

《國立政治大學哲學學報》第四十九期 (2023 年 1 月) 頁 89-133

©國立政治大學哲學系

「加速」作為新興施虐爽欲的 媒介：論維希留的加速理論

張維元

龍岩學院傳播與設計學院

地址：福建省龍岩市新羅區東肖北路 1 號

E-mail: lof1001@qq.com

摘要

從精神分析理論的角度來看，維希留的理論最具啟發性之處，在於他描繪出「加速」如何媒介性地建構出了「施虐爽欲」的「新興品種」。不同於傳統精神分析理論中的施虐爽欲，總是以「他者」為施虐對象，這種由「加速」所中介建構出來的新興施虐爽欲，卻是將「整個世界」置於施虐對象的位置上。對過往的精神分析理論來說，這是一種只能停留在純粹理念層次的施虐爽欲類型。而維希留對「加速」

投稿日期：2022.06.28；接受刊登日期：2022.12.16

責任校對：王尚、張景涵

DOI: 10.30393/TNCUP.202301_(49).0003

的描繪與分析則說明了，這種原本只能停留在純粹理念層次的施虐爽欲如何被當代的加速機器轉化為感知性的現實。

關鍵詞：維希留、速度、加速、精神分析、爽欲、施虐

「加速」作為新興施虐爽欲的媒介：論維希留的加速理論*

壹、前言：加速與新興施虐爽欲

保羅·維希留 (Paul Virilio, 1932-2018) 以對「速度」(speed) 的討論而知名於當代學界。然而，我們必須注意的是，其理論所關注的並非是速度「本身」，而是速度所創造出來的「奇特感知狀態」。換言之，他所關注的乃是「速度」作為一個形塑人類感知的「中介」(mediation; Virilio 2005: 116)。或者說，是「速度」作為一個使特定「經驗得以展開的媒介性因子」(James 2007: 2)。如維希留所言，「我們在視覺場域中所見之物的型態，必然將通過加速 (acceleration) 與減速現象的中介」(Virilio, 2005: 118)。

稍微翻閱維希留的著作我們即可發現，他所關心的「速度」主要是「加速」而非「減速」。而他的整個理論論述則可以被視為是對以下狀況所進行的探討，亦即：「加速」如何連結「移動機器」、「媒體機器」與「軍事機器」，並將它們全部轉化為「加速機器」，以反饋強化自身，並由此來中介性地建構出，只有在當代加速社會中的主體才會體驗到的新興奇特感知。

初看之下，維希留在對這種「新興奇特感知」進行討論時，主要

* 本文為中國社科基金《感官化傳播論述的精神分析》(18BXW061) 之階段性研究成果。筆者衷心感謝匿名審查人對本文提出的寶貴且具生產性的意見。

強調的是，「加速」及各式加速機器所中介建構出來的毀滅性感知。這裡所謂的「毀滅性感知」所指涉的是，加速機器所導致的主體原生感知失能及其所感知之外部世界的消亡。這就如同是，當主體使用移動機器高速移動時，不但他眼中的外部世界將逐漸變得模糊與流體化，他的視覺感官也將逐漸癱瘓，直至最終「不能再看見任何東西」的狀態 (Virilio 1995: 72)。這種外部世界的逐漸模糊與消失與主體視覺感官的癱瘓，即是「加速」及其機器所創造出來的毀滅性感知。

維希留理論的研究者曾用「現實的消失」(Cubitt 2000: 129) 或「物質的消失」(Kellner 2000: 107; 強調為原文所有) 來描繪其理論中的「加速」對(主體所感知之)現實世界的破壞，並以主體「生命的耗竭」(*depletion of life*; McQuire 2011: 109; 強調為原文所有)或「主體性在現實消失中的廢除」(Cubitt 2000: 129) 來描述其理論中的「加速」對主體原生感知的消滅。總體來說，研究者認為，維希留所描繪的各式加速機器乃是一種「以光速移動的科技化死亡本能」之化身 (Kroker 2011: 158)，而其理論所試圖描繪的總體圖像則是「真正意義上的世界之終結」(*literally the end of the world*; Breuer 2009: 216; 強調為原文所有)，或者說，是一種「末世毀滅」(apocalypse) 的景象 (Cubitt 2000: 127, 132; Gane 2000: 92; McQuire 2000: 154)。

換言之，對維希留來說，速度即是「暴力」(Virilio 2005: 189) 或「消滅性狂熱」(*eliminating heat*; Virilio 1995: 104)，而其將人類文明的進程視為是一個持續加速之進程的看法，等於是將人類文明的發展視為是一個速度暴力持續擴張的過程，且此一持續的擴張終將導致世界的毀滅與人類自身之毀滅的結果。

本文認為，對「加速」所創造出來的破壞性與毀滅性感知進行分析，或者說，對「加速」所掀起的毀滅性風暴進行描繪，的確是維希留理論論述的核心。然而，本文卻希望將研究探索的焦點轉向另一個與此毀滅性風暴密切相關、但卻又有所不同的層次上。這個層次乃

是：參與進這場加速風暴的主體之快感心理機制。亦即，人類主體為何會願意主動參與這場最終甚至將毀滅自己的加速風暴？或者，若我們用維希留的話來說，是人類主體為何會願意在加速毀滅的過程中扮演「同意性受害者」(*consenting victims*) 的角色 (Virilio 2010: 74；強調為原文所有)？如維希留所言，「加速」所關涉的，其實不只是「世界之終結」而已，更是與此種終結並行不悖的「存在之誘惑」(Virilio 1995: 81；強調為原文所有)。也就是說，即使人類主體的原生感知及其所感知到的生活世界都將遭受破壞，他卻仍將執意地追求加速。因為作為一種「存在之誘惑」的加速，已經具有了強化存在重量的意義。我們如何去回應或解析這種與「世界之終結」並行不悖的「存在之誘惑」？

本文對此問題的回應是，人類主體之所以願意積極加入這場毀滅性風暴的原因在於，他可以通過參與進入這場風暴來獲得一種非常奇特的「新興施虐爽欲」(*emergent sadist jouissance*)。而從精神分析理論的角度來看，維希留理論最為吸引人之處，便在於描繪出了這種施虐爽欲的「新興品種」，來作為一種只有當代的加速主體才能體驗到的奇特感知狀態。

相對於過往精神分析理論中所處理的施虐爽欲，這種由「加速」(及其機器)所中介建構出來之施虐爽欲的「新興性」主要表現為：不同於過往精神分析理論中所討論的施虐爽欲之對象(或受害者)都是經驗性的「他者」(*the other*)，這種由「加速」所中介建構出來的新興「加速式施虐爽欲」(*accelerative sadist jouissance*) 卻是針對「整個世界」。對於過往的精神分析理論來說，這種針對「整個世界」的施虐感知是一種從未真正看過、只能停留在純粹「理念」(*idea*) 層次中的施虐爽欲類型。而維希留的理論則說明了，這種原本只能停留在「理念」層次中的施虐爽欲如何被當代的加速邏輯與加速機器轉化為感知性的「現實」。換言之，雖然精神分析理論對「施虐」的相關現象與

運作邏輯並不陌生，但卻仍然將對維希留筆下的這種「加速式施虐爽欲」感到興趣，因為這種新興施虐爽欲將可為過往精神分析理論所抽象擬想出來的施虐終極理念賦予一個可能的具體型態。

本文將從拉岡 (Jacques Lacan, 1901-1981) 精神分析理論的角度出發，來對這種新興的「加速式施虐爽欲」進行分析與討論。本文將試圖說明，人類主體之所以願意參與這場加速風暴，並非是因為他有著某種純粹簡單的自毀傾向，而是因為通過參與進入這場風暴，他將可以通過「加速暴力」這一「媒介性因子」來觸及新興施虐爽欲。換言之，加速主體在此所真正感興趣的，並非是速度暴力「本身」，而是此一速度暴力可為其中介建構出來的新興加速式施虐爽欲。簡言之，「加速」乃是新興施虐爽欲的「媒介」。若由此看，則人類主體便不僅僅只是加速之毀滅性風暴的受害者，而是一個積極利用速度暴力的主動參與者。或者，若我們一定要說這個主體是一個受害者或被毀滅者，那麼他也是一個在強烈施虐爽欲的體驗中參與了世界與自己之毀滅的「受害者」或「被毀滅者」。

綜上所述，本文的主要論題可以簡單地表述為以下：維希留理論中的「加速」，除了將中介建構出「毀滅性的感知」之外，也將中介建構出一種「新興的施虐感知」，而後者才是吸引主體加入加速邏輯的因素，或者說，對這個主體來說，後者才是存在性誘惑的所在之處。本文將以四個部分，來展開對此論題的研究書寫。首先，本文將說明「爽欲」(jouissance) 與「施虐爽欲」概念的內涵，並說明後者的「終極夢想」乃是，將「整個世界」(而非僅僅只是特定的經驗性「他者」)置於施虐受暴對象的位置上。其次，本文將對「加速」如何滿足這種施虐爽欲的終極夢想進行初步的討論。第三，本文將以「媒體機器」為主，以「移動機器」為輔，來說明加速機器所中介建構出來的新興施虐爽欲感知。最後，本文將通過維希留對「戰爭」的討論，來說明其筆下的三大加速機器(移動機器、媒體機器與軍事機器)如何在戰爭中產生施虐式的連結。

貳、爽欲與施虐爽欲

一、爽欲的概念

在討論「施虐爽欲」之前，我們必須先理解「爽欲」的概念。而在本文的寫作脈絡下，筆者希望強調以下兩個重點。首先，爽欲是一種對主體產生強烈衝擊的中介體驗結構，而主體之所以會在此體驗結構中感受到強烈的衝擊，是因為他突然感到自己與「大對體」(the Other)¹ 發生了遭遇 (Verhaeghe 2006)，並由此而感到自己獲得了脫離平凡陳腐之現實的超脫性體驗。² 其次，爽欲這種衝擊式的中介體驗結構在主體身上所生產出來的效果乃是：「離奇的」(uncanny) 內在情感狀態與外部世界感知 (Miller 2000: 19)。

(一) 大對體的超驗性點位

在拉岡精神分析理論中，「大對體」乃是一個從人類傳播中介系統的模糊性與不確定性之中所生產出來的幻想性產物。拉岡認為，人

¹ 一般不將拉岡的 the Other 直接翻譯為「大他者」或「大它者」，而是譯為「大對體」，是因為拉岡精神分析理論特別強調 the Other 並非是特定的某個人或某些人。如我們將在後面看見的，在拉岡精神分析理論中，the Other 是一個主體所擬想出來的虛擬式「點位」(locus)。

