

การเล่นในฐานะการกระทำ การมีปฏิสัมพันธ์ และกิจกรรมในคัมภีร์จวงจื่อ¹

Play as action, interaction, and activity in the *Zhuangzi*

ธนวัฒน์ วุฒิศิริศาสตร์²

Thanawat Wutthisirisart

[Received: 21/03/2566 Revised: 30/04/2566 Accepted: 24/05/2566]

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการเล่นในคัมภีร์จวงจื่อ และเสนอว่าการศึกษาการเล่นในคัมภีร์จวงจื่อในหลากหลายแง่มุมความหมายของการเล่น เช่น การเล่นในฐานะการกระทำ การเล่นในฐานะการมีปฏิสัมพันธ์ การเล่นในฐานะกิจกรรม เป็นต้น จะช่วยทำให้เข้าใจมโนทัศน์อิสรภาพในคัมภีร์จวงจื่อได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะอิสรภาพในเชิงที่เกี่ยวข้อกับการจัดการชีวิตเพื่อบรรลุเป้าหมายบางอย่าง มิใช่อิสรภาพในเชิงการคิดและอารมณ์ความรู้สึกซึ่งผ่านกระบวนการแปรเปลี่ยนทางจิตวิญญาณเพียงเท่านั้น โดยการเล่นสามารถเปิดความเป็นไปได้ต่างๆ ในชีวิตมนุษย์ที่แท้ผู้ชำนาญในการเล่นย่อมไม่จำเป็นที่จะต้องดำรงตนอย่างฤาษีป่าที่หลีกหนีห่างออกจากสังคม เพื่อหนีให้พ้นจากภัยอันตรายต่างๆ ในสังคม โดยแลกมาซึ่งการปิดกั้นตนเองจากความเป็นไปได้ต่างๆ ในชีวิต แต่มนุษย์ที่แท้ย่อมสามารถดำรงตนอย่างฤาษีบ้านได้ ซึ่งสามารถอยู่ร่วมท่ามกลางความแตกต่างหลากหลาย และความขัดแย้งทางคุณค่าต่างๆ ในสังคมได้อย่างคลาดแคล้วปลอดภัย และมีอิสรเสรีจบสิ้นอายุขัย

คำสำคัญ: คัมภีร์จวงจื่อ, การเล่น, อิสรภาพ, มนุษย์ที่แท้

¹ บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์มหาบัณฑิตเรื่อง “อิสรภาพและการเล่นในคัมภีร์จวงจื่อ” ภาควิชาปรัชญา คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

² นิสิตระดับมหาบัณฑิต ภาควิชาปรัชญา คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Master's Student, Department of Philosophy, Faculty of Arts, Chulalongkorn University

Abstract

This paper aims to study the notion of play in the *Zhuangzi* and proposes that by studying the notion of play in the *Zhuangzi* through multiple lenses and meanings of play such as play as action, play as interaction, and play as activity would help understand the notion of freedom in the *Zhuangzi* more clearly. Especially, freedom to navigate one's life to achieve certain goals; not limited to freedom in thoughts and feelings achieved through spiritual transformation. This paper argues that play can widen possibilities in life. Therefore, "a true person" who has mastered play does not need to live his life as a reclusive hermit who avoids society in the hope of avoiding the dangers incurred by society, inevitably trading off possibilities in life. However, a true person can also live his life as a "social hermit", who lives safely and freely among the plurality and competing values of society until the end of his life.

Keywords: *The Zhuangzi, Play, Freedom, True Person*

บทนำ

จวงจื่อเป็นนักปรัชญาชาวจีนที่เชื่อกันว่ามีชีวิตอยู่ในยุคชุนชิว-จ้านกั๋ว (771 – 221 ปีก่อนคริสต์ศักราช) ซึ่งเป็นยุคสมัยหนึ่งในประวัติศาสตร์จีนที่มีการรบราฆ่าฟันระหว่างรัฐน้อยใหญ่ต่างๆ ในยุคสมัยนั้นมีการต่อสู้ช่วงชิงการเป็นผู้นำทางความคิดระหว่าง “ร้อยโรงเรียนแห่งความคิด” อาทิ ขงจื่อ มั่วจื่อ นิตินิยม เต๋า เป็นต้น แต่ละสำนักต่างก็เสนอแนวทางการแก้ปัญหาบ้านเมืองและการดำรงชีวิตที่แตกต่างและโต้แย้งอยู่ในที่จวงจื่อเป็นนักปรัชญาสำนักเต๋าที่สวนแนวความคิดกระแสหลักอย่าง ขงจื่อ และ มั่วจื่อ โดยมองว่าความโกลาหลของสังคมในยุคสมัยนั้นเกิดจากการยึดติดกับการแบ่งแยกคุณค่าและความหมายที่มนุษย์อุปโลกน์ขึ้น ทำที่และพฤติกรรมเช่นนี้จึงเป็นพันนาการที่เหนี่ยวรั้งมนุษย์จนไม่สามารถดำรงชีวิตได้อย่างอิสระและสร้างสรรค์ สาระสำคัญใน *คัมภีร์จวงจื่อ* จึงมุ่งเน้นการถอดถอนพันนาการดังกล่าวเพื่อปลดปล่อยมนุษย์สู่อิสรภาพ อย่างไรก็ตาม ใน *คัมภีร์จวงจื่อ* บทใน หรือ 7 บทแรกในคัมภีร์ที่เชื่อกันว่าจวงจื่อเป็นผู้ประพันธ์เอง มีตัวบทที่บรรยายถึงคำพูดและอากัปกิริยาของปราชญ์เต๋าหรือ ‘มนุษย์ที่แท้’ ที่มีเพียงสื่อถึงการปลดปล่อยพันนาการดังกล่าวเท่านั้น แต่ยังมีนัยของการใช้ชีวิต “ท่องเที่ยว” หรือ “เล่น” ได้ทั้ง “เหนือโลก” และ “ภายในโลก” โดยปราศจากความยึดติด โปรงเบา ไร้กรรม และ เคลื่อนกลับไปกลับมาระหว่างเหนือโลกและภายในโลกได้อย่างเป็นอิสรภาพ ดังเช่นข้อความตอนหนึ่งที่ปรากฏใน *คัมภีร์จวงจื่อ*

