



درباب
سکس مجازی
و
موضوعات مرتبط

اسلاوی ژیک
ترجمہ روشا کیانی



در باب سکس مجازی و موضوعات مرتبط

اسلاوی ژبژک

ترجمه: روشا کیانی

با توجه به اینکه من یک روانکاو ام، پس سئوالی که مرا جذب می کند، این است که: چگونه رسانه ی الکترونیکی جدید روی تصورات ما از سکسوالیته تاثیر می گذارد؟ مسئله ای که در پس زمینه به صورت پنهانی عمل می کند این است که: چگونه ما امروزه دوباره به مقاربت جنسی تمایل نشان می دهیم، آن هم در عصری که امکان دستیابی مستقیم به آن وجود دارد. به طوریکه، به خاطر نبود موانع (برخلاف گذشته) که ارزش ابژه ی جنسی را بالاتر می بردند، ابژه ی جنسی هر چه بیشتر کم بهاتر شده است- یا به نقل از فرمول بندی کلاسیک فروید:

"ارزش ذهنی نیازهای اروتیکی، زمانی که به راحتی ارضاء شوند، کاسته می شود. وجود یک مانع به منظور بالا بردن لیبیدو ضروری است. و جایی که موانع طبیعی برای ارضاء کافی نباشند افراد در هر زمان قراردادهایی را بنا می کنند تا قادر به لذت بردن از عشق باشند." (1)

از این منظر، عشق باوقار اینگونه به نظر می رسد که بیشتر استراتژی بنیادین برای ترفیع دادن ارزش ابژه باشد که موانع قراردادی را در برابر قابلیت حصول آن ایجاد می کند. زمانی که لکان در سمینار دوباره اش، بیشتر چکیده ی فرمول بندی پارادوکس عشق باوقار را آماده می کند، ظاهراً چیزی مشابه، ولی در عین حال اساساً متفاوت می گوید: "بسیاری از رفتارهای پالوده، با وانمود کردن به اینکه این مائیم که مانعی را در راه آن قرار داده ایم، غیاب روابط جنسی را واژگون می کنند." (2) از اینرو مسئله به این سادگی نیست که ما موانع قراردادی اضافی برای بالا بردن ارزش ابژه قرار می دهیم، بلکه موانع خارجی که ما را در دسترسی پیدا کردن به ابژه بی نتیجه می گذارند دقیقاً در خلق کردن توهمی وجود دارد که بدون آن، ابژه مستقیماً قابل دسترس خواهد بود. چیزی که یک چنین موانعی از این راه پنهان می کنند، امکان ناپذیری ذاتی حصول ابژه است. به منظور واضح ارائه دادن این بن بست، یک لحظه اجازه دهید به یک مثال از حوزه ی دیگری بازگردیم، آنجا که به "گذرگاههای کامپیوتر" معروف است. اگر در آینده ی نزدیک، همه ی اطلاعات، سینما و الخ، سریعاً قابل دسترس بشوند، اگر تاخیر به چنان حدافلی برسد که مفهوم "جستجو کردن برای" (یک کتاب، یک فیلم...) معنی اش را از دست بدهد، در این صورت آیا این دسترسی پذیری فوری، میل را

