

อารมณ์ขันกับการเล่นในจวงจื๊อ*

Humor and Play in Zhuangzi

วันสนันท์ ขุนพล

Wanassanant Kunphon

บทคัดย่อ

บทความนี้มุ่งวิเคราะห์ทัศนคติในการเล่นในจวงจื๊อ ในฐานะที่การเล่นนั้นเป็นเครื่องแสดงอิสรภาพของมนุษย์อันเป็นเป้าหมายทางปรัชญาของจวงจื๊อ และเสนอว่าการเข้าใจอิสรภาพที่มีนัยของการท่องเที่ยวโลกหรือเล่นไปกับโลก ทำให้สามารถมองอารมณ์ขันในจวงจื๊อได้ทั้งในแง่เป็นกลวิธีปลดปล่อยมนุษย์สู่อิสรภาพและเป็นเครื่องสะท้อนการมีอิสรภาพของมนุษย์ ลักษณะที่สำคัญของอารมณ์ขันในแง่เป็นกลวิธีปลดปล่อยมนุษย์สู่อิสรภาพ ได้แก่ อารมณ์ขันที่เล่นกับความไม่สมดุล ตั้งคำถามเพื่อให้งุนงงสงสัย และเสียดสีประชดประชัน ส่วนอารมณ์ขันในแง่เป็นเครื่องสะท้อนการมีอิสรภาพของมนุษย์มีลักษณะที่สำคัญ ได้แก่ อารมณ์ขันที่สะท้อนการปรับเปลี่ยนโลกทัศน์การมีประสบการณ์ที่โปร่งเบาและหลอมรวมไปกับโลก และการเคารพสรรพชีวิตอื่น

คำสำคัญ : จวงจื๊อ อารมณ์ขัน การเล่น อิสรภาพ

* บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของการทำวิจัยเพื่อทำวิทยานิพนธ์ปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต สาขาปรัชญา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปีการศึกษา ๒๕๕๘ เรื่อง “อารมณ์ขันและอิสรภาพในคัมภีร์จวงจื๊อ”

Abstract

This article aims to analyze the concept of play in *Zhuangzi* as a portrayal of human freedom which is Zhuangzi's philosophical goal. The article proposes that to understand the implications of freedom derived from wandering the world or playing with the world, humor in *Zhuangzi* could be interpreted as a strategy to liberate human being as well as a reflection of human freedom. For the first interpretation, humor as a strategy to freedom, the essential aspects of humor such as humor that played with human reasons and skeptic questions; lead to doubtfulness and irony. In other words, humor as a reflection of human freedom. The essential aspects are humor that reflected the human perspective transformation, the lightness experienced; be able to be happy and flow with the world, and the respect for other lives.

Keywords : Zhuangzi, Humor, Play, Freedom

บทนำ

ปรัชญาของจื๋อมองอารมณ์และความรู้สึกเป็นสิ่งสำคัญในการแสดงถึงชีวิตที่ดีของมนุษย์ว่าควรเป็นอย่างไรสำหรับขงจื๋ออารมณ์รื่นรมย์ยินดีเป็นอารมณ์หนึ่งที่สามารถทำให้เราเข้าใจถึงจริยศาสตร์ของขงจื๋ออันมีเป้าหมายสำคัญอยู่ที่การสร้างชุมชนมีมนุษย์ธรรม เราสามารถเข้าใจบทบาทและความสำคัญของอารมณ์รื่นรมย์ยินดีในการสร้างชุมชนที่มีเหริน (仁) และการมีชีวิตทางจริยธรรมได้ ผ่านการพิจารณาอารมณ์รื่นรมย์ของวิญญูชน อย่างเช่นอารมณ์รื่นรมย์ยินดีของขงจื๋อและเหยียนหยูที่แสดงออกถึงความรื่นรมย์ยินดีในการเรียนรู้ และความเข้มแข็งเบิกบานในความสัมพันธ์อันราบรื่นของมนุษย์ (สุวรรณา

สถานันท์ ๒๕๕๗ : ๘๖-๑๑๙) อย่างไรก็ตาม อารมณ์ขันแบบยีนดีดังกล่าวยังรวมถึงอารมณ์ขันด้วย แต่อารมณ์ขันของขงจื๊อมีลักษณะเป็นอารมณ์ขันแบบ “หนัก” หรือ “มืด” (dark humor) กล่าวคือ อารมณ์ขันแบบตลกร้าย มีการแสดงออกถึงการเสียดสี (sarcasm) การย่นแย้ง (irony) หรือล้อเลียนตนเอง (self-mockery) (สุวรรณา สถานันท์ ๒๕๕๗ : ๑๐๒) โดยขงจื๊อใช้อารมณ์ขันในลักษณะดังกล่าว เพื่อยืนยันคุณค่าของชีวิตทางจริยธรรมของตน และสะท้อนให้เห็นสภาพความเป็นจริงของสังคมในยุคสมัยขุนชีวิตที่บิดเบี้ยวและเสื่อมทรามจน “น่าขัน” และกลายเป็นการเสียดสี ประชดประชันที่มีความเป็น “ตลกร้าย” เราสามารถเข้าใจอารมณ์ขันของขงจื๊อได้จากการที่ขงจื๊อ “เล่น” กับความเข้าใจของคู่สนทนาและกับสถานการณ์ต่าง ๆ อย่างใคร่ครวญ ส่วนใหญ่มักเป็นการกระตุ้นให้คู่สนทนาได้คิดวิเคราะห์ บ้างก็เป็นการกล่อมเกลาวินิจฉัยลูกศิษย์ บางครั้งเป็นการย่นความคิดว่า ๆ (mad idea) ให้ลูกศิษย์แสดงตัวตนออกมาเพื่อตอบรับกับเหตุการณ์สมมุติที่ขงจื๊อแต่งขึ้น บ้างก็เป็นการเสียดสีตนเอง เป็นต้น (สุวรรณา สถานันท์ ๒๕๕๗ : ๑๐๖)

ในทางกลับกัน อารมณ์ขันในปรัชญาของขงจื๊อกลับเป็นอารมณ์ขันที่เป็นลักษณะ “เบา” (light humor) กล่าวคือเป็นอารมณ์ขันที่เบิกบานแสดงออกอย่างเอิกเกริก เริงรำ ขี้เล่นเรื่อยเปื่อยไร้แก่นสาร ทั้งนี้เนื่องจากขงจื๊อมองชนบจารีตที่ขงจื๊อเห็นเป็นสิ่งสำคัญนั้นเป็นเครื่องกักขังมนุษย์ให้ติดอยู่กับพันธนาการต่าง ๆ เช่น การมองมนุษย์เป็นศูนย์กลางของเกณฑ์ตัดสินทั้งปวง การยึดติดกับเกณฑ์ตัดสินคุณค่าตามขนบธรรมเนียม จารีต หรือแม้กระทั่งความกลัว ความกังวลของมนุษย์ เช่น กลัวความตาย กลัวการสูญเสีย เป็นต้น ซึ่งทำให้มนุษย์ไม่สามารถดำเนินชีวิตได้อย่างมีอิสระดังนั้น เพื่อปลดปล่อยมนุษย์ออกจากเงื่อนไขและพันธนาการดังกล่าว แทนที่ขงจื๊อจะใช้หลักการอธิบายที่เป็นไปในลักษณะเคร่งขรึม จริงจัง เหมือนคัมภีร์อื่นอย่าง *คัมภีร์หลุนอวี่* หรือ *คัมภีร์เต๋าเต๋อจิง* ขงจื๊อกลับเลือกใช้วิธีการทางวรรณคดี เช่น ใช้เรื่องเล่าที่ขบขัน ใช้อุปมาอุปไมย และข้อความที่ขัดแย้งกัน เป็นต้น การที่ขงจื๊อมองอารมณ์ขันและใช้อารมณ์ขันเป็นกลวิธีสำคัญในการปลดปล่อยมนุษย์สู่อิสรภาพดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า ขงจื๊อมองเป้าหมายโครงการทางปรัชญาของตนต่างจากขงจื๊อ กล่าวคือ สำหรับขงจื๊อการสร้างชุมชนมีมนุษย์ธรรมและการมีชีวิตทางจริยธรรมเป็นหลักหมายที่สำคัญอารมณ์ขันจึงมีความสำคัญในแง่ของการมุ่งขัดเกลากิจจริยธรรม เพื่อไปสู่ชีวิตที่ดี ชีวิตที่เหมาะสม และมุ่งแสดง

หรือยืนยันคุณค่าของการมีชีวิตทางจริยธรรม ในขณะที่จวงจื๊อมุ่งปลดปล่อยมนุษย์จากพันธนาการต่าง ๆ ที่กักขังความคิดของมนุษย์ อารมณ์ขั้นที่ปรากฏใน**จวงจื๊อ**จึงมีลักษณะไร้รูปแบบตายตัว เขา ว่าถึงชีวิตเพื่อมุ่งปลดปล่อยมนุษย์สู่อิสรภาพ และสะท้อนการเล่นที่โปร่งเบาเป็นอิสระมากกว่าการเล่นที่ใคร่ครวญพินิจถึงคุณค่าที่สำคัญต่อการมีชีวิตที่ดี ดังเช่นการเล่นของขงจื๊อที่มุ่งกระตุ้นให้คิดวิเคราะห์ กล่อมเกลাজริยธรรมเสียดสี และประชดประชันด้วยเหตุนี้เองการพิจารณาอารมณ์ขั้นใน**จวงจื๊อ**จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการเข้าใจปรัชญาของจวงจื๊อ

ที่ผ่านมา มีนักวิชาการหลายท่านได้ศึกษาและวิเคราะห์อารมณ์ขั้นที่จวงจื๊อใช้อธิบายปรัชญาของตนซึ่งมีทัศนะแตกต่างกันไป เช่น เจมส์ ดี. เซลล์มานน์ (James D. Sellmann) วิเคราะห์อารมณ์ขั้นที่จวงจื๊อใช้สร้างเรื่องราวว่าเป็นไปในลักษณะของการเสียดสีประชดประชัน (Irony) เพื่อให้ฝ่ายตรงข้ามหรือผู้ที่สนทนาด้วยเปลี่ยนมุมมองการมองโลก โดยพยายามอธิบายถึงความเป็นไปของโลกและสรรพสิ่งที่มีการแปรเปลี่ยนตลอดเวลา อารมณ์ขั้นนอกจากจะเป็นอาการของผู้ที่ถูกปลดปล่อยให้เป็นอิสระจากพิธีกรรม กรอบความคิดที่มนุษย์สร้างขึ้นแล้ว อารมณ์ขั้นยังเป็นที่ของผู้เข้าใจชีวิตและมีอิสรภาวะ (Sellmann 1998 : 163-174) ส่วนแคทรีน ฟรอเซ (Katrin Froese) วิเคราะห์ว่า อารมณ์ขั้นใน**จวงจื๊อ**สามารถช่วยปลดปล่อยมนุษย์ออกจากพันธนาการทางภาษาซึ่งเป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นและใช้มันนิยามสิ่งต่าง ๆ รวมไปถึงการนิยาม “มนุษย์ที่สมบูรณ์แบบ” ทั้ง ๆ ที่ภาษาเป็นเพียงตัวอธิบายความสัมพันธ์ของสรรพสิ่งเท่านั้น สำหรับจวงจื๊อแนวคิดทางปรัชญาที่เรียกว่า กรอบความคิดที่มีมนุษย์เป็นศูนย์กลาง หรือ Anthropocentrism ดังกล่าวเป็นสิ่งที่น่าขบขัน มนุษย์มักหมกมุ่นอยู่กับสิ่งที่ตนเองสร้างขึ้น คิดว่าตนเองเหนือกว่าสัตว์อื่น ๆ จนลืมหันกลับไปมองสิ่งรอบข้างและความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของธรรมชาติและสรรพสิ่ง อารมณ์ขั้นหรือการหัวเราะเป็นกลวิธีหนึ่งที่ช่วยให้มนุษย์ปลดปล่อยจิตที่ถูกกดขี่ไว้ออกมา และเข้าใจถึงชีวิตที่แท้จริง (Froese 2013 : 137-152) ส่วนคาเรน และฟิลลิป (Karen L. Carr and Philip J. Ivanhoe) วิเคราะห์อารมณ์ขั้นใน**จวงจื๊อ**ว่า เป็นกลวิธีหนึ่งที่จวงจื๊อใช้อธิบายปรัชญาของตนเองโดยผ่านการหัวเราะที่เป็นอารมณ์ขั้นในเชิงบวกอันแสดงนัยของการมองโลกอย่างเป็นอิสระ ไม่ถูกกดขี่จากสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นซึ่งเต็มไปด้วยความมีเหตุผล ดังนั้น อารมณ์ขั้นที่จวงจื๊อแสดงออกมาในรูปแบบของการหัวเราะจึงเป็นการแสดงออกของปรัชญาที่ปฏิเสธลัทธิเหตุผลนิยม (Anti-rationalism) ซึ่ง

เชื่อว่า ความมีเหตุผลไม่สามารถนำไปสู่ความจริงได้ (Carr and Ivanhoe 2011 : 129-148) และอัลเบิร์ตกัลวานี (Albert Galvany) เห็นว่าการหัวเราะ (Laughter) ที่ปรากฏใน**จวงจื๊อ**มีคุณูปการต่อการแสดงปรัชญาของจวงจื๊อ และมีความเกี่ยวข้องกับชีวิต ความตาย มิตรภาพ ความสัมพันธ์ทางสังคมและพิธีกรรมต่าง ๆ อย่างมีนัยสำคัญ กล่าวคือ อาการหัวเราะไม่ได้บ่งบอกถึงสภาวะแห่งความรื่นรมย์ยินดีเท่านั้น แต่การหัวเราะสามารถสะท้อนความเข้าใจในมิตรภาพระหว่างเพื่อนกัลวานีเห็นว่า เมื่ออยู่ในสถานการณ์ที่เพื่อนหรือคนที่เรารักกำลังจะตาย อาการหัวเราะเป็นอาการที่เกิดขึ้นอย่างฉับพลันเพื่อรักษาสมดุลภายในทั้งผู้ที่กำลังจะตายและผู้ที่มาเยี่ยมผู้ป่วย การหัวเราะช่วยให้เราหยุดการหมกมุ่นเรื่องที่ตนเองกำลังคิดอยู่ขณะนั้น แล้วเริ่มที่จะเปลี่ยนหรือหันมาสนใจผู้อื่น นอกจากนี้ ในบางกรณีการหัวเราะยังเป็นความต้องการให้ผู้อื่นหัวเราะตามด้วย เป็นการปลดปล่อยทั้งสองฝ่าย (Galvany 2009 : 49-59)

