

# 「虛擬」的悖論 ——從解構哲學觀點探討網路空間\*

洪世謙

國立中山大學哲學研究所助理教授

本文將從解構哲學所具有的悖論特質，探索我們該如何面對網路世界的虛擬性。解構哲學以悖論的策略造成了三個效果，無從判定、無法化約、未（到）來的幽靈學。以解構哲學的角度來說，虛擬僅是相對於「現實」的「不可能性」，一種與「現實」之間的差異，一種對「現實」越界的他異性，一種遲到而尚未出現的「實在」，它以不在場的方式，懸置了一切「在場」，卻也為「在場」提供了更多可能性。

實在與虛擬的問題，是由於以往我們將「實在」定義在可見、可理解的「現實」、「真實」脈絡下，以此把不可見或無法歸納的事物當成假或虛擬。這說明了若要討論虛擬網路空間，必然涉及對實在論（realism）的重探。「現實」、「真實」是否就是實在？我們對於「真實」是否該有不同的理解？是否該繼續停留在可見性「現實」的暴政下，順從者稱之為「真實」，不服（符）者統稱為「虛擬」？抑或是，我們不該如此簡化地區分真實與虛擬，而是必須將這兩個概念視為一個無法輕易化約的複雜概念？抑或是，虛擬與真實，是一種相互的外在性，彼此相互補充又相互交雜？

本文最後想指出，面對網路空間，問題不在於區別虛擬還是真實，而是這個包含了虛擬空間的現實空間中，我們如何重新面對這個新的世界。面對虛擬性，我們要問的或許不是真假的問題，而是更徹底的「人是什麼」的問題？藉由解構，我們最終所面對的既非真實與虛擬的問題，亦非意識與身體的問題，更絕非是科技與創新的問題，而是活的問題，一個關於何謂生存意義的問題。如同德希達說：「我們最終要學會生活。」若虛擬實在是一種新的全然不同的

---

\* 感謝兩位匿名審查委員對本文所提供的批評與建議。同時感謝中山大學「電子商務與網路社會中心——網路文化計畫」的協助與鼓勵，裨益本文能順利完成。

收稿日期：102年3月29日；接受刊登日期：102年9月11日

事物，它作為我們所正遭逢的他者、另一種不可能性。我們的工作便是去遭逢它，並且重新與它展開新的生存與世界意義。

關鍵字：解構、虛擬、悖論、網路空間、幽靈

## 壹、「虛擬」的悖論 ——從解構哲學觀點探討網路空間

網路作為現在進入世界、與世界接軌的工具，它為我們生產了新的世界，或說將我們帶到了一個以往不曾發生的世界，在我們接受網路為我們所帶來的便利性以及新的世界觀的同時，卻也不得不面對網路的虛擬性究竟為我們展開了何種世界圖像？

虛擬實在 (virtual reality) 是網路空間中很重要的特色之一，海姆 (Michael Heim) 所定義的虛擬實在，有幾點很重要的特性，包括身歷其境的沉浸感 (immersive)、遙在 (telepresence)、互動 (interactivity) 共享。<sup>1</sup> 透過遙在，我們有另一種形式的「在場」，例如遠端手術、遠端會議、遠端教學。透過網路通訊，使用者可以自行創造網路空間中的物體與活動，它們不需對應於真實世界 (real world)，是一個全新的事物或事件。而這個新的共創共享的虛擬空間，一個可以不需對應於真實世界的空間，也就讓我們必須重新思考虛擬 (virtual) / 真實 (true) 的問題。海姆指出，網路空間是一個由我們的系統所產生的訊息，以及我們所反饋到系統中的訊息所產生的世界 (Heim 著，金

---

1 詳見 Heim 著，金吾倫、劉鋼譯 (2000)，《從界面到網路空間——虛擬實在的形而上學》，第八章。審查委員認為必須說明網路的虛擬空間與電影的虛擬是否有所差別。這可從兩個層面解釋。首先，本文所強調的虛擬，不是對現實的再現或模仿，亦非超越現實或對立於現實，而是它本身就是現實，一種不依靠其他起源便存在的現實，這便讓網路空間的虛擬性不同於以往的繪畫或電影。更重要的是，若根據 Heim 的定義，網路世界的虛擬空間具有沉浸性、互動性和遙在三個特質，後二者尤為重要，電影不作為與現實空間同時共在的另一個空間，但網路空間具有這樣的特性，我們可以在電腦端前透過介面直接在另一個空間中活動，例如網路交友、網路購物、遠端視訊會議等。換言之，網路的虛擬空間和電影的不同在於，人可以同時穿梭 (navigate) 於網路的虛擬空間和現實的物體空間，人在虛擬空間中與他物具有互動性，而電影 (即便是科幻電影) 則是在單向度空間中的單向接受。

吾倫、劉鋼譯，2000: 79)。列維 (Pierre Lévy) 指出，網路空間是電腦在世界性相互連結之中所誕生的新溝通環境，它猶如是以電腦及資訊的高度連結而形成的無限的、開放的溝通空間 (Lévy, 1997: 17, 107)。Castells 說：「網路是開放的結構，能夠無限制地擴展，只要能夠在網路中溝通，亦即只要能夠分享相同的溝通符號，就能整合入新的節點。一個以網路為基礎的社會結構是具有高度活力的開放系統，能夠創新而不至於威脅其平衡。」(Castells 著，夏鑄九等譯，2000: 520) 要之，網路作為一種現代的技術工具，創造、生產了虛擬的真實，成為另一種世界圖像。那世界有其自身獨立的維度與規則，是相對獨立的世界，這個虛擬空間揭示了一種不同於現實 (actual) 的維度，既超越又交織於我們的日常生活世界，也因此我們的「現實」世界，實則是交互交纏的混雜空間，或者說是由虛擬穿透於整個現實空間而虛實難辨的一種無以名之的空間。亦即，今日網路空間成為我們現實生活空間的一部分，虛擬與現實的界線模糊而不可分。我們將現實寄寓、延伸於虛擬空間，又在虛擬空間中產生我們的現實，終至這個虛擬與現實交錯不可分的境況成了我們當前的現實與真實。簡言之，網路空間是對於現實空間概念的重新配置，是一種以往所想像不到的以數位方式重構的現實生活空間。