فرونی نشاند؟ گفتنی است، آنچه که در حرکتِ میل بشر قرار دارد یک مسیرگردش - کوتاه بین چیز گم شده به طور ابتدائی و یک (چیز) تجربی یا همان ابژه ی پوزیتیو است، یعنی ترفیع این ابژه به مقامِ چیز. پس این ابژه، فضای خالی "متعالی" چیز را پر می کند، آن ممنوع می شود و به این وسیله همچون علتِ میل عمل می کند. زمانیکه، به هر حال، هر ابژه ی تجربی قابل دسترس می شود، این غیابِ ممنوعیت، لزوماً نگرانی را افزایش می دهد: آنچه که از راهِ این اشباع (پُری) قابل دیدن می شود، این است که نقطه ی نهاییِ ممنوعیت، صرفاً پوشاندنِ امکانِ ناپذیری ذاتیِ چیز بوده است. یعنی بن بستِ ساختاری میل. (اینجا یکی از تناقضاتِ اخیر کاپیتالیسم وجود دارد: از طرفی، این اشباع، این ارضاءِ فوری که میل را خفه می کند، و از طرفی دیگر، افزایش تعداد "مستثنی" ها، یعنی آنهایی که حتی ضروریات پایه ای برای زندگی را ندارند [تغذیه ی مناسب، جان پناه، مراقبت پزشکی و الخ] - فزونی و نیازمندی، اختناق و محرومیت، اینجا به طور ساختاری به هم وابسته اند، برای اینکه دیگر اندازه گیری "پیشروی" بوسیله ی یک استاندارد واضح امکان پذیر نیست. گفتنی است، این ادعای بی مورد است که، از آنجایی که غالباً مردم در وفور زندگی می کنند، در صورتیکه بقیه ی زندگی ها در محرومیت است، ما باید برای وفور جهانی تلاش کنیم: "جهانی سازی" شکل فزونی که کاپیتالیسم متاخر توصیف می کند با این دلیل بنیادی غیر ممکن است. چرا که، برای مثال پیش از اینها هگل در *فلسفه ی حق* خود به این مسئله اشاره کرده بود که در کاپیتالیسم، وفور خودش محرومیت تولید می کند.)

این مخالف آن پس زمینه است که شخصی بتواند بخشی از تنگنای جدید و شاید غیر منتظره را بر آنچه "صحت سیاسی" نامیده می شود، تکیه دهد. یکی از جوانب نگرش PC (کامپیوتر شخصی)، باز نشاندگیِ ممنوعیت در قلمرو سکسوالیته و قرار دادن ما در هر جا برای تشخیص دادنِ اثرات مخفی خوشی های "نادرست" (پدرسالاری، نژاد پرستی و غیره) است. بنابراین آدم وسوسه می شود تا PC را به عنوان یک "استراتژی بدون سوژه ی" فوکویی در یابد، یعنی عاملی به قصد تحریک کردنِ تمایل ما در آنچه که گفتمانِ عمومی و رسمی اش وانمود به ممنوعیت می کند. از این لحاظ، PC به عنوان یک نوعی از "حیله گریِ عقل" ظاهر می شود که به وسیله ی آن، تاریخ این حقیقتِ هشدار دهنده را که بعد از عواقبِ "انقلاب جنسی" در دهه ی 60، مردم کمتر و کمتر متمایل به مقاربت جنسی هستند، بی اثر می کند. (بر طبق آخرین رای شماری در اروپای غربی، 70 در صد از زنان جوان مهمانی برای شام در یک رستوران گران قیمت را به یک شب شهوانی عشقی ترجیح می دهند). چیزی که ما شاهدش هستیم یک بازگشتِ ایرونیکیِ دهه ی 60 است، زمانی که میل (جنسی) مانند یک عاملِ رهایی بخش "پیشرو" تجربه شده بود که ما را برای رهایی از ارزشهای سنتی انعطاف ناپذیر قادر ساخت: میل (جنسی) در بُعد مخرب اش، از گفتگوی شهوت انگیز تا خود-تحقیری، اکنون در جهتِ "واکنش نشان دادن" است. ایرونی در این حقیقت مستقر می شود که، در نگرشِ PC، سکسوالیته ی نرمال و "دگرجنس گرایانه" تقریباً ممنوع شده است، در صورتیکه هر چه بیشتر سکسوالیته در افراد به آنچه که شکل های "منحرف" نامیده می شود، نزدیکتر شود، بیشتر پذیرفته می شود. چنانکه فرد تقریباً مجبور است عذرخواهی کند، اگر در