จะเห็นได้ว่า นักวิชาการแต่ละท่านต่างมีทัศนะและเน้นวิเคราะห์อารมณ์ขันที่จวงจื๊อใช้ในการอธิบายปรัชญาของตนในแง่มุมที่แตกต่างกันไป เช่น เจมส์ ดี. เชลล์มานน์ มองว่าอารมณ์ขันใน**จวงจื๊อ**เกี่ยวข้องกับประเด็นการแปรเปลี่ยนและเน้นวิเคราะห์อารมณ์ขันในแง่ของการเสียดสี ประชดประชัน ในขณะที่คาเรนกับฟิลลิป และอัลเบิร์ตกัลวานีเน้นวิเคราะห์อารมณ์ขันใน**จวงจื๊อ**โดยเชื่อมโยงกับการหัวเราะ เป็นต้น อย่างไรก็ตามจากการศึกษาอารมณ์ขันใน**จวงจื๊อ**ของนักวิชาการข้างต้นจะเห็นได้ว่าไม่มีงานศึกษาใดที่อธิบายความเชื่อมโยงระหว่าง “อารมณ์ขัน” กับ “การเล่น” ไว้อย่างชัดเจนซึ่งผู้เขียนเห็นว่า การเข้าใจการเล่นมีความสำคัญต่อการอธิบายอารมณ์ขันใน**จวงจื๊อ**อย่างยิ่งเนื่องจากอารมณ์ขันเป็นกลวิธีสำคัญที่จวงจื๊อใช้ในการปลดปล่อยมนุษย์สู่อิสรภาพ ซึ่งอิสรภาพในที่นี้หมายถึงการท่องเที่ยว (wander) หรือเล่นไปในโลกที่ตนดำเนินอยู่ได้อย่างอิสระ (Free play) การเข้าใจการเล่นจึงนำไปสู่การเข้าใจอารมณ์ขันใน**จวงจื๊อ**ด้วยว่า อารมณ์ขันที่นำไปสู่และสะท้อนการท่องเที่ยวโลกได้อย่างอิสระดังกล่าวนั้นมีลักษณะอย่างไร บทความนี้จึงมุ่งวิเคราะห์หาคำตอบในทัศนะการเล่นใน**จวงจื๊อ** ในฐานะที่การเล่นนั้นเป็นเครื่องแสดงอิสรภาพของมนุษย์อันเป็นเป้าหมายทางปรัชญาของจวงจื๊อ และเสนอว่าการเข้าใจอิสรภาพที่มีนัยของการท่องเที่ยวหรือเล่นไปกับโลก ทำให้สามารถมองอารมณ์ขันใน**จวงจื๊อ**ได้ทั้งในแง่เป็นกลวิธีปลดปล่อยมนุษย์สู่อิสรภาพและเป็นเครื่องสะท้อนการมีอิสรภาพของมนุษย์ลักษณะที่สำคัญของอารมณ์ขันในแง่เป็นกลวิธีปลดปล่อยมนุษย์สู่อิสรภาพ ได้แก่ อารมณ์ขัน

ที่เล่นกับความมีเหตุผล ตั้งคำถามเพื่อให้უნงสงสัย และเสียสละชีวิตประชัน ส่วน อารมณ์ขันในแง่เป็นเครื่องสะท้อนการมีอิสรภาพของมนุษย์ มีลักษณะที่สำคัญ ได้แก่ อารมณ์ขันที่สะท้อนการเปลี่ยนแปลงโลกทัศน์ การมีประสบการณ์ที่ไปรุ่งเบาและหลอมรวมไปกับโลก และการเคารพสรรพชีวิตอื่นทั้งนี้เพื่อให้มนุษย์สามารถดำรงชีวิตอยู่หรือ ท่องไปกับโลกได้อย่างมีอิสระ ไม่ติดอยู่กับพันธนาการทางความคิดซึ่งแตกต่างจากขงจื้อ ที่มองอารมณ์ขันเป็นเครื่องสะท้อนและยืนยันการมีชีวิตที่ดีทางจริยธรรมที่แม้จะอยู่ใน สภาพสังคมที่เสื่อมทราม บิดเบี้ยว หรือในสถานการณ์ที่ทำลายกับจริยธรรม แต่ก็สามารถ เล่นกับคู่สนทนาหรือสถานการณ์นั้นได้อย่างมีความเป็นตลกร้าย

บทความนี้แบ่งเป็น ๓ ส่วน โดยในส่วนแรกผู้เขียนจะอธิบายทัศนะเกี่ยวกับ มโนทัศน์การเล่นและความสำคัญของการเล่นในฐานะที่เป็นกิจกรรมทางปรัชญา (Philosophy activity) ก่อนเนื่องจากที่ผ่านมาได้มีความเข้าใจเกี่ยวกับมโนทัศน์การเล่นที่แตกต่างกันไป บางทัศนะมองว่าการเล่นเป็นกิจกรรมที่ไร้สาระไร้ประโยชน์ บางทัศนะมองว่าการเล่น เป็นเพียงกิจกรรมเพื่อความบันเทิงหรือสร้างเสียงหัวเราะเท่านั้น ในขณะที่อีกทัศนะหนึ่ง มองการเล่นต่างออกไป คือมองการเล่นว่าเป็นกิจกรรมทางปรัชญาอย่างหนึ่ง ซึ่งทัศนะ นี้เองที่ทำให้เข้าใจได้ว่า การเล่นมีความสำคัญอย่างไรต่อการทำปรัชญาของขงจื้อ และ เหตุใดขงจื้อถึงทำปรัชญาด้วยการเล่น หลังจากนั้นผู้เขียนจะอธิบายลักษณะของ การเล่นที่ปรากฏใน **จวงจื่อ** ซึ่งเป็นการเล่นที่เชื่อมโยงกับการดำเนินชีวิตในโลกอย่างมี อิสระการเล่นดังกล่าวนำไปสู่การเข้าใจอารมณ์ขันใน **จวงจื่อ** ว่ามีลักษณะใดซึ่งผู้เขียน จะอธิบายในส่วนสุดท้ายของบทความนี้

มโนทัศน์การเล่น

ก่อนที่จะอธิบายถึงลักษณะของการเล่นที่ปรากฏใน **จวงจื่อ** ผู้เขียนขอกล่าวถึง ทัศนะของนักวิชาการที่อธิบาย “การเล่น” พอสังเขปดังนี้

ทัศนะแรกมองว่า การเล่นเป็นกิจกรรมที่ไร้ประโยชน์ เช่น ทัศนะของโรเจอร์ ไคลอยส์ (Roger Cailliois, 1913-1978) ไคลอยส์มองการเล่นผ่านเกมในรูปแบบต่าง ๆ อันรวมไปถึงเกมการพนัน การเสี่ยงโชคต่าง ๆ ซึ่งอาจส่งผลกระทบในทางลบต่อชีวิต ผู้เล่นได้ การเล่นจึงเป็นการเสียเปล่าอย่างแท้จริง ทั้งเสียเวลา เสียพลังงาน เสียความคิด

เสียเงิน มนุษย์ควรจะแยกการเล่นออกจากชีวิตจริง แม้ว่าการเล่นจะมีลักษณะแตกต่างกันไปตามโครงสร้างทางวัฒนธรรมของแต่ละแห่งแต่การเล่นล้วนก่อให้เกิดความเสียเปล่า (Mattice 2014 : 49)

ทัศนะที่สองมองว่า การเล่นเป็นเพียงกิจกรรมหนึ่งของมนุษย์ที่เกิดขึ้นเพื่อสร้างความบันเทิง ความสนุกสนานเท่านั้น ไม่ได้มีความหมายหรือนัยใดที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมทางปรัชญาเลย เช่น ทัศนะของโจฮาน ฮุยซิงกา (Johan Huizinga, 1872-1945) มองว่าการเล่นเป็นกิจกรรมอย่างหนึ่งของมนุษย์ที่เกิดขึ้นตามความต้องการหรือตามใจอยากของพวกเขาเอง โดยมีเป้าหมายเพียงเพื่อสร้างความสนุกสนานเท่านั้นซึ่งการเล่นจะค่อย ๆ แทรกซึมเข้าไปเป็นหนึ่งเดียวกับผู้เล่นจนกลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตพวกเขา สำหรับฮุยซิงกา การเล่นไม่ได้ให้ผลประโยชน์หรือผลกำไรใด ๆ นอกจากเสี่ยงหัวเราะในแง่สังคมวิทยา เขามองว่าการเล่นจะแบ่งแยกไปตามวิถีชีวิตของแต่ละคน แม้ว่าการเล่นจะเป็นกิจกรรมเริ่มแรกของความเป็นมนุษย์ที่เกิดขึ้นจากความปรารถนาใคร่รู้และค่อย ๆ ซึมลึกอยู่ในชีวิตพวกเขา มีกฎกติกาบ้างเมื่ออยู่ในเกมการเล่นนั้น ๆ แต่การเล่นก็ไม่ได้ให้สาระอะไรมากกว่าไปกว่าการทำให้ชีวิตเรามีความบันเทิงผ่านเสียงหัวเราะ การเล่นประเภทนี้ เช่น การเล่นเกมกีฬาหรือเกมต่าง ๆ เป็นต้น (Mattice 2014 : 50-15)

ทัศนะที่สามมองว่า การเล่นสามารถเป็นกิจกรรมทางปรัชญา (Philosophy activity) ได้อาทิเช่นทัศนะของฮานส์-จอร์จ กัดดาเมอร์ (Hans-Georg Gadamer, 1900-2002) ที่มองว่า การเล่นเป็นกิจกรรมอย่างหนึ่งที่สามารถอธิบายถึงความเข้าใจของมนุษย์ที่มีต่อโลกและสรรพสิ่งได้ โดยการเล่นสามารถเป็นเครื่องสะท้อนให้เห็นถึงการมองโลกของแต่ละปัจเจกบุคคล เมื่อแต่ละบุคคลหรือผู้เล่นได้หลอมรวมตัวเองเป็นหนึ่งเดียวกับโลกที่ตนอยู่ โดยไหลลื่นไปตามกระแสความเปลี่ยนแปลงของโลก สำหรับกัดดาเมอร์ การเล่นเกมผู้เล่นไม่สามารถแยกออกจากกันได้ ทั้งสองต่างเป็นปรากฏการณ์หนึ่งที่เกิดขึ้นโดยมีประสบการณ์การเล่นเป็นส่วนประกอบสำคัญที่ทำให้การเล่นนั้นดำเนินต่อไปไม่รู้จบ (Crandell 1983 : 104-120)

นอกจากทัศนะของกัดดาเมอร์แล้ว ยังมีทัศนะการเล่นของนักปรัชญาอีกท่านหนึ่งที่น่าสนใจ คือเจมส์ พี. คาร์ส (James P. Carse) ที่มองการเล่นผ่านความเข้าใจของเกมส์ (Games) ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ เกมส์ที่สิ้นสุด (finite games) และเกมส์ที่ไม่สิ้นสุด (infinite games) ในส่วนของเกมส์ประเภทแรก มีเป้าหมายสำคัญ

เพื่อการเอาชนะ มีจุดสิ้นสุดหรือบทสรุปอย่างใดอย่างหนึ่ง ระบบการเล่นเกมประเภทนี้ ผู้เล่นต้องปฏิบัติตามให้อยู่ในกฎ กติกา และเวลาที่กำหนดไว้ เนื่องจากเป็นเกมที่เกิดขึ้นท่ามกลางผู้เข้าแข่งขันที่ต่างยอมรับในกฎกติกาว่าจะปฏิบัติตาม และมีกฎกติกาชัดเจนเพื่อตัดสินผู้แพ้และผู้ชนะ ในขณะที่เกมประเภทหลังมีเป้าหมายสำคัญเพื่อให้การเล่นนั้น ๆ ได้ดำเนินต่อไปเรื่อย ๆ ไม่มีจุดจบ โดยพยายามรักษาสภาพการเล่นทุกคนให้สามารถอยู่ในเกม ๆ นั้น แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นก็ขึ้นอยู่กับผู้ร่วมเล่นแต่ละคนว่าจะยอมรับหรือสำนึกในสิ่ง/เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเกมนั้นได้หรือไม่ เนื่องจากเกมประเภทนี้ ไม่มีกฎกติกาตายตัว สามารถมีการเปลี่ยนแปลงหรือเพิ่มเติมได้ตามแต่สมาชิกแต่ละคนจะเห็นพ้องกันว่าควรเพิ่มหรือเปลี่ยนแปลงกฎกติกาใด เพื่อให้ทุกอย่างดำเนินต่อไปได้ ด้วยเหตุนี้เองผู้ร่วมเล่นแต่ละคนจึงมีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด (Mattice 2014 : 48) ในแง่นี้หากเราเปรียบโลกกับเกม ๆ หนึ่ง และมนุษย์เป็นผู้เล่นที่อยู่ในเกม เราจะเห็นว่า เพื่อให้เกม/โลกดำเนินต่อไปเรื่อย ๆ อย่างปกติสุข สมาชิก/ผู้เล่นทุกคนต้องร่วมมือร่วมแรงกันในการที่จะทำให้เกมที่ตนเล่น/อาศัยอยู่นั้นไหลลื่นต่อไปในฐานะผู้ร่วมเล่น ไม่ใช่ผู้แข่งขัน

จากการอธิบายหรือแสดงทัศนะเกี่ยวกับการเล่นข้างต้น จะเห็นว่า ทั้งสุขเชิงกาและไคลยสมของการเล่นเป็นเหมือนกิจกรรมหนึ่งที่ไม่มีความเคร่งเครียด การเล่นสามารถเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตมนุษย์ได้อย่างง่ายดาย ไม่ก่อให้เกิดประโยชน์หรือสาระใดมากไปกว่าการสร้างเสียงหัวเราะ การนิยามหรือการแสดงทัศนะการเล่นของทั้งสองท่านดังกล่าวทำให้เรามองข้ามการเล่นในฐานะที่เป็นกิจกรรมทางปรัชญาอย่างหนึ่งกล่าวคือ เรามักจะเข้าใจการเล่นว่าเป็นกิจกรรมที่มุ่งเน้นความสนุกสนาน ไม่เคร่งเครียดจริงจังและไม่สามารถเป็นกิจกรรมทางปรัชญาได้เนื่องจากการเล่น (play) มักถูกนำไปพิจารณารวมกับการเล่นเกมและความบันเทิง ซึ่งไม่ได้เกี่ยวข้องกับการมองโลกหรือการนำเสนอความคิดใด ๆ ในขณะที่การเล่นของกัตตาเมอร์สามารถสะท้อนทัศนะทางปรัชญาของผู้เล่นได้ แม้การเล่นในทางปรัชญาบางอย่างจะมีเป้าหมายเพื่อการเอาชนะ เช่น การเล่นเกมทางตรรกะ เพื่อโต้แย้งอีกฝ่าย เป็นต้น ในกรณีนี้ สำหรับจวงจื่อ แม้การเล่นบางอย่างจะมีเป้าหมายเพื่อโต้แย้งแนวความคิดของอีกฝ่ายหนึ่ง อย่างเช่นฮุยจื่อผู้เป็นสหายและนักคิดตรรกะวิทยาจวงจื่อก็ได้เข้าไปเล่นกับฮุยจื่อเพื่อเสนอแนวความคิดหรือวิธีการหาความรู้ที่นอกเหนือจากวิธีการทางตรรกะเพียงอย่างเดียวตามที่ฮุยจื่อเชื่อมั่น เพื่อให้สหายได้หลุดออกจากแนวความคิดเดิมและร่วมเล่นไปกับแนวความคิดอื่น ๆ ในแง่นี้ จะเห็นได้ว่า