本文試圖指出反思網路空間的槓桿 (mochlos)，<sup>2</sup> 也就是反思虛擬與真實的關鍵在於，以往的虛擬之所以被定義為虛擬，是因為它對應於現實生活，在以現實生活為基礎或參照點的前提下，一種不同於或者複製現實世界的事物，我們稱之為虛擬。換言之，與虛擬相互對照的是現實 (actual)，而非實在 (réel/real)。<sup>3</sup> 但若虛擬自身已經成為自己的起源，而不再需要對應於現

2 德希達用這個字，表示一種在關係之中的反覆忖度，讓以往的固定意義產生延異，因而產生更多的不確定性和差異性，打破了傳統的二元對立，也意味著讓事情一直在不穩定之中而無法達到可對稱性 (Derrida, 1990a)。

3 此點可參考德勒茲的觀點，他強調虛擬所對反的不是實在 (réel/real)，而是現實 (l'actuel/actual)。因此本文在處理網路空間的虛擬性亦採取這樣的觀點，網路的虛擬性所對應的不是實在，而是現實。筆者更傾向將 virtuel 與 actuel 譯為「虛在」與「現在」。筆者認為「虛在」亦是「絕對真實的存在樣」，二者皆為「實在」。「虛在」只是一種現在／現實不表現的在，但它亦絕對是真實存在。此外，即便「現在」的「現」，亦僅是當下時間的「現」，然虛在亦可能是下一個時間性的「現」。因此，不論是虛或實，現與不現，二者皆是在 (存在、實在)，僅是兩種不同面向與層次的在，但二者皆為「實在」(réel) (Deleuze, 1968: 269)。

實世界時，我們是否亦可以稱這樣的虛擬是一種實在？這個虛擬並不取代現實或真實（true），而是以往不曾出現但現今卻成為現實、真實和事實的一部分。由於這種新的虛擬實在是一種全然不同的事物，它改變了以往事物的定義，虛擬作為與現實具有差異的另一個世界或另一種可能性。面對這種新的、另一種可能性的虛擬，其究竟對我們產生了何種影響？是抵禦這個新的虛擬，還是要將它視為是現實的一部分？或者承認它既延展了現實，也同時讓現實、真實和實在有更大的邊境？海姆說：「虛擬世界的最終目的是解消所泊世界的制約因素，以便讓我們能夠起錨，其目的並非漫無目標的漂流，而是去尋找新的泊位，也許尋找一條往回走的路，去體驗最原始和最有利的另一種選擇，它根植於萊布尼茲提出的問題：究竟為何並不是無存在著，反而是有某物存在著？」（“Cur aliquid potius existat quam nihil.”）（Heim 著，金吾倫、劉鋼譯，2000: 142；Heidegger, 2000: 1）<sup>4</sup>

從海姆對網路空間和虛擬實在的提問，清楚地看出網路中虛擬與真實的悖論。此外，海姆亦提到網路科技帶來的悖論在於給了更大的個人自治的同時，也破壞了直接溝通的關係網；給了我們的肉體更大的延伸空間，讓我們

---

4 這句話的翻譯，主要是順著德希達的觀點，因此將其譯為「究竟為何並不是無存在著，反而是有某物存在著？」審查委員指出，這裡的翻譯過於拗口，然這屬歐語和漢語之間翻譯上的困難。正如德希達指出，翻譯就是一種不對稱，一種延異和散播。從拉丁文看來，aliquid (something) 意指任何一物／某一物。該名言聚焦於「物」，尤其是最小、量最少的某一個存有物，而並不瞄準作為所有存有物之整體的世界，因此翻譯為世界便不妥。二來，弔詭處恰好在 nihil 即無物／虛無者亦可作「某存有物」，然傳統形上學僅著眼於「有」的「存在」(existere)，而不將「無」視為存在，也就是「無」從一開始就不被置於存有論脈絡，「無」是被無視或排除的「存在」，於是「無」在此便顯現了它的緊張關係。簡言之，這句話的重點並不在於指出世界的有與無，而在於為什麼是「此(物)」才叫作「有」(存在)，而不是被視為「無」(不在)的那個才是「有」。抑或是，到底為何存在著的那個物恰好是「某物」，即存有者／存有物，而不是另外那個虛無者／無物才存在著？

若從存有論的方向，海德格在《形上學導論》中指明，對於「無」的追問，是形上學的首要問題。而在《何謂形上學？》中亦指出，「無」是怎麼回事？「無」在科學以一種高傲的無視態度對待下，把「無」當作「不有」而犧牲了；亦可從政治哲學的面向理解，例如本文修改期間，發生了強拆大埔民宅事件，於是我們要問，為什麼是宣稱依法行政卻強拆民宅的豺狼政府的正義叫正義，而不是以抵抗的方式，捍衛那個被無視的四戶大埔居民才叫作正義？綜言之，這句話在於探問為什麼我們會自然而不加思索地便認為某些事必然如其所如，而不是另一個被我們無視之物才是其所如。

從物理身分所強加的限制中解放，但也讓人際之間的質量降低了（Heim 著，金吾倫、劉鋼譯，2000: 102-103）。本文將從德希達（Derrida）的解構哲學討論網路空間所出現的悖論（paradoxe）特質。

## 貳、以悖論為策略的解構哲學

悖論是德希達解構哲學的重要特徵，<sup>5</sup> 解構哲學對「在場」（*présence*）和「原初」（*originel*）提出質疑與探問，對他來說，事物不可輕易地簡化或被歸納至特定的範疇，這種將事物意義同一化的過程僅是一種形上學的暴力，將更多的可能性都視為非法，排除在現實之外。他說：「我透過換喻表明了一種絕不讓步，甚至不易腐化的書寫與思想的習氣（*ethos*），不向哲學妥協並且不害怕公眾輿論、媒體或恫嚇讀者的幻覺所可能強迫我們的簡化或鎮壓。對精細、悖論和詰問的偏好也由此而來。」（Derrida, 2004）因此，他試圖透過解消「在場」<sup>6</sup> 的特定意義，讓意義成為不可化約（*irréductible*）的剩餘，讓那些以往被視為非法的不可能性成為「在場」的一部分，並藉此擴延了「在場」的界線。進一步地說，德希達除了反對傳統哲學的同一性（*identité*），亦強調解構的策略要避免簡單地消解形上學二元對立。要之，德希達既反對傳統哲學一元的整體論（*totalité*），亦反對笛卡爾式非此即彼的二元思考。他強調解構是一種無止境分析，因為不論是繼續傳統哲學的同一性或循著笛卡爾模式的二元思考，都是將「在場」停留在一或二元的封閉系統中，不可能跳脫原有的框架而有一個新的概念（Derrida, 1972c: 56-57）。德希達因此以「延異」（*différance*）作為其策略，讓我們對於事物的思考，不再停留於「同一性」，