فعالیت غیرهمجنس بازی نافذ سنتی افراط کند... "سندروم اشتباه حافظه" (در آنچه که، بوسیله ی پیشنهاد روانپزشکی، بیمار محتوای فانتسماتیک انکار شده اش را در واقعیت بیرونی طرح ریزی می کند و "به یاد می آورد" که چگونه در دوران نوباوگی اش اغواشده و/یا از لحاظ جنسی توسط والدینش بد رفتاری شده است) به سبب سمپتوم PC است، یعنی یک مورد ستوده درباره ی چگونگی "آنچه که از امر نمادین سلب شده بود در امر واقع بازمی گردد". البته آزارگر جنسی خاستگاهی "نادرست سیاسی"، هیچ دیگری به جز خوشی- پدر، فیگور فانتسماتیک زنده و زشت پدر پیشا نمادین نیست. (3)

احیاء فعلی تئوری اغوا همچون یک شاخص برای وضعیت تغییر یافته ی سوژگانیت در جامعه ی کاپیتالیسم متاخر پست مدرن درک می شود. یعنی از انتقال در راه یک "نارسیس پاتولوژیکی" به کس دیگری (سوژه ی متمایل) همینطور همچون یک متجاوز خشن ظاهر می شود- هر آنچه که او (زن و مرد) انجام می دهد (چنانچه او سیگار می کشد، با صدای بسیار بلند می خندد یا نه، یک نگاه آزمند را در من طرح می افکند...)، به عنوان یک مزاحمت در تعادل خیالی جزمی من شمرده می شود. این "نارسیس پاتولوژیکی" - تهدید شدن بوسیله ی هر رویارویی با میل دیگری- با ساکن شدن در فضای مجازی مجاهدت می کند (در معنی دقیق، این ترم در جهان کامپیوتر حاصل می شود): در فضای اجتماعات مجازی، یعنی در آنجا که شخص برای انتخاب هویت خود آزاد است، در آنجا که هیچ ارتباطی موثراً الزامی نیست، چرا که من می توانم در هر لحظه از هر "وابستگی و ارتباطی" سر باز زنم. از این حیث، یک رخنه ی کشنده از طرف PC در اینجا اقامت دارد که برخلاف "گفتار دشمنانه"، از راه جایگزین کردن "پرخاشگری و تجاوز" با شرایط خنثی مبارزه می کند. (یک فرد با قوه ی بینایی ضعیف از لحاظ دیداری به مبارزه طلبیده می شود، و الخ.). مسئله با این استراتژی آن است که گفتمان قدرت به راحتی می تواند آنرا به سودمندی اش بازگرداند، یعنی از این راه که برای پاک ارائه دادن وحشیگری است شمار از آن استفاده کند: چرا نباید همچنین تجاوز وحشیانه، "مطلوبیت جنسی مبنی بر عدم رضایت" بشود، و الخ؟ کوتاه اینکه، سخن جدید PC به سادگی از زبان اداری امروزی تقلید می کند، در آنجا که قتل یک مخالف سیاسی یک "فناهی هدف" پاک تلقی می شود، الخ. - آنچه که در میان هر دو این حالتها است، مجاهدت در معلق گذاشتن جنبه ی "نیشدار" سخن است، مرحله ای که کلمه ی دیگری به شالوده ی وجود من تجاوز می کند.

بنابراین موضوع ما این است که نگرش PC موثراً با "تحقیر در عرصه ی عشق" از راه کوشش اش برای معلق داشتن تمامی اثرات مواجهه با امر واقع، همکاری می کند. حال آیا با چه چیزی کوشش می کند آنرا جایگزین کند؟ اینجا، فانتزی زیربنایی *Puppetmasters* روبرت هینلیین می تواند پاسخ دهد. امروزه، موضوعات بیگانه ی اختلالی که به سیاره مان حمله می کنند، بر پشتمان فرو می روند، بوسیله ی نیش های طولانی شان در مغز تیره یمان فرو می روند و بدین گونه "بر درون"