การเล่นของจวงจื๊อแม้จะเพื่อโต้แย้งอีกฝ่ายหนึ่ง แต่ก็ไม่ได้ต้องการชัยชนะ หรือให้ผู้อื่นยอเยติอตามวิธีการของตน เพียงแต่จวงจื๊อเสนอให้ผู้อื่นเข้าไปเล่น/ท่องเที่ยวกับความรู้อื่นบ้าง ด้วยเหตุนี้เอง การเล่นของจวงจื๊อจึงไม่ได้มีความเคร่งเครียดจริงจังหรือมีเป้าหมาย มุ่งมั่น เพื่อการเอาชนะเหมือนการเล่นกีฬา หรือการเล่นเกมความคิดบางอย่าง เป็นต้น ซึ่งหากมองในมุมมองของคริสต์ที่มองการเล่นผ่านความเข้าใจของเกม การเล่นที่มุ่งมั่น จริงจัง อาจมองได้ว่าเป็นการเล่นที่ก้าวไกลเป็นการเล่นเกมที่มีการสิ้นสุด เพราะมีเป้าหมายอยู่ที่การได้ชัยชนะ เป็นการเล่นที่เกิดขึ้นท่ามกลางผู้เข้าแข่งขันมากกว่าจะเป็นผู้ร่วมเล่น มีการกำหนดเวลา กฎ กติกาอย่างเคร่งครัด การเล่นที่มุ่งมั่นจริงจังนี้จึงต่างจากการเล่นใน **จวงจื๊อ** ที่มีใช่เป็นการเล่นที่มุ่งเน้นสร้างความบันเทิงเพียงอย่างเดียว หากแต่เป็นการเล่นที่มุ่งสะท้อนให้เห็นถึงแนวคิดทางปรัชญาของจวงจื๊อเองกล่าวคือ การเล่นของจวงจื๊อเป็นกิจกรรมที่ตัวการเล่นนั่นเองเป็นเป้าหมายมุ่งให้การเล่นสามารถดำเนินต่อไปเรื่อย ๆ อย่างไร้รูปแบบ ไร้จุดหมาย ไม่มีจุดประสงค์ที่แน่นอน การเล่นที่มีลักษณะดำเนินต่อไปเรื่อย ๆ อย่างมีอิสระนี้เองที่สะท้อนถึง “อิสรภาพ” อันเป็นเป้าหมายสำคัญของโครงการทางปรัชญาของจวงจื๊อ ดังนั้น การเล่นจึงสามารถเป็นกิจกรรมทางปรัชญาได้ และทำให้เราเข้าใจได้ว่า ทำไมจวงจื๊อถึงทำปรัชญาด้วยการเล่นนั้นเพราะนอกจากการเล่นจะเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นกับชีวิตมนุษย์ และสามารถอธิบายถึงความเข้าใจของมนุษย์ที่มีต่อโลกและสรรพสิ่งได้แล้ว การเล่นยังเป็นกิจกรรมทางปรัชญาอย่างหนึ่งที่มีเป้าหมายเพื่อหาคำตอบ/คำอธิบายที่เหมาะสมกับแต่ละคน แต่ละสถานการณ์โดยไม่ได้มุ่งหวังเพื่อเอาชนะความคิดอื่น หรือมองว่าความคิดของตนเองนั้นเหนือกว่า อีกทั้งการเล่นยังเป็นท่าทีที่ช่วยให้เราสามารถเข้าใจแนวความคิดบางอย่างได้โดยละทิ้งความเคร่งเครียด จริงจังสำหรับจวงจื๊อ การเล่นจึงมีความสำคัญอย่างมากต่อการอธิบายแนวคิดทางปรัชญาของจวงจื๊อโดยเฉพาะแนวคิดเรื่องอิสรภาพดังจะกล่าวในตอนถัดไป

การเล่นในจวงจื๊อ

วู คง-หมิง (Wu Kuang-Ming) ได้แสดงทัศนะการเล่นใน **จวงจื๊อ** ว่า “การเล่น” อาจมีความหมายตรงกับคำว่า “You 遊” (อ่านว่า “โยว”) ที่หมายถึง “การท่องเที่ยว หรือ wandering” การเล่นจึงเป็นการเล่นหรือท่องเที่ยวอย่างมีอิสระ (free play) ซึ่งไม่ได้หมายถึง

การเล่นธรรมดาเหมือนที่เด็ก ๆ เล่นกันเพื่อความสนุกสนานเพียงอย่างเดียว แต่เป็นการเล่นที่แฝงนัยของการเป็นอิสระ ไม่ถูกควบคุม และเป็นอันหนึ่งอันเดียวกับชีวิตที่เป็นอยู่เหมือนดังเช่นลมที่ไหลไปตามอากาศ หรือปลาที่ว่ายน้ำอย่างมีความสุข การเล่นใน **จวงจื๊อ**จึงมีลักษณะของการเคลื่อนไหวหรือแปรเปลี่ยน ลื่นไหล ซึ่งผู้เล่นหรือผู้ทองอยู่ในภาวะของความพึงพอใจตัวเองและได้เติมเต็มตัวเองด้วยการเล่นนั้น (A self-satisfying movement that fulfills itself.) (Levinovitz 2012 : 479)

การเล่นที่แสดงออกถึงนัยของการทองโลกไม่เพียงแต่ทำให้เห็นถึงอิสรภาพตามความหมายทางปรัชญาของจวงจื๊อเท่านั้น การเล่นหรือการทองไปอย่างมีอิสระยังสะท้อนให้เห็นถึงแนวคิดทางปรัชญาที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งของจวงจื๊อ นั่นก็คือแนวคิดเรื่องการแปรเปลี่ยน (Transformation) โดยสะท้อนผ่านท่าทีของปราชญ์หรือมนุษย์ในฐานะผู้เล่นที่เข้าใจสถานะความเป็นจริงของโลกและสรรพสิ่ง (Reality) ว่ามีรูปแบบหรือลักษณะที่แปรเปลี่ยนอยู่ตลอดเวลา ซึ่งในประเด็นนี้ ไมเคิล แครนเดลล์ (Michel Crandell) ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับ “การเล่น” ใน **จวงจื๊อ** โดยนำมาในทัศนะการเล่นของฮานส์-จอร์จ กัดดาเมออร์ (Hans-Georg Gadamer, 1900–2002) ทั้ง ๓ มิติ คือ มิติรูปแบบของการเล่น มิติประสบการณ์ของการเล่น และมิติเชิงสัญลักษณ์ของการเล่น มาอธิบายลักษณะการเล่นที่จวงจื๊อใช้เป็นกลวิธีในการอธิบายปรัชญาของตน โดยพิจารณาจากตัวบท **จวงจื๊อภาคสมุดใน** (the *Chuang-tzu Inner Chapter 1–7*) เป็นสำคัญ แครนเดลล์ตั้งข้อสังเกตว่า แม้ **จวงจื๊อ**จะมีความเข้าใจยาก ใช้วิธีการเล่าเรื่องอย่างพิสดารดูไร้สาระ ไร้เขลา น่าผิดหวัง แต่วิธีการเล่าเรื่องแบบนี้เองที่ทำให้ผู้คนสนใจ และดูเหมือน “เข้าใจยาก” ในเวลาเดียวกัน ปัญหาสำคัญของการไม่เข้าใจบทต่าง ๆ ในคัมภีร์ดังกล่าวก็คือ การหาเอกภาพที่แน่นอนทั้งหมดใน **จวงจื๊อ**และทำความเข้าใจกับเอกภาพนั้นทั้งหมดอย่างสอดคล้อง สิ่งหนึ่งที่จะทำให้ผู้อ่านเข้าใจเนื้อหาและแนวคิดของจวงจื๊อก็คือ การเข้าใจกระบวนการคิดทางปรัชญาซึ่งสะท้อนผ่าน “การเล่น” แครนเดลล์มองว่า จวงจื๊อใช้การเล่นเพื่อช่วยให้มนุษย์ผู้อ่านเข้าใจถึงความเป็นจริงของโลกและสรรพสิ่งมากขึ้น ซึ่งหากเปรียบโลกนี้กับเกม ๆ หนึ่งก็เหมือนเกมแห่งการแปรเปลี่ยน (Game of Transformation) ที่มีมนุษย์เปรียบเหมือนผู้เล่นที่อยู่ในเกมที่ไม่มีที่สิ้นสุด อีกทั้งผู้เล่นแต่ละคนยังต้องปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่น ๆ (ผู้ร่วมเล่น หรือ playmate ในที่นี้รวมถึง สัตว์ สิ่งของ และแนวคิดต่าง ๆ เป็นต้น) อย่างมีอิสระและกลมกลืน คือ ยอมรับในสถานการณ์หรือสิ่ง

ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นบนโลก/เกมที่ตนเองกำลังดำเนินอยู่ จะเห็นได้ว่า ไม่เพียงการเล่นจะแสดงให้เห็นถึงความจริงบนโลกเท่านั้น การเล่นยังแสดงให้เห็นถึงประสบการณ์หรือพฤติกรรมที่ติดตัวมากับมนุษย์ ทั้งผู้เล่นและผู้ร่วมเล่น เพื่อรักษาหรือผดุงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ โลก และสรรพสิ่ง (Crandell 1983 : 101-124)

จากทัศนะดังกล่าว จะเห็นได้ว่า การเล่นในมุมมองของทั้งกู ควง-หมิง และ แครนเดลล์มีให้ทัศนะที่มองว่า การเล่นเป็นกิจกรรมเพื่อสร้างความบันเทิง สนุกสนาน เพียงอย่างเดียวแต่เป็นการเล่นที่เกี่ยวข้องกับการมองโลกและการสัมพันธ์กับโลก กล่าวคือ การเล่นเป็นเหมือนกิจกรรมทางปรัชญาที่แฝงนัยของการเป็นอิสระ ไม่ถูกควบคุม และเป็นอันหนึ่งอันเดียวกับชีวิตมนุษย์ในที่นี้ไม่ได้หมายถึงผู้เล่นเพียงฝ่ายเดียวที่จะเข้าใจโลกและสัมพันธ์ไปกับโลก แต่รวมถึงผู้ร่วมเล่นด้วยเพื่อให้เกม/โลกนั้นสามารถดำเนินต่อเนื่องไป ใน**จวงจื่อ**เองก็ปรากฏลักษณะของการเล่นอันสะท้อนให้เห็นถึงความเป็นอิสระซึ่งผู้เขียนเห็นว่ามีนัยสำคัญต่อการเข้าใจอารมณืชั้นใน**จวงจื่อ** ดังนี้

ประการแรก การเล่นใน**จวงจื่อ**มีแนวคิดเรื่องการแปรเปลี่ยน (Transformation) เป็นฐานคิดที่สำคัญ การเล่นไม่เพียงแต่จะเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นผ่านการเล่าเรื่องของตัวละครต่าง ๆ ที่กระจัดกระจายอยู่ใน**จวงจื่อ**เท่านั้น นัยหนึ่งการเล่นยังเป็นเครื่องสะท้อนให้เห็นถึงความจริงของโลกและสรรพสิ่งที่เคลื่อนไหว แปรเปลี่ยนในลักษณะเป็นจังหวะต่อเนื่องกันไป ไม่หยุดนิ่งอยู่กับสถานะใดสถานะหนึ่งการแปรเปลี่ยนที่ต่อเนื่องนี้อาจรวมไปถึงกิจกรรมหรือความคิดที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน นอกจากนี้ การไหลต่อเนื่องกันไปก็ยิ่งอาจรวมถึงการแปรเปลี่ยนที่เป็นวงจร หมุนเวียนไปไม่รู้จบ ด้วยเหตุนี้การไหลต่อเนื่องกันไปจึงมีนัยของการเริ่มใหม่และทำซ้ำ สำหรับ**จวงจื่อ** แนวคิดเรื่องการแปรเปลี่ยนมีความสำคัญต่อการเข้าใจเป้าหมายทางปรัชญาของ**จวงจื่อ**ที่มุ่งปลดปล่อยมนุษย์สู่สภาวะอีกทั้งยังต้องการแสดงถึงหลักความจริงของโลกและสรรพสิ่งที่มีการแปรเปลี่ยนอยู่ตลอดเวลา กล่าวคือ **จวงจื่อ**ไม่ได้ต้องการให้มนุษย์ยึดติดอยู่กับการแปรเปลี่ยนนั้น ตรงกันข้ามมนุษย์ควรจะยอมรับและเข้าใจกระบวนการแปรเปลี่ยนดังกล่าว การเล่นที่มีลักษณะเป็นจังหวะที่ไหลต่อเนื่องกันไปของ**จวงจื่อ** นัยหนึ่งจึงเพื่อเชิญชวนหรือกระตุ้นให้หันกลับมามองโลกและความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสรรพสิ่งเสียใหม่ รู้จักรับรู้กับการแปรเปลี่ยนต่าง ๆ ของชีวิตที่เกิดขึ้น โดยมองเหมือนกับภาวะหรือจังหวะการแปรเปลี่ยนเหล่านั้นเป็นกระบวนการที่ตัวเราเองก็สามารถเข้าไปร่วมเล่นด้วยอย่างมีอิสระ สามารถ

ทองและร่วมทองไปกับสรรพสิ่งได้

การเชิญชวนหรือการกระตุ้นให้มนุษย์หันกลับมามองโลกในลักษณะดังกล่าว สะท้อนผ่านเรื่องเล่าและบทสนทนาต่าง ๆ ที่จวงจื๊อเข้าไปแทรกเล่น เช่น ขงจื๊อ เหยียนฮุย หรือฮู่จื๊อ เป็นต้น ด้วยบท**จวงจื๊อ**ที่สะท้อนให้เห็นถึงการแทรกเล่นของจวงจื๊อ เพื่อเชิญชวนให้คู่สนทนาเล่นกับการแปรเปลี่ยน หรือเพื่อเปลี่ยนกรอบคิดการมองโลกเสียใหม่ เช่น **จวงจื๊อบทที่ ๑** ตอนที่ฮู่จื๊อเล่าเรื่องน้ำเต้ายักษ์ให้แก่จวงจื๊อฟัง ความว่า

“เว่ยหวังได้มอบเมล็ดพันธุ์น้ำเต้าแก่ข้า และข้าก็นำมาปลูกจนเติบโตใหญ่ ออกดอกผลใหญ่ยักษ์ได้ห้าหาบ ข้าพยายามใช้มันเป็นภาชนะบรรจุ น้ำ แต่ก็หนักเกินจะยกไหว จึงได้ผ่ามันเป็นสองซีกทำเป็นกระบาย แต่ก็ยังใหญ่เกินกว่าจะตักสิ่งใดขึ้นมา มิใช่เพราะความใหญ่ของน้ำเต้ามัน แต่เพราะข้าคิดว่ามันไม่มีประโยชน์จึงทุบมันแตกแหลกเป็นเศษเสี้ยว”

จวงจื๊อกล่าวพลางแล้วว่า “ท่านดูจะไม่ถนัดในการใช้สอยสิ่งใหญ่เสียจริง ในแคว้นซ่งมีชายคนหนึ่งมีสูตรทำยาซีผึ่งป้องกันมือแตกในฤดูหนาว คนในตระกูลของเขาใช้ซีผึ่งทำมือฟอกเส้นไหมยังชีพ เมื่อชายนักเดินทางคนหนึ่งได้ยินเรื่องนี้จึงขอสูตรยาซีผึ่งด้วยาราคาร้อยตำลึง ชายหัวหน้าครอบครัวจึงได้ปรึกษากับสมาชิกในบ้าน พลางพูดว่า ในตระกูลเราฟอกไหมมาหลายชั่วคนแต่ก็ไม่เคยได้มากกว่าสองสามตำลึง ดังนั้นหากยอมขายสูตรยานี้ไปก็จะได้เงินร้อยตำลึงมาในข้ามคืน” ดังนั้นชายนักเดินทางจึงได้สูตรยามา แล้วนำไปถวายกษัตริย์อู่หวัง ซึ่งอยู่ในช่วงทำสงคราม ชายผู้นี้ได้ถูกส่งไปเป็นแม่ทัพ ด้วยอาณิสสของซีผึ่งที่ช่วยให้ทหารถืออาวุธได้มั่นคง นักเดินทางจึงได้บำเหน็จรางวัลเป็นที่ดินศักดิ์นา

“ซีผึ่งตัวเดียวกันนี้ มีสรรพคุณรักษาเขกเช่นกัน แต่คนหนึ่งได้ประโยชน์จากมันเป็นที่ดินศักดิ์นา ขณะที่อีกคนไม่เคยได้ประโยชน์จากมันมากไปกว่ายังชีพ พวกเขาได้ใช้ซีผึ่งในทางที่แตกต่างกัน บัดนี้ท่านมีน้ำเต้าใส่จุได้ถึงห้าหาบ เหตุใดจึงไม่คิดนำไปสร้างเป็นเรือลำน้อยล่องท่องเที่ยวไปตามห้วยหนองคลองบึงให้สำราญ กลับมาทุกข์รำคาญใจว่าทรัพย์สินของตนไร้ประโยชน์ จิตของท่านช่างปล่อยให้วัชพืชปกคลุมจิตใจเพียงนี้” (สุริติ