5 這種以悖論造成的無從判定是德希達解構哲學的重要特色，他指出整個西方傳統形上學中所出現的「在場」，其實都是一種形上學或語言的同一性暴力。因此，德希達在諸多著作中，逐一地檢查了我們所習慣的傳統概念，包括《法律的力量》中的「正義」概念、《論好客》中的「外人」、《無賴》中的「民主自體免疫」、《友愛政治學》中的「博愛」、《論文字學》中的「增補」（*supplément*）等等，都讓我們習慣的概念出現無從判定的困境（Kamuf, 2010; Beardsworth, 1996）。

6 「在場」是德希達慣用的哲學字眼，為貼近德希達文本，本文繼續採用「在場」一詞，但讀者可將此概念自行轉譯為「現實」，或者因現實的「可見性」將其視為「真實」。

亦非「二元性」。延異不是一種基於在場／不在場 (absence)<sup>7</sup> 對立的結構與運動，而是永遠無法封閉，永遠都在未到來 (avenir) 的生成空間 (devenir-espace)。換言之，延異是一種特殊的不在場，它成爲一種未到來的空間，它懸置、中斷了一切「在場」的自我同一性，亦使事物不再進入封閉的結構中。因此他說：「延異帶給我們一種沒有在場、沒有不在場、沒有歷史、沒有起因、沒有原初 (archie)、沒有目的 (telos)，一種對於所有本體論的絕對騷擾。」(Derrida, 1972b: 78) 亦說：「沒有任何一個東西——無論在場還是無視 (in-différent) 的存有——先於延異和間性 (espacement)。」(Derrida, 1972c: 40)<sup>8</sup> 德希達認爲「在場」僅是一種僭越 (usurpation)，「在場」的僭越意謂著它將自己當成了事物的起源，而我們的歷史正是在這種「在場」的僭越中定義和思考本質 (nature) 及起源 (origine) (Derrida, 1972a: 59)。而「不在場」其實只是遲到、扣留 (rétenion)，他認爲若沒有這種扣留，我們便無法在結構中指出差異，是這種扣留成爲一種痕跡 (trace)，<sup>9</sup> 顯現了差異，並且因爲這樣的差異讓一切變化的自由成爲可能 (Derrida, 1972a: 68)。也就是說，在場與不在場是一種顯 (可見) 與不顯 (不可見) 間的差異，而正是這種差異，是一切的起源 (Derrida, 1972a: 206)。

解構哲學的悖論策略可從非直接性 (indirect/oblique/détour)、非對稱性 (dissymétrie) 和不可回返 (départ sans retour) 三個面向理解。其目的在於讓意義無法還原到原初性的起源或者無法具有直接性的對應關係，亦即讓意義無法閉合 (clôture)，用德希達的話來說，就是無法返回自身的「不歸路」(sans

---

7 同註釋 4 的概念，「不在場」讀者可自行轉譯爲「虛擬」。換言之，「現實」或「真實」其實只是對「實在」的僭越，現實將自己定義爲「實在」，並因此強行同化或排除其餘事物，且視其爲「虛擬」、「非」、「不可能性」。然而，當解構哲學解消了「現實」的暴政後，「現實」與「虛擬」的關係就被打破並重組了新的「現實」，且是不斷持續的「未到來」(未完成) 的過程。

8 亦可參考註釋 4 的說明。

9 德希達的痕跡 (trace) 概念，它是既見證、對照而又否證，也因此，它往往指引了某一個面向，也同時指認了另一種可能的面向。而這種既承認又排除，也就讓事物之間產生意義上的差異，亦即產生了延異的效果，讓意義總是指向了他者而無法回歸到開端，而讓事物保持它的開放性，既懸置現實又展開另一種可能。對德希達來說，痕跡並非不在場亦非在場，痕跡是在場自我拆解、自我位移和自我參照 (renvoi) 的顯像，它並非一個確切的空間，而是刪除它所屬的結構 (Derrida, 1972b: 25)。

espoir de retour)(Derrida, 1967: 140-141)。其透過能指 (signifiant) 與所指 (signifié) 之間的不相稱，讓意義產生了裂隙，這種能指、所指之間的差異，打開了能指的無限可能，從而也讓意義具有無限可能性。也因此解構就是讓事物產生裂隙，裂隙成爲一種間性 (écart)，事物因此具有開放性及可能性。換言之，解構的策略就是讓意義本身呈現爲模糊性，以此讓意義具有更多可能性，意義於是包含著與其自身的差異性而具有多義性。德希達以悖論策略說明任何的概念和意義皆具有自我解構 (auto-déconstruction) 的特質，即意義本身就包含了它的差異性甚至它的反面。解構哲學強調每個意義本身都是無限深淵的歧異，因此我們對於事物的掌握與理解，只能透過非直接性的方式，一種不斷增補 (supplément)、推延 (ajournement)、歧義 (polysémie) 和散播 (dissémination) 的方式，根本不可能有一種直接性。綜之，悖論的策略是爲了讓意義無法回返原初起源或進入自我迴圈，並因而具有開放性和可能性。

以民主爲例，民主的意義就在於民主反對其自身，民主是以其永遠有異議、有雜音而顯現爲民主，而絕非是回返其自身。簡言之，民主所期待的不是對應性的附和，而是不對稱性的差異，正是這個與民主自身的差異，才使得民主作爲民主。亦即，民主只有在延異中才是其所是，恰好因爲回返民主自身的不可能性才讓民主成爲可能。因此德希達說：「民主只有在其摧毀和消解環繞於其自身的單一軸心意義之時顯現。」(Derrida, 2003: 65)

再以德希達所舉的網路和隱私權爲例，他指出是因爲國家界定了私領域，並且在這個劃定範圍中保護私領域，也因此私人會認定自己在這個被界定的範圍是主人，而侵擾了這個範圍的人是外人。德希達指出，這個以公共(法)權的方式所界定並介入的私領域，究竟是私領域還是公領域？或者，一個以民法介入才得以獲得保障的私領域，究竟是公領域還是私領域？也因此，網路空間在此顯現了公非公、私非私的悖論。

又例如在網路上，我們以爲自己是主人，自由地加入了我們想要邀請的名單，以爲建立了屬於自己主權的領域。在自己的臉書或部落格抒發心情、紀錄行程 (遊記、打卡、美食)，但這也同時讓我們將自己暴露於外。當我們以爲正在瀏覽網頁時，我們也正在被全世界觀看，我們隨時被加入不知名的

