

台灣當代藝術「遊戲·互動」議題裡的慾望隱喻

The Metaphorical Desire in the “Game vs. Interaction” of the Taiwan Contemporary Art Series

施世昱 Shih, Shih-yu

摘要

在尼采宣佈上帝已死之後，在一個嶄新的不可知論之下，人們開始打理自己的世界。

兩次世界大戰的生死鬥爭彷彿是佛洛伊德求生／求死慾望本能論的隱喻！？於是，劫後餘生的沙特說存在就是虛無。面對著虛無這個唯一的真實，拉岡以「文化無意識慾望論」呼籲我們再次回到佛洛伊德。雖然如此，布希亞依舊嘲笑我們浮沉於結構／解構／後結構／後現代的虛無擬象之中而無法自拔。

這仍是一種沒有躍出效果歷史的線性因果論詮釋。我們必須警覺：充滿變數的交往互動關係才是流行的時髦玩意；這是「遊戲·互動」議題所隱喻著的後現代慾望。

我們確實無法證明拉岡是否曾將佛洛伊德的生理無意識本能論與沙特的社會性虛無存在論予以並置思考，但是，拉岡賴以建立「文化無意識慾望論」的「能指辯證美學方法」卻允許我們在佛洛伊德／沙特／拉岡之間予以隱喻、換喻之詮釋。通過這種美學方法論之反思，本文對台灣當代藝術裡的「遊戲·互動」議題與創作表現的描述與判斷是：文明社會生存鬥爭裡的求生慾望以死亡／虛無／零度／擬象／無意識等論述之操作而呈現；遊戲的創作態度因隱喻著更多的菁英慾望而可能在與社會大眾的互動上較缺乏；「遊戲」裡的「互動」正是拉岡著名的斷言「慾望是他者的慾望」的隱喻。

國立台灣美術館
National Taiwan Museum of Fine Arts

一、前言

不論是荀、孟的性善、性惡論還是佛洛伊德（Sigmund Freud, 1856-1939）、拉岡（Jacques Marie Emile Lacan, 1901-1981）的無意識慾望論¹，他們都曾將情慾置放在社會人倫的層面上來加以探討。因此，相較於個別性的男歡女愛，「情慾」這個字眼也可以換喻為更普遍的人性慾望。²胡永芬《台灣當代美術大系·議題篇：慾望·禁忌》對這道議題予以定義：

這個「慾望·禁忌」並不僅限於肉身與情慾的，由古至今，人倫的、道德的、階級的、宗教的、名與利的…再怎麼不同的時代，人類永遠身負著無可滿足的原欲，藝術家則透過創作，或者釋放、傾洩心底深處寒冷的顫動，或者藉著創作轉換為自殘自虐的儀式尋求救贖。³

在台灣當代藝術的慾望世界裡，有一種標榜「遊戲·互動」的創作／論述在年輕世代的藝術家裡極為流行。張晴文在《台灣當代美術大系·議題篇：遊戲·互動》裡說：

九〇年代以後的台灣當代藝術，相當程度地擺脫了制式的規則與標準，意義的匱乏與消滅成為現象之一。當我們不再爭辯所謂的終極意義或何謂真實，「遊戲」性格也顯露在台灣當代藝術中，尤其成為新生代創作取向之一。…其中有些帶著遊戲趣味的作品慨然地提供一種娛樂的興味，但是也有一些作品欲透過遊戲的方式讓觀者參與，在這遊戲和玩耍的背後，不那麼輕鬆地隱含了某些觀念的傳遞。

無論這樣的互動行為中，觀者究竟能展現多大的自主性仍是可議，但「互動」確實躍升成為當代藝術的特質之一，「互動」這個辭彙，也成為當代藝術範疇中幾乎氾濫的字眼。⁴

本文同意張晴文「在這遊戲和玩耍的背後，不那麼輕鬆地隱含了某些觀念的傳遞」的觀點，但由於本文懷疑其中所蘊含的藝術深度，因此亦同意張晴文所指出的「娛樂的興味」的「可議」觀點。面對數量眾多且紛紛嚷嚷的台灣當代藝術，