مان چیره می شوند، طعم سوپ بوگرفته می دهند؛ شاتِ فیلمی در 1994 از لحاظ دیداری همچون یک آمیزش ناجورِ "بیگانه" و "هجوم ربایندگان بدن" تحت تاثیرمان قرار می دهد. با این حال زمینه‌ی فانتسماتیکی آن جالب توجه تر از آن ممکن است به نظر برسد: آن در تضاد بین تولید مثل جنسی جهان بشری و تولید مثل غیر جنسی (cloning) جهان بیگانه مستقر می شود. در جهان ما، بازتولید از طریق آمیزش جنسی رخ می دهد، تحت حمایت‌های عامل امر نمادین، یعنی نام- پدر. در حالیکه تجاوزگران بیگانه خودشان را به طور غیر جنسی باز تولید می کنند، یعنی از راه تکثیر رونویسی خود، و بنابراین هیچ "فردیت" ای ندارند: آنها یک مورد "مخلوط از سوژه‌های" بنیادی ارائه می کنند، به این معنی که آنها می توانند مستقیماً ارتباط برقرار کنند، مدیوم زبان را نادیده می گیرند، چرا که آنها همه شکلی از یک ارگانسیم بزرگ هستند، یک ارگانسیم. پس چرا این بیگانه‌ها یک چنین تهدیدی را مطرح می کنند؟ البته، پاسخ فوری این است که، آنها موجب از بین رفتن هویت بشر می شوند- تحت سلطه‌ی آنها ما "عروسک‌های خیمه شب بازی" می شویم، دیگری (یا، ترجیحاً، یکی) مستقیماً از میان ما سخن می گوید. بهر حال، یک موضوع عمیق در این کار وجود دارد: ما می توانیم خودمان را مثل یک حکومت مستقل و افراد آزاد تجربه کنیم فقط تا جاییکه ما بوسیله‌ی یک شکافتگی ساده نشدنی، گمگشتگی اساسی علامت گذاری می شویم. فقط تا جاییکه وجود ما در یک "بیرون- از- اتصال" قطعی گرفتار می شود. فقط تا جاییکه دیگری (وجود بشر) نهایتاً برای ما یک معمای پوشیده و ژرف باقی می ماند. "بیگانه"، از طرفی مانند یک مکملی عمل می کند که کمال گمشده‌ی سوژه‌ی انسانی را باز می گرداند: این همان چیزی است که لکان در سمینار 11 خود آن را "Lemella" می نامد، اندام غیرجنسی فنناپذیری بدون بدن، قسمت اسطوره‌ای که از زمانی که انسان جنسی شده، آنرا گم کرده است. در مقایسه با یک رابطه‌ی جنسی "نرمال"، چیزی که همیشه توسط یک فقدان و همینطور "امکان ناپذیری" میانجی‌گری می کند، محکوم به شکست می شود. بنابراین ارتباط با "بیگانه‌ها" کاملاً رضایت بخش است: زمانی که یک سوژه‌ی انسانی با یک بیگانه یکی می شود، گویا او گرداگرد کمال یک وجود کامل است، پیش از تقسیمات جنسی، همان چیزی که افلاطون در کتاب *ضیافت* اش از آن سخن می گوید، که مجدداً تشکیل شده است. یک مرد دیگر نیازی به یک زن ندارد (یا بالعکس). چرا که او پیش از این در خودش کامل است. حال ما می توانیم دریابیم که چرا در رمان هینلیین، در پس آن انسانی که از چنگ بیگانه‌ی اختلالی خلاص می شود، کاملاً سردرگم شده و چنان عمل میکند که گویا شالوده اش را گم کرده است. شبیه یک معتاد به دارو که از دارو محروم شده است. در پایان رمان، زوج جنسی نرمال بوسیله‌ی قتل والدین دوباره تشکیل می شود.