社團、我們的消費習慣讓畫面總是充滿了客製化的廣告資訊，我們甚至要活  
在人肉搜索或全景監視的恐懼中。我們以為在網路上有自己的領地，然在我們  
自認為是主人的同時，亦成了人質。

延異顯現了解構哲學的第一個特性，也就是「無從判定」(indécidable)。它使得原本的規則被懸置，慣常的法規體制不敷使用，這使得我們陷入無從判定的詰問 (aporie)。簡言之，解構有雙重作用，亦即以他異性 (altérité) 破壞原本的「在場」，他異性看起來是危險，但卻同時作為「增補」(supplément) 而擴延了「在場」的邊緣，讓原本不可見的事物，因為邊緣的擴大，而讓這些域外的他者可以顯現。也因此，他者看起來是個危險的異物，但卻也是個讓主體擴大界域的補充，亦即德希達所說的「危險的增補」(dangereux supplément)。這種「不在場」，懸置了一切「在場」合法性的神祕權威基礎，懸置我們習以為常的制度、結構，或者說，現有一切的「在場」(制度、結構、體系……) 無法對「不在場」進行編碼、分類或歸屬。因此，以同一性形式所出現的「在場」，通常是侷限的、局部的，那些被視為「非」的事物，往往更意味著無法化約的剩餘 (reste)。恰好是「非」、剩餘或「域外」(dehors)，隨時作為一種補充，既懸置又增補原本的「在場」，亦即讓以往具有規範、條件、限制等內外對立的支配性結構出現非穩定化。而正是這種內外之間激烈的鬥爭與循環，才讓原本不在場的事物能夠顯現 (Derrida, 1972c: 14-15)。

以德希達在《論好客》(*L'hospitalité*) 中，蘇格拉底的審判為例，說明公民與外邦人無從判定的悖論。他指出，蘇格拉底必須是雅典城邦公民才需要受到審判，但他在審判時所說的話，對雅典城邦來說卻是個外邦人，因為他懸置了雅典法律的有效性，說出了雅典法律中所不曾被說、不可說或被鎮壓之事。其次，他被審判者預設他將要逃跑，但蘇格拉底堅持受審，正說明著蘇格拉底要以一個批判雅典城邦法律的外人姿態，來履行自己是雅典公民的權利。換言之，德希達認為蘇格拉底是以外邦人的姿態履行著公民的權利義務，且是在作為公民時，以既中斷又補充的方式，說出了雅典法律中所不可思之物。因此，蘇格拉底的申辯是既內且外又非內非外，將他視為公民時，他顯得是一個在內之外的人，然而若將他因此視為外邦人，他又是作為公民說著法律之外的事，既在法律之內又說出了法律之外。



德希達又以「刪除線」(rature) 為例 (Derrida, 1972a: 159-161)，其指出刪除線並非否定也非取消，而是既保留又指出事物的不足，既顯露事物現存樣態又指向下一個發展的可能，走向一種以往被視為不可能性的方向。解構哲學就是在各個概念中，不斷地逼顯「在場」的困境，使「在場」意識到自己界域的有限性 (barre l'horizon du savoir) 及慣用規則的無法判定。我們不再輕易地任意使用習以為常的準則，而是當我們要指稱某種特定單一義 (unicité) 時，我們就會陷入兩可歧義 (équivocité) 中，無所適從。

伴隨著無從判定也顯現了解構的第二個特性，就是無法化約 (l'irréductible)。德希達指出，由延異所產生的間性 (espacement)，是一種無法化約的間性，也是一種無法化約的差異與他者 (Derrida, 1972c: 130)。換言之，由於無從判定，每個差異之間都繼續帶有間距 (écart)，每個差異之間都是不可計算 (incalculable)、無法被歸類。正是這種無法被化約才讓差異得以進行，繼續保有事物之間的間性 (距離)，而避免回到封閉的同一性或二元性的系統中。解構讓所有事情無法同一，同一成了一種具有差異的重複而非再現，每一次重複都成為首次，這種重複不會陷入循環，重複也讓他者在同一中不斷出現 (Derrida, 1967: 431)。因此，解構讓事物不可能化約，讓事物自身陷入深淵 (abîme)，一種只能不斷差異和重複的過程。

德希達強調解構是一種無止境的差異，這也讓一個概念不會陷入精確、層次分明、封閉的體系，更不會進入原先的體制之中，他說：「肯定的解構意謂著其所肯定的並非僅僅是正面，也非完全地守舊，亦非單純地重複現有體制。我認為，一個體制的生命就在於我們能夠批評它，改造它，讓它向著自身的未來開放。一個體制於其創建之時刻中的悖論，即是一方面它開闢了某種新的東西，另一方面它也繼承了某種東西，它忠於過去的記憶、忠於傳統、忠於我們從過去、前人和文化那裡所承繼的遺產。若一個體制是一種創建，則必須在引入某種全新的東西的同時，既與過去相脫離，又保持過去的記憶。」 (Derrida, 1997: 5-6) 換言之，這種與過去分離又非重複，對德希達來說才是「新」(nouveau)，<sup>10</sup> 既非顛倒也非複製的「新」，一種不在以往理解掌握中的

10 探問這種與以往結構截然不同的「新」場域，是當代法國哲學很重要的特色，重點都在於

「新」。這個「既非……又非……，同時是……（ni... ni..., à la fois...）」的新，既顛覆了以往從屬的體系，又釋放出一種不和諧，一種交錯不可分離的雙重性（ambiguïté），從而打亂了整個被認可的秩序（Derrida, 1972c: 57-59）。

解構哲學的第三個特性，就是留下空間。德希達的哲學強調一種不會實現的未（到）來（avenir/à venir）哲學，一種永遠作為幽靈學（hauntology）（Poster, 1999: 50-51），幽靈也是一種悖論，既非存在，也非不存在。德希達認為可見的、可實現的、可能的其實都不過就是實現了某種已是的既定條件，只是因為符合了設定的條件，所以被視為合理的、可能的，但其實這依舊又回到了傳統「邏各斯中心主義」或者「在場」哲學的迷失中。只有幽靈（spectre），一種以不在場方式的在場，不在場不意味著它不在，而是猶可說、尚未被說，可以反覆更新又有不同面向的形式。