ดังนั้นปราชญ์จึงออกกร่อนเร่พเนจร สำหรับท่านแล้ว ความรู้เป็นเมล็ดพันธุ์แห่งความวุ่นวาย คำสัญญาเป็นดั่งกาว ความรักใคร่เป็นเพียงการซ่อมแซมปะชุน และฝีมือเป็นเพียงพ่อค้าเร่ ปราชญ์ไม่มีแผนการ ดังนั้นความรู้จะมีประโยชน์อะไรสำหรับเขา? ไม่แกะสลักหุ่นแยก ดังนั้นกาวจะมีประโยชน์อะไรสำหรับเขา? ไม่ทุกขรือนกับความสูญเสีย ดังนั้นความรักใคร่จะมีประโยชน์อะไร? เขาไม่ละโมภเสาะหาสินค้า ดังนั้นการเร่ขายของจะมีประโยชน์อะไร? ทั้งสี่นี้เสมือนข้าวทิพย์ ข้าวทิพย์เป็นอาหารแห่งฟ้า ในเมื่อเขาได้รับทิพย์จากฟ้าแล้ว ดังนั้นมนุษย์จะมีประโยชน์อะไรสำหรับเขา? เขามีรูปเป็นมนุษย์แต่ไร้อารมณ์ของมนุษย์ เนื่องจากมีรูปเป็นมนุษย์จึงเข้าร่วมกับผู้อื่นๆ เนื่องจากไร้อารมณ์ของมนุษย์ ความถูกต้องและความผิดจึงไม่อาจกล่าวถึง ตำด้อยและสามัญ เขายังคงร่วมอยู่กับมนุษย์ ยิ่งใหญ่ไพศาล มีเพียงเขาที่ทำหนทางแห่งฟ้าให้กระจ่าง (คัมภีร์จวงจื่อ บทที่ 5)³

จากข้อความข้างต้น เป็นที่น่าสังเกตว่ามนุษย์ที่แท้มิได้บรรลุซึ่งอิสรภาวะเพียงเพื่อต้องการที่จะอยู่เหนือโลก กล่าวคือ หลุดพ้นจากพันธนาการและความโกลาหลต่างๆ ของโลก โดยการแปรเปลี่ยนทางความคิดและอารมณ์อันเป็นนามธรรมภายใน นั่นคือการบรรลุ ‘อิสรภาพเชิงลบ’ เพียงเท่านั้น ทว่ายังแฝงนัยของการกลับมายู่ในโลกด้วยมุมมองที่แตกต่างหลังจากที่ได้บรรลุแล้ว ซึ่งอิสรภาวะ และสามารถอยู่ร่วมอาศัยกับผู้คนในสังคม ท่ามกลางความแตกต่างหลากหลายและความอันตราย นั่นคือการบรรลุ ‘อิสรภาพเชิงบวก’ ความสามารถในการเที่ยวไปเที่ยวมาระหว่างเหนือโลกและภายในโลกดังกล่าวเป็นอิสรภาพซึ่งเผยแสดงให้เห็นผ่านมโนทัศน์การเล่นในคัมภีร์จวงจื่อ

นักวิชาการส่วนใหญ่ อาทิ อลัน พ็อกซ์⁴ และ แฟรงคลิน เพอร์กินส์⁵ เป็นต้น มักมองว่าการ “ท่อง” หรือ “เล่น” ดังกล่าวเป็นเพียงอิสรภาพในเชิงการคิดและอารมณ์ความรู้สึกซึ่งผ่านกระบวนการแปรเปลี่ยนทางจิตวิญญาณเท่านั้น มิใช่อิสรภาพที่เกี่ยวข้องกับการจัดการชีวิตเพื่อบรรลุเป้าหมายบางอย่าง ดังในข้อความตอนหนึ่งที่ปรากฏในคัมภีร์จวงจื่อ

“เพียงดำเนินคล้อยตามไปกับทุกสิ่ง ปลดปล่อยจิตใจเป็นอิสระ ยอมรับในสิ่งที่ไม่อาจหลีกเลี่ยง และหลอเลียงสิ่งที่อยู่ภายในนี้คือสิ่งที่ดีที่สุด ท่านยังกระทำสิ่งใดอีกเพื่อบรรลุภารกิจของท่าน ไม่มีอะไรดีไปกว่าการยอมรับในโชคชะตา นั่นช่างเป็นสิ่งที่ยากเย็นยิ่ง” (คัมภีร์จวงจื่อ บทที่ 4)⁶

³ สุรติ ปรีชาธรรม. (2556). จวงจื่อฉบับสมบูรณ์. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: โอเพ่นบุ๊กส์. หน้า 158.