² 由此可知，爽欲主體既非是一個追求「快樂」(pleasure) 的主體，亦非是一個佛洛伊德 (Sigmund Freud, 1856-1939) 筆下的「死亡欲力」(death drive) 主體，也就是說，不是一個會故意去追求痛苦或「不快樂」(displeasure) 的主體 (Lacan 2017: 20-24)，而是一個對「痛苦或是快樂？」這一問題根本漠不關心，並且「執意」要進入到「主體與大對體發生遭遇」之中介結構中，以由此獲得擺脫平凡現實之超脫性體驗的主體。

類的傳播中介系統乃是一個由「多重中繼」(relays) 所構成的龐大機器 (Lacan 2006: 85)。主體根本無法掌握這個機器的全貌，也無法控制它的運作。由此，通過這個系統來進行傳播中介活動的主體便根本無法確認其所發送的訊息將如何被解讀，也沒有辦法確認別人所發出之訊息的「真正」意義。然而，即使如此，主體也不可能不去使用這個中介系統來進行各種傳播活動，並去承受所有他事先不可能預測的「後果」。拉岡認為，在面對這樣一個極端乖僻、但卻又必須被使用的傳播中介系統時，主體便會幻想出一個站在這整個傳播中介系統「之上」和可以對這個模糊的不穩定系統進行基礎統合的「點位」。此一被主體幻想出來的「超驗性點位」(transcendental locus) 即是「大對體」(Lacan 2006: 549)。

雖然「大對體」是從人類傳播中介系統（的模糊性與不穩定性）中所生產出來的幻想性產物，然而，一旦它被生產出來以後，它便會回過頭來「壟罩」整個系統，並使主體與大對體發生遭遇的可能性不可擺脫地「持存」(insist) 於人類的傳播中介體驗中。這種主體與大對體發生遭遇的奇特中介體驗其實常常出現在我們的日常生活中。

譬如，當我們將自己極端重視且費盡心力完成的工作成果送交評選審查時，不管最後得到的是「肯定」或「否定」的答覆，在接到回覆的當下，我們都將體驗到強大的衝擊感。一方面，如果我們接受到否定拒絕的回應時，看著所有努力付諸流水，我們很可能在四下無人時，對著天空吶喊「你到底想要我怎樣？」此時，那一個並無實體性存在、但卻是所有吶喊能量指向的、飄浮在空中的「你」便是大對體最純粹的樣態。另一方面，若我們接收到的是正面肯定的答覆，則我們將獲得被大對體所「愛」的奇蹟感。如拉岡在討論「愛之奇蹟(miracle)」時所指出的，「愛之奇蹟」是當你正伸長了手，努力想要達到一個對象時，從那個對象中卻突然冒現出了另一隻手來迎接你的慾望 (Lacan 2015: 52)。拉岡強調，這一關係並非是一個「對稱」

(symmetry) 的關係，因為你的手所伸向的，不過是一個經驗性的對象（譬如，工作成果受到其他者或某機構的肯定），但「另一邊出現的手，卻是一個奇蹟」（Lacan 2015: 52）。簡言之，這是一種被大對體關愛擁抱的幻想式體驗。由上可知，對主體來說，不管是正面肯定，還是否定拒絕，這些具有衝擊力的傳播中介體驗都將讓主體感受到自己與大對體發生了某種特殊的「靈性連結」，且這些（肯定或否定的）答覆將被幻想性地感知為是將主體連結於大對體的媒介性因子。

又如，爽欲也是以下的中介體驗，亦即，當我們碰到某些可以引起我們深度共鳴的媒介產品時（書籍、音樂或電影等等），我們將很容易產生「這就是『它』！」（This is “it”!）或「我已經等了『它』好久！」的心理感嘆。當這種體驗發生時，那個引起我們深度共鳴的媒介產品便不再只是一個「作品」或「文本」而已，它更將同時被我們幻想性地感知為是連通大對體的媒介性因子，是大對體專門送來給我們的媒介「禮物」。由此，「大對體」的身影必然將在這個媒介禮物的「後面」（或「上面」）隱然浮現。如拉岡所言，「爽欲」必然有「從超越性彼岸而來」（come from beyond）的特質（Lacan 1998: 5）。從上面的討論，我們可以知道，拉岡這裡所說的「超越性彼岸」具體指涉的即是：超越平凡陳腐之現實層面的大對體之超驗性點位。

上述這些具有超凡特質的中介體驗即是「爽欲」的體驗。或者說，爽欲乃是一種奇特的中介體驗結構；此中介體驗結構表現為以下，亦即，通過某些特定的媒介刺激（不管它們是對主體極為重視之創作的回應，還是能夠引起主體深度共鳴的媒介產品），主體將幻想性地感知到自己與大對體發生某種靈性連結，並由此感到自己超脫了平凡陳腐之現實。

在此必須特別強調的是，由上可知，雖然「爽欲」的奇特中介體驗是一個超脫出平凡陳腐之現實的體驗，但它卻並非是一個在日常傳播中介維度「之外」的另一個分離開來的維度，而是一個從日常傳播

的中介維度「之中」所打開的異質性維度。或者說，「主體與大對體」發生遭遇的超凡中介體驗結構必然寄生於「主體與現實世界」的日常中介平面之中。因為只有在外在現實世界的各式媒介性因子對主體產生深度衝擊的時候，主體才會突然「轉進」或「轉入」與大對體發生遭遇的爽欲維度之中，並由此感到自己超脫出了平凡陳腐之現實。

（二）離奇的感知

「爽欲」這種主體與大對體發生遭遇的奇特中介體驗結構，所導致的是「離奇」的內在情感型態與外部世界感知。拉岡對「離奇」的討論奠基於佛洛伊德 (Sigmund Freud) 對「離奇」的理解，但對其進行了結構式的重寫。佛洛伊德將「離奇」定義為：原初的「泛靈式」(animistic) 世界觀或思考模式突然於科學理性之現代化心智中浮現，而對主體所造成的情緒性與感知性震顫 (Freud 2001b)。在這種震顫中，各種理性現代化主體所「不相信」的觀念——如命運或魔法等等——將強勢佔據這個主體的意識中心位置。

佛洛伊德這裡所謂的「原初泛靈論」世界觀或思考模式指涉的是，一種認為我們的生活世界中充斥著各式「精神性存在」(spiritual beings)、且所有的有生命或無生命之物皆是由這些神秘的「精神性存在」所掌管與「激活」(animate) 的世界觀或思考模式 (Freud 2001a: 75-76)；而對進入這種世界觀或思考模式的主體來說，世界乃是一個「活了過來」的實體。

由此，我們可以知道，佛洛伊德式的「離奇」情緒與感知作為一種泛靈論之原初世界觀於科學化心智之中的回返，所指涉的便是，主體突然感覺到，現實世界中的某物好像已經被世界中的神秘精神性實體「激活」，並與自己發生了某種靈性連結。或者說，主體通過那「被激活」的媒介性因子，而感覺到自己與「激活」了此一媒介性因子的

神秘精神性實體發生了某種神祕的靈性連結。

從前面的討論，我們可以知道，相對於佛洛伊德的「離奇」，拉岡的「離奇」乃是以「大對體」這個概念來替代佛洛伊德所說的「神秘精神性實體」。對拉岡來說，主體之所以會感到「離奇」，乃是因為主體突然幻想性地感知到，大對體不但「真的」存在，它還專門為我送來了「噩耗」或奇蹟式的媒介「禮物」。簡言之，「離奇」乃是由「爽欲」這一中介體驗結構（主體與大對體發生遭遇的超凡中介體驗結構）所生產出來的主體感知與情感狀態。由此，我們可以說，拉岡將佛洛伊德對「離奇」的「（類）歷史化」定義（原初泛靈論於理性現代化心智中的回返）轉換為了「結構式」的表述（張維元 2022：164-165）。亦即，主體感到大對體已經對他作出了針對性的現身，或者說，是主體感到自己已經進入了獨自面對大對體的超脫性狀態，並由此而脫離了平凡陳腐的現實。

二、施虐爽欲的概念

從上面的討論我們可以看出，在爽欲的離奇中介體驗中，主體必然佔據著「被動」的位置。因為基本上主體並無法對其進行控制，而總是必須要有某種「機遇」的配合。這就像是，當我們越是期待某個媒介文本時，我們將越容易失望，而那個能讓我們驚嘆「這就是它！」的文本卻總是在意外的巧遇中出現一樣。換言之，在主體的感知中，大對體才是爽欲衝擊性體驗的發動者，而自己則必然只是爽欲體驗的被動經受者。如拉岡所言，「主體」只是「爽欲的客體對象 (object)」(Lacan 2007: 49)。或者說，對主體來講，「爽欲」必然是一種如同「侵襲」(invasion) 般的體驗 (Verhaeghe 2006: 29)。

相對於「爽欲」的這種被動體驗，「施虐爽欲」與「受虐爽欲」(masochist jouissance) 則是兩種試圖將被動的爽欲體驗加以「主動化」

的策略。這兩種策略所共享之特性在於，它們皆是以「暴力」為媒介性因子來對那通常只能由大對體發起的離奇衝擊進行建構與模擬。而它們的不同之處則在於，受虐爽欲所關注的仍是對「加諸於己身」之離奇爽欲衝擊進行調節控制。而相對於此，施虐爽欲所關涉的則是，試圖在「他者」的身體上模擬出受到爽欲衝擊的離奇情緒反應，以由此來幻想自己已經佔據了大對體那個可以發動離奇衝擊的點位。簡言之，施虐爽欲來自於主體的「我即大對體」的幻想性感知。

受虐爽欲的「主動化」策略是，主體通過對施加在「自己」身上的暴力進行調節與控制，來對那從大對體而來的侵襲式體驗進行「戲仿化」(parodic) 的中介建構，以由此來將那原本被動的爽欲體驗加以主動化。如紀傑克 (Slavoj Zizek, 1949-) 指出的，受虐其實是一個遊戲，而這個遊戲所涉及的是以下的機制，亦即：試圖建構出受虐爽欲之男性主體在扮演「奴僕」(servant) 角色的同時，必須要說服一位女性來扮演「大寫女人」(Lady) 的角色，並要求這位女士「依照他的要求」來對他施加暴力 (Zizek 1994)。換言之，在受虐爽欲的遊戲中，那個受虐的「奴僕才是寫劇本的人」(Zizek 1994: 92)。