解構就是思考這種不可能性的可能（possibilité de l'impossible），德希達因此認為：「也許，不可能性就是某種新東西，某種關於新哲學出現的唯一可能的機遇。」（Derrida, 1994: 54）這種不在場的、不可能性的思考，它超越了目的論和計算，避免了重新墜入有條件、有限的在場的思考，亦同時避免了既定的判準（真實、現實、事實……）。幽靈與我們認為理所當然的現實脫節（disjointure），然而這種看似虛擬的幽靈才是真實（real），它纏繞（hanter）著現在所是的「在場」，驅逐（débusquer）以往隱藏在文化和其起源中的同一性，使結構具有時間向度上的間隙（intervalle）和空間向度上的空隙（écart），藉由解構而擴充並展開的間性（espacement），以作為被視為虛擬或不可能性的他異性可以現身的空間（espace）。換句話說，解構的意義不在於否定，而在於擴充和增補，使意義不會成為單一義（univocité）、同一（identité），而永遠能留下空間和剩餘。簡言之，解構其目的在於展開一個空間，永遠留下一個

---

要逃脫同一性的追捕。不論是德勒茲以「潛能」（potential）、「遊牧」（nomade），或是傅科從系譜學的觀點，以及德希達的解構哲學，都可以看到這樣的企圖。德勒茲說：「一切鎮壓與囚禁生命的牢籠都必須被徹底拆毀。」（Deleuze, 1991: 162）傅科說：「我們今天的工作，不應是簡單地指出我們之所是的特徵，而應該在脆弱的界線中，能夠掌握現存界線之由來以及如何能夠不再如所是。在此意義上，就應該總是根據潛在的斷裂進行描述，這種潛在的斷裂打開了自由的空間，也就是打開了轉換的可能性。」（Foucault, 2001: 1268）

空間位置，接待那些經驗之外的不可能性、不在場，遭遇不可預期的、未到來的事物。

## 參、悖論的虛擬網路空間

以解構哲學的角度來說，虛擬僅是相對於「現實」的「不可能性」，一種與「現實」之間的差異，一種對「現實」越界的他異性，一種遲到而尚未出現的「實在」，它以不在場的方式，懸置了一切「在場」，卻也為「在場」提供更多可能性。

將問題放到虛擬的網路空間可以發現，我們現在認為網路是虛擬世界，不論是將網路當成虛擬，或者是將網路當成以非物質的方式所另外建構的真實，都是將虛擬的真實性建構在相對於物質真實性的基礎上，將虛擬視為是物質真實的外在性。真實與虛擬的問題，是由於以往我們將「現實」、「真實」定義在可見、可理解的脈絡下，以此把不可見或無法歸納的事物當成假或虛擬。這說明了若要討論虛擬網路空間，必然涉及對實在論 (realism)<sup>11</sup> 的重探，亦即，將「真實」的層次拉高到對「實在」的探問，而非僅停留在可見的現象界「現實」。「現實」、「真實」是否就是實在？我們對於「真實」是否該有不同的理解？我們是否該繼續停留在可見性「現實」的暴政下，順從者稱之為「真實」，不服（符）者統稱為「虛擬」？若在「實在」的層次中，虛擬或許也是「真實」，另一種不以顯現為在場的「真實」。又或者，我們不該如此簡化地區分真實與虛擬，而是必須將這兩個概念視為一個無法輕易化約的複雜概念？抑或是，虛擬與真實，是一種相互的外在性 (extériorité)，彼此相互補充又相互交雜？

---

11 「實在論」是西方古老的議題，也就是探討何為「真實」。對柏拉圖來說，真實超越於我們的感官經驗而存在，更先於我們經驗世界所感知的物體，並且是個別物體何以所是的原因。而這種超越於感官經驗而獨立存在的真實，也就是柏拉圖認為的「實在」。因此，對柏拉圖來說，真實與經驗事實和現實不必然對等，甚至是相反。這與後來將真實限定在經驗範圍內，從可理解、可見的現實來定義的真實，是兩種不同的脈絡。而由虛擬所引發對於真實的討論，更像是回到傳統柏拉圖哲學的實在論，將真實放在超越於經驗之外，一個更大於現實的真實 (Heim 著，金吾倫、劉鋼譯，2000: 120)。

從上述對網路空間虛擬／真實的模糊難辨，讓我們看見了虛擬網路空間具有解構哲學所談論的悖論特質。

首先，網路空間使我們重新思考「真實」的本體論，亦即真實不應該僅停留在「現實」，不該僅是「可見」與「不可見」、「在場」與「不在場」等簡單的二元區別，真實應該是對何為「實在」的本體論思考。

在傳統哲學中，所謂的現實通常指向我們所生存的世界，並將此現實世界視為真實，而現實世界指的就是人類的感知與活動發生的地方，亦是人類已知或被給予的狀態。笛卡爾哲學以降，人以主體的方式將世界化約為認識論對象，將現實簡化為由主體的意向性所能把握的範圍，甚至簡化為感官知覺，因此現實必須是主體可認知、可把握的。海德格認為這種從主體出發，加以現代技術所構成的世界圖像（Weltbild），就是我們現在認為的現實世界。然而他認為現代科技是一種「集置」（Gestell），它同時具有擺置（stellen）和聚集的特質，從而將事物以具有框架的方式呈現。於是這種由主體性和科技所構畫的世界圖像，看似是揭露了世界，卻反而使世界轉向、退隱。換言之，這種由建構所形成的世界圖像，讓世界成為了可思、可控制、可計算的世界，從而限制了我們認識世界的方式（Heidegger, 1977: 126-127）。

德希達亦同樣指出，我們所謂的世界是歧義的，一種是作為已在場的、構成性的當前「現實」，這樣的世界確定為純粹自身而封閉的現實。其作為世界觀念是預先給予的先驗被動性，並將無限可能性顯現為可能性，亦即將複雜性化約為簡單經驗，化為有系統而可用的形式。另一種世界則是作為可能經驗的無限界域（horizon infini），是一切判斷基礎的無限整體性（totalité infinie），世界不作為被預定的確定性，而是複雜、無定限的（indéfini）。在此意義下，世界是無限的現實性，它由異於其自身的他物所孕育與支撐，界域和無限可能性不再有起源（Derrida, 1990b: 187, 191-192）。

綜觀之，不論從海德格或德希達的觀點來看，世界一直是動態的，是在關係之中展開的，這也就讓現實留下了可能性。換言之，我們不該把現實就當成是眼前所是的樣態，而應該視為一種「能是」（Seinkönnen/pouvoir être）（Heidegger, 1967: 144），亦即現實亦包含著未到來的可能性（Möglichkeit）。在此觀點下，若我們將未到來的現實視為虛擬，那麼虛擬與現實是並存的，