ปริชาธรรม, ผู้แปล ๒๕๕๖ : ๑๐๑-๑๐๒)*

จากบทสนทนาข้างต้น จะเห็นได้ว่า จวงจื๊อได้เข้าไปเล่นกับสุ่ยจื๊อผู้ยึดมั่นในหลักตรรกวิทยา กล่าวคือ ด้วยความที่สุ่ยจื๊อเชื่อว่า น้ำเต้ายักษ์คงไม่สามารถทำประโยชน์อื่นใดได้นอกจากการนำมาทำเป็นภาชนะใส่น้ำครั้นมันไม่สามารถเป็นภาชนะตักน้ำได้อีกทั้งยังมองเป็นภาระ เขาจึงคิดว่า น้ำเต้านั้นไร้ประโยชน์และทุบทำลายมันเสีย เมื่อจวงจื๊อได้ยินเช่นนั้น จวงจื๊อจึงเข้าไปเล่นกับสุ่ยจื๊อโดยการเล่าเรื่องขายนักเดินทางให้ฟัง ทั้งนี้ก็เพื่อชี้ให้เห็นถึงข้อจำกัดทางความคิดของสุ่ยจื๊อที่ติดอยู่กับเกณฑ์ตัดสินการให้คุณค่าของน้ำเต้าจนสุดท้ายสุ่ยจื๊อเองก็ต้องสูญเสียผลน้ำเต้าที่ตนเองอุตส่าห์เลี้ยงดูให้มันเติบโตใหญ่ไป และช่วยให้สุ่ยจื๊อได้รู้จักปรับเปลี่ยนความคิดเสียใหม่ ยิ่งไปกว่านั้น จวงจื๊อยังเข้าไปเล่นด้วยการเสนอให้เห็นถึงประโยชน์ของขนาดใหญ่อีกยี่ห้อของน้ำเต้าที่สุ่ยจื๊อคิดว่าเป็นปัญหาและไม่มีประโยชน์ โดยการนำไปทำเรือน้อยห้องเที่ยวไปในที่ต่าง ๆ ในแง่นี้ จะเห็นได้ว่า จวงจื๊อกำลังปลดปล่อยความคิดของสุ่ยจื๊อให้เป็นอิสระโดยเล่นกับตรรกะ การแบ่งแยกประโยชน์และความไร้ประโยชน์ และแสดงให้เห็นว่าการไม่ยึดติดกับการแบ่งแยกดังกล่าว ทำให้น้ำเต้ายักษ์กลายเป็นสิ่งที่สุ่ยจื๊อสามารถเล่นกับมันได้อย่างอิสระ โดยทำเป็นเรือ แทนที่จะทุบทำลายทิ้ง

เห็นได้ว่า จวงจื๊อเข้าไปแหย่เล่นและออกมา โดยจะไม่เข้าไปตำหนิหรือเยาะเย้ยโดยตรง แต่จะเป็นการเข้าไปเล่นเพื่อกระตุ้นให้คู่สนทนาหรืออีกฝ่ายหนึ่งได้ตระหนักถึงสิ่งที่จวงจื๊อกำลังเสนอ และกำลังทำให้ผู้ร่วมเล่น/คู่สนทนาอยู่ในเกมแห่งการแปรเปลี่ยนนั้น นอกจากจวงจื๊อจะทำให้เห็นว่า การเล่นอยู่ในกระบวนการแปรเปลี่ยนของโลกแล้ว จวงจื๊อยังมองการแปรเปลี่ยนที่เกิดขึ้นนั้นไม่ใช่ภาระหนักที่ต้องมีขึ้นทุกวัน แต่เป็นปรากฏการณ์ที่มนุษย์สามารถเข้าไปเล่นหรือเป็นส่วนหนึ่งกับการแปรเปลี่ยนดังกล่าวได้อย่างปกติสุข กล่าวคือ การที่โลกเต็มไปด้วยกระแสของความแปรเปลี่ยนที่สิ้นไหล ไม่สิ้นสุด การเล่นหรือการท่องเที่ยวกับการแปรเปลี่ยนนั้นจึงเป็นท่าทีที่เหมาะสม แม้ผู้เล่นจะอยู่ในสภาวะที่เป็นทุกข์หรือไม่เป็นไปตามปกติ เมื่อมนุษย์เข้าใจถึงความจริงของโลกและ

* บทความนี้ผู้เขียนใช้จวงจื๊อสำนวนแปลภาษาไทยของ สุรติ ปริชาธรรม เป็นหลัก โดยเทียบเคียงกับสำนวนแปลภาษาอังกฤษของ Burton Watson

วารสารอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ปีที่ ๓๘ ฉบับที่ ๑ ม.ค.-มิ.ย. (๒๕๕๙) ๒๓๕

สรรพสิ่งที่มีการแปรเปลี่ยนอยู่ตลอดเวลา พวกเขาจะเข้าใจ พร้อมทั้งสามารถอยู่กับสถานะเป็นทุกขั้นนั้นได้ แม้กระทั่งภาวะแห่งความตายหรือความป่วยไข้ยกตัวอย่างเช่น **จวงจื่อ** บทที่ 6 ที่สหายทั้งสี่ คือ จื่อซื่อจื่ออู๋จื่อหลี่ และจื่อไหลสนทนากันในเรื่องของความตาย และต่างเห็นว่าความตายนั้นไม่ต่างอะไรกับการมีชีวิตอยู่ การตายก็เป็นเพียงบ้านท้ายที่มีค่าเสมอเทียบเท่ากับชีวิตที่เป็นแผ่นหลัง และมีความรู้เป็นศิระ เมื่อกำลังพากันค่อย ๆ ล้มป่วยและเสียชีวิต สหายที่เหลือแทนที่จะร้องไห้เศร้าโศกเสียใจ พวกเขากลับยิ้มหัวเราะ อีกทั้งยังขับไล่ภรรยาและลูก ๆ ของผู้ตายให้ออกไป ไม่ให้รบกวนขณะล้มป่วยหรือกำลังจะตาย เพราะเห็นว่าพวกเขากำลังรบกวนกระบวนการแปรเปลี่ยนของสหายของตนอยู่ (สุริติ ปรัชชาธรรม, ผู้แปล ๒๕๕๖ : ๑๖๗-๑๗๑)

จากท่าทีของปราชญ์เดาทั้งสี่ท่านข้างต้น อาการหัวเราะในภาวะที่เพื่อนกำลังจะตาย นอกจากจะเป็นการปลดปล่อยความเศร้าแล้ว ยังเป็นการแสดงออกถึงความเป็นเพื่อนที่ใกล้ชิดสนิทสนมกัน จนสามารถอธิบายให้เพื่อนหรือภรรยาและลูก ๆ ของเขาเข้าใจถึงกระบวนการเปลี่ยนแปลงอย่างความตาย ซึ่งสักวันหนึ่งพวกเขาก็ต้องเข้าสู่กระบวนการดังกล่าวเช่นกัน อาการหัวเราะยังถือเป็นวิธีการปลดปล่อยความโศกเศร้าออกมาเพื่อปรับสมดุลของชีวิต ซึ่งเป็นลักษณะของปราชญ์ที่เข้าใจชีวิต ไม่เพียงเท่านั้น การหัวเราะยังเป็นอาการที่ระเบิดออกมาจากตัวมนุษย์เราที่เป็นไปตามธรรมชาติที่ผู้หัวเราะมีขึ้นเพื่อหยุดความหมกมุ่นของตนเอง หรือเรื่องที่ตนเองกำลังคิดอยู่ขณะนั้น และเริ่มที่จะเปลี่ยนโดยการเปิดใจเพื่อผู้อื่น ในแง่นี้ การหัวเราะยังอาจเป็นความต้องการให้ผู้อื่นหัวเราะตามด้วย เพื่อปลดปล่อยตัวเขาเอง

ประการที่สอง การเล่นที่ปรากฏในจวงจื่อไม่ใช่วิธีการเล่นที่มีเป้าหมายบางอย่าง เช่น ชัยชนะ ความสำเร็จ แต่เป็นการเล่นที่เป็นอิสระ ไร้รูปแบบตายตัว ไร้จุดหมายทั้งนี้ เพราะฐานคิดของจวงจื่อที่มองโลกว่าเป็นกระแสของความแปรเปลี่ยน เราจะเข้าใจการเล่นที่ไร้เป้าหมายนี้มากขึ้นจากตัวบทที่จวงจื่อพูดถึงความเจ็บป่วยของร่างกายและความตาย ซึ่งแสดงออกผ่านท่าทีของปราชญ์ผู้เข้าใจความจริงของโลกและสรรพสิ่ง โดยสามารถใช้ชีวิตดำรงอยู่หรือท่องเที่ยวไปบนโลกได้อย่างมีอิสระ ไร้ความกังวล รวมไปถึงการแสดงกิริยาอาการที่ผิดแปลกออกไปจากคนปกติทั่วไป ตัวอย่างเช่น **จวงจื่อ** บทที่ ๓ ตอนชายชาเดียว นามไยวซื่อ ระบุว่า

เมื่ออกเหวินเขวียนพบเห็นไยวซื่อ ก็ถึงกับตะลึงงัน “นี่...เป็นคนเยี่ยงไรหรือ

“ไฉนจึงมีเพียงขาเดียว? เป็นเพราะฟ้า หรือเป็นเพราะคนกันแน่?”

“นี่เป็นเพราะฟ้า มิใช่เพราะคน” โยวซื่อตอบ “เมื่อฟ้าให้ชีวิตแก่ข้า ก็ดูเหมือนจะลิขิตให้ข้ามีขาเดียว ด้วยรูปลักษณ์ของมนุษย์ได้ถูกกำหนดไว้ ข้ารู้ว่านี้คือผลงานของฟ้า หาใช่ของมนุษย์ ไก่ฟ้าต้องเดินไปไกลสิบก้าวจึงจะจิกกินเมล็ดพืช และต้องเดินไปไกลกว่าอีกร้อยก้าว จึงได้จิกกินน้ำอีกหนึ่ง กระนั้นมันก็ไม่ต้องการอยู่ในกรงทอง แม้จะมีอาหารน้ำท่าพร้อมให้ กินดื่มราวราชา ด้วยจิตใจเสรีของมันหาได้พึงพอใจไม่” (สุรติ ปรีชาธรรม, ผู้แปล ๒๕๕๖ : ๑๒๗)

ท่าทีของโยวซื่อ ชายพิการผู้มีขาเดียวข้างต้น แสดงให้เห็นว่า ความพิการของเขา ไม่ได้เป็นอุปสรรคของการดำรงชีวิตแต่อย่างใดในทางตรงข้ามโยวซื่อกลับสามารถใช้ชีวิตได้อย่างเป็นปกติและยอมรับในชะตากรรมชีวิตของตนที่ฟ้ากำหนดมาให้ในแง่ดี ตัวโยวซื่อเองก็ปรารถนาจะมีชีวิตที่เป็นอิสระเช่นกัน ดังจะเห็นได้จากการที่เขาเปรียบเทียบให้เห็นถึงชีวิตของไก่ฟ้าที่แม้มันจะมีชีวิตลำบากเพียงใด หรือมีข้าวปลาอาหารที่ขาดแคลน ไก่ฟ้าก็สามารถมีชีวิตอยู่ได้อย่างเป็นปกติและปรารถนาที่จะมีชีวิตอยู่อย่างอิสระนอกกรงทอง มากกว่ามีชีวิตที่อึดหน้ำสำราญแต่ต้องติดอยู่ในกรงไม่สามารถท่องเที่ยวในโลกกว้างได้ ท่าทีดังกล่าวของโยวซื่อ เป็นท่าทีของปราชญ์ที่เข้าใจความจริงของโลกที่มีอาจหลีกเลี่ยงชะตากรรมฟ้าลิขิตได้อีกทั้งยังสามารถใช้ชีวิตหรือท่องเที่ยวไปกับโลกนี้ได้โดยมีอิสระเสรีอีกด้วย

ประการที่สามการเล่นที่ปรากฏใน**จวงจื่อ** เป็นการเล่นที่เน้นการมีประสบการณ์ หลอมรวมการเล่นให้เป็นส่วนหนึ่งกับชีวิตมนุษย์ กล่าวคือ การเล่นเป็นกิจกรรมที่ตัวการเล่นเองเป็นเป้าหมายหลักให้มนุษย์ได้มีส่วนร่วมกับการเล่นและมีประสบการณ์การเล่น โดยมี “การลืมตัวตน” (forgetting oneself” or “losing oneself”) (Mattice 2014 : 48) การที่ปัจเจกบุคคลไม่ได้คิดถึงหรือยึดติดกับความรู้/ความคิดของตนเองเพียงอย่างเดียว แต่หลอมรวมตัวเองให้เป็นหนึ่งเดียวกันอย่างกลมกลืนกับโลกและสรรพสิ่งสะท้อนว่ามีประสบการณ์หลอมรวมกับการเล่น การเล่นจึงไม่เป็นการกระทำที่ฝืน หรือขัดแย้งกับการดำเนินชีวิตประจำวัน การดำเนินชีวิต ในทางตรงข้าม ผู้เล่นที่ลืมตัวตนและหลอมรวมไปกับการเล่นกลับรู้สึกเหมือนเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นอย่างเป็นปกติ เช่นเดียวกับการแปรเปลี่ยนที่

เกิดขึ้นกับบรรดาปราชญ์แต่ทั้งหลาย ที่แม้พวกเขาจะมีสภาพร่างกายที่เปลี่ยนแปลงไป หรือผิดปกติ แต่ก็สามารถใช้ชีวิตได้อย่างเป็นสุขและรื่นรมย์กับชีวิตหรือความทุกข์นั้น นั่นเป็นเพราะพวกเขาได้ลิ้มสภาพร่างกายที่ผิดปกติและความเจ็บปวดของตนเองไปแล้ว มนุษย์ผู้เข้าใจโลกเหล่านั้นไม่มีความเคร่งเครียด จริงจัง แม้จะอยู่ในสภาวะที่ย่ำแย่ พิจารณ์อุปลักษณ์ พวกเขาสามารถดำรงชีวิตอยู่ได้อย่างมีความสุข ตัวบทที่สะท้อนให้เห็นถึงการหลอมรวมการเล่นให้เป็นหนึ่งเดียวกับชีวิต ได้แก่ บทพ่อครัวดิงใน**จวงจื่อ** บทที่ ๓ ความว่า

“พ่อครัวดิงชำแหละวัวให้แก่เหวินฮุยจวิน ทุกท่วงท่าในการขยับมือ เยื้องไหล่ เคลื่อนสองเท้า เขยิบเข้า จรดมีดกรีดเฉือนอย่างมีจังหวะ จะโคน” ราวกับการแสดงระบำแห่งชั้นหลิน หรือการคลอไปตามท่วงทำนองแห่งจิงไฮว

“ช่างยอดเยี่ยมเหลือเกิน! ฝีมือช่างสูงล้ำยิ่ง” เหวินฮุยจวิน กล่าวอุทาน

พ่อครัวดิงวางมีดลง พลาจตอบ “ข้าเพียงคำนึงถึงเตาซึ่งเหนือกว่า ความเชี่ยวชาญ ครั้งแรกที่ชำแหละวัว สิ่งที่น่าประจักษ์ต่อสายตาข้า คือร่างวัว หลังจากนั้นสามปี ข้าก็ไม่เห็นร่างวัวอีกต่อไป ทว่าบัดนี้ ข้าใช้เพียงจิต ไม่ใช่ช้อนตาในการเพ่งมอง สัมผัส รับรู้ และเข้าใจล้วนสะกดหดยดลงสิ้น ปล่อยจิตเคลื่อนไปตามความปรารถนา ข้าเคลื่อนไหวไปตามวิถีทางของธรรมชาติ ข้าหละลู่ช่องว่าง จรดมีดกรีดผ่านไปตามช่องเปิดใหญ่ เลื่อนไหลลู่ไปตามหนทางที่อำนวย ดังนี้ ข้าจึงไม่เคยกระทบถูกพังผืดหรือเส้นเอ็น อย่างว่าแต่ข้อต่อกระดูกเลย