這個戲仿遊戲的重點在於，受虐爽欲主體通過被「由自己所指定」的「戲仿化／遊戲化」暴力所侵襲，並將此一侵襲「同步化」於自己的高潮體驗，來對後者進行放大強化，以由此來感到自己可以在某種程度上對爽欲的離奇衝擊進行基本的控制調節。因為在此，一個被戲仿架構出來的大對體（那個由一般女士所扮演的「大寫女人」）其實是在受虐爽欲主體的掌控之中。因此，受虐爽欲主體並不如一般所認為的是一種「把痛苦當成快樂」的「變態」。與此正好相反，受虐爽欲主體對暴力與痛苦極度敏感，因為他的整套爽欲實踐的核心就在於，讓暴力與痛苦永遠停留在「遊戲」與「戲仿」的領域中，而不要跨進「真實」的領域裡。因此，受虐的「暴力」其實有著明顯的虛假特質。如德勒茲 (Gilles Deleuze, 1925-1995) 所言，受虐狂的真正核

心形象是那被高高舉起、但「卻不會真的落下擊打的鞭子或刀劍」(Deleuze 1991: 70)。因為受虐爽欲主體其實並不享受（或甚至是憎恨）真正的暴力、痛苦與擊打，他所享受的純粹只是以「暴力」、「痛苦」與「擊打」等等為「戲仿因子」所構成的「遊戲」。

相對於受虐爽欲的虛假遊戲化暴力，施虐爽欲的暴力則是貨真價實的暴力。然而，我們必須注意的是，「暴力」在此仍然只是一個對爽欲進行中介建構的媒介性因子。相對於受虐爽欲主體乃是通過（由）「自己」（所指定）的「受暴」，來模擬與中介調節那種從大對體而來的離奇爽欲衝擊，施虐爽欲主體則是試圖通過「施暴」來在「他者」身上生產出爽欲衝擊的離奇反應，以由此讓施虐主體幻想性地感知到，自己已經「飛升」到了大對體的超驗性點位上。如拉岡所言，對爽欲的主體來說，「大對體」所佔據的，乃是一個如「神」一般的「點位」(Lacan 1998: 45)。而施虐爽欲主體所想要的，則是去「實現神之爽欲」(Lacan 2014: 165)。簡言之，施虐爽欲主體所想要的乃是去佔據「大對體」那如「神」一般之超驗性點位。由此可知，雖然施虐爽欲必然涉及各種類型的真實暴力，但其爽欲卻並非來自於這些真實暴力「本身」，而是來自於這些暴力於他者身上所觸發之離奇驚恐反應，以及此反應為施虐主體所中介建構出來的「飛升」感。

因此，施虐暴力的真正重點不只在於對他者進行擊打，更是要讓這個被擊打的他者離奇地感覺到，自己正被某種神祕的力量所擊打。因為施虐主體所真正想要的，並非只是被害者的簡單痛苦反應，而是被害者在痛苦中所透露出來的離奇驚恐情緒，以及受害者感到自己正在被某種神祕暴力包圍獵捕的感知。

在當代媒介文化的場域中，「掠捕式新聞」(predatory journalism) 便是系統性生產施虐爽欲的典例。「掠捕式新聞」所涉及的乃是，以一連串的操作佈置——隱藏攝影機、狗仔隊、脫口秀節目中的「意外」來賓等等——來對受報／暴對象進行圍困。這些圍困將通過暴露與放

大受報／暴對象的生命汗點來在市民社會中激起巨量義憤，且以上的一切設計皆是在「公共利益」的名下進行 (Turner 1999)。在此，被報導對象將感到自己持續地被某種神秘力量所凝視與圍困，而加諸在他身上的巨量義憤則是這種神秘力量所發動的擊打。然而，以上這一系列複雜操作的重點高潮其實並不在於施暴「本身」，而在於通過這種施暴來在被圍困對象的身上，創造出離奇驚恐的眼神、表情與身體表現，以及他感覺到自己正在被某種神秘力量所包圍獵捕的感知。由此，在情感上認同於「掠捕式新聞」的閱聽人 (audience) 便將獲得「飛向」大對體的爽欲，或者說，是進入了施虐爽欲的運行軌道。

三、施虐爽欲的終極夢想

雖然我們已可由上看出施虐爽欲的基礎邏輯，然而，上述的這種施虐操作其實已經是一種「妥協」的產物。因為施虐爽欲的「終極夢想」並非只是以「暴力」來對「他者」發動離奇衝擊侵襲，而是獲得以「暴力」來對「整個世界」發動離奇衝擊的神秘力量。簡言之，本文這裡的「妥協」所指涉的是，正是因為施虐爽欲主體無法在「整個世界」的規模尺度上創造出離奇衝擊的景象，所以他便只能「屈就」於在「他者」身上創造出離奇驚恐的反應。

德勒茲與拉岡兩人雖然有著完全不同的哲學本體論預設，且前者對後者的理論多有批判 (Deleuze & Guattari 2013)，但這兩人在討論施虐爽欲的這種終極夢想時，卻出現了非常清楚的交會與呼應。他們兩人皆曾訴諸於薩德 (Marquis de Sade, 1740-1814) 的「兩個自然」的理論 (Deleuze 1991: 26-31; Lacan 1992: 197-198, 210-213, 232, 260)，並同時指出，施虐爽欲主體的終極認同正是成為這「兩個自然」中的那個「不自然的自然」。

薩德的第一種「自然」是一般性的物理自然。這是一個「受制於自身規律」(Deleuze 1991: 27) 或「生成與腐壞之循環」的「自然」(Lacan

1992: 232)。而薩德的另一個自然被德勒茲稱為「原初自然」(primary nature, Deleuze 1991: 27)，或被拉岡稱為「大寫自然」(Nature, Lacan 1992: 210)的「自然」，則是一個試圖摧毀一般性物理規律的奇特「自然」。德勒茲指出，這是一個充滿著「狂亂與撕裂性分子 (molecules)」的「自然」(Deleuze 1991: 27)，或者說，是一個由「狂怒 (raging) 分子之不間歇運動」所構成的「自然」(Deleuze 1991: 119)。而拉岡則指出，這個「大寫自然」乃是「一股」試圖摧毀物理自然規律的「能量爆發」(Lacan 1992: 210)，且這股「能量」才是施虐爽欲主體的終極認同目標。如拉岡所言，若我們想要深入理解施虐爽欲的主體，我們只需將施虐的「主體替換為大寫自然」即可 (Lacan 1992: 213)。

不管是試圖摧毀物理自然規律的「能量爆發」或是「狂怒分子之不間歇運動」，拉岡與德勒茲在此的重點皆是在說明，施虐爽欲主體所真正想要的乃是，直接「變成」(become) 一股可以擺脫物理自然規律、並將其玩弄於股掌之間的神祕能量。這種「神祕能量」將貫透整個世界，因其乃是直接作用於「分子」的層次上。由此，施虐爽欲主體便可對「整個世界」進行隨意的激活、變形、擺弄與重新組織。換言之，施虐爽欲主體所想要「變成」的即是佛洛伊德所說的，可以掌管與激活世界中各式有生命或無生命之物的「精神性存在」。或者說，是去「變成」拉岡所說的，可以「實現神之爽欲」的大對體。

然而，如德勒茲指出的，這種試圖從「分子」層次上就對整個世界進行激活操弄的想法終究只是一個不可能達到的純粹「大寫理念」(Idea, Deleuze 1991: 27)。因此，在現實的層次上，施虐主體所能做的便只是，在經驗性他者的身上編排出一整套由慢而快、逐漸「加速與凝縮」的暴力程序，以求這種發生在一般性物理自然層次中的暴力可以「永無止盡地迴盪 (reverberate) 與再製自身」，並於最終，上達觸及那位於純粹理念層次的「原初自然」(Deleuze 1991: 28-29；強調為原文所有)。簡言之，施虐爽欲主體終究必須向現實低頭，並滿足於「傳統的」或「一般的」施虐爽欲邏輯，亦即通過一系列的複雜操作，來在他者的身上生產出離奇驚恐的反應。

參、加速與施虐爽欲的終極夢想

儘管德勒茲認為，這種施虐爽欲的終極夢想只是一種不可能達到的純粹理念。然而，本文認為，維希留筆下的「加速」卻在某種程度上幫助當代主體觸及到了這個終極夢想，且在還沒有與加速機器接合之前，加速主體就已經在探測「加速」的這種中介建構能力。

維希留曾以兒童喜愛的持續快速「轉圈」(turning) 與「旋轉」(spinning around) 的「身體加速」(body-acceleration) 遊戲來說明這種探測 (Virilio 2009: 22)。而從本文的角度來看，這一探測至少有以下兩個重點。它們分別是：第一，這一持續旋轉的身體加速對主體所感知之周圍環境所造成的衝擊與變形；以及第二，主體在此加速旋轉的過程中所獲得的奇特「起飛」(take off) 感知。

首先，在加速旋轉對主體感知之周圍環境所造成的衝擊的方面。維希留指出，這種持續旋轉的身體加速遊戲除了將讓兒童體驗到強烈的「昏眩感」之外，也將使其獲得「愉悅感」。而這種「愉悅感」乃是來自於，兒童主體將感到自己好像是突然擁有了某種可以對現實進行「調整修改」(modifying) 的魔法，亦即，通過他的持續加速旋轉，他將「使他周圍的環境轉化為一片發光之混沌 (luminous chaos)」(Virilio 2009: 22)。

這種將世界「轉化為一片發光之混沌」的能力即是，加速主體試圖將周圍的「整個世界」轉化成一個由「狂怒分子之不間歇運動」所構成之實體的初步嘗試，或者說，是一種使「整個世界」轉化成為一股神秘「能量爆發」之場域的初步嘗試。而這個持續旋轉的主體則將感知到，自己正是這個股神秘「能量爆發」的施作者。因為正是通過自己的加速旋轉，現實才可以在其感知中被中介轉換為「一片發光之混沌」的型態。此即加速主體對「整個世界」發動離奇衝擊的基本雛形。