¹ 黃漢平《拉康與後現代文化批判》：「把佛洛伊德的精神分析學和索緒爾等人的結構主義語言學相結合正是拉康學說的一個主要特徵。在這種結合裡，拉康對『語言』和『無意識』的論述實際上已將佛洛伊德的個體無意識拓展為文化無意識。」

黃漢平，《拉康與後現代文化批判》，北京，中國社會科學出版社，2006年5月，頁55。

² 筆者曾針對台灣當代藝術裡的情慾／身體／情色藝術現象加以探討，請參：施世昱，〈台灣當代藝術裡的情慾表現與反思〉，《人子——情慾與自我觀照》，台中，國立勤益科技大學，2007年。

³ 胡永芬，《台灣當代美術大系·議題篇：慾望·禁忌》，台北，文建會，2003年，頁8。

⁴ 張晴文，《台灣當代美術大系·議題篇：遊戲·互動》，台北，文建會，2003年，頁8。

我們或許該開始思考：什麼樣的「文本」才稱得上「好作品」？因此，在肯定台灣當代藝術之餘，本文權以「遊戲·互動」議題裡的若干現象觀照／反思其慾望表現。

二、「遊戲·互動」與「文本效果」

「藝術起源於無目的的遊戲」是古典美學的著名結論之一。僅以後現代美學方法論而言，遊戲的精神／內涵／目的或與現象學還原或解構主義的零度／延異／游牧相通，它的積極性表現在創造力的重新發現與開發。從這個角度來說，「遊戲·互動」議題在藝術教育上確有意義：藝術將不再僅僅是菁英貴族或階級品味的妝點。⁵但是，欲達成藝術教育之目的，當代藝術展覽必須有更多的實驗與配套措施；它不應當只是藝術菁英們的「遊戲」成果展示。⁶「遊戲·互動」議題的焦點當在「互動」。

不同於無目的的「遊戲」，「互動」是以社會性功能為出發的行為。

社會性的存在與現象理當具有社會性；這是無須討論的。在這道命題底下，我們或該思考的是：如果「互動」指的是藝術家通過「藝術作品」之表達而欲求與社會大眾溝通以成「文本」，那麼，「互動」的結果與質量當屬評價「藝術／文本」的重要參考。因此，在承認藝術作品具有社會互動之可能性，以及懸置台灣當代藝術的藝術深度等問題後，本文對於「遊戲·互動」的認識性討論將集中於：通過「作品／文本／表達／關係」所達成的互動量以及影響層面等「文本效果」⁷。

從結構／解構主義的理論脈絡來看，本文同意李歐塔（Jean-François Lyotard, 1924-1998）或德里達（Jacques Derrida, 1930-2004）對傳統西方威權鉅論或羅各

⁵ 漢寶德說：「自二十世紀六〇年代以來…，富裕社會來臨，藝術對於富裕的階級是生活中不可缺少的。藝術教育是品味的培養…。另一方面，教育心理學者對藝術教育的人格發展的關係有了新的看法。孩子們所受的教育不應該只有不能爭辯的知識，啟發想像力與判斷力也應該是教育過程中重要的一部份。在日漸以創意為動力的後工業社會中，為孩子們塑造創造性人格是很重要的。中小學的藝術教育不是階級的妝點，不是天才的培養，而是人人都不可缺少的教育。」漢寶德，《漢寶德談藝術教育》，台北，典藏藝術家庭，2006年，頁6-7。

⁶ 從藝術教育的觀點而言，漢寶德明確地反對成果展示式的展覽。詳見：漢寶德，〈我們需要一座兒童美術館〉，《漢寶德談藝術教育》，台北，典藏藝術家庭，2006年。

⁷ 「文本效果」一詞乃筆者杜撰。這是結合後現代主義「文本」概念及德國古典哲學繼承者加達馬（Hans-Georg Gadamer, 1900-2002）現代詮釋學的「效果歷史」概念，以方便討論台灣當代藝術／文化混淆於現代主義／後現代主義的模糊現況。就某方面而言，「文化雜化」概念與筆者杜撰的「文本效果」近似，但是，由於「文化雜化」概念較強調奠基於全球化價值觀而肯定矛盾混亂的創造性／爆炸性能量，與筆者希望通過理性／非顛覆性的批判／建構的願望有所距離，因此引入加達馬「效果歷史」的概念。另一方面，筆者亦有通過加達馬針對德里達（Jacques Derrida, 1930-2004）「到底希望達成溝通與否」的著名質問以隱喻／反諷「遊戲·互動」的意思。