或者說，現實實際上包含了兩個面向，一個已在場的及一個尚未來臨的可能性和潛在性的在場。或者反過來說，虛擬是尚未實現化的現實，它並非模仿或再現而就是現實。現實不再僅是客觀的存在物，現實還包括了未到來的可能性，亦即傳統所界定的虛擬。

根據上述，網路空間的虛擬性，實際上可視為是在既有的現實空間之外，奠基於這個空間之上又補充既有的空間，然而真實並不因為這個外在性補充而消失，反而由於這個外在性，既留下了舊有的痕跡，又向另一個以往所不在的方向前去，擴展了其自身的範圍及意涵，這便讓我們對於現實的生活空間有了另一種重新思考。Mul 是這樣定義網路空間的，他說：

網路空間不僅是超越人類生命發生於其間的地理空間或歷史時間的一種新的體驗維度，而且也是進入幾乎與我們日常生活所有方面都相關的五花八門的迷宮式關聯域。這就是說，不僅人類世界的一部分轉變為虛擬環境，而且我們日常生活的世界也同時日益與虛擬空間和虛擬時間交織在一起。易言之，移居網路空間與一種網路空間對日常生活的殖民化攜手並行。(Mul 著，麥永雄譯，2007: 2)<sup>12</sup>

網路空間的虛擬性僅意味著它不以顯現的形式「在場」，這樣的不在場同時具有摧毀與補充的雙重力量，以補充的方式既否定又增補了現實空間的「在場」。虛擬空間呈顯了無從判定的特性，既懸置現實生活的單向性又補充了現實生活，既非外在亦非內在，既非虛擬也非真實，而是讓真實與虛擬同時處於開放性的差異空間。

其次，網路空間也顯現了其無法以經驗，二分地化約虛擬與真實。解構很重要的概念就是讓事物無法自圓其說，讓事物自身發散無法收斂。網路空間讓我們對於「真實」重新探問，我們所認為的「真實」，是否如其所如？或者這個「真實」反而是一種虛擬的、被建構的「真」，而那些被排除的、被視

---

12 在援引時，為顧及行文的整體性，將原譯文中的「賽博空間」改為「網路空間」。

爲「虛擬」的反而是真？亦即「真」是「非真」而「非真」是「真」，抑或「真」是「非真」，而「非真」實則既是「真」亦是「非真」，是一種差異的延續過程，一種開放的差異鏈。換言之，若我們將具有物理限制的現實空間當成「一」，網路空間便是充滿了可能性的「多」，我們可以說現實空間僅是網路空間多種可能性之中的「一」，它僅是作為虛擬空間所顯現的「可見」，現實空間的「一」之所以可能，反而是建立在虛擬空間的「多」之上。然而亦可以說，網路空間的「多」之所以能夠以各種形式被顯現，也因為有了現實生活作為其基礎。因此，「虛擬空間」既是「可見」狀態時顯現爲「一」的現實空間，「一」的顯現亦隨即指向了「不可見」的「多」，真實與虛擬就糾纏於這種既顯又隱、既一又多的多重悖論中。如同 De Rosnay (1995: 166-167) 指出，網路空間是一個由多媒體電腦之間的溝通網絡和相互連結所創造的電子時空，是虛擬世界的具體化，一個沒有框架的領土，一個我們將在那裡冒險或迷路的叢林，一個新的公共、市民或商品空間。網路空間是技術的與自然形式的混合體 (hybride)，一個新的公共空間的社會型態和象徵。這樣的新空間，可以說是人類主體與機器資訊共同再造的新空間，且是一個高度活力的空間。綜言之，虛擬無法化約爲真假，而是一種虛／實之間的新的混合形式，一種未到來，一種經驗之外，一種對現實的擾亂、交纏，一種從經驗的基礎上所定義的不可能性，然而它並非全然的不可能，只是它因為超越於經驗，又尚未顯現於現實，因此被視爲虛擬。

再者，網路空間作為「幽靈」，一種絕對陌異性的他者，不僅意味著認識現實空間方式的改變，同時也揭示了對於真實的不同理解。在虛擬網路空間極度發展的今日，人們對於世界的經驗方式不再受限於物理空間，而是藉由科技的媒介，人們經驗到一種不同以往的世界，也開展出不同的知覺體驗，這也意味著主體、社會和世界會有一個新的範圍。

綜言之，當代世界已成爲一個不同於以往的世界，它所呈現的複雜現象已非由單一義的「現實」概念所能涵蓋。亦即，現實空間的有限性不再能支配鎮壓「網路空間」的無限性，這使得「現實空間」將主權讓渡給「網路空間」的無限性，並以此重新與無限性共創、共存於新的「現實空間」。而虛擬的網路空間就是留下一個現在視爲不可能的空間，這個空間是一種未完成

式也是不可完成的。留下這個不可能完成的空間，以便讓人去編織不同的經驗。網路空間不是模仿也不是複製亦非再現，而是一種不曾存在的新樣貌的真實，我們不再能以固定的「現實」為基礎判定它的真假。

## 肆、與虛擬空間共在的實踐活動

根據前面所述，對德希達來說，他不是要以非此即彼的態度否決舊有事物，而是希望讓既有事物陷入一種難以自處的悖論，察覺到自身的不足，在一種無從判定的窘境中產生裂隙，讓更多以往被視為不可能的事物有顯現的可能性。因此他說：「除了更加基進化（radicalization）之外，解構沒有什麼意義或意旨。」（Derrida, 1993: 150）若繼續從悖論的角度思考，我們可以發現虛擬的網路空間同樣具有悖論的特質，亦即，它既非實也非虛，但又既實且虛，它超越了傳統對於真實的單一義，亦超越了二元論的範圍，而成爲德希達認爲的「元」（l'archie）。若從解構所強調的悖論特質來思考虛擬網路所帶來的影響時，便使我們既不再把網路空間當成虛擬而加以拒斥或貶抑，但也不再陷入網路科技的神話，而能超越虛與實的二元性。德希達的做法，就是要產出非同一性、一種域外（dehors）、剩餘、歧異（polysémie）的散播（dissemination），一種無限多義的文本（infinite ambiguity of texts）（Menke, 1998: 65），讓「真實」不能固定。