به هر حال موضوع ما این است که، چیزی که این رمان در ظاهر فانتزی پارانویایی به نمایش در می آورد، چیزی است که تدریجاً قسمتی از زندگی هر روزه‌ی ما می شود. آیا کامپیوتر شخصی (PC) به طور افزایشی یک ضمیمه‌ی اختلالی در زندگی مان رشد نمی دهد؟ شاید انتخاب بین سکسوالیته و بازی وسواسی بوسیله‌ی کامپیوتر (نوجوان مشهوری که آن چنان در کامپیوتر غوطه

ور شده است که همه چیز در مورد زمان را فراموش می کند) بیشتر از یک ابداع رسانه ای است: شاید آن یک شاخصی است که چگونه از طریق تکنولوژی های جدید، یک ارتباط مکمل با یک پارتنر غیر انسانی تدریجاً به عنوان چیزی ظاهر می شود که، در یک راه غیرطبیعی، ارضاء کننده تر از ارتباط با یک پارتنر جنسی است- شاید فوکو برحق بود (هر چند نه به خاطر دلایل درست) شاید پایان سکسوالیته در افق پدیدار می شود، و شاید PC راوی همین فرجام است. هر نوع وابستگی به دیگری درون سوپرکتیو، بوسیله ی وابستگی به یک ابژه بر آنچه که سوژه "گرفتار شده" و آنچه که همچون یک مکمل مستقیم خدمت می کند، اولویت یافته است، یک جاننشینی برای ابژه ی گمشده ی بدوی غیرجنسی. در شرایط روانکاوی-مردمی، فرد می تواند بگوید سوژه ای که، از طریق مکمل-ابژه ی کامپیوتر، در یک اجتماع مجازی شرکت می کند، به انحراف چندریختی "نارسیسیسم ابتدائی"، "پس رفت" می کند. باین وجود، آنچه که نباید از دید ما خارج شود، طبیعت "پروستیتک" بنیادی این (و هر) نارسیسیسم است: آن بر یک بدن خارجی ماشینی تکیه می کند که برای همیشه سوژه را از مرکز خارج می کند.

چیزی که مردم را بمراتب بیشتر از دستیابی بی سابقه به اطلاعات، راههای جدید آموزش، خرید و الخ، مجذوب می کند، امکان تشکیل اجتماعات مجازی است که در آن من برای وانمود کردن به یک جنسیت، نژاد، مذهب و الخ و هویت اختیاری آزاد هستم. یا همچون بسیاری از ژورنالیست ها که آنها اینگونه عنوان کردند: "جنس و نژاد را فراموش کنید. در سایراسیسیس، شما آن چیزی هستید که به آن علاقه دارید". برای مثال، یک جفت همجنس باز می تواند وارد یک اجتماع جنسی بسته شود و به طریق ردوبدل کردن پیامها، در یک فعالیت جنسی گروهی همچون یک زن دگرجنس گرا شرکت کند. این اجتماعات مجازی، دور از نشان دهی "پایان سوپرکتیو دکارتی"، اکنون نزدیکترین کوشش برای واقعیت دادن به اندیشه ی سوژه ی دکارتی در فضای اجتماعی خودش است: زمانی که همه ی خصایص من، محتمل الوقوع و تبادل پذیر می شود، فقط در این هنگام این که "من خودم هستم" فراتر از همه ی خصایص فرضی من کوگیتو است، همان سوژه ی دکارتی تهی. به هر حال، شخص باید مراقب باشد و از تله های گوناگون که در اینجا کمین کرده اند، دوری بجوید. تله ی اولی در این راه، این اندیشه است که، قبل از مجازی سازی واقعیت حاصل از کامپیوتر، ما مستقیم با واقعیت "واقعی" سروکار داشتیم: تجربه ی واقعیت مجازی تا اندازه ایی باید این احساس از چگونگی واقعیت را بدهد، بدین طریق که ما قبلاً همیشه با چیزی سرو کار داشتیم که مجازی شده بود. بیشترین رویه ی مقدماتی تعیین هویت نمادین، با تعیین هویت با یک آگوی-ایده آل، سروکار دارد، مانند لکان که قبل از اینها در دهه ی 50 آنها بکار برده بود. در مورد طرح معروف او درباره ی "ظرف وارونه"، یک هویت یابی از طریق یک "تصور مجازی" است: جایی در دیگری بزرگ که مطابق با آنچه که من خودم را در فرمی می بینم که من خودم را دوست داشتنی می یابم (تعریفی از آگوی-ایده آل) با تعریف مجازی است. بنابراین، آیا مجازیّت مارک تجاری هرکسی، حتی بیشتر هویت یابی ایدئولوژیکی، نیست؟ زمانی که من خودم را مانند یک