พ่อครัวฝีมือดี เปลี่ยนมีดปีละครั้งเพราะการตัด พ่อครัวฝีมือพอใช้ เปลี่ยนมีดเดือนละครั้งเพราะลับ ข้าได้ใช้มีดเล่มนี้นานจนถึงสิบเก้าปี และใช้มันชำแหละวัวมาแล้วกว่าพันตัว กระนั้นใบมีดก็ยังคมกริบราวกับเพิ่งลับคมจากหินลับมีด มีช่องว่างตามข้อต่าง ๆ และใบมีดก็ไร้ความหนา หากท่านสอดสิ่งที่ไร้ความหนาเข้าไปตามช่องว่างเหล่านั้น ก็ยังเหลือพื้นที่ว่างมากมายให้ใบมีดได้เคลื่อนไหว นี่คือนิสัยที่มีของข้ายังคงความคมกริบเช่นเดียวกับเมื่อลับคมจากหินครั้งแรก

“อย่างไรก็ดี เมื่อมาถึงจุดที่ย่างขา ก็จะยังมีมือ เฟ่งพินิจจะแหวดระวัง ฝึมามองการกระทำของตน และค่อย ๆ กระทำการอย่างแถมซ้ำ ขยับมืออย่างเบา มือที่สุด กระทั่ง ผลัวะ! ทุกสิ่งขาดแยกจากกันราวกับก้อนดินแตกร่วงลงสู่พื้น ข้ายืนนิ่งอยู่กับที่ ถือมีดมันแลมองไปรอบ ๆ อ้อมอ้อมใจ และไม่อย่าขยับเขยื้อน จากนั้นก็เช็ดใบมีด เก็บไว้ในที่”

“ยอดเยี่ยม” เหวินฮู่จวินกล่าว “ข้าได้ฟังคำของพ่อครัวดิง และ ได้เรียนรู้ถึงการผดุงชีวิต” (สุริติ ปรีชาธรรม, ผู้แปล ๒๕๕๖ : ๑๖๕)

จากบทพ่อครัวดิงข้างต้น สะท้อนให้เห็นว่า มนุษย์สามารถเข้าใจและผดุงชีวิตของตนเองได้ โดยผ่านการเล่น กล่าวคือ ก่อนที่มนุษย์จะเข้าใจหรือตระหนักได้ว่าตนเองกำลังดำเนินชีวิตหรือท่องอยู่ในโลกซึ่งเปรียบเสมือนเกม ๆ หนึ่งที่มีการแปรเปลี่ยนอยู่ตลอดเวลา และได้รับประสบการณ์ต่าง ๆ ผ่านการเล่นอย่างเข้าใจได้นั้น พวกเขาต้องผ่านกระบวนการขัดเกลาตนเอง ในที่นี้หมายถึง มนุษย์/ผู้เล่นมองโลกที่ตนเองกำลังดำเนินอยู่เหมือนเกมที่มีสิ่งต่าง ๆ รอบกายเป็นผู้ร่วมเล่น ขณะเดียวกัน ตัวผู้เล่นเองก็ให้เห็นถึงวิธีการหรือหลักปฏิบัติที่ตนเองพึงกระทำเมื่อดำรงอยู่ในโลกแห่งการแปรเปลี่ยนนั้น โดยไม่ยึดติดอยู่กับหลักปฏิบัติใดปฏิบัติหนึ่งจนมองข้ามหลักเกณฑ์อื่น ปฏิบัติตนให้สอดคล้อง สัมพันธ์กับโลก ในแง่นี้เราจะเห็นว่า มนุษย์ผู้เข้าใจโลกและสรรพสิ่งจะสามารถดำเนินชีวิตหรือผดุงชีวิตให้เป็นปกติได้ แม้ในยามเจ็บป่วยพวกเขาจะเข้าใจโลกและปฏิบัติตนเองให้สัมพันธ์กับโลก คือรู้ว่าตนเองควรใช้ชีวิตอย่างไรให้เหมาะสมกับตัวเองด้วย ซึ่งขึ้นอยู่กับแต่ละบุคคลแตกต่างกันไป เช่นเดียวกับพ่อครัวดิงผู้สามารถขยับร่างกายราวกับกำลังเดินร่ำอยู่เพื่อลงมีดชำแหละวัว ทั้ง ๆ ที่เขาใช้มีดเล่มเดิมในการชำแหละวัวมาแล้วกว่าพันตัว และนานกว่าสิบเก้าปี ไม่เคยเปลี่ยนมีด จากท่าทีของพ่อครัวดิงดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า พ่อครัวดิงมองสิ่งต่าง ๆ รอบกายอย่างสัมพันธ์กันและรุ่มร่ามกับสิ่งที่ตนเองกำลังเผชิญอยู่ขณะนั้น คือการใช้มีดผ่าชำแหละวัวโดยเคลื่อนไหวยไปตามช่องว่างระหว่างเส้นเอ็นข้อกระดูกของวัวอย่างเป็นธรรมชาตินั้น ไม่เพียงแต่แสดงถึงทักษะในอาชีพเท่านั้น ยังยังแสดงให้เห็นว่า พ่อครัวดิงเข้าใจในธรรมชาติของวัวและมีดอันเป็นสิ่งที่ตัวเขาเองกำลังมีปฏิสัมพันธ์ด้วย และหลอมรวมตัวตนไปกับวัวและมีดนั้นจนสามารถ “เล่น” ไปกับมีดและร่ำวัว ดังจะเห็นได้จากท่วงท่าการชำแหละที่ราวกับการเดินระบำ

หากมองในแง่ของการหลอมรวมเป็นหนึ่งเดียวกับธรรมชาติดังที่บรรดาปราชญ์ผู้เข้าใจในโลกแห่งการแปรเปลี่ยน นัยหนึ่งเราจะเห็นการตัดความกังวลหรือความทุกข์อันเนื่องมาจากความเจ็บปวด นั่นเพราะพวกเขาไม่ต้องการที่จะให้ความทุกข์ดังกล่าวมาทำให้ชีวิตของตนนั้นต้องเหน็ดเหนื่อยไปกับความพยายามที่จะต้องให้ชีวิตผืนหนไปกลับความเจ็บปวดนั้น ในทางตรงข้าม พวกเขากลับร่วมมือกันไปยังกับสิ่งที่ตนเองเป็นอยู่ โดยไม่ต้องผืนหน และใช้ความพยายามมากนัก ดังนั้น ในแง่มุมหนึ่ง การเล่นจึงมิใช่การครุ่นคิดเพื่อบรรลุเป้าหมาย แต่การเล่นคือ กระบวนการที่สะท้อนการมีอิสรภาพของมนุษย์โดยทั้งผู้เล่นและผู้ร่วมเล่นได้หลอมรวมไปกับการเล่นนั้น ๆ จนเป็นส่วนหนึ่งของชีวิต ในขณะที่เดียวกันพวกเขาก็ลืมตนเองจนสามารถดำรงชีวิต/ท่องเที่ยวไปกับโลกได้

ประการที่สี่การเล่นที่ปรากฏใน**จวงจื๊อ**เป็นการเล่นที่เน้นการเปิดกว้างให้เกิดการมีส่วนร่วมของ “ผู้เล่น” กับ “ผู้ร่วมเล่น” ในที่นี้อาจหมายรวมถึง บุคคล สัตว์ สิ่งของ ความคิด หรือแม้กระทั่งตัวเราเอง ลักษณะความสัมพันธ์ดังกล่าวนี้เกิดขึ้นจากการที่ทั้งผู้เล่นและผู้ร่วมเล่นต่างได้รับประสบการณ์การเล่นหรือเข้าใจโลกแห่งการแปรเปลี่ยนอันส่งผลต่อลักษณะความสัมพันธ์ที่ต่างฝ่ายต่างมีต่อกันและกัน ซึ่งผู้เขียนเห็นว่า ลักษณะความสัมพันธ์ของทั้งสองฝ่ายมีความสำคัญไม่น้อยต่อการอธิบายปรัชญาของ**จวงจื๊อ** กล่าวคือ การเล่นที่ดำเนินไปในลักษณะสั้นไหล ต่อเนื่องกันนั้น ไม่ว่าผู้เล่นจะมีสิ่งที่ร่วมเล่นด้วยหรือเล่นคนเดียวตามลำพังก็ตาม การเล่นนั้นจะได้รับการตอบสนองเสมอ คือ มีการเล่นกับ (play with) บางสิ่งเสมอตราบเท่าที่แสดงให้เห็นถึงการเปิดกว้างให้ผู้เล่นและผู้ร่วมเล่นได้มีส่วนร่วมในการเล่นและการมีประสบการณ์การเล่นก็คือ **จวงจื๊อ**บทที่ ๑๗ ว่าด้วยเรื่อง อุทกภัยในฤดูใบไม้ร่วง (Autumn Floods) ที่เป็นบทสนทนาระหว่าง**จวงจื๊อ**กับ**ฮูย้งจื๊อ** ณ ริมแม่น้ำเหา โดย**จวงจื๊อ**กล่าวขึ้นว่า

“ดูนั่นสิ ผู่งปลากำลังแหวกว่ายเล่นน้ำอย่างมีความสุขอะไรเช่นนั้น”
ฮูย้งจื๊อ กล่าวว่า “ท่านไม่ใช่ปลา ท่านรู้ได้อย่างไรว่าปลามีความสุข”
จวงจื๊อได้ตอบว่า “ท่านไม่ใช่ข้า ท่านรู้ได้อย่างไรว่า ข้าไม่รู้ว่ปลามีความสุข”

ฮูย้งจื๊อกล่าวว่า “ข้าไม่ใช่ท่าน ดังนั้น ข้าจึงไม่รู้ในสิ่งที่ท่านรู้ เช่นเดียวกัน ท่านก็ไม่ใช่ปลา นั่นก็พิสูจน์ว่าท่านไม่รู้ว่ปลามีความสุข”

จวงจื๊อกล่าวว่า “ถ้าเช่นนั้นเรากลับไปที่คำถามแรกของท่านที่ถาม

ข้าว่า รู้ได้อย่างไรว่า ปลามีความสุข ดังนั้น ท่านย่อมรู้ตั้งแต่แรกแล้วว่า
ข้ารู้ เมื่อท่านได้ตั้งคำถามแก่ข้า ข้ารู้เพราะยืนอยู่ข้างน้ำหาใจ” (สุริติ
ปริชาธรรม, ผู้แปล ๒๕๕๖ : ๓๐๖-๓๐๗)

จากตัวบทข้างต้นจะเห็นว่า จวงจื๊อกำลังชี้ชวนให้สູ່ຍຈື່ຢ່າງວ່ມເລ່ນກັບມຸມມອງຊີວິດ
ຂອງປາອັນເປັນການເປີດກວ້າງທາງຈິນຕນາການ ໂດຍຈວງຈື່ກຳລັງພາຍາມໃຫ້ສູ່ຍຈື່ເຫັນເຖິງ
ຄວາມສຸຂຂອງປາທີ່ກຳລັງແຫວກວ່າຍຢູ່ໃນນ້ຳ ແລະຣິນຣມຍໄປກັບການຟອມຣວມເປັນໜຶ່ງ
ເຊັ່ນກັບສຖາປະໂຫມດລ້ອມທີ່ປາກຳລັງເປັນຢູ່ ໃນໝະເຊັ່ນກັນຈວງຈື່ກໍປາຣາຣນາໃຫ້ສູ່ຍຈື່
ວ່ມເລ່ນຫຼືຣິນຣມຍໄປກັບຄວາມສຸຂຂອງຈວງຈື່ທີ່ເຫັນປາວ່າຍນ້ຳຢ່າງມີຄວາມສຸຂດ້ວຍ ໃນ
ແງ່ນີ້ ຈະເຫັນໄດ້ວ່າ ຈວງຈື່ໄດ້ຕ້ອງການໃຫ້ສູ່ຍຈື່ຟອມຣວມໄປກັບມຸມມອງຊີວິດຂອງປາຫຼື
ມຸມມອງຂອງຈວງຈື່ເອງເທົ່ານັ້ນ ແຕ່ຈວງຈື່ຕ້ອງການໃຫ້ສູ່ຍຈື່ຟອມຣວມໄປກັບສຣຣວຣສິ່ງຮອບຂ້າງ
ຄື ຣິນຣມຍໄປກັບໂລກທີ່ມີມຸມມອງຊີວິດຕ່າງ ໆ ມາກມາຍໃຫ້ເຮົາໄດ້ສາມາດເຂົ້າໄປເລ່ນດ້ວຍໄດ້
ເໝືອນດັ່ງທີ່ຈວງຈື່ເຂົ້າໄປເລ່ນກັບມຸມມອງຊີວິດ/ຄວາມສຸຂຂອງປາ ເປັນຕົ້ນ ນອກຈາກນີ້
ການເລ່ນຂອງຈວງຈື່ທີ່ເລ່ນກັບສູ່ຍຈື່ອັນນັ້ນຍັງເປັນໄປໃນລັກຊະນະຂອງເພື່ອນທີ່ສາມາດແຍ່ເລ່ນ
ກັນໄດ້ ໂດຍຈວງຈື່ມີເປົ້າໝາຍໃຫ້ສູ່ຍຈື່ໄດ້ຟຸດຕອກຈາກແນວຄິດທາງຕຣຣະທີ່ສູ່ຍຈື່
ຍຶດຕິດຢູ່ ແລະສາມາດເລ່ນໄປກັບແນວຄິດອື່ນ ໆ ໄດ້ຢ່າງຕ້ອນຕີ ດັ່ງຈະເຫັນໄດ້ຈາກການທີ່ທັງ
ຈວງຈື່ແລະສູ່ຍຈື່ໄດ້ມີການຄຸກເຄີຍໄດ້ແຍ່ງ ຫຼືຣັດຕັ້ງຄຳຖາມໄປມາດ້ວຍກັນຕຣລອດເວລາ