斯中心主義的指摘而認為：結構功能／交往互動／互為主體／文本間性／他者慾望…等皆屬於針對傳統線性進步史觀而有的反動⁸。這是一種後現代藝術／文化理論企圖通過交織網絡所連結而成的「文本」以取代舊有線性發展所指稱的「作品」的思考框架。在這種語境下，範圍較狹小的舊有「藝術」範疇乃無限地擴張成「文化文本」。於是乎，在流行時髦等於價值真理的後現代文化風景下，我們不得不將台灣當代藝術與台灣現有之文化現象並置檢視。

在「藝術／文化／文本」的框架下，「文本效果」可以通過文化理論家以演繹法無中生有地推導出來；對台灣而言，這是一種較偏屬於假設性理論的創造，雖然西方有後工業社會為其基礎。⁹另一方面，台灣當代藝術在文化議題的實踐上多屬尋找／創造在地性的經驗證據以套弄西方文化理論公式；這種「文本效果」是較偏屬於經驗性證明的驗算或實驗。這是胡適所謂的「大膽假設，小心求證」嗎？只是我們亦不該忘記加達馬（Hans-Georg Gadamer, 1900-2002）的提醒：一切都是「效果」¹⁰。因此，胡塞爾（Edmund Husserl, 1859-1938）現象學的還原精神是必須的。後退、後退、再後退地，我們或不應當以「文化雜化」之名而滿足於「慾望是他者的慾望（拉岡語）」的輪迴¹¹，不當僅僅因「台灣在地性實驗的『文本效果』得以通過西方發達國家後工業社會的『文本效果』之檢驗」而沾沾自喜。我們或應該設法使自身置身於這場因全球化／在地化而交織的文化景觀之外，嘗試以後設認知的角度對「遊戲·互動」議題再次思考。

⁸ 汪民安、陳永國、馬海良等人認為：李歐塔「《後現代狀況》被譽為後現代主義思想的代表作。利奧塔在此表達的是知識的不可通約性，以及對小敘事的尊重，同時，他所倡導的差異觀同德里達的解構思想也是不謀而合的。」

汪民安等主編，《後現代性的哲學話語：從福科到賽義德》，杭州，浙江人民出版社，2000年11月，頁251。

⁹ 本文認同陳英偉以「假設性」為後現代主義命名。台灣的在地生活經驗讓我們清楚地知道，社會大眾的現實生活與藝術／文化／菁英裡的流行時尚根本是兩回事。

陳英偉，《假設性後現代主義的虛實》，台北，文史哲，民國89年。

¹⁰ 加達馬在其著作《真理與方法：哲學詮釋學的基本特徵》的〈第二版序言〉中說：「理解（Verstehen）從來就不是一種對於某個被給定的『對象』的主觀行為，而是屬於效果歷史（Wirkungsgeschichte），這就是說，理解是屬於被理解東西的存在（Sein）。」

加達馬（Gadamer, H. G.）著，洪漢鼎譯，《真理與方法：哲學詮釋學的基本特徵》，上海，上海譯文出版社，2004年7月，頁6。

¹¹ 拉岡〈佛洛伊德以來文字在無意識或理性中的作用〉：「而慾望似乎為『自然哲學』提出的謎——它對無限深淵的狂熱嘲諷，它用以包容認識的快感和用快感統治的快樂，所有這些達到的本能的混亂無非就是陷入換喻中兩條鐵軌之間的那種混亂——它們永遠朝著對其他事物的慾望的方向延伸。」「如果我說無意識是他者（大寫的他者）的話語，那是為了表明在遠處，對慾望的識別與要識別的慾望是緊密相連的。換言之，這個他者甚至是我的謊言為保證它所支持的真理而喚起的他者。藉此，我們還能看到，真理的範疇正是朝著語言的表象出現的。」

拉岡（Jacques Lacan）著，沈永國譯，〈佛洛伊德以來文字在無意識或理性中的作用〉，《後現代性的哲學話語：從福科到賽義德》，杭州，浙江人民出版社，2000年11月，頁200-201、206。