其次，在加速旋轉所提供的奇特「起飛」感知的方面，維希留指出，這個加速旋轉的兒童將感到自己正逐漸「從他活過的時間 (lived time) 中起飛」(Virilio 2009: 22)。維希留持續強調，這種「起飛」或「飛翔」(fly) 的體驗乃是「加速」體驗之核心因子。如他所言，「加速」體驗的核心乃是，主體感到自己正在「被抬起與被帶走」，由此，他便「離開了地球」，而「不再存在於這個世界上」(Virilio 2005: 44)。³維希留將這種體驗稱為是一種「飛入未知」(*flying into the unknown*) 的體驗 (Virilio 2009: 102；強調為原文所有)，並將其視為是一種與「宰制 (domination) 議題之核心」有密切關聯的體驗 (Virilio 2005: 43)。從精神分析理論的角度來看，這個維希留經常不願命名、但卻與「宰制議題之核心」密切相關的「未知」航道即是主體飛往大對體之超驗性點位的施虐爽欲航道，而這裡所涉及的「宰制」型態則是加速主體對世界所進行的施虐式宰制。也就是說，這種類型的「世界宰制」並不是表現為對世界進行理性化的統理，而是對世界發起各式各樣之離奇衝擊的施虐式宰制。

本文認為，維希留理論最為精彩之處即在於，他對這種由「加速」所中介建構出來的新興施虐爽欲感知所進行的討論。這種施虐爽欲的感知運作邏輯乃為：「加速」將使主體感到自己正在「起飛」或「飛翔」到（某個位於世界之外的）大對體點位，而通過佔據此一「非處所」(nonplace)，主體將感到自己獲得了可以對「整個世界」發動離

³ 如維希留曾生動地描繪到的，真正的競速狂熱者並不是乘坐飛船在太空中或駕駛噴射機在天空上而突破速度極限之人，而是「在我們的母親地球上」打破「地面速度紀錄」之人 (Virilio 2009: 116；強調為原文所有)。因為噴射機和太空飛船的「客觀速度」雖然明顯高於地面移動機器，然而它們卻不能真正掌握那奇特的「起飛」感知。這種「起飛」體驗正是我們在「尬車」時所感到載具開始上浮或前端翹起、好像我們「快要」將地面機動載具開成飛行載具的那個瞬間。而加速主體所真正想要的，正是這種「離開世界」的「起飛」體驗。

奇衝擊的（超）能力。

以此邏輯為基礎，我們便能開始對主體與加速機器的接合進行分析與討論。因為如維希留所言，那個加速旋轉的小孩正是在逐漸成熟，並發現與各式加速機器相比，自己的身體加速旋轉魔法只不過是蒼白虛弱的伎倆以後，才開始轉向各式「媒介化的科技假體（收音機、摩托車、照片，與高保真音響等等）」(Virilio 2009: 30)。

肆、加速機器的新興施虐爽欲

如本文開頭所述，一方面，維希留理論最為鮮明的主旨即是，強調各式加速機器生產出來的「毀滅性感知」。這種感知首先表現在借助移動機器高速移動的主體身上，因為這個主體的視覺感官將逐漸癱瘓，且其所感知的世界也將逐漸模糊，直至最後完全消失。其次，這種毀滅性感知也將表現在使用媒體機器的主體身上。因為當媒體機器持續加速傳輸各種現實奇觀時，不但我們的原生視覺感官將遭到「視覺機器」(vision machine; Virilio 1994) 的消滅與「替換」(substitution; Armitage & Virilio 2000: 43)，我們原本所感知的「穩定世界」也將被媒體機器輸出的超現實奇觀破壞。簡言之，加速機器所導致的是，主體原生感官及其所感知之世界的雙重毀滅。

然而，在另一方面，同樣如本文開頭所述，相對於上述的維希留理論之鮮明主旨，本文試圖將關注的焦點轉移至與加速機器的毀滅性力量密切相關、但卻又有所不同的維希留理論面向上，亦即，「加速」如何可以成為一種與「世界之終結」並行不悖的「存在之誘惑」？本文認為，「加速」及其機器所提供的存在性誘惑，即是它們可以為主體所提供的奇特「加速式施虐爽欲」。或者，更精確地說，透過參與「加速」的毀滅性風暴，主體將可以通過「速度暴力」這個媒介性因子來得到以下的幻想性感知：自己正在「飛升」至大對體的點位，並

由此來對「整個世界」發動離奇衝擊。

因為「加速」所中介建構的「毀滅性感知」與其所建構之「施虐爽欲感知」乃是密切相連的兩個面向，所以本文以下在討論維希留理論中的加速機器時，皆將先討論加速機器的毀滅性效應，然後，再討論在此毀滅性風暴中所含有的新興加速式施虐爽欲。本文認為，這種詮釋符合維希留所描繪的理論圖像。如維希留所言，在當代加速文化所創造的嗜極生命模式中，人類「最新與最後的死亡形象已經不再是消失或長眠，而是個體力量之全面性綻放」(Virilio 2000: 69)。也就是說，加速主體乃是在生命力全面爆發的狀態下走向世界與自身的毀滅。而本文認為，我們可以用「加速式施虐爽欲」這一概念來說明這種奇特的「個體力量之全面性綻放」。

一、加速機器的世界衝擊：神祕能量的爆發與蔓延

維希留經常通過與移動機器對比來對媒體機器進行討論，因為他認為，這兩種機器都是生產「轉瞬即逝之在場」(*fleeting presence*)的機器 (Virilio 2005: 53；強調為原文所有)。或者說，對維希留來說，移動機器與媒體機器之所以都是加速機器，乃是因為它們都是可以將原本穩定的「物理現實」轉化為一組組「轉瞬即逝之幻燈片」(*fleeting slidings*; Virilio 2005: 55)、並突顯現實的「轉瞬即逝之本質」的機器 (Virilio 2005: 110)。

在此脈絡下，移動機器與媒體機器的首要共同點即在於，它們都是對世界進行「流體化破壞」的機器。在移動機器的方面，這種流體化破壞表現在，當我們借助移動機器高速移動時，周圍原本固定靜止的景物將在我們的視覺場域中被轉化成為一道道流動的「射線」(*ray*)或「線條」(*line*, Virilio 2005: 105)。此即移動機器對「穩定現實」感知的破壞。

在討論媒體機器時，維希留也同樣強調了這種破壞能力。以他對「電影」的討論為例，他幾乎不太注意電影的「紀實與現實主義傳統」，而總是專注於其創造「幻覺主義式魔法群像」的奇觀特效能力 (Cubitt 2000: 128)。這是因為他所強調的「電影」，乃是那如同移動機器般而使主體所感知到「穩定現實」開始發生快速變動的電影。如維希留所言，電影觀眾「真正渴望想要感知到的是，可塑易變 (malleable) 的形式」與「不間斷之畸態歪像」(perpetual anamorphosis) 的連續生產和快速交替 (Virilio 2009: 27)。這種媒體機器對現實世界的流體化破壞，不但類同於、且超越了移動機器。因為媒體機器所生產的各式「畸態歪像」之快速變形與更替，必然將超越移動機器對世界所進行的單調「線條化」破壞。

本文認為，這種「流體化破壞」除了是加速機器對主體世界感知的破壞之外，其實也體現出了一種可以從「分子」的層次上就將現實世界「激活」的施虐式魔力。在移動機器的方面，如維希留所言，與高速移動機器接合的主體所感知到的，不只是周圍世界遭到了（流體化）破壞，更有一股神秘能量或某種「超越性彼岸」(beyond) 在現實世界中的「突然爆發」，而其所創造出來的持續流動變化之世界則是一個遭到「附魔」(possession) 之世界的奇詭景象 (Virilio 2005: 46; 強調為原文所有)。因為在此，原本穩定的現實將變得好像是被某種神祕的「運動性與電影性能量」所灌透 (Virilio 2005: 139) 而發生了流動化的變形，或者說，是呈現出了形式可塑易變的類「電影化構造」(cinematic configuration; Virilio 2012: 95)。

而在媒體機器的方面，對維希留來說，「電影」所創造的「畸態歪像」之快速更替，除了是一種更為多元化的流體化破壞之外，更是一種世界中的「所有事物，皆明顯可見地活了過來」的世界感知 (Virilio 2009: 59)。如維希留所言，「電影」所創造的乃是一個與原本穩定的物理「現實毫無關係」的、由「泛神論」(pantheism) 所統御

的世界 (Virilio 1989: 48)。如電影研究者甘寧 (Tom Gunning) 在討論早期電影觀眾觀看火車進站的鏡頭時指出的，當時的觀眾之所以感到震撼並逃離了座位，不是因為他們天真地誤將栩栩如生的影像當成了現實，而是因為電影所呈現出來的離奇「魔法式變形」(magical metamorphosis; Gunning 2009: 740)，亦即，將「靜止影像」激活為「活動影像」的能力 (Friedberg 2006: 155)。

頗為明顯的是，一方面，這種景象即是佛洛伊德所說的原初泛靈論世界於科學現代化世界中的離奇浮現。如維希留所言，「電影」這種加速科技其實是一種「如同古老宗教般神秘」的事物，因其所做的乃是「將科學帶回到了通靈 (psychic) 的祖地」(Virilio 2009: 103；強調為原文所有)，亦即，那比一神教更古老的泛靈論世界。因為「電影」特效可將現實世界轉化為一個好似是由各式「湧動流」(flow) 所組成的世界，且這種「湧動流」中所充斥的乃是各種「譫妄的 (delirious) 新式鬼魅化影像」，由此，電影便是一台「將往昔的怪誕幻想世界與我們的現時世界重新連結起來」的機器 (Virilio 1989: 38-39)。簡言之，「電影」乃是一部生產離奇景象的裝置，因為它可以將自然物理世界媒介性地建構一個由各式「精神性存在」所統御之泛靈化世界。

然而，另一方面，移動與媒體加速機器所帶來的離奇世界景觀與佛洛伊德所討論的離奇狀態也有著顯著的差異。因為在佛洛伊德的討論中，主體只能被動地經受各種泛靈化的詭異世界景觀。而相對於此，與移動及媒體加速機器接合的主體卻感到自己可以主動地創造與操弄這種世界景象。簡言之，主體在此感到自己可以對「整個世界」發動離奇衝擊。或者說，主體與加速機器接合所導致的世界之持續液態化變形，除了創造出現實世界遭到破壞的感知以外，也可以讓主體幻想性地感知到，自己突然擁有了可以從「分子」的層次上就將穩定的現實世界加以激活與操弄的施虐魔法。

二、加速主體的起飛：飛向大對體點位的幻想性感知

除了對（主體的）世界（感知）進行「流體化破壞」之外，移動機器與媒體機器的另一個共同點是，它們都是對人類感官進行「消滅性替換」的機器。在這個方面，維希留除了持續強調高速移動機器將癱瘓人類的原生視覺以外，他更強調媒體機器所生產出來的各式奇觀之快速不間斷轉換對人類原生視覺的取代。