ນອກຈາກນີ້ ຫາກພິຈາຣນາເຖິງ “ຜູ້ວ່ມເລ່ນ” ທີ່ຈວງຈື່ພາຍາມເລ່ນດ້ວຍນັ້ນກໍສາມາດ
ຫາໃຫ້ເຮົາເຫັນເຖິງແນວຄິດທາງປຣັຖຖາຂອງຈວງຈື່ທີ່ຕ້ອງການປຣດປຣ່ອຍມະນຸຊຍໄປສູ່ອິຣຣາຖາ
ອາທິຣັຖ ການເລ່ນກັບບຣຣດາເລ່າຊະນະນາງຜູ້ຖືອຳນາຈ ໜ້າທີ່ ແລະບຣຣດາຊັກດີເປັນສຳຄັນ
ເລ່ນກັບສູ່ຍຈື່ຜູ້ຮອບໃຊ້ຕຣຣກວິຣິໃນການຕັດສິນຄວາມຈິງຕ່າງ ໆ ຫຼືຣໍາແມ່ກະທັ່ງ ເລ່ນກັບ
ຄວາມເຊື່ອຂອງມະນຸຊຍທີ່ມີຕ້ອນຕາຍວ່າເປັນສິ່ງເລຣ່າຍ ເປັນຕົ້ນ ຈະເຫັນໄດ້ວ່າ ຈວງຈື່ແຂ່ງ
ປຣັຖຖາຂອງຕົນເອງດ້ວຍການເລ່ນກັບສິ່ງຕ່າງ ໆ ຮອບຂ້າງ ໄມ່ວ່າຈະເປັນການເລ່ນກັບມະນຸຊຍຜູ້ຍຶດ
ຕິດກັບກຸງເຄຣນຸທ໌ ເລ່ນກັບກອບຄວາມຄິດ ເລ່ນກັບກະບວນການຄິດທີ່ມະນຸຊຍໃຊ້ໃນການພິຈາຣນາ
ຫຼືຣັດຕິດສິນສຣຣວຣສິ່ງອື່ນ ຣວມໄປເຖິງການເລ່ນກັບຕົວຜູ້ເລ່ນເອງຫຼືຄວາມຄິດຂອງຕົວເອງດ້ວຍ
ທັງນັ້ນທັງນັ້ນ ການເລ່ນດັ່ງກ່າວ ຜູ້ເລ່ນຕ້ອງຮູ້ສິ່ງຕົວຫຼືຮູ້ວ່າ ຕົນເອງກຳລັງເລ່ນ/ຫາອະໄກຢູ່ ແມ່
ຜູ້ເລ່ນຈະໄມ່ມີຊຸ່ເລ່ນເປັນບຸຄຄລຫຼືສິ່ງຂອງ ແຕ່ເຂົາກໍມີຕົວເອງ (ຄວາມຄິດຂອງຕົວເອງ) ເປັນຜູ້ວ່ມ
ເລ່ນດ້ວຍ

อารมณ์ขันในจวงจื๊อ

จากการวิเคราะห์ลักษณะการเล่นใน **จวงจื๊อ** ข้างต้นนำไปสู่การเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นกับอารมณ์ขันใน ๒ แนวมุม* ดังนี้

อารมณ์ขันในฐานะเป็นกลวิธีสำคัญในการปลดปล่อยมนุษย์สู่อิสรภาพ ซึ่งหากพิจารณาจากตัวบท จะเห็นได้ว่า จวงจื๊อใช้อารมณ์ขันในหลายลักษณะเป็นกลวิธีในการปลดปล่อยมนุษย์สู่อิสรภาพดังนี้

ลักษณะแรก อารมณ์ขันในจวงจื๊อ เป็นอารมณ์ขันที่เล่นกับความมีเหตุผล โดยผ่านการเล่าเรื่องที่ไร้สาระ (Absurd) ในที่นี้หมายถึงเรื่องเล่าที่มักจะขัดแย้งกับความเป็นจริงหรือความคิดของมนุษย์ที่อยู่บนฐานความมีเหตุผลบ้างก็เป็นเรื่องเล่าเชิงนิทาน มีตัวละครที่พิสดาร แปลกประหลาด เนื้อหาจริง เราสามารถเข้าใจอารมณ์ขันประเภทนี้ได้จากเรื่องเล่าของชายผู้พิการทั้งหลายในตัวบท **จวงจื๊อ** อาทิเช่นชายพิการซู ใน **จวงจื๊อ** บทที่ ๔ (สุริติ ปรีชาธรรม, ผู้แปล ๒๕๕๖ : ๑๔๖-๑๔๗) ชายชาเดียวนามหวังโก ใน **จวงจื๊อ** บทที่ ๕ (สุริติ ปรีชาธรรม, ผู้แปล ๒๕๕๖ : ๑๔๙-๑๕๐) เป็นต้น ที่แม้จะไม่สมประกอบ พิกลพิการรูปร่างหน้าตาอัปลักษณ์แต่ก็มีผู้คนมากมายหลงใหลและอยากเป็นศิษย์ของพวกเขา ซึ่งโดยทั่วไปแล้ว บุคลิกลักษณะของชายพิการเหล่านี้ เนื่องจากพวกเขาขาดคุณสมบัติของการเป็นปราชญ์หรืออาจารย์ โดยเฉพาะในยุคชนวนชีวิตที่มีเกณฑ์การตัดสินคุณค่าบุคคลที่จะเป็นวิทยุณชนผู้ดีพร้อมทั้งความรู้และมนุษยธรรม นอกจากนี้ ในบางบทของ **จวงจื๊อ** อย่างบทหวัะโลกใน **จวงจื๊อ** บทที่ ๑๘ (สุริติ ปรีชาธรรม, ผู้แปล ๒๕๕๖ : ๓๑๔-๓๑๕) ที่แสดงให้เห็นถึงอารมณ์ขันที่ใช้ความรู้สึกระเบิดเป็นสิ่งที่ชักจูงให้มนุษย์เล่นไปกับจินตนาการของตนเองได้อย่างเพลิดเพลิน จนบางครั้งหลุดออกจากความเป็นจริง และสามารถท่องเที่ยวไปกับเรื่องราวดังกล่าวได้อย่างอิสระ อีกทั้งยังเป็นการพลิกคุณค่าของสิ่งที่ไร้ประโยชน์ให้เป็นสิ่งที่มีประโยชน์ได้ เช่น การมองความอัปลักษณ์ พิกลพิการว่าเป็นคุณสมบัติอย่างหนึ่งที่ทำให้ผู้พิการนั้นไม่ต้องออกไปรับใช้ราชการหรือเป็นทหารเผชิญกับสงคราม และภัยอันตรายต่าง ๆ การมองความตายว่าเป็นเพียงสถานการณ์หนึ่งที่มนุษย์ไม่ต้องคอยไปรับใช้มนุษย์ด้วยกันเอง อันนำมาซึ่งความวุ่นวายไม่รู้จบ เป็นต้น

* อารมณ์ขันใน **จวงจื๊อ** ยังมีลักษณะอื่นอีก คือ อารมณ์ขันที่มุ่งคลายความยึดมั่นในความหมายเกณฑ์ตัดสิน หรือระบบตรรกะ อารมณ์ขันที่มุ่งเคารพสรรพชีวิตอื่น เป็นต้น โปรดดูเพิ่มเติมได้ในวิทยานิพนธ์ เรื่องอารมณ์ขันกับอิสรภาพใน **คัมภีร์จวงจื๊อ**

อารมณ์ขันที่เล่นกับความมีเหตุผลยังรวมไปถึงอารมณ์ขันที่ใช้วิธีเล่าเรื่องในลักษณะของการกลายร่าง หรือ Metamorphosis อย่าง**จวงจื๊อ** บทที่ ๑ ที่เริ่มต้นด้วยการเล่าเรื่องราวแปลกพิสดารเกินจริงของการกลายร่างจาก “ปลาคุน” ยักษ์ใหญ่เกินจินตนาการไปสู่การเป็น “นกเหิง” ขนาดมหึมาที่พยายามมุ่งหน้าเดินทางไปสู่แดนใต้ (สุริติ ปรีชาธรรม, ผู้แปล ๒๕๕๖ : ๙๕-๙๖) ซึ่งสำหรับจวงจื๊อ การเดินทางในที่นี้ไม่ได้หมายถึงการออกเดินทางเพื่อแสวงหาความรู้ที่ผูกพันกับการร่ำเรียนเหมือนเช่นใน**คัมภีร์หลุนอี่ว** เล่มที่ ๑ บทที่ ๑ (สุวรรณา สถาอานันท์ ๒๕๕๔ : ๑๘๑) แต่เป็นการเดินทางแบบท่องตระเวนไปในจินตนาการ เพื่อออกจากการอบความคิดของมนุษย์ ซึ่งไม่เพียงแสดงถึงนัยความจริงของโลกและสรรพสิ่งที่อยู่บนพื้นฐานเรื่องการแปรเปลี่ยนเท่านั้น การเล่าเรื่องในลักษณะของการกลายร่างยังแสดงถึงรูปแบบการแปรเปลี่ยนที่ไม่แน่นอนตายตัวแต่สามารถเปลี่ยนไปเป็นสิ่งใดก็ได้ แม้จะต่างสายพันธุ์ ต่าง species

ลักษณะที่สอง อารมณ์ขันใน**จวงจื๊อ**เป็นอารมณ์ขันที่เล่นกับความรู้ของมนุษย์ด้วยการใช้วิธีการแบบ Skeptic หรือการตั้งคำถามกับเกณฑ์มาตรฐานที่มนุษย์ตั้งขึ้นว่าแท้จริงแล้ว ข้อสรุปหรือเกณฑ์ที่มนุษย์ใช้ตัดสินคุณค่าของสรรพสิ่งอื่นนั้นถูกต้องหรือไม่? การตั้งคำถามจึงไม่เพียงจะทำให้คู่สนทนาได้ขุดคิดถึงประเด็นที่อีกฝ่ายหนึ่งต้องการจะนำเสนออันเป็นการเปิดกว้างไปสู่แนวความคิดอื่น ๆ ที่นอกเหนือจากความคิดของตนเองเท่านั้น การตั้งข้อสงสัยยังทำให้มนุษย์ได้เห็นถึงขีดจำกัดความรู้/ความสามารถของตนเอง ในการเข้าใจวิถีชีวิตของสรรพสัตว์อื่นที่แตกต่างไปจากวิถีชีวิตของตนเองคือ เมื่อแต่ละเกณฑ์ต่างล้วนมาจากสภาพชีวิตที่แตกต่างกันไป สภาพชีวิตที่ต่างกันมาจากธรรมชาติของแต่ละสิ่งที่ต่างกัน ธรรมชาติของสิ่งที่ต่างกันย่อมมีเงื่อนไขปัจจัยแห่งความดี ความงาม ความถูกต้องที่แตกต่างกันไปด้วย เราสามารถเข้าใจอารมณ์ขันประเภทนี้ได้จาก **จวงจื๊อ** บทที่ ๒ ตอน เนี่ยเซี่ยสนทนากับหวังหนิงถึง “ความถูกต้องเหมาะสม” ความว่า

เนี่ยเซี่ยถามหวังหนิงว่า “อะไรคือสิ่งที่ทุกสิ่งถือว่าถูกต้องเหมาะสม?”

“ข้าจะล่องรู้ได้อย่างไร” หวังหนิงตอบ

“ข้าจะรู้ได้อย่างไร”

“เช่นนั้นแล้ว สิ่งต่าง ๆ ก็ไม่รู้อะไรเลยอย่างนั้นหรือ?”

“ข้าจะรู้ได้อย่างไร อย่างไรก็ตาม เมื่อข้าพยายามกล่าวถึงอะไรบางอย่าง ข้าจะรู้ได้อย่างไรว่าเมื่อข้าพูดว่าข้ารู้อะไรบางอย่าง กลับเป็นว่าข้า

ไม่ได้รู้จักมันอย่างแท้จริง หรือข้าจะรู้ได้อย่างไรว่าเมื่อข้าพูดว่าข้าไม่รู้จะเ
บางอย่าง แต่ที่จริงแล้วข้ากลับรู้จักมัน ข้าสอบถามเจ้า เมื่อคนนอนอยู่ใน
สถานที่ขึ้นและกระทั้งหลังเจ็บปวด ร่างกายงอเปลี่ยนอ่อนแรง แต่ปลาหมู
จะเป็นเยี่ยงนี้ด้วยหรือ? หากคนไปอยู่บนต้นไม้ ก็กลัวตัวสั่นงันงก แต่ฝูงลิง
ค่างจะเป็นเยี่ยงนี้หรือ? สัตว์ทั้งสามนี้ใครคือผู้รู้จัก เลือกลงสถานที่อยู่อาศัยที่
เหมาะสม? คนกินเนื้อสัตว์นานาชนิด กวางกินหญ้า ตะขาบโปรดปราน
เนื้อ นกเค้าแมวและเหยี่ยวต่างชอบรสชาติหนู สัตว์โลกทั้งสี่นี้ใครคือผู้รู้ว่
อาหารควรมีรสชาติเยี่ยงไร? ลิงยอมเข้าพวกกับฝูงลิง กวางโลดเล่นไปกับ
ฝูงกวาง ปลายอมแหวกว่ายกับฝูงปลา

“มนุษย์ต่างยกย่องหมาเหียงและลี้ว่างามเลิศ แต่เมื่อฝูงปลาเห็น
อาจต้องดำน้ำหนีลงสู่ท้องทะเล หากพวกนกเห็นก็ต้องบินหนีหายไป และ
หากกวางเห็นก็ต้องแตกตื่นเตลิดหนี สัตว์ที่สี่เหล่านี้ใครคือผู้รู้มาตรฐาน
ของโลก? ตามความเห็นของข้า (หวังหนี) หลักแห่งมนุษย์ธรรมและความ
ถูกต้องดีงาม และมาตรฐานความถูกต้องและความผิด ล้วนแล้วยุ่งเหยิงสับสน
ข้าจะรู้สิ่งใดเกี่ยวกับการแบ่งแยกเหล่านี้”

เนี่ยเขียวก้าวว่า “หากท่านไม่รู้ว่สิ่งใดเป็นคุณหรือโทษ ดังนั้น
มนุษย์ที่แท้ก็ย่อมไม่รู้สิ่งใดด้วยหรือ?”

หวังหนีตอบว่า “มนุษย์ที่แท้เหมือนเทพเทวดา แม้ไฟเผาก็ไม่มอด
ไหม้ ลำน้าใหญ่เยือกเย็นก็ไม่เหน็บหนาวมีฟ้าผ่า มรสุมกระหน่ำก็ไม่อาจ
เป็นอันตรายได้ มนุษย์เยี่ยงนี้ซึ่งเมฆหมอกเอนกายบนตะวันจันทร์รา ท้องเที่ยว
ไปทั้งสี่ทิศ ชีวิตและความตายก็ไม่อาจกระทบกระเทือนจิตใจได้ นับประสา
อะไรกับเรื่องคุณโทษ (สุริติ ปรีชาธรรม, ผู้แปล ๒๕๕๖ : ๑๑๗-๑๑๙)

ลักษณะที่สาม อารมณ์ขันใน**จวงจื่อ**เป็นอารมณ์ขันที่แสดงออกถึงนัยของ
การเสียดสี ประชดประชัน (Irony) ซึ่งหากพิจารณาจากตัวบท เราจะเห็นว่า อารมณ์ขัน
ในลักษณะดังกล่าวนี้ทั้งการเสียดสีเย้ยหยันโดยตรงและการเสียดสีที่ผ่านเรื่องราวของ
“ตัวละครขงจื่อ” ซึ่งโดยทั่วไปขงจื่อถือเป็นบุคคลที่เป็นที่เคารพนับถือ เคร่งขรึม จริงจัง
แต่จวงจื่อกลับเล่นกับความคิดและวิถีทางแบบขงจื่อได้ด้วยการสร้าง “ตัวละครขงจื่อ”