三、「遊戲·互動」議題是一種「商品·消費」慾望的隱喻

「遊戲」的藝術作品能達成多少「互動」的功能性目的呢？「遊戲·互動」議題底下的文化／藝術／文本能否與休閒娛樂／文化工業／商品消費相較量呢？拉岡「文化無意識慾望論」彷彿寓言著「遊戲·互動」與「商品·消費」這兩道台灣當代藝術議題之間的錯綜關係！¹²

僅就台灣當代的「遊戲／藝術／文本」而言，與其說它是議題，或可將之視為描述性用語！？在描述後現代文化之無釐頭、嬉皮、無目標／目的、沒有既定的價值觀或責任感等行為或性格特徵方面，它可能是適當的，但是，由於這些性格特徵也是混亂與矛盾的同義詞，所以它也可能是無法說理或予以議題討論的；當然，以沒有道理說沒道理以成就另一番道理又是另一回事了，這不在本文討論範圍之內。排除非理性說理之後，本文以為：在傳統理性邏輯的討論裡，「遊戲·互動」可能是一道矛盾性大於合理性的命題；較之其它台灣當代藝術議題與作品表現，它可能也是較不成熟或討論較不深入的一道議題。在假設性的後工業社會裡，若「商品·消費」議題果真是後現代文化／擬象／他者／慾望裡最重要的環結之一，那麼，「遊戲·互動」極可能只是拉岡「文化無意識慾望論」底下的一個側面而已。

網際網路之所以迅速竄起，很大的理由之一是因為它提供了一個人人可以輕易上手的「介面」以填補連接無限廣大的慾望。相較之下，出之以「遊戲」、「商品」型態的藝術表現形式又是一種怎麼樣子的慾望「介面」呢？觀眾們能夠通過它而連接／結構／反思／解構人性的無限慾望嗎？

通過特定的技法形式以表達某種美學內涵是古典主義的價值標準；古希臘的靜穆和諧與古中國的文質彬彬都是這種理想的體現。或許，達達主義以下的材質革命亦隱喻了後現代藝術／文化在新媒材與新表現技法的尋找以及隨之而來的新內涵，只是，「遊戲」的形式可能無法達成深刻的社會互動、「商品」的形式也不一定能使觀眾反思消費文化！？簡言之，不論是「遊戲·互動」或「商品·消費」，它們都尚待古典化而不能僅止於或滿足於試探性的實驗階段！？

在後現代藝術／美學對不可名狀的情感或不可精確表達的美感加以懷疑之後，當代藝術顯然地更傾向於倫理性的社會批判或知識性的文本論述。一同於全人類五千年的演化結果，當代藝術以批判論述之精確要求故，文字表達與圖形表

¹² 台灣當代藝術裡的主流議題，依 2003 年文建會策劃出版的《台灣當代美術大系·議題篇》而言，共有「遊戲·互動」、「商品·消費」、「慾望·禁忌」…等十二道。該大系由台北市藝術家出版社出版。

達之間遂成消長之勢。只是，語言文字仍有其局限。由於語言文字仍無法根本地解決人類生命存在的問題，因此維根斯坦（Ludwig Wittgenstein, 1889-1951）強調了生活語言的重要，德里達主張以延異顛覆羅各斯¹³。令人好奇的是，在這個既懷疑傳統美術／情感表達又解構了羅各斯語言文字／知識精確／權力慾望的後現代文化／藝術的脈絡下，台灣當代藝術意欲何為？

顯然地，廿一世紀初的台灣當代藝術主流仍是以議題論述為焦點的。

雖然我們不清楚這到底是現代主義藝術的內在發展之延續，還是受到傅科（Michel Foucault, 1926-1984）知識權力或盧卡其（György Lukács, 1885-1971）文化霸權等文化理論的間接影響，但是，對古典美學與情感表達加以懷疑的台灣當代藝術確實已轉向知識論、倫理學的議題關懷。在這種情況下，我們或該思考：什麼樣的新媒材或藝術形式足堪精確地論述知識概念並廣泛地影響大眾生活實踐？