如維希留所言，媒體機器持續地以我們肉眼根本「不曾看過的」(unseen) 現實世界之「不穩定維度」(unstable dimension) 來替換我們肉眼所看見過的穩定世界 (Virilio 2009: 26)。除了前述電影所創造的各式幻覺主義式奇觀特效之外，法國攝影師與電影先驅馬雷 (Etienne Jules Marey) 的連續攝影槍所捕捉到的人類移動時的細部姿勢，以及其連續性變化的「逸動」(fugacity)，也是一種對人類原生視覺的消滅性替換 (Virilio 2009: 26)。因為雖然這些細部姿勢與逸動的確存在於現實世界中，但對人類肉眼來說，它們卻是從來不曾看過的超現實視覺體驗。如其理論的研究者指出的，維希留的媒體論述所想要表達的是，媒體機器已經在「替我們觀看」(seeing for us; Kellner 2000: 111)。由此，媒體機器的發展過程便可被視為是一個主體原生視覺感知遭到視覺媒體機器消滅性替換的過程。

一方面，這種「替換」代表著媒體加速機器對人類原生感官的破壞與毀滅。因為人類的肉眼其實從未看過這些由媒體機器所生產出來的快速變化影像，所以它們乃是一群沒有任何切身視覺記憶的影像。或者說，是一群隸屬於「沒有記憶之世界」(world-without-memory) 的影像 (Virilio 2009: 26)。人類主體將根本無法與這些由媒體機器「替我們觀看」到的影像發生任何的深度共鳴，或對其進行審視或反思。由此，我們便只能在一種類似於意識「昏迷」(coma; Virilio 2000: 68；強調為原文所有) 或意識「『熄滅』」("blackout") 的狀態下 (Virilio

2009: 26；另參見 Armitage 2012: 30），對這些不斷快速出現而後又快速消失、且毫無切身視覺記憶的不間斷影像進行無意識的「盲目」觀看。

然而，另一方面，我們同時也應該要注意到，維希留除了強調媒體視覺機器對人類原生視覺的這種消滅與替換之外，他也經常將主體（通過媒體視覺機器來）目擊這些奇觀的體驗稱為是一種「視網膜起飛」（*retinal take-off*）的體驗（Virilio 1994: 3；強調為原文所有），或者說，是一種主體「鬆脫（relief）於身體」與「鬆脫於世界」的「視覺高潮」體驗（Virilio 2020: 105）。維希留在此說到，這種「鬆脫」起飛乃是一種「趨向外部的彈射（ejecting）」體驗，而此一「外部」所具體指涉的，則是「那仍可被定位的世界之外」的「外部」（Virilio 2020: 108）。

從精神分析理論的角度來看，這種朝向「可被定位的世界之外」的「彈射」即是朝向大對體之超驗性點位的「起飛」。也就是說，媒體加速機器在「替我們觀看」的時刻，同時也是它變身成為我們的新興施虐爽欲之「起飛裝備」的時刻。或者說，主體原生感知媒體機器消滅的過程，同時也是以下的過程，亦即，主體在此卸下了原生感知，以讓自己可以與加速式施虐爽欲的「起飛裝備」進行接合，並由此而獲得了「飛向」大對體之點位的幻想性感知的過程。

如維希留所言，「加速」要求我們「拋棄沉重的肉身」，以「變成無重」（*become weightless*; Virilio 1995: 80）。而主體之所以要進入這種「理念式的無重狀態」，乃是因為他將要「就任於宰制」（*accede to domination*）之王座（Virilio 2005: 43）。也就是說，在這種「起飛」的幻想性感知中，主體之所以要與加速機器接合，乃是因為他想要「飛向」位於世界「之外」的大對體宰制性點位。因為只有從大對體這個位於所有「仍可被定位的世界之外」的、如「神」一般的超驗性點位，主體才能生產出對世界發起各式離奇衝擊的施虐感知。由此，我們可以說，維希留所說的「視網膜起飛」所關涉的是，主體通過以機器視

覺來替換掉自己的肉眼視覺，而獲得了自己「飛向」大對體，並由此來對其所「看見」的世界發動離奇衝擊的施虐爽欲之體驗。

我們或可用維希留對「電玩遊戲」的討論，來進一步說明這種主體在意識遭到消滅與原生感知遭到替換的狀態下，所突現出來的施虐起飛體驗。維希留指出，「電玩遊戲」所提供給我們的是一種「意識的完全喪失」與「癲癇般的高潮效果」(orgasmic effect of epilepsy) 並存的體驗 (Virilio 1995: 74)。

一方面，有電玩經驗的讀者都知道，一旦遊戲開始，電玩機器便將完全佔據我們的感官系統，且我們的意識好像是完全消失了一般。因為當我們回過神來後，常會驚訝地發現，原本只是想要「玩一會兒」的，現在卻變成了大量時間的流逝。且若我們對這些時間進行回想，則除了幾個視覺奇觀的片段之外，我們幾乎沒辦法記起任何東西。好像剛才流逝的那些時間根本就不曾存在過一樣。此即電玩所導致的「意識的完全喪失」。而另一方面，（佔據主流地位的）打鬥電玩所具有的那種如「癲癇般的高潮效果」則是來自於其所架構出來的強大施虐快感。亦即，雖然電玩體驗乃是一個「愛恨交加」(ambivalence) 的體驗，因為玩家不斷升級與拿到新裝備的過程其實是一個充滿「挫折」的過程，且這些挫折還會進一步激起「再玩」的慾望，但是，這一連串的「挫折」與「再玩」之相互交替過程其實是一個玩家逐步「趨近」遊戲世界中之大對體點位，並由此來感受到自己可以對此虛擬世界發動越來越猛烈之離奇衝擊的過程。而這一「趨近」過程所指向的，則是玩家俗稱的「放大絕（招）」的時刻。在此刻，畫面中的虛擬世界將頓時地動山搖，屍橫遍野。這是一個玩家主體感到自己對「整個世界」發動離奇衝擊之能力達到最高峰的時刻，同時也是一個讓玩家主體感到自己直接「佔據」了大對體點位的時刻，而在此之前的所有「挫折」與「愛恨交加」都在此刻瞬間轉換成為強化此一施虐感知的燃料。也就是說，之前的「挫折」與「愛恨交加」越多越強，「放大絕」的

施虐爽欲程度越高。⁴

換言之，在玩電玩的過程中，玩家之所以會喪失意識，是因為他已經被整合進了那被「編程」(programmed) 出來的施虐邏輯，並在其中體驗著高強度的施虐爽欲。由此，我們可以說，電玩機器在消滅玩家的感官與意識之時，也成為了輔助主體「起飛」或「彈射」到大對體點位的裝備。「電玩遊戲」可以成為新興施虐爽欲的重要典型案例之一並非是一種偶然。因為在維希留的理論中，這種加速主體「起飛」或「彈射」到世界之外以對其發動離奇侵襲的新興施虐爽欲將在數位媒體的時代達到它的極致狀態。

最後，可以附帶一提的是，這種加速機器作為「起飛裝備」的邏輯讓新興施虐爽欲具有了「可開關」(switchable) 的特質。如前所示，不管是德勒茲提及的一整套由慢而快、逐漸「加速與凝縮」的施暴程序編排，還是掠捕式新聞所必須設計的一連串構陷手段，這些傳統施虐爽欲總是必須涉及一系列複雜的佈置，才能在受暴他者的身上誘導出離奇驚恐的反應。相對於此，在由媒體與移動加速機器所提供的新興施虐爽欲中，主體甚至不需要如前述那個小孩去費力地旋轉，而只需要「拋棄沉重肉身」，並與加速假體接合，便可以「隨時」催生出一股神祕能量來灌透「整個世界」，使世界變成一個由「狂怒分子之不間歇運動」所構成的實體。

⁴ 筆者在此要向對本部份的電玩分析提出建議的匿名評審致謝。此位匿名評審提出應該將電玩的「挫折」體驗、這種挫折所激起的「再玩」慾望和電玩體驗中的「愛恨交加」情感納入本文討論的建議，讓本文對電玩體驗的簡短分析能夠以更有層次的型態呈現。

三、極化惰性：加速式施虐爽欲的終極狀態

媒體機器與移動機器對主體世界感知的「流體化破壞」只是一種初步的加速破壞，比這種破壞更為激進的是它們的「時空消滅」能力。如維希留所言，移動機器內含的終極衝動乃是直接「將起始線與終點線重合起來」的衝動 (Virilio 2000: 22)，亦即，一種意欲消滅移動所涉及之時間間隔與空間距離的衝動。而相對於此，媒體機器所做的則是「反向」的時空消滅，亦即，相對於移動機器是通過快速消滅時空來將人類搬遷到另一個特定的時空之中，媒體機器則是通過影音資訊傳輸速度的加快來將另一個特定時空快速地「反向」搬遷到人類感官之前。因此，維希留經常將媒體機器稱為是「視聽載具」(audio-visual vehicle; Virilio 2000: 19)，或是一種「馬達」(motor; Virilio 1995)，並甚至聲稱「視聽媒體與汽車之間沒有差異」，因為它們都是消滅時間與空間的「速度機器」(*speed machines*; Virilio 2005: 116；強調為原文所有)。

此外，因為當代的「實時媒體」(real-time media) 已經可以以光速來對影音資訊進行傳送與接受，所以維希留將媒體機器視為是人類加速文明歷程中比所有移動機器都更為強大的「最終載具」(the last vehicle; Virilio 2000: 17-35)。因其對時間延遲與空間距離的完全克服所完成的，乃是移動機器的終極夢想，亦即，對「時空」的「瞬時性」消滅。由此，人類便進入了一個根本不需要「離開」、就可以「抵達」的紀元，因為起點與終點已重合於主體所在的單點之上。這種極端的「時空消滅」同時也是「世界」在主體感知中的全面毀滅。如維希留所言，「加速」終將使人類感知中的「行星地球化為無物 (nothing)」(Virilio 2010: 85)。

維希留將這種「不需『離開』即可『抵達』」的終極加速狀態稱為「極化惰性」(polar inertia; Virilio 2000)。「極化惰性」指涉的是以下的悖論性身體狀態，亦即，人類在高速移動時，身體反而將呈現出

固定不動的身障狀態。這首先表現在乘坐或駕駛高速移動機器的人類身體上。乘客或駕駛所使用的移動機器的速度越快，他們的身體將被封包的越緊，直至最後幾乎完全無法動彈的地步。因此，高速移動的人類肉身同時也是一個「會移動的木乃伊化身體」(body mummified that moves; Virilio 2005: 55)。