ขึ้นมาเพื่อเสียดสีความคิดของขงจื้อโดยตรงสำหรับการเสียดสีในลักษณะแรกขงจื้อมักใช้อาการหัวเราะเป็นเครื่องแสดงถึงความเห็นอกว่า* เพื่อเย้ยหยันแนวความคิดบางอย่างที่เชื่อมั่นว่า ความคิดของตนเองนั้นยิ่งใหญ่ ถูกต้องที่สุด จึงนำความคิดนั้นมาเป็นเกณฑ์การตัดสินผู้อื่น ทั้ง ๆ ที่ตนเองเป็นเพียงสัตว์ตัวน้อย เทียบเท่าไม่ได้เลยกับสัตว์อื่นที่ยิ่งใหญ่ อายุยืน และมีความรู้มากกว่า ตัวอย่างเช่น **จวงจื้อ** บทที่ ๑ ตอนจ๊กจั้นและนกเขาน้อยที่ต่างพากันหัวเราะและคุยจ้อถึงพละกำลังของตนเองในการเดินทางเก๋ามันส์ไปสู่แดนใต้ (สุริติ ปรีชาธรรม, ผู้แปล ๒๕๕๖ : ๙๖-๙๗) หรือใน**จวงจื้อ**บทเดียวกัน ตอนนกคุ้มหัวเราะพลางพูดว่า “เจ้าคิดจะไปไหนกัน แม้ข้ากระโดดอย่างสุดแรงโฉบขึ้นก็ไปได้ไกลไม่เกินห้าทิวา และมันถลาร่วงลงตะเกียกตะกายอยู่ในดงวัชพืชและกอหนาม นั่นก็นับเป็นการบินที่ดีเยี่ยมของเราแล้ว เจ้าคิดจะมุ่งสู่นกใดกัน?” (สุริติ ปรีชาธรรม, ผู้แปล ๒๕๕๖ : ๙๗) เป็นต้น ส่วนการเสียดสี ผ่านเรื่องราวที่ให้ “ขงจื้อ” เป็นตัวละครหนึ่งใน**จวงจื้อ**นั้น จวงจื้อมักให้ขงจื้อเป็นรับบทบาทเป็นปราชญ์เฒ่าที่เข้าใจโลก และสามารถเล่นหรือท่องเที่ยวไปกับโลกได้อย่างอิสระ ไม่ยึดติดอยู่กับกฎเกณฑ์หรือขนบจารีต ซึ่งบางครั้งถึงกับแสดงท่าทีอยากลิ้มทุกสิ่ง แม้กระทั่งมนุสสธรรม ครรลองธรรม พิธีกรรม และดนตรี (สุริติ ปรีชาธรรม, ผู้แปล ๒๕๕๖ : ๑๗๖-๑๗๗) อันมีความสำคัญมากต่อปรัชญาสำนักขงจื้อนับเป็นการท้าทายอย่างหนึ่งของขงจื้อที่ต้องการจะปรับเปลี่ยนนิยามหรือคุณค่าบางอย่างในยุคชนวิพที่มีขนบจารีตหรือหลั เป็นกรอบคิดสำคัญที่ทำให้มนุษย์ขาดอิสรภาพ และเป็นเหมือนนิ้วหงัด (สุริติ ปรีชาธรรม, ผู้แปล ๒๕๕๖ : ๑๘๙-๑๙๑) ที่ทำให้มนุษย์ต้องติดอยู่กับค่านิยมเหล่านั้น

อารมณ์ขันในฐานะเป็นเครื่องแสดงอิสรภาพของมนุษย์เราสามารถเข้าใจลักษณะของอารมณ์ขันดังกล่าวได้จากท่าทีของปราชญ์เฒ่าที่เข้าใจโลก และสามารถท่องเที่ยวไปกับโลกได้อย่างอิสระ ดังนี้

ประการแรกอารมณ์ขันของขงจื้อเป็นอารมณ์ขันที่มุ่งให้เกิดการปรับเปลี่ยน

* The Superiority Theory คือทฤษฎีหนึ่งที่อธิบายอารมณ์ขันว่า เกิดจากการที่ผู้มีอารมณ์ขันมองตนเองอยู่ในสถานะที่เหนือกว่าผู้อื่นมีการเสียดสี ประชดประชัน และมองว่าความคิดหรือการกระทำของผู้อื่นมีข้อบกพร่อง ในขณะที่มองความเห็นของตนเองดีกว่าหรือเหนือกว่า โปรตุ ดู Morreal, John.ed. (1987). *The Philosophy of Laughter and Humor*, New York : State University of New York Press, 4-9.

การมองโลกการที่มนุษย์มีความวิตกกังวล ไม่สบายใจ ไม่มีความสุข ส่วนหนึ่งก็มาจากความไม่เข้าใจความเป็นจริงของโลกและสรรพสิ่ง จวงจื่อจึงใช้อารมณ์ขันในการปลดปล่อยมนุษย์ให้หลุดพ้นจากความทุกข์เหล่านั้น ทั้งนี้ได้หมายความว่า จวงจื่อใช้การหัวเราะหรือการเข้าไปเล่นเพื่อให้เกิดความบันเทิงเพียงอย่างเดียว แต่เป็นการใช้อารมณ์ขันในท่าทีของการยอมรับและเข้าใจถึงกระบวนการแปรเปลี่ยนของสรรพสิ่งอย่างชื่นชม รวมไปถึงการใช้ความขบขันเพื่อเผชิญหน้ากับกระบวนการแปรเปลี่ยนของโลก ซึ่งนัยของการยอมรับอย่างเข้าใจต่อกระบวนการแปรเปลี่ยนดังกล่าวยังสะท้อนให้เห็นถึงคุณลักษณะพิเศษของการเล่นหรือการท่องเที่ยวกับโลกอีกอย่างคือ การซึมซับ (Absorption) หรือการรู้สึกเป็นปกติสุขกับเหตุการณ์หรือสภาวะการแปรเปลี่ยนนั้น ๆ แม้การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวจะนำความเจ็บปวด ทุกข์ทรมานมาสู่เรามากน้อยเพียงใด แต่เราก็คงสามารถใช้ชีวิตอยู่ได้อย่างมีความสุขนั้นเพราะการเล่นนั้นค่อย ๆ ปรับเปลี่ยนมุมมองความคิดของเราให้เข้าใจความจริงของโลกและสรรพสิ่งว่าเป็นเหมือนเกม ๆ หนึ่งที่มีการแปรเปลี่ยนอยู่ตลอดเวลา มนุษย์ในฐานะผู้เล่นก็ได้รับประสบการณ์ต่าง ๆ ผ่านการเล่นหรือการท่องเที่ยวในโลก ในแง่นี้ จะเห็นได้ว่ามนุษย์ค่อย ๆ เข้าไปเล่นกับกระบวนการแปรเปลี่ยนนั้นด้วยจนเป็นหนึ่งเดียวกับโลกและสรรพสิ่ง นอกจากนั้นการเล่นด้วยตัวมันเองที่มีลักษณะอยู่บนพื้นฐานมโนทัศน์ที่ไร้รูปร่าง ไร้จุดหมาย มีความเป็นอิสระ จึงส่งผลให้ไม่เกิดความตึงเครียด อีกทั้ง การเล่นยังเป็นกิจกรรมที่ทำให้เราเคลื่อนไหวไปตามจังหวะของมันเองโดยไม่มีเป้าหมายหรือใช้ความพยายาม คือ ไม่มีกฎเกณฑ์หรือเงื่อนไขใดมาคอยบังคับ จึงยังส่งผลให้ความรู้สึกตึงเครียด เป็นทุกข์นั้นลดน้อยลง จนไม่รู้สีกว่าภาวะตึงเครียดนั้นเป็นทุกข์อีกต่อไปด้วยเหตุนี้เอง อารมณ์ขันที่สะท้อนให้เห็นถึงอิสรภาวะของมนุษย์อันเกิดขึ้นจากการเข้าไปเล่นและเผชิญหน้ากับกระบวนการแปรเปลี่ยนจึงมิใช่การมุ่งให้มนุษย์ยอมจำนนกับการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวหรือเป็นอารมณ์ขันที่มุ่งขจัดความทุกข์ของมนุษย์ให้หายหมดสิ้นไป แต่เป็นการมุ่งให้มนุษย์ค่อย ๆ ปรับเปลี่ยนการมองโลกอย่างเข้าใจมากกว่า คือ ยอมรับและชื่นชมไปกับกระบวนการแปรเปลี่ยนนั้น

ประการที่สองอารมณ์ขันของจวงจื่อเป็นอารมณ์ขันที่มุ่งให้เกิดการมีประสบการณ์ที่โปร่งเบา หลอมรวมไปกับโลกอันหมายถึง อารมณ์เบิกบานที่แสดงออกอย่างชัดเจน บางครั้งถึงกับร้องรำทำเพลง โดยไม่สนใจสิ่งรอบข้างหรือขนบธรรมเนียม จารีต ดังจะเห็นได้จากท่าทีของปราชญ์เต๋าผู้มีอารมณ์ขันที่นอกจากจะสะท้อนว่าได้หลุดพ้นจาก

ข้อผูกมัดหรือพันธนาการต่าง ๆ แล้ว ยังแสดงออกด้วยท่าทีของผู้ที่มีอิสระ แม้จะพบเจอกับความยากลำบากหรือความทุกข์ทรมาน พวกเขาสามารถอยู่หรือท่องไปกับโลกได้อย่างเป็นปกติ ด้วยเหตุนี้ อารมณ์ขันที่โปร่งเบาจึงมีนัยรวมถึงภาวะไร้ความตึงเครียดหลุดพ้นจากพันธนาการต่าง ๆ ที่คอยทำให้ชีวิตมนุษย์ไม่เป็นไปตามธรรมชาติ

อารมณ์ขันที่จวงจื๊อใช้ยังมีคุณลักษณะอีกอย่างที่ทำให้มนุษย์สามารถท่องไปกับโลกหรือใช้ชีวิตดำเนินต่อไปเรื่อย ๆ ได้ นั่นก็คือการไร้รูปแบบ ไร้เป้าหมายที่แน่นอน เพื่อให้มนุษย์ไม่ต้องติดอยู่กับสิ่งใดสิ่งหนึ่งอันเป็นข้อผูกมัดให้มนุษย์ไร้ซึ่งอิสรภาพ อารมณ์ขันที่ไร้รูปแบบ ไร้เป้าหมายนี้ อาจเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า “Absurdist humor หรือ Surreal humor” ซึ่งหมายถึง อารมณ์ขันที่เป็นไปในลักษณะของความไร้สาระ ในที่นี้หมายถึงเรื่องราวที่ไม่มีความสมเหตุสมผลที่จะเกิดขึ้นจริงได้ เนื่องจากการกระทำดังกล่าว ขัดแย้งกับความคิดของคนทั่วไป อาทิเช่น การร้องรำทำเพลงของสหายในงานศพของจื่อซังฮู (สุริติ ปรัชชาธรรม, ผู้แปล ๒๕๕๖ : ๑๗๑-๑๗๓) การนั่งลมหม่นฟ้าของจิตรกรนามซ่งหยวนจวิน (สุริติ ปรัชชาธรรม, ผู้แปล ๒๕๕๖ : ๓๕๘-๓๕๙) เป็นต้น จากทั้ง ๒ สถานการณ์ข้างต้น จวงจื๊อใช้อารมณ์ขันผ่านการเล่าเรื่องเพื่อให้มนุษย์เห็นถึงประสบการณ์ที่โปร่งเบาของปราชญ์เต๋าที่เข้าใจการแปรเปลี่ยนของโลกและสรรพสิ่ง และสามารถหลอมรวมตนเองไปกับการแปรเปลี่ยนที่เกิดขึ้น อันเป็นท่าทีของผู้เป็นอิสระแล้วจากข้อผูกมัดทางสังคม ในที่นี้คือชนบจารีตหรือหลั โดยเฉพาะกับแนวคิดสำนักขงจื๊อที่มองอารมณ์ขันต่างออกไป กล่าวคือ สำหรับขงจื๊อ อารมณ์ขันกลับเป็นเครื่องยืนยันชีวิตที่ดีทางจริยธรรมของมนุษย์โดยมีหลัเป็นเครื่องกล่อมเกลาคิดใจของมนุษย์ให้อยู่ในกรอบศีลธรรม ขณะเดียวกันชนบจารีตก็เป็นสิ่งที่ทำให้มนุษย์รู้จักรักษาความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ด้วยกัน ทั้งนี้เพื่อตอบรับกับเป้าหมายโครงการทางปรัชญาขงจื๊อที่มุ่งสร้างชุมชนผู้มีมนุษยธรรม หรือเหวิน ในแง่นี้เราสามารถเข้าใจอารมณ์ขันของขงจื๊อได้จากการที่ขงจื๊อจะเข้าไปเล่นกับคู่สนทนาหรือกับสถานการณ์ต่าง ๆ อย่างใคร่ครวญพินิจ (Reflective Endorsement) (สุวรรณาสถาอานันท์ ๒๕๕๗ : ๔๓) ส่วนใหญ่ก็มักกระตุ้นให้มนุษย์หรือคู่สนทนาได้คิดวิเคราะห์และตระหนักถึงสิ่งที่ตนเองกำลังกระทำอยู่ ทำให้อารมณ์ขันของขงจื๊อที่แสดงออกมานั้นอยู่ในท่าทีที่เหมาะสม แสดงออกอย่างสุภาพ ไม่โลดโผน หรือเอิกเกริก เหมือนกับอารมณ์ขันของจวงจื๊อที่แสดงออกอย่างชัดเจน เนื่องจากต้องประพจน์ดิ้นให้เหมาะสมกับที่เป็นวิญญูชนผู้อยู่ในกรอบของชนบจารีต บางครั้งถึงกับแครงเรียด จริงจังด้วยเหตุนี้ อารมณ์ขัน

ของขงจื๊อจึงมีลักษณะเป็นอารมณืขั้นแบบ “หนัก” หรือ “มีด” หรืออารมณืขั้นแบบตลก ร้าย มีการเสียดสี ประชดประชัน มีการย้อนแย้ง หรือล้อเลียนตนเอง

ประการที่สามอารมณืขั้นของขงจื๊อเป็นอารมณืขั้นที่มุ่งแสดงความเคารพต่อ สรรพชีวิต และให้เกิดการเปิดกว้างต่อการมีส่วนร่วมในที่นี้ หมายถึง อารมณืขั้นที่มุ่งให้ มนุษย์รู้จักการเปิดรับและเข้าไปเล่นหรือท่องเที่ยวไปกับแนวความคิดอื่น ๆ ที่มีอยู่มากมายบน โลกนี้ การเปิดกว้างดังกล่าวนี้หนึ่งแสดงให้เห็นว่าขงจื๊อให้ความสำคัญกับสรรพสิ่ง อย่างเท่าเทียมกัน ซึ่งรวมไปถึงแนวความคิดหรือเกณฑ์การตัดสินคุณค่าต่าง ๆ เนื่องจาก ขงจื๊อเห็นว่า ทุกสิ่งมีคุณค่าเท่าเทียมกัน การจะตัดสินว่าสิ่งใด “มีค่า” หรือ “ไม่มีค่า” สิ่งใด “ถูก” หรือ “ผิด” นั้น ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของแต่ละคน แต่ละชีวิตที่ต้อง ผ่านแปรไปตามการแปรเปลี่ยนอย่างเข้าใจและสัมพันธ์กับโลก สัมพันธ์กับสรรพสิ่ง รอบกาย ด้วยเหตุนี้ แต่ละบุคคลจึงอาจเข้าไปมีส่วนร่วม/เล่นไปกับสรรพสิ่งรอบกายของ ตนเองอย่างแตกต่างกัน ท่าทีของปัจเจกที่ร่วมเล่นไปกับสรรพสิ่งและผันแปรไปตามการ แปรเปลี่ยนนั้น ๆ ไม่เพียงแต่แสดงให้เห็นถึงคุณลักษณะของผู้มองโลกอย่างมีอารมณืขั้น เท่านั้น นัยหนึ่งยังแสดงให้เห็นถึงวิธีการมองโลกอย่างเข้าใจในฐานะผู้เป็นอิสระจาก ข้อผูกมัดต่าง ๆ คือยอมรับและเข้าใจความเป็นจริงของโลกที่แปรเปลี่ยนตลอดเวลา ใน ขณะเดียวกันก็รู้จักเปิดรับแนวความคิดเห็นอื่น ๆ ที่นอกเหนือไปจากความคิดของตนเอง หรือความคิดที่มนุษย์มักใช้ตนเองเป็นศูนย์กลางในการตัดสินสิ่งมีชีวิตอื่นพร้อมกับสามารถ ท่องไปกับแนวความคิดเหล่านั้นได้อย่างอิสระ ไม่ยึดติดอยู่กับความคิดใดความคิดหนึ่ง หรือเกณฑ์ใดเกณฑ์หนึ่ง