⁴ Fox, A. (2003). Reflex and reflexivity: Wuwei in the Zhuangzi. In S. Cook (Ed.), *Hiding the world in the world: Uneven discourses on the Zhuangzi* (pp. 207-225). Albany: State University of New York Press.

⁵ Perkins, F. (2014). *Heaven and earth are not humane: The problem of evil in classical Chinese philosophy*. Bloomington: Indiana University Press.

⁶ สุรติ ปรีชาธรรม. (2556). จวงจื่อฉบับสมบูรณ์. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: โอเพ่นบุ๊กส์. หน้า 158.

ผู้เขียนตั้งข้อสังเกตว่า หากผู้ศึกษา*คัมภีร์จวงจื่อ* ถอดความหมายจากตัวบทตั้งที่ยกตัวอย่างมาข้างต้นในลักษณะตามตัวอักษร (Literal Sense) และเป็นเอกเทศต่อตัวบทอื่นๆ การถอดความหมายในลักษณะที่ละเอียดต่อการจับใจความนัยของ ‘การเล่น’ ดังกล่าว อาจนำไปสู่ความเข้าใจมโนทัศน์อิสรภาพใน*คัมภีร์จวงจื่อ* ที่ไม่ครบถ้วนสมบูรณ์ กล่าวคือ มีมิติการตีความอิสรภาพเชิงลบหรือเชิงบวกเพียงด้านเดียวเท่านั้น ซึ่งในมิติแรก ผู้ศึกษาอาจพิจารณาจากปราชญ์เต๋าที่นิยมการปลีกวิเวก ถอนตัวเองออกจากสังคม เพื่อรักษาไว้ซึ่งชีวิตตน อย่างไรก็ตาม การรักษาไว้ซึ่งชีวิตด้วยการปลีกวิเวกจากสังคมก็เป็นการจำกัดความเป็นไปได้ต่างๆ ในชีวิตด้วยเช่นกัน ผู้เขียนเห็นว่า การตีความมโนทัศน์อิสรภาพใน*คัมภีร์จวงจื่อ* ในมิติแรกเท่านั้น ไม่ใช่อิสรภาพที่ครบถ้วน และไม่อาจเรียกได้ว่าผู้นั้นสามารถผดุงชีวิตตนไว้ได้ ในบทความนี้เสนอว่า อิสรภาพที่เกี่ยวข้องกับการจัดการชีวิตเพื่อบรรลุเป้าหมายบางอย่าง ปรากฏผ่านการเล่น การเล่นสามารถเปิดความเป็นไปได้ต่างๆ ในชีวิต และทำให้ผู้เล่นสามารถรื่นรมย์และผดุงชีวิตตนไว้ได้ในสถานการณ์ต่างๆ ที่เข้าไปเกี่ยวข้อง

มี 2 คำถามสำคัญที่บทความนี้มุ่งเน้นตอบคือ ความหมายของ “การเล่น” ในปรัชญาของจวงจื่อ และ การเล่นใน*คัมภีร์จวงจื่อ* เป็นอย่างไร โดยเสนอว่า หากจะอาศัยแนวการวิเคราะห์*โหยว* เพื่อนำมาอธิบายการเล่นใน*คัมภีร์จวงจื่อ* อาจยังไม่เพียงพอ เพราะ*คัมภีร์จวงจื่อ* เป็นวรรณกรรมปรัชญาเชิงรหัสลับ ซึ่งต้องอาศัย “การอ่านระหว่างบรรทัด” เพื่อตีความนัยประกอบ ฉะนั้น การเล่นใน*คัมภีร์จวงจื่อ* จึงไม่อาจพิจารณาเพียงการใช้คำศัพท์ *โหยว* ตามที่ปรากฏในตัวบทต่างๆ เพียงเท่านั้น ยังมีหลากหลายข้อเขียนใน*คัมภีร์จวงจื่อ* ที่ถึงแม้ว่าจะไม่มีคำว่า*โหยว*ปรากฏ แต่ก็มียุทธศาสตร์ที่มุ่งสู่การเล่นด้วยเช่นกัน อาทิ ตัวบทต่างๆ ซึ่งบรรยายถึงช่างฝีมือที่แสดงฝีมือสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบต่างๆ เช่น ช่างไม้ซึ่งทำที่แขวนระฆังได้งามไร้ที่ติ ช่างทำตะขอของตระกูลต้าซือหมา ช่างทำล้อรถผู้ซึ่งสร้างสรรค์ผลงานได้ตั้งใจ เป็นต้น อย่างไรก็ตาม การเล่นอาจไม่ได้ถูกบรรยายในลักษณะของการมีปฏิสัมพันธ์เชิงสร้างสรรค์ระหว่างตนเองกับโลก สิ่งของ และผู้อื่นเพียงเท่านั้น แต่รวมถึงบทสนทนาระหว่างจวงจื่อกับฮู่จื่อ ระหว่างสามัญชนกับปราชญ์เต๋า ระหว่างเหยียนหุยกับ “ปราชญ์เต๋าขงจื่อ” ด้วยเช่นกัน ซึ่งสื่อถึงอากัปกริยาและท่าทีของมนุษย์ที่แท้ที่ปราศจากอารมณ์ของมนุษย์ บทสนทนาเหล่านี้เป็นการโต้ตอบผ่านบทสนทนาต่างๆ ด้วยความโปร่งเบา และ “ขี้เล่น” อันสะท้อนถึงทัศนคติที่สามารถวางเฉยต่อความรุ่มร้อนบีบคั้นของสถานการณ์ต่างๆ และอาจยังมีการเล่นในแง่มุมอื่นๆ ใน*คัมภีร์จวงจื่อ* นอกเหนือจากที่หยิบยกมาเบื้องต้นอีกด้วย บทความนี้จึงได้ศึกษาความหมายของ “การเล่น” จากนักวิชาการที่ศึกษาปรัชญาการเล่น (Philosophy of Play) เพื่อนำมาเป็นการรอบในการวิเคราะห์และอธิบายขยายความการเล่นในแง่มุมต่างๆ ใน*คัมภีร์จวงจื่อ*