以古典馬克思主義的唯物史觀而言，新石器時代的分工合作演化至廿世紀的科層分化概念，各個專業領域的語言文字早已與社會大眾生活之間形成一道無法跨越的鴻溝。遺憾的是，不同於其它可以精確表達而服務於社會生活的專業領域，現代主義藝術適得其反地令觀眾感到遭受愚弄。在這個歷史脈絡／文化框架下，痛加反省的後現代藝術才有擁抱社會大眾的「互動」之舉。奈何，「商品·消費」的藝術形式仍不易促成深刻的大眾文化反省，「遊戲·互動」也可能無法承擔起廣泛的社會互動實踐！？它的功能可能僅止於操持某種共通語言的藝術菁英階層！？「遊戲·互動」與「商品·消費」議題彷彿反諷地「反映／反應」了現代主義科層分化概念在後現代解構脈絡裡的更形深化！？「遊戲·互動」與「商品·消費」若無法「深入淺出」地反思後現代文化的「慾望·禁忌」，則可能會間接地促使「菁英／精確／深入」與「大眾／生活／淺出」之間更加隔閡！？果然如此，則台灣當代藝術將背離於「擁抱社會大眾」的後現代價值觀。它將變身成一種為消費而消費的商品／擬象／消費／慾望！？「遊戲·互動」也將以越界／游牧／漂泊之名而沉浮於虛無的慾望之海！？

四、視「遊戲」為「消費」的「慾望」策略

在拉岡「文化無意識慾望論」的美學旋風下，「慾望·禁忌」議題是涵蓋面最廣的、且能銜接現代主義至後現代主義的最重要脈絡議題之一。在這個框架

¹³ 德里達（Jacques Derrida）著，汪民安譯，〈延異〉，《後現代性的哲學話語：從福科到賽義德》，杭州，浙江人民出版社，2000年11月。

下，「遊戲·互動」與「商品·消費」只能矮化為一種後現代慾望的表達。但是，這個假設仍是有問題的，因為它威權／預設／定義／化約了「何謂後現代藝術／文化／美學？」這個問題。

眾多論者以為：為藝術下定義是現代主義式的本質論餘毒，而後現代主義的積極價值正在於顛覆這種本質論。便是因為這個理由，所以後現代文化論述以藝術的「主體性」取代「本質論」的討論！？本文懷疑，這種論調到底是「換湯不換藥」或是「因噎廢食」！？雖然在台灣確實有若干論者因為台灣主體性的討論而間接地對藝術主體性／本質論表示關心，但是它尚未成為主流議題當屬事實。

14

以擬象消費權充流行時尚的文化景觀而言，台灣當代藝術似乎正陶醉在後現代主義的混淆邏輯裡，於顛覆／越界之後的模糊／曖昧／混亂的慾望之海裡無法自拔！？《紅樓夢》云：「假做真時真亦假。」果然如此，則「虛無即真實」不愧是二次世界大戰之後歐陸最重要的議題之一！雖然如此，理性批判的方法論亦不曾在後現代文化的議題討論裡缺席，好比文建會策劃的「台灣當代美術大系」裡的「虛擬·實擬」、「觀念·辯證」、「量化·質變」等。這些議題顯然地是為了釐清種種台灣當代藝壇裡的混淆情況而有的。因此，為求對台灣當代藝術裡的慾望表現有所認識，我們或可將「遊戲·互動」置放在「慾望／禁忌／策略」的脈絡下加以批判！？

台灣當代藝壇裡樂衷於「遊戲」者多屬年輕世代的藝術家。面對這個現象，本文願意相信：年輕世代的遊戲態度確實「反映」了台灣當代的藝壇現況。相對於抱持現代藝術個人英雄主義價值觀以鼓吹多元開放的中堅輩主流菁英們所謂的「反應」當代現實，年輕世代「以虛無映照虛無」的「反映」顯然地更加符應拉岡「真實界域」或禪宗「菩提本無樹，明鏡亦非台」的高邁境界。與之相對地，中堅輩或主流菁英們的「反應時代」云云未免顯出「時時勤拂拭」的強迫症狀。因此，僅就假設性的後現代虛無而言，將年輕世代以赤子之心而被動地「反映」時代較之中堅輩主流者們積極地以藝術創作「反應」或干預／顛覆台灣當代藝術發展，消極而被動的「反映」是更符合後現代精神／價值的。