要之，面對網路中真實／虛實的無從判定，我們需要一種解構式的啓蒙，其作爲一種力量，威脅、糾纏且問題化單一義或二元性，讓思考放在無法化約的悖論、兩可歧義中。是以，本文最想指出亦最重要的是，面對網路空間，問題不在於區別虛擬還是真實，而是這個包含了虛擬空間的現實空間中，人（l'être humain）如何重新面對這個新的生存世界。

首先，反思網路虛擬空間與人的關係，準確地說是人面對科技時，所重新思考關於人的存在問題，這也讓問題從科技或現象的討論轉爲人的存有論（ontology）問題。不論海德格或德希達皆指出，近代世界的問題在於人類透過技術將世界構成圖像（對象）以及人成爲主體，二者讓人的生存處境侷限於由人所建構的有限定的世界觀。德希達指出，從笛卡爾以降，人的主體性

都在進行畫界活動，將人視為物，於是精神、靈魂、意識等不能以物的方式理解的存在，在存有論上皆是有問題的。因此，他認為海德格追問思為何？物為何？技術為何？存有為何時，其實都在召喚一種未曾思，將生存從主體解放出來，而為「什麼是人」的這個問題進行哲學探問 (Derrida, 1987: 32)。於是德希達認為，人並非笛卡爾式的我 (moi) 與自我 (ego) 的二分，而是「總是一我的一存在」(être-toujours-mien) (Derrida, 1987: 38)。就如同海德格認為此有 (Dasein) 就是生存，他說：「人的實體 (substance) 不是靈魂與身體的綜合，而就是生存 (existence)。」(Heidegger, 1967: 117) 準此，人的生存世界不是一個由科技所構畫的圖像，而是一整個與他者之間的關係活動所展開的世界，人不是精神與身體的二分，人的生存空間也不是虛擬與現實的二分，而是如德希達解構哲學所欲強調的不可化約並永遠留下未到來的可能性。而只有這種非主客二元的模糊性，才讓人和生存世界成爲一種以親近性的共在所鋪展開的整體性，而非範疇或被給予物。<sup>13</sup>

因此，對於虛擬網路空間的省思，不該僅停留在對科技的理解，而應反思究竟虛擬網路空間是以何種方式重構或重新展示我們所生存的世界。尤其是當網路穿透了現實生活而成爲現實並具有了真實性時，我們便更無法將虛擬與現實二分。當現實不再僅是客觀存在物，還包括了在不同空間維度，以不同方式存在的現實時，若從海德格上手物 (Zuhandenheit) 的概念來看，我們可以說網路空間就是另一種共在的他物，人同時跨越在不同維度空間的關係之中，人在虛擬空間中繼續一切活動，並與他人、他物繼續產生關係。因此，網路空間是與我們息息相關的共在 (Mitsein)，我與它之間共同活出了、

13 可參考海德格「在世存有」(In-der-Welt-Sein/Being in the world) 概念，他強調主體不是以認知的方式接觸世界，而是以體驗的方式，也就是一種將自身拋擲於世界而親臨世界，這是一種將己身投身於世界中的「在」，身體便是我們接觸世界的場域／環境 (milieu)。我們「在」世界中活動著，並在這些活動、關係中把握世界，因此我們無法以獨立於世界的意識活動來認識世界。世界是「上手物」(Zuhandenheit)，它並不是一種獨立的、具有總體性的本體論，而是指與此在 (Dasein) 相互環繞的事物，並與之形成的共同關係與整體性意義，也因此「此在」作爲「在世存有」，必定與他者息息相關。簡言之，海德格強調一種在關係中展開的世界，人既處於世界，世界亦是在人的活動中展開。沒有一種先在於存有者的世界，世界在存有者與周遭事物和他人的關係中展開，也因此它必須是動態的、操勞的、籌劃的 (Heidegger, 1967: 77-82, 189-193)。



展開了我們的「現實」，亦即它影響了、揭示了一種不同以往的生存空間和生存樣態。於是，虛擬作為一種未到來和不可化約，弔詭地擴延、增補了現實，二者的並存讓我們的生存具有整體性。

其次，亦是本文一貫強調的，虛擬作為未到來的可能性；一種從經驗的基礎上所定義的不可能性及不可思或尚未思之物，一種以「無」的方式與我們共在的「他者」，它並非對立或取代現實，而是作為同時共在的增補，延伸既有事物的邊界，走向一種以往被視為不可能性的方向。而這正是海德格所強調的，哲學的任務或說在我們這個年代最需予以思之物就是思考我們從未思之物（Heidegger, 2010: 27），未思之物讓我們進入了存在的深淵而遭逢更多被科技和主體性扣押之物。

同樣地，德希達亦說：「我們最終要學會生活（*apprendre à vivre enfin*）。」（Derrida, 1993: 13-14; 2005: 15-16）對德希達而言，學會生活，就是學會如何與不可能性、與「幽靈」、與他者共處，接待那些經驗之外的不可思、不在場，遭遇不可預期的、未到來的事物。也因此他認為，學會活，不是從生活之中去學，而是從尚不可知者、從不可能性之中去學習。因此他說：「學會生活，那永遠是自戀的：人們要盡可能地將生活如同一場逃離，堅持並致力於對所有較自身更加強大更加無限的事物保持興趣，這些東西漫溢於各個面向而成為小寫「我」的一部分。要求我與構成我、我所深愛的東西決裂。」（Derrida, 2004）換言之，學會生活是一種在他者與自身的邊緣間、在「在場」與「不在場」的邊緣間、在「已到來」和「未到來」的邊緣間，學會與這些事物共在、相處。以此觀點看來，若虛擬作為一種未思之物、一種新的全然不同的事物，是一種再也無法二分的兩可歧義、一個處於虛實之間的邊緣線，它作為我們所正遭逢的他者、另一種不可能性。我們的工作便是去遭逢它，並且重新與它展開新的生存與世界意義。

綜觀上述，面對虛擬性，我們要問的或許不是真假的問題，而是更徹底的「人是什麼」的問題。虛擬網路空間的確像是讓人類逃脫了身體性的限制，而超越了柏拉圖或笛卡爾式的人，但超越了人的身體性就真的讓人獲得了解放嗎？相對地，人的意義只限於作為意識的存在嗎？抑或是，人的存在與意義，不僅是超越身體的問題，亦非侷限於身體與精神二分的傳統。是以，藉

由解構哲學的悖論特質，讓我們反思了一種超越傳統一元與二元方式的思考，構思更爲整體性的人。虛擬也在此悖論的特質中，跳脫了傳統的二元論，不再對立於現實，而是一種未曾思、一種尚未到來，並因此挑戰、重構了我們的現實。我們最終所面對的既非真實與虛擬的問題，亦非意識與身體的問題，更絕非是科技與創新的問題，而是活（vivre）的問題，一個關於何謂生存世界的問題。

## 參考資料

### A. 中文部分

Castells (著)，夏鑄九等 (譯)

2000 《網路社會之崛起》。臺北：唐山出版社。(Castells, Manuel, 2000, *The Rise of the Network Society*. Xia Zhu-jiu et al. (trans.). Taipei: Tonsan Publishing.)