โหยวในคัมภีร์จวงจื่อ

ตลอด*คัมภีร์จวงจื่อ* มีหลายบทที่จวงจื่อใช้คำศัพท์ *โหยว* (遊) ซึ่งแปลว่า “ท่องเที่ยว” หรือ “เล่น” เราสามารถเห็นตัวอย่างการใช้คำนี้ได้อย่างเด่นชัดจากชื่อของบทที่ 1 *เซี่ยว หยาว โหยว* (逍遙遊) ซึ่งแปลเป็น

“อิสระจร” ตามสำนวนแปลภาษาไทยของสุรติ ปรีชาธรรม และแปลเป็น “Free and Easy Wandering” ตามสำนวนแปลภาษาอังกฤษของเบอร์ตัน วัตสัน⁷ ซึ่งเป็นที่น่าพิจารณาอย่างยิ่งว่า บทที่ 1 อันเปิดบทด้วยเรื่องราวของพญามัจฉาคูณกลายร่างเป็นพญานกเผิงเหินสู่อากาศ สือความนัยสำคัญถึงการแปรเปลี่ยนจากสภาพสามัญไปสู่อิสระภาพ ซึ่งตัวบทอื่นๆ ใน*คัมภีร์จวงจื่อ* บทที่ 1 ก็ปรากฏการใช้คำว่า ไทหว เช่นกัน เช่น

เลียจื่อสามารถขี้ลมเหาะเหินล่องลมสุขสมคลายใจถึงสิบห้าวันจึงกลับคือสู่โลก บรรดาลาภยศทั้งปวงนั้น เขาหาได้กังวลสนใจไม่ แม้นเขาอาจหลีกเลี่ยงความตรากตรำลำบากในการเดินเท้า แต่ก็ยังต้องอาศัยบางสิ่งบางอย่างเป็นเครื่องนำพาไป หากเขายึดถือสัจธรรมแห่งฟ้าดินในการดำเนินไป ติดตามความแปรเปลี่ยนของปราณทั้งหก แลท่อง (ไทหว) ไปในอนันต์ไร้ขอบเขตเช่นนี้แล้ว ยังต้องพึงพาอาศัยสิ่งใดอีก? (*คัมภีร์จวงจื่อ* บทที่ 1)⁸

“เขา (ปราชญ์เต๋าเจียอีวี่) กล่าวว่า มีคนศักดิ์สิทธิ์อาศัยอยู่ ณ ชุนเขาภูเข่ออันไกลโพ้น ผิวกายขาวใสราวหิมะ อ่อนโยนเอียงอายราวดรุณีแรกรุ่ง คนผู้นี้ไม่กินธัญญาหารทั้งห้า สูดเพียงอากาศบริสุทธิ์ ดื่มเพียงน้ำค้างใสกลางหาว ป้ายปิ่นเคลือบเคล้าหมู่เมฆหมอก คบขี้มั่งกรท่อง (ไทหว) ไปยังทะเลใหญ่ทั้งสี่ ด้วยการเพ่งกระแสดิจิต ก็สามารถพิทักษ์สรรพสัตว์จากโรคภัยอันตรายนานา บันดาลความอุดมสมบูรณ์สู่โลกหล้า ข้าคิดว่าเป็นเรื่องเหลวไหล และไม่อาจเชื่อถือได้” (*คัมภีร์จวงจื่อ* บทที่ 1)⁹