¹⁴ 以現實生活經驗而言，既得利益者多不會思考自身的利益來源是否有不合理的地方。台灣當代藝術主流菁英亦多如此。代表台灣參展威尼斯雙年展的藝術到底是不是藝術幾乎是可以不用考慮的問題。林宏璋在台灣主體性的討論上曾附帶地思考過藝術主體性的問題，但不深入。就某方面而言，不論是藝術的本質論或藝術的主體性，在抽象論述紛飛的台灣當代藝壇裡，它反諷地隱喻了缺乏哲學訓練卻侈言美學／藝術的浮誇現象。林宏璋，《後當代藝術徵候：書寫於在地之上》，台北，典藏藝術家庭，2005年。

面對社會大眾或所謂的後工業社會現象，「遊戲／反映」或許更貼近假設性後現代主義的時代精神。¹⁵只是，雖然它以虛無之姿而符應現代主義或後現代主義美學觀，但是，也因此，以虛無說虛無故，它最後還是要返回到虛無裡的。這就好像素人畫家一樣，一旦偏離統治菁英們所編纂的主流藝術脈絡太遠，它將在主流編年裡消失。便是基於這點認識，本文以為，台灣當代藝術裡的「遊戲·互動」議題除了是討論藝術與社會大眾的互動關係外，這道議題更應該討論它自身與台灣藝術史以及它與藝術家個人生命存在的互動關係；後兩項觀照反思自身的互動關係或較面向社會大眾的討論更加重要。否則，年輕世代的「遊戲·互動」創作將只能被誤解／消融／收編在藝壇中堅主流菁英階層的「後現代式的威權鉅論」裡，它將喪失它自身通過鏡象反映論而得呈現的虛無／真實／超真實這種具有針對性的顛覆性創造。

年輕藝術家的遊戲性創作，其本身即是針對台灣當代藝壇主流品味的顛覆性創造與反諷，奈何，主流菁英們總是策略性地加以合理化且予以收編以使喪失反動潛能。誠如社會批判理論所揭露的，主流菁英們面對挑戰其威權的批判性反動的具體方法往往是承認它、肯定它，讓它進入這個為知識／金錢／權力所交織的虛無的泥沼裡。於是，革命性的反動乃成流行風潮，它終於向商品／消費／擬象靠攏，進而游牧／漂泊於虛無的慾望之海。將年輕藝術家的顛覆性創造力「損之又損以至於無」，這是一套完整的收編／墮落／虛無的程序。

事實並非如此。上述言論是太過誇大了。

由於台灣當代藝術裡的遊戲式作品多屬輕薄短小而不至於令人們留下太深刻的印象，因此，主流者們更常視之為後現代多元開放的裝飾性點綴。它無關痛癢。如此而已。問題是，點綴／裝飾／無目的／無關痛癢…的「遊戲／藝術／文本」，它到底是意欲顛覆「美無功利性」之古典價值？還是意欲加以肯定？這是一道企圖通過「遊戲·互動」議題以與台灣當代藝壇進行「互動」的「遊戲·互動」議題！？

五、代結論：一場遊戲一場夢

「遊戲·互動」到底是由下而上地讓遊戲向菁英品味提昇？還是由上而下地使菁英藝術放下身段地靠向遊戲？它到底是以藝術／菁英／美術館為主體，還是

¹⁵ 在這裡出現了一個文字遊戲：表現積極昂揚的時代精神是現代主義的表現論之一，而後現代主義由於以虛無為真實故無所謂積極昂揚的時代精神論。本文所謂的後現代主義的「時代精神」指的是「虛無精神」。

以遊戲／大眾／大賣場（「商品·消費」議題）為主體呢？既然「遊戲·互動」議題已擺上檯面，它沒辦法以虛無為遁詞了。它只能選邊站，沒有第三種可能，因為沙特（Jean Paul Sartre, 1905-1980）說「不選擇也是一種選擇」¹⁶。當然，沒有誰可以替誰做出選擇。