然而，就如同媒體機器比移動機器更能創造出各種現實世界的液態化變形，且能夠完成移動機器對「時空」進行瞬時消滅的夢想，媒體機器同樣是把極化惰性推到極致狀態的加速機器。維希留對「極化惰性」最詳盡的解說，即是數位媒體對居家空間的「環境控制」(environment control; Virilio 2000: 55-70)。他指出，過去各式家用功能（冰箱、冷氣與電視等等）乃是依照居住者的活動習慣而分散性地配置在居家空間的各個點位上，當居家主體要使用它們的時候，他便必須在這些點位之間移動。但在數位媒體機器將各式居家機器全部串連起來以後，主體便不需再移動，就可以在「一個惰性的單點或中心上」來對整個空間進行指揮 (Virilio 2000: 62)。由此，主體便將以「單點上的運動」(motion on the spot) 來取代「空間中的運動」(motion in space; Virilio 2000: 85；強調為原文所有)。

除了上述對世界時空的瞬時性消滅及對人類肉身的木乃化綑綁之外，數位媒體機器也將對人類的原生感知進行更為極端的消滅性替換。若我們理解數位媒體機器的這種極端消滅性替換，我們便需要回到維希留對媒體機器從「被動光學」(passive optics) 過渡到「主動光學」(active optics) 的討論 (Virilio 2000: 56)。「被動光學」關涉的是望遠鏡、傳統的膠片攝影與膠片電影等等需要燈光與自然光的媒體機器，而「主動光學」所涉及的則是，以電子和光子直接發光而不再需要外在光源的媒體機器（譬如各類型數位媒體的使用者介面）。相對於被動光學需要媒體機器自身以外的光源（陽光或燈光），先照射到事物，然後再反射到眼球上，或書寫到膠片上的迂迴過程，才能讓

影像現形。主動光學媒體可以直接取消此迂迴過程，通過自體發光來刺激眼睛，並於現今進化到以雷射光直接打在視網膜上來形成影像的「眼球電影」(eyeball cinema; Virilio 1997: 95)。由此可知，遵循主動光學的數位媒體對人類原生視覺的佔據與替換，不但比被動光學媒體更為直接，它們甚至可以直接屏蔽掉整個外在的現實世界（光線）。因此，雖然傳統的機械媒體（如連續攝影槍）已經可以捕捉到人類肉眼無法看見的影像，但這些影像畢竟還是存在於現實之中的。相對於此，數位媒體機器卻可以在完全迴避現實世界的狀況下來自體生成各式各樣從來不曾存在過的影音，並以其來對人類的感官系統進行佔據。

然而，若如前所述，媒體機器在對主體原生感知進行消滅性替換的同時，也是它成為施虐主體之「起飛裝備」的時刻，則主動光學媒體機器的意義便不只在於消滅原生感官及對外在世界進行屏蔽而已，它們更是以下這種起飛裝備，亦即，它們是幫助主體「飛出」或「彈射出」現實世界而得以就任於施虐式宰制之大對體王位的裝備。

如維希留所言，雖然乍看之下，極化惰性的主體乃是一個肉身、感官及周圍世界都遭到破壞的主體，因為其身體已經成了一個木乃伊化的「不動」身體，其感官已被主動光學機器完全替代，且其周圍的現實世界更是受到了全面屏蔽。然而，我們切不可以為，這種極端的毀滅狀態就是極化惰性主體的全部，因為這個「過度裝備」(superequipped) 的「身障者」同時也是一個「超人」(superman)，因為「他不需擺動肢體，即可對環境進行控制」（Virilio 1995: 117；強調為原文所有）。

從精神分析理論的角度來看，在「極化惰性」這個概念中，比主體固著於特定「經驗性點位」更重要的是，這個主體對大對體之「超驗性點位」的固著。如維希留在對數位媒體的居家環境控制繼續討論時所指出的，雖然乍看之下，那個將數位媒體全面性建入生存空間的

主體乃是一個固定在特定空間點位上的不動主體，但這個固定不動的主體卻同時也是一股「無所不在」(omnipresence) 的神祕能量 (Virilio 2000: 63；強調為原文所有)，因為在此，「房子」或整個環境都已經被這個「居住者的精神」所「鬧靈」(haunted; Virilio 2000: 66)。或者說，這個不動且無重的主體乃是一個既「寓居於〔某種神祕〕能量之中」、又「被〔這種〕能量所寓居」的主體 (Virilio 2000: 62；括號內的字為筆者方便讀者閱讀理解所加)。簡言之，這個極化惰性主體已經直接「變成」了一股流貫在整個生存空間之中的神祕能量。而如前所述，這種直接「變成」一股可以操弄世界之神祕能量的幻想性感知即是施虐爽欲主體的終極夢想。簡言之，「極化惰性」除了是加速毀滅的終極狀態之外，它也是新興施虐爽欲的終極狀態。

如維希留所言，「技術性馬達的神祕之處」即在於，它創造出了一個「再現大寫自我 (Self) 的遊戲」，而主體在此遊戲中所享受的，則是某種「亢奮錯亂的愉悅」(Virilio 2009: 104)。從精神分析的角度來看，維希留這裡所說的「大寫自我」之「亢奮錯亂的愉悅」正是一種具有「可開關性」(switchability)、並針對著「整個世界」的新興施虐爽欲。

最後，在維希留的著作中，「戰鬥機飛行員」便是通過與「移動機器」、「媒體機器」及「軍事機器」這三大加速機器接合所生產出來的「不動」之施虐宰制主體的典範性形象。首先，戰鬥機是一個高速移動載具。其次，戰機飛行員主要並不是用他的肉眼在看，而是用戰機上的視覺機器來幫他觀看。由此，他的身體與外界完全隔離，並被包覆固定於狹窄的座艙中，表現出「飛出」了這個世界而又過度裝備之身障者的極化惰性狀態。最後，這個與周圍世界完全隔絕、並以機器視覺來觀看的超人化身障者所執行的，卻是對「整個世界」進行大規模毀滅的任務。由此，我們便轉向移動、媒體與軍事加速機器在「戰爭」中的施虐連結。

伍、戰爭：「移動—媒體—軍事」加速機器的施虐連結

雖然「戰爭」一直是維希留理論的重要主題之一，且他也經常談到古今的各式武器或軍事機器，然而，他並非是從軍事理論家的角度來討論戰爭與軍事機器，而是從「加速」的角度來對其進行探討。對他來講，軍事機器就是一種加速機器，而戰爭則是一種大規模的加速現象，因為如同其他的加速機器或現象，它們在創造出「世界」遭到破壞的奇特感知的同時，也創造出了人類主體對其發起施虐衝擊的幻想性感知。

一、「軍事—移動」加速機器的施虐連結

雖然在維希留的著作中經常出現對各式新舊武器的描述與討論，然而，這些討論的核心關注並非是這些武器裝置本身，或其對於敵方的殺傷，而是它們對於人類「世界感知」所施加的影響。對維希留來說，這種影響在以下的轉換過程中發生了決定性的變化，亦即，人類逐漸以「科技性載具」（如車輛或飛機）來替代傳統的「新陳代謝載具」（*metabolic vehicle*；如馬匹等獸類，或人類自己受過訓練的身體），來做為戰鬥與移動的主要手段（Virilio 2006: 115）。⁵ 因為不同於新陳代謝載具必須適應各種地形與空間變化，武器化的科技性移動載具傾向於直接對其進行剷除。

⁵ 維希留曾將人類的載具分成女性載具、新陳代謝載具與科技性載具三個階段，限於篇幅，本文無法對此分類階段進行探討。維希留對此三個階段較有系統的討論，可參見 Virilio 2009: 85-107, 2005: 39-78。

維希留在此喜歡使用的例子之一是德國裝甲部隊對法國發動的閃電戰。眾所皆知，二戰初期的德國裝甲部隊乃是以出乎法軍意料的方式，亦即，直接穿透地形崎嶇且佈滿茂密森林的亞登高地來對巴黎進行快速的佔領。他在此說到，「領土無法抵抗坦克」，因為「對於對移動中的裝甲師來說，森林茂密的山巒已是透明的」存在 (Virilio 1989: 93)。此外，可以快速穿透邊界、對敵人心臟地帶進行打擊的戰鬥機也已讓「前線」這一空間分界「過時」(Virilio 2006: 48)。簡言之，對坦克與戰鬥機來說，各種地理障礙或分界都已經失去意義，因為地球已經變成了一個任憑各式加速暴力馳騁的平滑表面。

必須注意的是，維希留這裡的分析討論重點並非是戰爭及軍事加速機器的「現實」（因為各式地理障礙與空間變化仍明顯是當代戰爭行動必須考量的重要變項），而是它們所提供的「奇特感知」。唯有如此理解，我們才能理解為何維希留會奇怪地將「海洋」視為機器化競速戰爭的發源地 (Virilio 2006: 68)，因為這並非是一個歷史性的陳述（雖然大航海時代與海權時代的確緊鄰並早於機器化戰爭時代），而是一個感知的系譜學式陳述，亦即，大航海與海權時代的人類感知到，相比於陸地，海洋乃是一大片沒有障礙的平面。而機器化競速戰爭則是，人類將這種從航海經驗中冒現出來的「無障礙世界」感知從海洋移植到陸地的結果。因此，維希留會說，以科技性載具為核心的現代機械化戰爭乃是一種人類「爬出」海洋這個競速「原初環境」而「變成兩棲」(becoming amphibious) 的結果 (Virilio 2006: 68)。由此，人類才生產出各式「裝甲車輛」，來做為輾壓世界的「地球戰艦」(Virilio 2006: 78)。

頗為明顯的是，上述這些對世界進行「輾壓」與「穿透」的奇特感知，除了是一種單純的破壞性感知，也是一種透露出強烈施虐意味的宰制性感知。或者說，軍事加速機器的意義在於，它們可以對世界發起各種離奇衝擊，而「輾壓」及「穿透」則只是兩種較為單調的衝

擊方式，因其尚可以其他的破壞性變形方式來展現。如維希留在討論「俯衝轟炸機」時指出的，對於俯衝轟炸機的飛行員來說，他眼前的奇特世界景象乃是「一個形式在眼前突然消解，然後奇異地淡出／淡入 (fade-out/fade-in) 為另外一種形式」(Virilio 1989: 25)。由此，軍事加速機器將使主體感到，自己擁有了某種可以對物質進行操弄的神祕力量。