เสี่ยวฟาน เอมี หลี¹⁰ ได้วิเคราะห์การใช้คำศัพท์ ไทหว ตามที่ปรากฏในตัวบทต่างๆ ใน*คัมภีร์จวงจื่อ* อาทิ การขี้เมฆหมอกท่องเทียว (ไทหว) ไปเหนือท้องทะเลทั้งสี่ของมนุษย์ที่แท้ ไบมีตของพ่อครัวตึงซึ่งเคลื่อนไหวอย่างอิสระเสรี (ไทหว) ในช่องว่างตามพังผืดและข้อต่อกระดูกของเนื้อวัว การเดินตุ้ม (ไทหว) ของเจียอีวี่พลางร้องตะโกนล้อขงจื่อถึงความอันตรายของการเทียวสอนสั่งคุณธรรม เป็นต้น ว่าต่างสื่อนัยถึงการเล่นและจิตวิญญาณความขี้เล่นของจวงจื่อ ถึงแม้จวงจื่อจะไม่ได้ให้อรรถาธิบายไทหวไว้อย่างชัดเจน ซึ่งทำให้เกิดแนวการตีความได้หลากหลายแง่มุม อย่างไรก็ตาม เอมี หลีเห็นพ้องกับนักวิชาการผู้ศึกษาจวงจื่อหลายท่านว่า แง่มุมหนึ่งที่ชัดเจนของ “การไทหว” คือการเคลื่อนไหวอย่างโปร่งโล่งเบาสบายอันเปล็ดเปล็นและปราศจากการฝืนกระทำ (อู่เหวย) ดัง “ฝูงปลากำลังแหวกว่ายเล่นอย่างมีความสุข” (*คัมภีร์จวงจื่อ* บทที่ 17)¹¹ ด้วย

⁷ Watson, B. (2013). *The complete works of Zhuangzi*. Columbia University Press.

⁸ สุรติ ปรีชาธรรม. (2556). *จวงจื่อฉบับสมบูรณ์*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: โอเพ่นบุ๊กส์. หน้า 98.

⁹ *เรื่องเดียวกัน*. หน้า 99-100.

¹⁰ Li, X. (2019). Playful You in the Zhuangzi and Six Dynasties Literati Writing. *British Journal of Chinese Studies*, 8(2), 1-28. <https://doi.org/10.51661/bjocs.v8i2.9>

¹¹ สุรติ ปรีชาธรรม. (2556). *จวงจื่อฉบับสมบูรณ์*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: โอเพ่นบุ๊กส์. หน้า 307.

เหตุนี้ “จึงมีคำกล่าวที่ว่า ปลาโลมกันในสายันที และมนุษย์ลี้มกันในวิถีแห่งเต่า” (คัมภีร์จวงจื่อ บทที่ 6)¹² ซึ่งผู้เขียนมองว่า ตัวบทดังกล่าวสื่อถึงการเคลื่อนไหวในพื้นที่ “ภายในโลก” ทั้งนี้ เอมี หลียังชี้ให้เห็นอีกแง่มุมของการไหวซึ่งเป็นการเคลื่อนไหวโผทะยานไปสู่พื้นที่ “เหนือโลก” ดังที่พญามัจฉาคุนกลายร่างเป็นพญานกเผิงกระพือปีกเหินสู่วเวหา “มุ่งสู่ทะเลสาบสวรรค์แห่งแดนใต้” (คัมภีร์จวงจื่อ บทที่ 1)¹³ ตลอดจนการเคลื่อนไหวของใบมีดของพ่อครัวดังใน “พื้นที่จำกัด” หรือก็คือช่องว่างระหว่างฟังผีดและข้อต่อกระดูกของเนื้อวัว ถึงแม้จะเป็นการไหวภายใต้ข้อจำกัดแต่พ่อครัวดังก็พบว่า “ยังเหลือพื้นที่ว่างมากมายให้ใบมีดได้เคลื่อนไหว (ไหว)” (คัมภีร์จวงจื่อ บทที่ 3)¹⁴ การไหวของพ่อครัวดังสื่อถึงการเล่นในพื้นที่เสมือน “เกม” ที่มีกฎกติกา

เอมี หลีวิเคราะห์ถึงความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นและพื้นที่ของการเล่น เมื่อการไหวคือการเล่นอันมีแง่มุมของ “การเคลื่อนไหว” เป็นสำคัญแล้ว การเคลื่อนไหวนั้นย่อมสามารถอ้างอิงถึง “กาลเทศะ” (space and time) บางอย่างด้วยกัน เจกเช่นเดียวกับ “การเล่น” ซึ่งสามารถอ้างอิงถึง “สนามเล่น” (playground) ได้เช่นกัน ทว่า เอมี หลีมองว่า การไหว/การเล่นที่แท้ตามทัศนะของจวงจื่อนั้นต้องมี 2 เงื่อนไขสำคัญ คือ (1) ต้องปลอดภัย และ (2) ต้องรื่นรมย์ ซึ่งการจะบรรลุเงื่อนไขทั้ง 2 นี้ได้จะต้องอาศัย “ทักษะ” (Skill) ซึ่งหล่อหลอมจากการฝึกฝนและความชำนาญการของผู้เล่น ดังที่พ่อครัวดังได้ฝึกฝนการผ่าเนื้อวัวมานานถึง 19 ปี และชำแหละวัวมาแล้วนับพันตัว หรือดังที่ปราชญ์เต๋าขงจื่อได้ชักท้วงเหยียนหุยกี้กำลังเดินทางเพื่อไปชักนำเจ้าครองแคว้นเหว่ย ในคัมภีร์จวงจื่อบันทึกไว้ว่า