หากเทียบกับแนวคิดทางปรัชญาของขงจื๊อ จะเห็นได้ว่า อารมณืขั้นของขงจื๊อ ไม่ได้เปิดกว้างให้มนุษย์เข้าไปมีส่วนร่วมไปกับแนวความคิดอื่น ๆ อย่างเท่าเทียมกันส่วน หนึ่งก็เนื่องมาจากปรัชญาขงจื๊อค่อนข้างมีกรอบปทัสถาน (Norms) ชัดเจน นั่นก็คือ ขนบ จารีตหรือหลั อันหมายรวมถึงพิธีกรรม มารยาท พฤติกรรมทางจริยธรรม และวัฒนธรรม เหล่านี้ล้วนเป็นเครื่องขัดเกลาจิตใจของมนุษย์ให้อยู่ในกรอบศีลธรรม หลัจึงเปรียบเสมือน เข็มทิศชี้นำ วิธีการ ขอบเขต รวมไปถึงการแสดงออกที่เป็นที่ยอมรับในสังคมหนึ่ง ๆ (สุวรรณา สถาอนันท์ ๒๕๕๔ : ๗๒-๗๔) หากบุคคลใดไม่ปฏิบัติตามขนบจารีตที่สังคม ได้กำหนดไว้ เขาจะได้รับการตำหนิ นอกจากนี้ ขงจื๊อยังให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ ระหว่างมนุษย์อาจกล่าวได้ว่าขงจื๊อแยกแยะมนุษย์ออกจากโลก ธรรมชาติ และสรรพสิ่ง

ต่างจากจวงจื๊อที่พยายามมุ่งให้มนุษย์หลอมรวมไปกับโลกและสรรพสิ่งอย่างกลมกลืนและสัมพันธ์กัน

เพื่อให้เข้าใจอารมณ์ขันในจวงจื๊อมากยิ่งขึ้น ผู้เขียนจะยกตัวอย่างตัวบทบางตอนที่แสดงถึงกลวิธีการใช้อารมณ์ขันของจวงจื๊อในการปลดปล่อยมนุษย์สู่อิสระภาพดังกล่าว ใน **จวงจื๊อ** บทที่ ๑๘ ตอนที่จวงจื๊อสนทนากับหวัะกะโหลก ความว่า

ระหว่างจวงจื๊อเดินทางไปยังแคว้นฉู่ ก็ได้พบหวัะกะโหลกเก่า ๆ เขาใช้เส้นเหยื่อไปที่หวัะกะโหลกนั้นพลางเอ่ยถามว่า “เจ้าได้กระหายที่จะมีชีวิตอยู่จนหลงลืมเหตุผลหรือ จึงได้จบชีวิตลงเช่นนี้? หรือว่านครของเจ้าถูกยึดครองและถูกสังหารด้วยคมขวาน จึงได้จบชีวิตลงเช่นนี้? หรือได้กระทำในสิ่งชั่วช้า จนรู้สึกละอายที่นำความเสื่อมเสียมาสู่บิดามารดา และวงศ์ตระกูล จึงได้จบชีวิตลงเช่นนี้? หรือต้องทุกข์ทรมานกับความหนาวเหน็บและหิวโหย จึงได้จบชีวิตลงเช่นนี้? หรือว่าท่านหน่วงหนักด้วยอายุชั้ย จึงได้จบชีวิตลงเช่นนี้?”

เมื่อกล่าวจบจวงจื๊อก็นำหวัะกะโหลกนั้นมาหนุนศีรษะต่างหมอน ล้มตัวลงนอนและหลับไป

ในกลางดึกหวัะกะโหลกมาหาในความฝันและพูดว่า “ท่านกล่าวได้ดีราวนักโหรา แต่สิ่งที่ท่านกล่าวมาทั้งหมดนั้นล้วนบ่งบอกถึงความวุ่นวายของโลกมนุษย์ ในโลกของผู้ตายนั้น เรามีสิ่งเหล่านั้นไม่ ท่านอยากฟังเกี่ยวกับโลกของผู้ตายไหม?”

“แน่นอน” จวงจื๊อตอบ

หวัะกะโหลกกล่าวต่อไปว่า “ในโลกของผู้ตายนั้นไร้ผู้ปกครอง เบื้องบน ไร้ไฟฟ้าเบื้องล่าง ปราศจากการงานใด ๆ ฤดูใบไม้ผลิและใบไม้ร่วงยาวนานไม่สิ้นสุดเช่นเดียวกับฟ้าและดิน แม้ณกษัตริย์ในโลกมนุษย์ก็ไม่อาจมีความสุขเสมอเหมือนพวกเรา”

จวงจื๊อไม่อาจเชื่อถือจึงถามขึ้นว่า “หากข้ามีอำนาจศักดิ์สิทธิ์สามารถให้ร่างกายแก่เจ้าอีกครั้งสร้างกระดูกและเลือดเนื้อ พาเจ้ากลับไปพบบิดามารดาและครอบครัว กลับสู่บ้านเก่าและมองเพื่อน เจ้าจะต้องการหรือไม่?”

หวัะโลกขุนเคื่องจนหน้านิว “เหตุใดข้าจะต้องละทิ้งความสุข
ยิ่งกว่าภษัตริย์บนบัลลังก์ และกลับสู่โลกแห่งความวุ่นวายของมนุษย์
อีกเล่า” (สุริติ ปรัชชาธรรม, ผู้แปล ๒๕๕๖ : ๓๑๔-๓๑๕)

บทสนทนาระหว่างจวงจื้อกับหวัะโลกข้างต้น เป็นเหตุการณ์ที่ไม่ปกติธรรมดา
เนื่องจากในสมัยโบราณ ร่างของผู้เสียชีวิตจะต้องถูกกลบฝัง อีกทั้งหวัะโลกเป็นชาวกศพ
มีความน่ากลัว น่าขยะแขยง แต่จวงจื้อกลับใช้สแล่หย่เล่นอันแสดงถึงความสนใจใคร่รู้
ในสาเหตุการตายและการไม่ได้รับการถูกกลบฝังตามจารีตของพิธีศพในสมัยนั้น การตั้ง
คำถามว่า “มีสาเหตุอันใดที่ทำให้หวัะโลกเองเมื่อครั้งเป็นมนุษย์ปรารถนาความตาย
หรือหลงลืมเหตุผลที่จะมีชีวิตอยู่? เป็นเพราะศึกสงครามอันเกิดจากผู้ปกครองนครไม่ใส่ใจ
จันหรือ? เป็นเพราะได้กระทำการอันชั่วช้า จนนำพาความเสื่อมเสียมาสู่วงศ์ตระกูลจัน
หรือ? เป็นเพราะได้รับความทุกข์ทรมาน อุดอยาก หิวโหยจันหรือ?” เหล่านี้ล้วนเป็น
คำถามที่สะท้อนให้เห็นถึงความวุ่นวายของโลกมนุษย์ที่อาจเป็นสาเหตุการตายของ
หวัะโลก ทั้งสงคราม ความอดอยาก และการฆ่าตัวตายเพื่อหนีปัญหาชีวิตหรือความ
อดสู นัยหนึ่งคำถามดังกล่าวจึงสะท้อนสภาพบ้านเมืองในยุคสมัยนั้น ที่ประชากรราษฎร
ต้องเผชิญกับภัยสงคราม ความอดอยาก และเป็นทุกข์กับการดำเนินชีวิต ซึ่งสาเหตุหลัก
มาจากผู้ปกครองที่ไม่ใส่ใจดูแลประชาชน มุ่งแสวงหาอำนาจ ชื่อเสียง ความมั่งคั่งมากกว่า
ความสุขของประชาชน การที่หวัะโลกมาเข้าฝันจวงจื้อและเล่าสภาพชีวิตหลัง
ความตายที่น่าอภิมรย์เพราะไม่ต้องเผชิญกับความวุ่นวายของสังคม ไม่ต้องทำตามคำสั่ง
ของผู้ปกครอง ไม่มีชนชั้น ไม่ต้องทำงานตามหน้าที่ หรืออยู่ภายใต้เงื่อนไขใด ๆ เพื่อการ
มีชีวิตอยู่ แม้กระทั่ง เงื่อนไขที่ถูกมัดกับครอบครัว บิดามารดา เพื่อน หรือบุคคลอันเป็น
ที่รัก จึงเป็นการใช้อารมณ์ขันเสียดสีและประชดประชันโลกมนุษย์ที่ผู้คนมองว่าน่าพิง
ปรารถนาอย่างชัดเจน จะสังเกตได้ว่านอกจากจวงจื้อจะใช้สแล่หย่หวัะโลกเล่นแล้ว
ยังนำหวัะโลกมาหาหุ่นนอน ซึ่งอาจจะมองได้ว่าก่อนที่จวงจื้อจะได้สนทนากับหวัะโลก
ในความฝัน จวงจื้อน่าจะมิได้เชื่อในชีวิตหลังความตาย จึงมิได้แสดงอาการเกลียดกลัว
และไม่คาดคิดว่าหวัะโลกจะมาเข้าฝันจนได้สนทนากัน เรื่องเล่านี้นอกจากจะแสดง
การเสียดสีประชดประชันแล้ว ยังเป็นการใช้อารมณ์ขันเพื่อคลายความยึดมั่นที่ว่าชีวิตใน
โลกมนุษย์เป็นชีวิตที่น่าพึงปรารถนาเท่านั้นอีกด้วย

บทสรุป

จากการวิเคราะห์การเล่นใน**จวงจื๊อ**ข้างต้น ทำให้เห็นว่า อารมณ์ขึ้นกับการเล่น มีความเกี่ยวเนื่องสัมพันธ์กันอย่างมากไม่เพียงแต่การเข้าใจการเล่นจะนำไปสู่การเข้าใจลักษณะของอารมณ์ขึ้นที่จวงจื๊อใช้เป็นกลวิธีสำคัญในการปลดปล่อยมนุษย์สู่อิสระภาพการเล่นในฐานะที่เป็นเครื่องแสดงอิสรภาพอันหมายถึงการท่องหรือเล่นไปในโลกอย่างเป็นอิสระยังสะท้อนให้เห็นถึงสถานะบางอย่างของอารมณ์ขึ้นที่มีความสำคัญต่อการอธิบายแนวคิดทางปรัชญาของจวงจื๊อกล่าวคืออารมณ์ขึ้นในฐานะที่เป็นท่าทีของปราชญ์แต่ผู้เข้าใจโลกและเป็นอิสระจากพันธนาการต่าง ๆ เนื่องจากการเล่นหรือการท่องไปกับโลกเกิดขึ้นจากการเข้าใจความเป็นจริงของโลกว่ามีการแปรเปลี่ยนตลอดเวลา เมื่อทั้งผู้เล่นและผู้ร่วมเล่นได้ตระหนักถึงความจริงดังกล่าว และสามารถกระทำหรือแสดงออกถึงความเข้าใจรูปแบบที่แท้จริงของโลกที่ตนเองกำลังดำเนินอยู่ได้ แม้โลกที่กำลังดำเนินอยู่นั้นจะมีความเคร่งเครียด ไม่เป็นไปตามที่คาดหวังก็ตาม การที่มนุษย์กลับสามารถดำรงชีวิตอยู่ท่ามกลางความเจ็บปวดทรมานเหล่านั้นได้อย่างไม่รู้สีกัดขื่น เป็นทุกขนั้นหมายความว่า พวกเขายอมรับการแปรเปลี่ยนที่เกิดขึ้นได้ โดยมองการแปรเปลี่ยนทั้งหลายเป็นเหมือนเกม ๆ หนึ่งที่มีการแปรผันตลอดเวลา บางครั้งก็หมุนเวียนกลับมาพบเจอกันอีกครั้ง มนุษย์เราเป็นเพียงผู้เล่นในเกมที่ต้องคอยรักษาและผดุงให้ชีวิต โลก และสรรพสิ่งให้ดำเนินต่อไป นอกจากนี้ท่าทีแห่งการยอมรับและเข้าใจโลกดังกล่าว ยังแสดงถึงผู้ที่สามารถปฏิบัติหรือสร้างความกลมกลืนระหว่างตนเอง การกระทำ และโลกให้สัมพันธ์กันได้อย่างกลมกลืนเป็นธรรมชาติ ผ่านทักษะและลีลาแห่งการดำรงรักษาชีวิต โดยไม่ต้องใช้ความพยายาม แต่จะค่อย ๆ ซึมซับ และค่อย ๆ มีอิทธิพลต่อความเป็นอยู่ของมนุษย์ จนกลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตมนุษย์ ดังนั้น อารมณ์ขึ้นที่แสดงออกถึงการเข้าใจโลกและเป็นอิสระจึงไม่เพียงแต่ทำให้มนุษย์รู้ถึงความจริงบางอย่าง หรือได้รับประสบการณ์ที่มีผลกระทบต่อการดำเนินชีวิต อารมณ์ขึ้นในท่าที่ดังกล่าวยังได้สร้างกระบวนการขัดเกลามนุษย์แต่ละคนให้สามารถใช้ชีวิตและผดุงชีวิตของตนเองได้อย่างกลมกลืนและสัมพันธ์กับธรรมชาติหรือโลกที่เขาอยู่ดังที่**พ่อครัวตึง**ได้สะท้อนให้เห็นถึงปรากฏการณ์การเล่นหรือการท่องไปกับโลกที่ตนเองอยู่อย่างกลมกลืนและสัมพันธ์กัน

บรรณานุกรม

สุรติ ปรีชาธรรม. **จวงจื๊อฉบับสมบูรณ์ : เพชรน้ำหนึ่งแห่งอารยธรรมจีน**. พิมพ์ครั้งที่ ๒. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์โอเพ่นบุ๊ก, ๒๕๕๖.

สุวรรณา สถาอานันท์. **หลุนอี่ว : ขงจื๊อสนทนา**. พิมพ์ครั้งที่ ๒. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ โอเพ่นบุ๊กส์, ๒๕๕๔.

_____. **อารมณ์กับชีวิตที่ดีในปรัชญาขงจื๊อ**. กรุงเทพฯ : โครงการเผยแพร่ ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๕๗.

Carr, Karen L. and Ivanhoe, Philip J. "Chapter Four : Philosophical Style." In **The Sense of Antirationalism : The Religious Thought of Zhuangzi and Kierkegaard**, 129-148. New York : Seven Bridges Press, 2011.

Crandell, Michel. "On Walking without Touching the Ground : "Play" in the Inner Chapter of the Chuang-tzu." In **Experimental Essays on Chuang-tzu**, 101-124. Victor H. Mair, eds. Honolulu : University of Hawaii press, 1983.

Froese, Katrin. "Humour as the Playful Sidekick to Language in *the Zhuangzi*". In **Asian Philosophy : An International Journal of the Philosophical Traditions of the East** 23, 2 (April), 137-152, 2013.

Galvany, Albert. "Distorting the Rule of Seriousness : Laughter, Death, and Friendship in *the Zhuangzi*". In **Dao : A Journal of Comparative Philosophy** 8, 1 (March), 49-59, 2009.

Levinovitz, Alan. "**The Zhuangzi** and You 遊 : Defining and Ideal Without Contradiction". In **Dao : A Journal of Comparative Philosophy** 11, 4 (December), 479-496, 2012.

Mattice, Sarah A. "Philosophy Activity as Play". In **Metaphor and Metaphilosophy : Philosophy as Combat, Play, and Aesthetic Experience**, 47-81. Lanham : Lexington Books, 2014.

Morreal, John. eds. **The Philosophy of Laughter and Humor**, 4-9. New York : State University of New York Press, 1987.

Sellmann, James D. "Transformational Humor in *the Zhuangzi*." In *Wandering at Ease in the Zhuangzi*, 163–174. New York : State University of New York Press, 1998.

Watson, Burton. trans. *The Complete Works of Zhuangzi*. New York : Columbia University Press, 2013.