"دموکرات"، "کمونیست"، "آمریکایی"، "مسیحی" و "الخ می بینیم، آنچه‌ی که من می بینم مستقیماً برای من نیست: هویت یابی من بوسیله‌ی یک فضای مجازی در گفتمان صورت می‌گیرد. چراکه این چنین تعیین هویتی از یک اجتماع تشکیل شده است، و هر اجتماعی به معنی‌ای خاص همیشه از قبل مجازی بوده است. بعلاوه این منطق مجازیت می‌تواند توسط تحلیل Oswald Ducrot از وضعیت استدلالی متفاوت یک سخنران با نمونه نشان داده شود، یک سخنران می‌تواند مطابق با کنش سخنرانی مشابه وانمود کند: مدعی، ایرونیک، سمپاتیکی و الخ. - هنگامی که من می‌گویم، من همواره یک فضای مجازی گفتار (enunciation) مطابق با آنچه که من می‌گویم تشکیل می‌دهم، که هرگز چیزی مستقیماً برای من نیست. امروزه، شخص دوست دارد تا چگونگی جهان اجتماع مجازی را، با هویت‌های قابل مبادله دلخواهانه اش متذکر شود، و اینچنین بحران‌های اخلاقی را فراهم می‌کند: فرض کردن من، یک مرد همجنس باز، در یک اجتماع مجازی هویت یک زن دگرجنس گرا را بر عهده می‌گیرد. چه می‌شود اگر، در بازی جنسی مجازی تشکیل شده، از مبادله کردن توصیفات بر روی اسکرین (صفحه‌ی کامپیوتر)، کسی وحشیانه به من تجاوز کند؟ آیا این یک مورد از آزار "صحیح" است یا نه؟ (چیزها حتی بیشتر پیچیده خواهند شد از این جنبه که بیشتر اشخاص با هر دیگری مواجه می‌شوند و در واقعیت مجازی مشابه اثر متقابل می‌گذارند: چقدر وضعیت وخیم خواهد شد زمانی که هرکسی در واقعیت مجازی به من حمله ور شود؟) به هر حال، مسئله‌ی ما این است که این بحران‌ها، واقعا، زیاد متفاوت از آنچه که ما در واقعیت معمولی با آن رویاروی می‌شویم نیستند، بدین گونه که هویت عمومی من همچنین یک حقیقت فوری نیست بلکه مجازی، ساخته شده به طرز نمادین است. چنانکه یک شکاف آنرا برای همیشه از امر واقع جدا می‌کند: اینجا، همچنین، هر آزار اصولاً یک حمله به هویت نمادین "مجازی" من است.

با این وجود، به هیچ طریقی این معنی را نمی‌دهد که هیچ چیز واقعاً مهمی با مجازی سازی تکنولوژیکی واقعیت امروزی انجام نمی‌شود: چیزی که انجام می‌شود، در هگل، همین قالب برگردانی از در-خودش به برای-خودش است. آنچه که ما اینجا داریم یک مورد نمونه از جغد مینروای هگل است: یک اصل روحانی که موثراً تا زمانیکه آن این چنین تأیید نشده، حکمفرمایی می‌کند. لحظه‌ای مردم مستقیماً از آن اطلاع می‌یابند که زمانش تمام شده است و "تلاقی آرام روح" پیش از این در شالوده‌ای برای یک اصل جدید می‌خوابد. کوتاه اینکه، پارادوکس دیالکتیکی مناسب در حقیقتی مستقر است که ادراک صریح و تجربی یک اصل سلطه اش را از زیر خراب می‌کند. اما دام دومی مخالف اولی است، که در این مسئله نهفته است که نمایش دادن عجولانه‌ی هر واقعیتی یک قصه‌ی مجازی است. حال کدام یک از این دو دام بدتر است؟ از آنجائیکه آنها هر دو پشت و روی یک سکه اند، فرد می‌تواند پاسخ ابدی استالین را به این سؤال تکرار کند که "کدام یک از این دو انحراف بدتر است، جناح چپ یا جناح راست؟" "آنها هر دو بد هستند!". بیشتر سؤال قریب الوقوع ترجیحاً این است که: چیست آن چیزی که ما موثراً از آن فرار می‌کنیم موقعی که به اجتماع مجازی پناهنده می‌شویم؟ اجازه دهید تا فرق بین ازدواج سنتی که توسط والدین