正是在此脈絡下，維希留才將「戰爭」視為一種巨型加速現象。如他在討論「全面戰爭」(total war) 時指出的，全面戰爭狀態所造成的資源、武器、設備與人員等等的全面性加速流動，以及生活世界之大規模快速變形的意義乃在於，人類開啟了一個由「魔力」(mana) 所統理的世界，且這種「魔力」遍佈於整個「環境」中，並「四處凝結於社會性、動物性或領域性的身體上」(Virilio 2006: 96)。也就是說，在全面戰爭的狀態中，「世界」的身體如同是遭到了附魔，並呈現出了各式怪異的變形扭曲。

這種魔力世界與佛洛伊德的泛靈化離奇世界非常相似，因為這是一個到處飄盪著「偽惡魔」(pseudo-demon) 與「原初智能」的世界，它們四處「搜尋」各式「物質」或「身體」，並對其進行「虐待地佔用」(abusively occupy; Virilio 2006: 109)。然而，這個世界也與佛洛伊德的泛靈化世界有明顯的不同，因為相對於佛洛伊德的泛靈化世界中的人類總是在被動地經受各式離奇衝擊，「加速」的魔力世界卻是一個由人類主動開啟與創建的世界。簡言之，通過（全面）戰爭，人類發現自己擁有了可以在所有地方都創造出大規模之離奇衝擊景象的新興施虐魔力。

二、「軍事—媒體」加速機器的施虐連結

軍事機器與移動機器連結成的「軍事—移動」加速機器也將進一

步與媒體機器連結，並強化其破壞與施虐的能力，因為媒體與武器之間存在著某種「致命的和諧」(deadly harmony; Virilio 1989: 86)，並在發展過程中逐漸形成了一個「宿命性混同」(fateful confusion) 的整體 (Virilio 1989: 110)。譬如，一方面，作為電影先驅之連續攝影槍乃是以轉輪手槍與加特林機槍的運作機制為構思與發明的基礎 (Virilio 1989: 85-86)，因此電影乃是連發式武器的後代。而另一方面，各式視覺媒體又將回過頭來強化武器的效能。因為「步槍」及「機槍」與「望遠鏡視覺」的結合 (Virilio 1989: 92)，以及裝備了「觀測裝置」的「火炮」都將提高武器的精準殺傷能力 (Virilio 1989: 104)。

然而，我們於此必須再次注意，維希留此處關注並非只是武器的破壞力，更是其所創造出來的離奇感知。如他所言，「軍事力量」不只是「粗蠻之力」，更是「精神之力」，因為「沒有一種先進武器不披掛著心理層面的神秘性。武器不僅是毀滅的工具，也是感知的工具」(Virilio 1989: 8)。因此，雖然「軍事機構持續地在對科學與科技進行改革」，但「武器」卻「從未脫離過前科學」的時代，因為生產「魔法奇觀」一直是它的本質性組成部分，而這種武器的心理神秘性所要達成的，不只是「捕獲敵人」，更是要「將其迷惑住，並在使其致死之前，先用死亡的恐懼折磨他」(Virilio 1989: 7-8)。簡言之，「**戰鬥的歷史，首先是戰鬥感知場域之激進變化的歷史**」(Virilio 1989: 10；強調為原文所有)。

這就是二戰初期德國的轟炸機投彈時會發出刺耳尖鳴的目的，亦即，「去恫嚇並癱瘓敵人」。此外，比原子彈所遭成的重大真實傷亡更重要的是，藉此「在敵人的心智中觸發**資訊爆炸**」(Virilio 1989: 8；強調為原文所有)，亦即，讓敵人體驗到，某種神祕但新興的科技死神已然迫近的離奇感知與驚恐情緒。必須注意的是，維希留強調，這種魔法化武器的施虐式感知並非只是針對特定的敵人，而是針對著整個世界場域。如他所指出的，這種感知將「同時影響兩邊的對手」

(Virilio 1989: 10)。或者說，「戰爭」中的「競速智能 (dromocratic intelligence) 之操練並非是針對某個特定的對手，而是一種針對世界，並由此來針對人類本性 (human nature) 的恆久攻擊」(Virilio 2006: 86)。

武器生產的這種施虐感知在與現代媒體結合之後將被放大。譬如，武器與電子化視覺媒體的結合不但將使「導彈被喚醒，並打開了它們的眼睛」(Virilio 1989: 103)，更將導致「雷達」對戰場的全面覆蓋，如同是「一張在大氣中展開的神祕的、不可見的屏幕」(Virilio 1989: 94)。由此，「對抗的雙方皆將感覺到自己正被某個隱形的跟蹤者所觀看」(Virilio 1989: 90)。或者說，將讓雙方都感知到，軍事機器的「淫穢凝視」遍佈於整個「世界」或「周圍環境」之中 (Virilio 1989: 63)。

與此同時，指揮中心本身則「沉入」了不可見的「深處」，或根本就「不在戰場附近」，因為它完全依靠「電子化傳播」來對戰場進行感知 (Virilio 1989: 64)。由此，它便是一個「不在場而又無所不在的最高指揮」(Virilio 1989: 99)，而其所指導的攻擊則可使一大片現實環境扭曲變形。或者說，可使現實環境發生「電影式的去真實化」(cinematic derealization) 效應 (Virilio 1989: 99)。維希留在此說到，這是一個位於「科技化之大寫超越性彼岸 (Beyond)」且「不屬於任何蒼生」的「非凡戰爭機器」，它同時也是人類所創造的「最偉大之神秘化」機器 (Virilio 1989: 99)。

維希留曾為一篇專論媒體機器與軍事機器連結的重要論文賦予以下的謎樣標題：〈電影不是我看，而是我飛〉(Cinema Isn't I See, It's I Fly; Virilio 1989: 15-39)。根據上面的討論，我們或應如此理解這個謎樣的標題，亦即，媒體機器在戰爭中所扮演的角色並不僅限於替代了人類的肉眼，或為軍事機器加裝上「眼睛」而已，它更將繼續強化軍事機器與高速移動機器的施虐連結，以進一步建構出「移動—媒體—軍事」之加速機器混成體，來進一步完成「飛向」大對體的任務。

維希留從「加速」的角度對戰爭所進行的討論，令人不安地指出了戰爭的魅力所在，亦即，戰爭可以提供強烈的施虐爽欲，因為它將讓人類見證自己所擁有的毀天滅地能力。這種爽欲將讓各種對戰爭的哀嘆或對戰爭受害者的憐憫等等瞬間失效，因為即使我們每個人都能夠理解戰爭的麻木不仁，且願意對其進行強烈的譴責，我們仍將不由自主地感受到它的魅力。因為作為一種巨型加速現象的「戰爭」所提供的正是那與世界終結並行不悖的施虐爽欲誘惑。

如維希留指出的，希特勒 (Adolf Hitler) 其實是一個「導演」，而其編導出來的則是，「人民」可以主動擺脫平凡陳腐之現實，並進入「不尋常」狀態的體驗 (Virilio 1989: 68)。維希留在此喜歡使用的例子是 1935 年納粹黨員在紐倫堡 (Nuremberg) 的集會 (Virilio 1989: 70, 98)。在本次集會中，被即將來臨之戰爭鼓動得熱血沸騰的群眾站在如同是古希臘神廟的集會場地中，但和真實的古希臘神廟不同，這個神廟的廊柱乃是由射向天空的 150 支防空探照燈所構成。這些探照燈不但規畫出了長方形的集會場地，更建構出了「6000 公尺高的天花板」(Virilio 1989: 70)。這是希特勒為群眾所導演出來的「黑彌撒」(black masses, Virilio 1989: 67)，而群眾在此所感受到的則是，我們擁有了可以主動且隨時創造出離奇世界景象的魔力。如維希留所言，希特勒在此讓群眾參與進了由人類群體所主動開啟的「超自然，神聖與神蹟」之領域 (Virilio 1989: 67；強調為原文所有)。

陸、結語

我們很難將維希留的學術寫作視為是「嚴謹的」或「系統化的」。他經常在一個論點沒有被清楚論證的狀況下，就急著跳躍到下一個論點中，且論點與論點之間經常缺乏清楚的連結；這使得他的理論論述顯得極為快速、簡短與碎裂。某些維希留理論的研究者便認為，維希

留的書寫風格正是他自己所批判的加速邏輯之「反映」，並由此問到，「一個批判速度」的學者「在勾勒自己的理論時，是否應該偶爾放慢一點」，並「更有耐心一點」(Kellner 2000: 121-122)? 更有學者認為，維希留的學術著作「比較像是系列報紙專欄的集合，而非是一本書」(Thrift 2011: 150)。

維希留理論的這個問題，在與另一位以研究「加速」著名的當代理論家哈特穆特·羅莎 (Hartmut Rosa) 對比時，表現得更為清晰。羅莎乃是從社會學的角度出發，通過詳述加速社會的「技術加速」、「社會加速」與「文化加速」三大面向，並細緻地討論它們之間如何相互連結與相互強化，來對加速社會進行系統化的分析，並生產出了許多有趣且發人深省的論點 (Rosa 2013)。羅莎指出，照理來說，加速社會中的個體享受著技術加速的便利性，本該是可以省下越來越多的時間的，但這種科技的快速變遷實際上卻導致了社會系統的加速變化，亦即，各種事物與資訊的時效性縮短，及各種機構為了適應這種變化而必須持續進行的重新相互協調。這使得個體為了配合這種事物與資訊的有效性縮短及機構的持續重新相互協調而處於「滑動斜坡」(slipping slopes) 的狀態下。「滑動斜坡」的狀態指涉的是，個體根本無法以「不行動」來保持停頓靜止 (Rosa 2013: 117; 強調為原文所有)，而必須以持續的快速行動來讓自己「停留在相同的位置上」(Rosa 2013: 119)。由此，一方面，個體便又必須訴諸更快速的科技來強化自己的應對能力，而造成了技術加速與社會加速的相互強化。而另一方面，技術與社會的加速又造成個體害怕被淘汰的文化加速氛圍，使個體根本不敢休息，因為個體知道當他在休息的時候，其「周圍環境仍然在繼續以快速的步調變化著」(Rosa 2013: 134)，由此，個體便總是認為自己「必須活得更快一點」，以跟上技術加速與社會加速的腳步 (Rosa 2013: 134; 強調為原文所有)。簡言之，「技術加速」、「社會加速」與「文化加速」共同形成了一個彼此相互強化的迴圈，而強化了社會的總體加速邏輯。