“ข้า (เหยียนหุยกี้) ได้ยินมาว่า เหว่ยหวัง เจ้าครองแคว้นเหว่ยเยาว์วัยมาก กระทำการต่างๆ ตามอำเภอใจ ไม่คิดใคร่ครวญถึงการปกครองบ้านเมือง และไม่เห็นความผิดพลาดของตน ไม่รู้สึกใดๆ ต่อการนำพาประชาชนไปสู่หายนะ ประชาชนถูกเกณฑ์เข้าสู่สงครามล้มตายเกลื่อนกลาดมากมาย ราวเศษหญ้าวัชพืชของมเหีมา ประชาชนต่างไร้แห่งที่จะบ่าหน้าไปฟังฟัง ข้าได้ฟังคำสั่งสอนของอาจารย์ว่า ‘จงผละจากแผ่นดินที่อยู่ในระเบียบดีแล้ว มุ่งสู่แคว้นที่ตกอยู่ในวิกฤตวุ่นวาย ด้วยมีผู้บาดเจ็บป่วยไข้เนื่องแน่นตามประตูบ้านหมอ’ ข้าได้ยึดถือคำเหล่านี้เป็นหลักการชีวิต และหวังว่าจะสามารถฟื้นฟูแคว้นเหว่ยให้เป็นปกติสุข”

¹² เรื่องเดียวกัน, หน้า 173.

¹³ เรื่องเดียวกัน, หน้า 96.

¹⁴ เรื่องเดียวกัน, หน้า 126.

“อา” ของจื่ออูทาน “เมื่อเจ้าไปที่นั่น ก็มีแต่จะถูกประหาร เต่าไม่อาจมีสิ่งใดแทรกแซงปะปน เมื่อมันถูกแทรกแซงก็จะแตกแยกเป็นหลายทาง เมื่อมีหลายทางก็จะเกิดความวุ่นวาย เมื่อเกิดความวุ่นวายใหญ่หลวงก็จะกลายเป็นคนทุกข์ยากเดือดร้อน ความเดือดร้อนที่ไม่อาจเยียวยา มนุษย์ที่แท้แต่โบราณต้องแน่ใจเสียก่อนว่าตนได้เข้าถึงมันอย่างมั่นคงแล้ว จากนั้นจึงพยายามหิบบิ้นมันให้แก่ผู้อื่น เมื่อเจ้ายังไม่แน่ใจว่าเจ้าได้เข้าถึงสิ่งใด เจ้าจะเดือดร้อนไปใยกับการกระทำของทรราช? (คัมภีร์จวงจื่อ บทที่ 4)¹⁵

เหยียนหยุกกระตือรือร้นที่จะเข้าสู่สนามเล่น ซึ่งตามความหมายที่จวงจื่อสอนัยถึง ย่อมมีข้อจำกัดหรือกฎกติกาในการเล่นอยู่ในพื้นที่นั้น และอาจเป็นอันตรายและไม่น่าอภิรมย์สำหรับ “มือใหม่” กล่าวคือ มนุษย์ปุถุชนผู้ซึ่งยังไม่ชำนาญในการเล่น อุปมาประหนึ่งเด็กน้อยผู้ไม่ประสีประสานก็อยากเล่นไม้กระดก ซึ่งส้อมเสียบที่จะหกหล่นพกเข้าได้ ต่างจากมนุษย์ที่แท้ผู้ซึ่งเข้าถึงการเล่นอย่างมั่นคงแล้ว เอมี หลี่มองว่า การโหยว หรือ การเล่นตามที่จวงจื่อสื่อถึงนั้น คือทักษะอันสามารถผดุงชีวิตของผู้เล่นให้แคล้วคลาดปลอดภัยและอำนวยให้ผู้เล่นเกิดความรื่นรมย์ได้ในพื้นที่เล่นแห่งนั้น ในคัมภีร์จวงจื่อยังได้บันทึกถึงความไม่ประสีประสานก็อยากเล่นของมือใหม่ไว้เพิ่มเติมดังนี้

“ท่านเคยได้ยินเรื่องตักเตนตำข้าวที่กวัดแกว่งแขนอย่างเกรียวกราดต่อหน้าธมมาที่กำลังแล่นเข้ามา โดยหารู้ไม่ว่าไม่อาจหยุดมันได้ นี่เป็นการประเมินปัญญาความสามารถของตนสูงส่งเกินจริง พึงรอบคอบระวังไว้ หากท่านรุกร้าด้วยการแสดงสติปัญญาความสามารถอย่างสิ้นเหลือ ท่านก็จะตกอยู่ในอันตราย

“ท่านรู้หรือไม่ว่าผู้ฝึกเสื่อทำอะไร เขาไม่กล้าให้สัตว์เป็นๆ แก่เสื่อกิน เนื่องจากกลัวว่ามันจะเรียนรู้รสชาติแห่งความดุร้ายจากการสังหาร เขาไม่กล้าให้สัตว์ทั้งตัวแก่มัน ด้วยกลัวว่ามันจะเรียนรู้รสชาติของความดุร้ายจากการฉีกกระชาก เขาจะเฝ้าประเมินความอยากกระหายของเสื่อ และทำความเข้าใจอุปนิสัยอันดุร้ายของมันอย่างถ่องแท้ เหล่าเสื่อนั้นต่างสายพันธุ์กับมนุษย์ แต่ท่านก็ยังสามารฝึกฝนมันให้เชื่องกับผู้คนด้วยการคล้อยตามมันไป ผู้ที่ถูกสังหารนั้น คือผู้ที่ต่อต้านขัดขวางมัน (คัมภีร์จวงจื่อ บทที่ 4)¹⁶

เอมี หลี่ได้วิเคราะห์ถึงความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นและพื้นที่ของการเล่นต่อไปว่า โหยว ในคัมภีร์จวงจื่อ นั้น นอกจากจะอธิบายได้ในแง่มุมของการเล่นภายในพื้นที่ที่มีข้อจำกัด หรือ “ภายในโลก” ดังที่ได้อ้างถึง

¹⁵ เรื่องเดียวกัน, หน้า 132.