Heim (著)，金吾倫、劉鋼 (譯)

2000 《從界面到網路空間——虛擬實在的形而上學》。上海：上海科技教育出版社。(Heim, Michael, 2000, *The Metaphysics of Virtual Reality*. Jin Wu-lun and Liu Gang (trans.). Shanghai: Shanghai Scientific & Technological Education Publishing.)

Mul (著)，麥永雄 (譯)

2007 《賽博空間的奧德賽——走向虛擬本體論與人類學》。桂林：廣西師範大學。(Mul, Jos De, 2007, *Cyberspace Odyssey: Towards a Virtual Ontology and Anthropology*. Mai Yong-xiong (trans.). Guilin: Guangxi Normal University.)

### B. 外文部分

Beardsworth, R.

1996 *Derrida and the Political*. London; New York: Routledge.

De Rosnay, Joël

1995 *L'homme Symbiotique: Regards sur le Troisième Millénaire*. Paris: Seuil.

Deleuze, Gilles

1968 *Différence et Répétition*. Paris: PUF.

1991 *Qu'est-ce que la Philosophie?* Paris: Minuit.

Derrida, Jacques

1967 *L'écriture et la Différence*. Paris: Seuil.

1972a *De la Grammatologie*. Paris: Minuit.

1972b *Marges de la Philosophie*. Paris: Minuit.

1972c *Positions*. Paris: Minuit.

1987 *De L'esprit: Heidegger et la Question*. Paris: Minuit.

- 1990a “Mochlos—Ou le Conflit des Facultés,” pp. 397–438 in Jacques Derrida (ed.), *Du Droit à la Philosophie*. Paris: Galilée.
- 1990b *Le Problème de la Genèse dans la Philosophie de Husserl*. Paris: PUF.
- 1993 *Spectres de Marx*. Paris: Galilée.
- 1994 *Politiques de L'amitié*. Paris: Galilée.
- 1997 “A Conversation with Jacques Derrida,” pp. 2–28 in John D. Caputo (ed.), *Deconstruction in a Nutshell*. New York: Fordham University Press.
- 2003 *Voyous*. Paris: Galilée.
- 2004 “Je Suis en Guerre Contre Moi-même,” *Le Monde*, August 19.
- 2005 *Apprendre à Vivre Enfin*. Paris: Galilée.
- Foucault, Michel
- 2001 *Dits et Écrits*, Vol. 2. Paris: Gallimard.
- Heidegger, Martin
- 1967 *Sein und Zeit*. Tübingen: Niemeyer.
- 1977 “The Age of the World Picture,” pp. 115–154 in Martin Heidegger (ed.), William Lovitt (trans.), *The Question Concerning Technology and Other Essays*. New York: Harper & Row.
- 2000 *Introduction to Metaphysics*. Gregory Fried and Richard Polt (eds.). New Haven, CT: Yale University Press.
- 2010 *Qu'appelle-t-on Penser?* Aloys Becker and Gérard Granel (eds.). Paris: PUF.
- Kamuf, Peggy
- 2010 *To Follow: The Wake of Jacques Derrida*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Lévy, Pierre
- 1997 *La Cyberculture*. Rapport au Conseil de l'Europe. Paris: Éditions Odile Jacob.
- Menke, Christoph
- 1998 *The Sovereignty of Art: Aesthetic Negativity in Adorno and Derrida*. Neil Solomon (ed.). Cambridge, Mass: The MIT Press.
- Poster, Mark
- 1999 “Theorizing Virtual Reality: Baudrillard and Derrida,” pp. 42–60 in Marie L. Ryan (ed.), *Cyberspace Textuality*. Bloomington: Indiana University Press.

# The Virtual Paradox: A Deconstruction Perspective on Cyberspace

Shih-chian Hung

Assistant Professor, Institute of Philosophy  
National Sun Yat-sen University

## ABSTRACT

Through the means of paradox that characterizes deconstruction philosophy, this paper seeks to discuss how we deal with the virtuality of the Internet. Three effects stemming from deconstruction philosophy are (1) the undecidability, (2) the irreducibility, and (3) hauntology of the future (*avenir/à venir*). From the deconstructive perspective, the virtual is only the impossible of the actual, a difference between the actuals, an alterity that transgresses the actual. It is a belated reality to come, and it suspends the presence in an absent manner. Yet, by so doing, such a manner provides more possibilities for “presence”.

The problem between the virtual and the real is grounded on the fact that both of them are defined in terms of our ability to see and understand, through which the invisible and the irreducible are contended as unreal or virtual. This explains that a reexamination of realism is necessary if we intend to discuss the virtual space of the Internet. Do the actual and the real imply reality? Should we have an alternative understanding concerning the real? Should we continue to stay under the despotism of the actual? That is, should we continue to call those who are reconciled under the despotism of the actual the real, and those who are not the virtual? In other words, should we not simply try to distinguish between the virtual and the real, but rather conceptualize the two notions as a notion too irreducible and complicated to determine? Or does it suggest that a relation between the virtual and the real implies a self-referring exteriority, supplementing and referring to each other?

Finally, the paper notes that the problem, in the face of cyberspace, relies not on the attempt to distinguish between the virtual and the real, but on the actual space underlying the virtual space. How can we face the new world

again? In the face of the virtual, the question we tend to ask concerns not the one between true and false, but a rather radical one—what is human? Through deconstruction, the question we finally face is no longer the one that concerns the virtual and the real, nor one of conscious and body, let alone a question of technology and creation. Rather, it is a question about living, a question about *raison d'être*, as Derrida emphatically argues, “We finally have to learn to live.” If virtual reality is a new different thing, it serves as an Other we encounter, or an impossibility. Our task, then, is to encounter it, and recompose a new form of existence and world meaning with the Other.

Key Words: deconstruction, virtual, paradox, cyberspace, ghost