羅莎繼續指出，生活在這種總體社會加速中的個體乃是一個永恆地生活在「情境性身份」(situational identity) 中的個體。亦即，個體不停地到處忙著趕上各種「最後期限」(deadlines)，而沒有時間去思考、處理與執行對其生命真正重要且有意義的事情，導致每個人都只能擁有暫時的、且是自己其實根本不想要的身份。如羅莎指出的，加速社會中的每個個體心裡想的都是，「我其實是一個〔與現在的我〕非常不同的人，我只是無法抽出時間去變成那個我真正所是的人而已」(Rosa 2013: 317；括號內的字為筆者方便讀者閱讀理解所加)。羅莎將這種站在「滑動斜坡」上並抱持著「情境性身份」的生存狀態稱為「狂熱的停滯」(frenetic standstill; Rosa 2013: 247, 283)，這是一種個體持續快速運動，但在「存在」的層次上，卻根本無處可去的狀態。值得一提的是，羅莎在此明確地指出，他的「狂熱的停滯」所對應的正是維希留的「極化惰性」概念 (Rosa 2013: 102)。

從上面(非常)簡短的介紹中，我們已經可以看出，羅莎的加速理論明顯比維希留的理論更具系統性，且具有更為堅實社會性分析基礎。然而，本文認為，儘管相比於羅莎，維希留的理論的確經常如同是詩意化文字段落的拼貼，但維希留理論的特出之處卻在於能夠觸碰到羅莎所無法觸及的「加速」面向，亦即，「加速」所提供給主體的奇特快感。相對於羅莎著作中的加速主體總是一個「窮於應付」的主體，且「加速」總是與主體的「存在」相互衝突，維希留的加速主體卻是一個將「加速」與「存在之重量」奇異地整合在一起、然後在「自以為是」的加速快感中與世界一起走向毀滅的主體。本文認為，這種讓主體可以在「個體力量之全面性綻放」中走向死滅的奇特加速快感，或者說，是這種將「世界之終結」與「存在之誘惑」整合在一起的奇特加速快感，才是當代加速社會中最为弔詭之處。而本文從拉岡精神分析理論的角度，對維希留的理論著作進行梳理與分析，所欲聚焦深入理解的也正是這種奇特的加速快感。通過這一梳理與分析，本文試圖表明以下的論點：主體之所以願意加入那將毀滅世界與自己的

加速風暴，乃是因為「加速」所提供給主體的快感已不是那個主體需要被動等待、且無法控制的超脫性「爽欲」體驗，而是一種主體可以控制的「新興施虐爽欲」體驗，因為主體只要與加速機器接合，便可以體驗到那「起飛」至某個外於世界之點位，並由此回過頭來對整個世界發動離奇衝擊的施虐感知。從拉岡精神分析理論的角度來看，這種「起飛」然後回過頭來對「整個世界」發起衝擊的新興奇特感知乃是維希留理論論述中最具創意且引人入勝的部分。

參考文獻

中文：

張維元 ZHANG Weiyuan, 2022, 〈命運與離奇傳播：論拉岡精神分析理論的「傳播」概念〉 Fate and Uncanny Communication: On the Concept of “Communication” in Lacan’s Psychoanalytical Theories, 《新聞學研究》 *Mass Communication Research*, 150: 149-199。

西文：

Armitage, John & Virilio, Paul. 2000. From Modernism to Hypermodernism and Beyond: An Interview with Paul Virilio. In *Paul Virilio: From Modernism to Hypermodernism and Beyond*. Ed. by John Armitage. 25-55. London: Sage.

Armitage, John. 2012. *Virilio and the Media*. London: Polity.

Breuer, Stefan. 2009. The Nihilism of Speed: On the Work of Paul Virilio. In *High-speed Society: Social Acceleration, Power, and Modernity*. Ed. by Hartmut Rosa and William E. Scheuerman. 215-241. University Park: Pennsylvania State University Press.

Cubitt, Sean. 2000. Virilio and New Media. In *Paul Virilio: From Modernism to Hypermodernism and Beyond*. Ed. by John Armitage. 127-142. London: Sage.

- Deleuze, Gilles. 1991. *Masochism*. New York: Zone Book.
- Deleuze, Gilles & Guattari, Felix. 2013. *Anti-Oedipus*. London: Bloomsbury.
- Freud, Sigmund. 2001a. *Totem and Taboo*. Trans. by James Strachey. In *The Standard Edition of the Complete Psychological Work of Sigmund Freud*. Ed. by James Strachey. Vol. 13, vii-162. London: Vintage.
- . 2001b. The “Uncanny”. Trans. by James Strachey. In *The Standard Edition of the Complete Psychological Work of Sigmund Freud*. Ed. by James Strachey. Vol. 17, 217-256. London: Vintage.
- Friedberg, Anne. 2006. *The Virtual Window: From Alberti to Microsoft*. Cambridge: The MIT Press.
- Ganes, Mike. 2000. Paul Virilio’s Bunker Theorizing. In *Paul Virilio: From Modernism to Hypermodernism and Beyond*. Ed. by John Armitage. 85-102. London: Sage.
- Gunning, Tom. 2009. An Aesthetics of the Astonishment: Early Film and the (In)Credulous Spectator. In *Film Theory and Criticism: Introductory Readings* (7th ed.). Ed. by Leo Braudy and Marshall Cohen. New York: Oxford University Press.
- James, Ian. 2007. *Paul Virilio*. London: Routledge.
- Kellner, Douglas. 2000. Virilio, War and Technology: Some Critical Reflections. In *Paul Virilio: From Modernism to Hypermodernism and Beyond*. Ed. by John Armitage. 103-125. London: Sage.
- Kroker, Arthur. 2011. Three Theses on Virilio Now. In *Virilio Now: Current Perspectives in Virilio Studies*. Ed. by John Armitage. 158-176. London: Polity.

- Lacan, Jacques. 1992. *The Seminar of Jacques Lacan, Book VII: The Ethics of Psychoanalysis*. Trans. by Dennis Porter. New York: W. W. Norton.
- . 1998. *The Seminar of Jacques Lacan, Book XX: On Feminine Sexuality, the Limit of Love and Knowledge*. Trans. by Bruce Fink. New York: W. W. Norton.
- . 2006. *Ecrits: The First Complete Edition in English*. Trans. by Bruce Fink. New York: W. W. Norton.
- . 2007. *The Seminar of Jacques Lacan, Book XVII: The Other Side of Psychoanalysis*. Trans. by Russel Grigg. New York: W. W. Norton.
- . 2014. *The Seminar of Jacques Lacan, Book X: Anxiety*. Trans. by A. R. Price. Cambridge: Polity Press.
- . 2015. *The Seminar of Jacques Lacan, Book VIII: Transference*. Trans. by Bruce Fink. Cambridge: Polity Press.
- . 2017. *Talking to Brick Walls*. Trans. by A. R. Price. Cambridge: Polity Press.
- McQuire Scott. 2000. Blinded by the (Speed of) Light. In *Paul Virilio: From Modernism to Hypermodernism and Beyond*. Ed. by John Armitage. 143-159. London: Sage.
- . 2011. Virilio's Media as Philosophy. In *Virilio Now: Current Perspectives in Virilio Studies*. Ed. by John Armitage. 92-114. London: Polity.
- Miller, Jacques-Alain. 2000. Paradigm of Jouissance. *Lacanian Ink*, 17: 8-47.

- Rosa, Hartmut. 2013. *Social Acceleration: A New Theory of Modernity*. Trans. by Jonathan Trejo-Mathys. New York: Columbia University Press.
- Thrift, Nigel. 2011. Panicsville: Paul Virilio and the Aesthetics of Disaster. In *Virilio Now: Current Perspectives in Virilio Studies*. Ed. by John Armitage. 145-157. London: Polity.
- Turner, Graeme. 1999. Tabloidization, Journalism, and the Possibility of Critique. *International Journal of Cultural Studies*, 2(1): 59-76.
- Verhaeghe, Paul. 2006. Enjoyment and Impossibility: Lacan's Revision of the Oedipus Complex. In *Jacques Lacan and the Other Side of Psychoanalysis*. Ed. by Justin Clements and Russell Grigg. 29-49. Durham: Duke University Press.
- Virilio, Paul. 1989. *War and Cinema: The Logistics of Perception*. Trans. by Patrick Camiller. London: Verso.
- . 1994. *The Vision Machine*. Trans. by Julie Rose. London: British Film Institute.
- . 1995. *The Art of the Motor*. Trans. by Julie Rose. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- . 1997. *Open Sky*. Trans. by Julie Rose. London: Verso.
- . 2000. *Polar Inertia*. Trans. by Patrick Camiller. London: Sage.
- . 2005. *Negative Horizon: An Essay in Dromoscopy*. Trans. by Michael Degener. London: Continuum.
- . 2006. *Speed and Politics: An Essay on Dromology*. Trans. by Mark Polizzotti. New York: Semiotext(e).

- . 2009. *The Aesthetics of Disappearance*. Trans. by Philip Beitchman. New York: Semiotext(e).
- . 2010. *The Futurism of the Instant: Stop-eject*. Trans. by Julie Rose. Cambridge: Polity.
- . 2012. *Lost Dimension*. Trans. by Daniel Moshenberg. New York: Semiotext(e).
- . 2020. *Art and Fear and Art as Far as the Eye can See*. Trans. by Julie Rose. London: Bloomsbury.
- Zizek, Slavoj. 1994. *The Metastases of Enjoyment: Six Essays on Woman and Causality*. London: Verso.

“Acceleration” as a Media of Emergent Sadist Jouissance: On Virilio’s Theory of Acceleration

CHANG Wei-Yuan

School of Communication and Design, Longyan University

Address: No.1 North Dongxiao Rd., Longyan City, Fujian

E-mail: lof1001@qq.com

Abstract

From the viewpoint of psychoanalytical theories, the most illuminating aspect of Paul Virilio’s theory is the aspect that analytically describes the ways within which “acceleration” mediates and constructs a newly emerging kind of “sadist jouissance” in contemporary society. Different from the sadist jouissance discussed in traditional psychoanalysis that always takes “the other” as its victim, this emergent sadist jouissance constituted and driven by “acceleration” attempts to take “the field of the world as a whole” as its victim-object. This is a kind of sadist jouissance never really encountered by tradition psychoanalytical theories and their clinical practices. As a result, originally, this kind of sadist jouissance can only stay on the level of pure idea in traditional psychoanalysis. However, Virilio’s theorization on “acceleration” and

acceleration machines had explained to us the ways within which this purely ideal sadist jouissance is realized in and become a part of contemporary perceptual reality.

Keywords: Virilio, speed, acceleration, psychoanalysis, jouissance, sadism