¹⁶ เรื่องเดียวกัน, หน้า 143.

มาแล้ว จวงจื่อยังได้กล่าวถึงการโหยวไปสู่พื้นที่ “ไร่ขอบเขต” “หมู่บ้านแห่งความว่างเปล่า” “ทุ่งกว้างอันแว้ง
ว่าง” หรือ “เหนือโลก” ไว้เช่นกัน ดังที่ขงจื่อส่งจื่อกังให้ไปช่วยพิธีศพของจื่อซังอู่ หนึ่งในสามปราชญ์เต๋า
ผู้เสียชีวิตลง แต่จื่อกังกลับพบว่าปราชญ์เต๋าที่เหลือทั้ง 2 ผู้เป็นสหายกลับร้องเพลงดีดพิณต่อหน้าศพ ใน
คัมภีร์จวงจื่อบันทึกไว้ว่า

อา เจ้าซังอู่!

อา เจ้าซังอู่!

ท่านได้กลับคืนสู่สัจรูปของท่านแล้ว

ขณะที่พวกเรายังเป็นมนุษย์อยู่ โอ!

จื่อกังถลันเข้าไปแล้วถามว่า “ข้าขอละลาบละล้งถาม นี่เป็นพิธีกรรมอะไรกัน การตะโกน
ร้องเพลงต่อหน้าศพเช่นนี้”

ทั้งสองหันมองหน้ากันและหัวเราะขึ้น “เจ้านี้จะมีรู้อะไรเกี่ยวกับความหมายของพิธีกรรม?”

จื่อกังกลับมาและเล่าสิ่งที่ประสบแก่ขงจื่อ “คนพวกนี้เป็นคนชนิดไหนกันแน่?” เขาถามขึ้น
“พวกเขาไม่แยแสต่อมารยาทอันเหมาะสม ไม่ใส่ใจต่อกิริยาภายนอก แม้สีหน้าก็ปราศจากความทุกข์
โศก พวกมันตะโกนร้องเพลงต่อหน้าศพ ข้าไม่อาจสรรหาคำมาเรียก พวกเขาเป็นคนเยี่ยงใรหรือ?”

“มนุษย์เยี่ยงพวกเขานี้” ขงจื่อกล่าว “ท่องเทียวพเนจร (โหยว) อยู่พื้นที่เหนือโลก สำหรับ
มนุษย์เยี่ยงข้านี้ยังวนเวียนอยู่ในโลก การอยู่เหนือโลกและในโลกนี้ไม่อาจมาบรรจบพบกัน ข้าช่างโง่
เขลาที่ส่งเจ้าไปแสดงความอาลัย แม้ในบัดนี้พวกเขาก็ได้เป็นสหายกับผู้สร้างสรรค์สรรพสิ่ง และบรรสาน
อยู่กับลมหายใจของฟ้าและดิน พวกเขาเห็นชีวิตเป็นเพียงเงื่องอก เป็นหูดตาปลาที่ปูดโปน และเห็น
ความตายเป็นดั่งแผลและฝีหนองที่แตกออก

“สำหรับมนุษย์เช่นพวกเขานี้ ปราศจากคำถามเรื่องจะเลือกเอาชีวิตหรือความตาย พวกเขา
ได้หยิบยืมรูปจากสรรพชีวิตมาพำนักในเรือนกาย พวกเขาได้หยิบยืมรูปจากสรรพชีวิตมาพำนักใน
เรือนกาย พวกเขาลืมดับ ม้าม ลืมหู ตา ลืมการหมุนเวียนหันเหียน สิ้นสุดและเริ่มต้นใหม่อีกครั้ง ไม่รู้
ว่าเริ่มต้นหรือสิ้นสุดสัญญาจะไปอย่างเสรี (โหยว) เหนือฝุ่นธุลีของโลก และปลดปล่อยเป็นสุขอยู่ใน

กิจกรรม เหตุใดพวกเขาจะต้องมาวิตกกวนวายกับพิธีกรรมอันไร้สาระของโลก และสร้างแสดงเพื่อให้ดูดีต่อสายตาของผู้คนสามัญด้วยเล่า?” (คัมภีร์จวงจื่อ บทที่ 6)¹⁷