ترتیب داده می شود و ازدواج مدرن را یاد آور شویم، که پسا-سنتی است و در آن ازدواج بر پایه ی عشق صورت می گیرد. از جایگزینی ازدواج سنتی با ازدواج مبتنی بر عشق معمولاً به عنوان پیشرفت آزادی بخش تجلیل می شود: ازدواج سنتی از زن و شوهر فقط وفاداری و احترام (یا تا اندازه ای، صورت ظاهری احترام) در آن را طلب می کند، و عشق از پی ازدواج می آید، آن یک احتمال است که بیرون از آداب زناشویی پدیدار می شود (یا نمی شود)، چنانکه من مجبور به عشق ورزی به همسر نمی شوم. ولی برخلاف آن، در ازدواج بر پایه ی عشق، من بزودی خودم را در پارادوکس عشق الزامی در می یابم: از آنجائیکه من ازدواج کرده ام و از آنجائیکه ازدواج باید مبتنی بر عشق باشد، من باید همسر را دوست داشته باشم - یک فرمان سوپراگو که مرا از درون ترور می کند. بدین گونه کرم تردید به زودی در کار ظاهر می شود، و در حرکت بازجویی همیشگی قرار می گیرد. (آیا من واقعاً هنوز به همسر عشق می ورزم؟) آنچه، دیرتر یا زودتر، به یک احساس گناه افزایش می یابد... این حکم غیر قابل تحمل سوپر اگو، آن چیزی است که سوژه از آن در توی جهان سرد ارتباطات مجازی فرار می کند، در آنچه که دیگری، یک دیگری درون سوپراکتیو واقعی نیست - برای مثال، مرگ او (زن و مرد)، نسبتاً حالت مرگ حریف خیالی مرا در بازی ویدئویی دارد.

بنابراین، شاید، مفهوم برهمکنشی رسانه، تضاد دقیق آنرا پنهان می کند، یعنی گرایش به ترفیع دادن سوژه همچون یک شخص منزوی، یعنی کسی که دیگر به طور شایسته با دیگری ارتباط برقرار نمی کند: شبکه ی محاوره ای کامپیوتر، سوژه را به انجام دادن خریدش از خانه قادر می سازد (در عوض رفتن به فروشگاهها) همچنین به سفارش دادن غذا برای تحویل گرفتن در منزل (در عوض رفتن به رستوران) به پرداختن صورتحسابها (در عوض رفتن به بانک) به کار کردن (از طریق یک اتصال کامپیوتری با شرکت از طریق مودم، سوژه کار انجام می دهد، در عوض رفتن به سرکار) به شرکت کردن در فعالیتهای سیاسی (از طریق شرکت کردن در بحثهای محاوره ای تلویزیونی) و الخ، و همچنین زندگی سکسی اش از این راه (جلق زنی در مقابل صفحه ی اسکرین یا سکس مجازی به جای روبرو شدن با شخص واقعی). آنچه که اینجا رخ می دهد این است که سوژه ی پسا-ادیپی درست، دیگر به استعاره ی پدری وابسته نیست.



مجله الکترونیکی زغال
<http://zoghalmag.com>