遊戲可能還是虛構的、無目的的才有趣，奈何台灣當代藝術裡的「遊戲」背負了「互動」的微言大意！

以「互動」之名，展開「延異」的「慾望之翼」，召喚字詞聯想的「隱喻／換喻」。

在這個「遊戲」的結界裡，我是創造者，我是顛覆者；我是游牧者，我是虛無者。

我干預一切，但我不否定一切！

這是一則筆者通過「虛擬·實擬」的美學技法而完成的時下流行的網路遊戲或玄幻小說裡的常見咒語。以後現代文化現象而言，它們都是當代文化議題理當關注的焦點。若將範圍縮小些，筆者意欲以這則咒語描述／隱喻台灣當代藝術裡的若干現象，這個企圖本身便是藝評家路況所謂的「起乩神學」吧！且讓我們以文化文本延異的方法論效法起乩神學，做一個無釐頭式的腦筋急轉彎遊戲吧！這曾經是羅蘭·巴特（Roland Barthes, 1915-1980）賴以成名的拿手好戲，筆者在此東施效顰。

遊戲是虛構的，遊戲的規則是可以更改的，遊戲是互動的，遊戲是有趣的。

足球運動是虛擬的生存鬥爭，美式足球與英式足球的規則是不同的，足球賽是球員與觀眾的互動，因此足球賽可以令人們樂在其中。

諧星周星馳的電影獲得後現代文化研究的認真對待。以擬象消費技法進行遊戲互動的當代藝術與之相較如何？

周星馳《少林足球》這部電影即以足球賽為背景。其中，周星馳及其隊友所扮演的是如何在足球規則內發揮無限的可能性，與之敵對者則以破壞遊

¹⁶ 詳見：薩特著，湯永寬等譯，《存在主義是一種人道主義》，上海，上海譯文出版社，2005年9月。

戲規則來創造勝利的可能性。這讓我們思考，遊戲規則值不值得遵守？誰能建立或破壞遊戲規則？甚至是，我們是否應該再虛擬一種專門以破壞遊戲規則為主旨的遊戲？這種遊戲較量的是誰的破壞力最強。最強的顛覆破壞力就是最強的創造力與建設力，就好像美式足球一樣。只是，當美式足球遇上英式足球，它只能像《少林足球》般地無釐頭！？

如果沒有了明確的遊戲規則之後就只剩下無釐頭或混亂，那麼，所謂的「遊戲·互動」到底進行了什麼樣的社會性互動？它又隱喻了什麼樣的慾望呢？

在 E 世代的年輕藝術家們將社會性的「互動」轉變成無釐頭的「遊戲」之後，他將何去何從？我們真的只能祈禱年輕世代永遠不了解人間疾苦與存在虛無，永遠保持天真樂觀的浪漫情懷，因為，這代表著台灣的未來真的是充滿快樂、希望的。奈何，社會上總是有「唱衰台灣」的言論。如果這些天真活潑的年輕藝術家們在未來的某一天喪失了「以藝術／遊戲無目的之名而活在／游牧在無釐頭的快樂之中」的信仰，他們將如何？劇作家貝克特 (Samuel Beckett, 1906-1989)

《等待果陀》荒謬劇的上演是否是他們的宿命呢？或許，只有真正地到了那一天我們才能了解：「美無目的性」的古典美學、「無釐頭遊戲的歡樂」的後現代藝術與「虛無而荒謬的真實」的現代主義之間的真正差異吧！？果然如此，身為旁觀者的我們理當欣喜於年輕藝術家們的「遊戲／互動／快樂／希望」確實是很美的烏托邦幻想，但是，除此之外，試圖誇大它的評論性言論未免顯得鄉愿而不負責任。

如果藝術是一種社會性的表達，那麼，「互動」已在其中；「遊戲·互動」或嫌累贅。只是，現代主義以下的藝術確實已遠離了群眾，因此後現代藝術必須正視群眾互動問題。奈何，矯枉過正的結果仍舊是使「遊戲·互動」物化／異化了。我們只見「遊戲·互動」的形式，卻已忘記了當初為什麼要強調互動。

廿一世紀初的台灣當代藝術是一個價值觀重新整理的過渡階段。我們不應當據此描述而指稱這就是台灣的後現代文化。這是一個進行式。