. (1981/1993). *The psychoses 1955-1956: The seminar of Jacques Lacan book III* (R. Grigg, Trans.). New York: W. W. Norton.
- Lacan, J. (1986/1992). *The ethics of psychoanalysis, 1959-1960: The seminar of Jacques Lacan book VII* (D. Porter, Trans.). New York: W. W. Norton.
- Lacan, J. (1996/2006). *Ecrits: The first complete edition in English* (B. Fink, Trans.). New York: W. W. Norton.
- Leupin, A. (2004). *Lacan today: Psychoanalysis, science, religion*. New York: Other Press.
- Mannoni, O. (2003). I know well, but all the same.... In M. A. Rothenberg, D. Foster, & S. Žižek (Eds.), *Perversion and the social relation* (pp. 68-92). Durham, NC: Duke University Press.
- Miller, J.-A. (2010). *Two clinical dimensions: Fantasm and symptom*. Retrieved May 20, 2012, from: <http://www.lacan.com/symptom11/?p=268>
- Miller, J.-A. (2013). *From symptom to fantasy and back*. Retrieved July 10, 2014, from: <http://www.lacan.com/symptom14/?p=323>
- Nakamura, L. (2000). Race in/for cyberspace: Identity tourism and racial passing on the internet. In D. Bell & B. M. Kennedy (Eds.), *The cybercultures reader* (pp. 712-720). New York: Routledge.
- Nobus, D. (2003). Lacan's science of the subject: Between linguistic and topology. In J.-M. Rabate (Ed.), *The cambridge companion to Lacan* (pp. 50-68). Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Nusselder, A. (2009). *Interface fantasy: A Lacanian cyborg ontology*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Pfaller, R. (2004). *The work of art that observes itself -- The aesthetics of interpassivity*. Retrieved August 12, 2011, from http://08.amberfestival.org/public/file_5.DOC
- Pfaller, R. (2005). Where is your hamster? The concept of ideology in Žižek's cultural theory. In G. Boucher (Ed.), *Traversing the fantasy: Critical responses to Slavoj Žižek* (pp. 105-122). Aldershot, UK: Ashgate.

- Pluth, E. (2007). *Signifiers and acts: Freedom in Lacan's theory of the subject*. Albany, NY: SUNY.
- Rothenberg, M. A. (2010). *The excessive subject: A new theory of social change*. Cambridge, UK: Polity.
- Tomšič, S. (2013). The technology of jouissance. In J. Copjec & J. Goldbach (Ed.), *Umbr(a): Technology* (pp. 143-160). Humanities, UB: Center for the Study of Psychoanalysis and Culture.
- Turkle, S. (1996). *Life on the screen: Identity in the age of the internet*. London: Weidenfeld & Nicholson.
- Turkle, S. (1999). Cyberspace and identity. *Contemporary Sociology*, 28(6), 643-648.
- Turkle, S. (n.d.). *Who am we?* Retrieved from September 20, 2011, from: http://www.wired.com/wired/archive/4.01/turkle_pr.html
- Van Oenen, G. (2007). *Interactive metal fatigue. The interpassive transformation of democratic life*. Retrieved March 10, 2012, from <http://www2.eur.nl/fw/law/ip/>
- Virilio, P., & Oliveira, C. (1996). *The silence of the lambs: Paul Virilio in Conversation*. Retrieved January 9, 2013, from: www.ctheory.net/text_file.asp?pick=38
- Žižek, S. (1989). *The sublime object of ideology*. London: Verso.
- Žižek, S. (1993). *Tarrying with the negative: Kant, Hegel, and the critique of ideology*. Durham, NC: Duke University Press.
- Žižek, S. (1994). The spectre of ideology. In S. Žižek (Ed.), *Mapping Ideology* (pp. 1-33). London: Verso.
- Žižek, S. (1997). *The plague of fantasies*. London: Verso.
- Žižek, S. (1998). The Cartesian subject versus the Cartesian theater. In S. Žižek (Ed.), *Cogito and the unconscious* (pp. 247-274). Durham, NC: Duke University Press.
- Žižek, S. (2000). *The ticklish subject: The absent center of political ontology*. New York: Verso.
- Žižek, S. (2006). *The parallax view*. Cambridge, MA: The MIT Press.

A Paradoxical Cybersubject: Enunciation, Fantasy, and Interpassivity

Guan-hua Huang*

Abstract

This paper addresses the problem of the cybersubject with the catchphrase “Lose once you get serious.” By employing the Lacanian approach, this study first examines the conceptual distinction between the self and the subject, and between the enunciated and the enunciation that makes manifest the paradox of this online announcement. In addition, by emphasizing the dimension of enunciation that utters the manifesto, the bizarre category of subjectivity is further elucidated according to both the Lacanian notion of fantasy and the Zizekian notion of ideological fantasy, thus revealing the interpassive significance of this contemporary online expression.

Keywords: interpassivity, fantasy, subject, self, enunciation