เอมี หลีขยายความตัวบทได้ว่า พื้นที่ในโลกที่ขงจื่อและจื่อกั๋งดำรงอยู่นั้นคือพื้นที่ที่มีขอบเขต กฎกติกา คุณธรรม พิธีกรรม กฎหมายและโทษทัณฑ์ของผู้ปกครอง ตลอดจนค่านิยมของสังคม ชื่อเสียง เงินทอง ครอบไว้อยู่ มนุษย์ปฤชณผู้อยู่ในสังคมยอมเสี่ยงต่อการประสพภัยอันตรายต่างๆ เหล่านี้ ต่างจากมนุษย์ที่แท้ผู้ซึ่งสามารถอยู่ร่วมและอยู่รอดท่ามกลางความอลหม่านของโลก ด้วยการโหยวในพื้นทีในโลก ดำรงตนเยี่ยง “ฤาษีบ้าน” (Social Hermit) ผู้ที่ไม่จำเป็นต้องหลีกหนีห่างจากสังคม แต่ก็สามารถเที่ยวไปมาระหว่างในโลกและเหนือโลกได้ พื้นที่เหนือโลกนี้เองที่มนุษย์ที่แท้ได้ฝึกอารมณ์และความเต็มแท้ของตนไว้มิให้ถูกกล้ำกรายโดยมายาและความรุ่มร่ามบิ่บคั้นของโลก มนุษย์ที่แท้ผู้ที่บรรลุถึงทักษะในการโหยวโดยบริบูรณ์แล้วนี้เองจึงสามารถผดุงชีวิตตนไว้ได้จวบสิ้นอายุขัย

เอมี หลีสรุปข้อเสนอของเธอว่า การโหยวนั้นคือการเล่นในแง่มุมของการเคลื่อนไหว ซึ่งในคัมภีร์จวงจื่อได้เผยให้เห็น 2 พื้นที่ของการเล่นที่มนุษย์ที่แท้สามารถเที่ยวไปเที่ยวมาอย่างอิสระเสรี นั่นคือ “ในโลก” และ “เหนือโลก” หนึ่ง ด้วยแนวการวิเคราะห์พื้นที่ของการเล่นดังกล่าว เอมี หลีเสนอว่า โหยวในคัมภีร์จวงจื่อสามารถเข้าใจได้ 5 แง่มุมดังนี้ (1) การเคลื่อนไหวด้วยความโปร่งโล่งเบาสบายและเป็นธรรมชาติ; (2) พฤติกรรมและอารมณ์ขี้เล่น; (3) ข้อจำกัดในพื้นที่เสมือนเกมซึ่งต้องอาศัย “สุดยอดทักษะ” ในการฟันฝ่า; (4) การเฝะยานด้วยจินตนาการไปสู่พื้นที่เหนือโลก; (5) มนุษย์ที่แท้ผู้อยู่ร่วมภายในโลกอย่างรื่นรมย์

การเล่นตามทัศนะของโทมัส เอส เฮนริกส์

ในงาน *Play and the Human Condition* (2015)¹⁸ โทมัส เอส เฮนริกส์ได้สำรวจทัศนะของนักวิชาการต่างๆ ที่มีต่อแง่มุมของการเล่น และนำเสนอทัศนะของเขาว่า การเล่นเป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้มนุษย์บรรลุความหมายภายในหรือความสมบูรณ์ของชีวิตตน (Self-actualization) โดยมนุษย์สามารถใช้การเล่นเพื่อท้าทายขอบเขตของความเป็นไปได้ต่างๆ ในชีวิตเพื่อพัฒนาวิทยาศาสตร์ในการใช้ชีวิตให้เหมาะสม เฮนริกส์สนับสนุนทัศนะของโยฮัน ฮุยซิงกา¹⁹ นักวิชาการด้านปรัชญาของการเล่นคนสำคัญซึ่งมองว่า การเล่นเป็นสิ่งที่เผยแสดงรากเหง้าของวัฒนธรรมในแต่ละสังคม ฮุยซิงกาใช้คำว่า “ห้วงแห่งมนตรา” (Magic Circles) เพื่อบรรยายชั่วขณะที่ผู้เล่นกำลังจะเล่น เสมือนผู้เล่นต่างถูกดูดจากโลกแห่งความจริงไปสู่โลกแห่งความ

¹⁷ เรื่องเดียวกัน, หน้า 172-173.

¹⁸ Henricks, T. S. (2015). *Play and the Human Condition*. University of Illinois Press.

¹⁹ Huizinga, J. (1970). *Homo ludens: a study of the play element in culture*. Maurice Temple Smith.

เป็นไปได้ที่ผู้เล่นสามารถจำลองรูปแบบการใช้ชีวิตต่างๆ ได้อย่างปลอดภัย การเล่นเกมจึงมีอิทธิพลอย่างมากต่อการกลมเกลียวสังคมและวัฒนธรรมของมนุษย์ มิใช่เพียงในแง่ของการผลิตซ้ำวัฒนธรรมที่มีแต่เดิมเท่านั้น แต่การเล่นยังสามารถสร้างบริบททางสังคมและวัฒนธรรมใหม่ได้ด้วยเช่นกัน เฮนริกส์เห็นตรงกันกับฮุยซิงกาว่า มนุษย์สามารถใช้การเล่นเป็นจุดอ้างอิงในการใช้ชีวิตเพื่อช่วยให้เห็นชีวิตในรูปแบบที่ควรใช้หลากหลายรูปแบบ

อย่างไรก็ดี เมื่อกลับมาสู่คำถามสำคัญที่เฮนริกส์รวมถึงผู้เขียนเองพยายามตอบคือ “การเล่นนั้นคืออะไรกันแน่?” ในเมื่อมนุษย์เรามีการกล่าวถึงการเล่นในหลากหลายแง่มุมและต่างบริบทอยู่ตลอด ไม่ว่าจะเป็นในฐานะกิจกรรมซึ่งถูกออกแบบมาอย่างเฉพาะเจาะจงเพื่อการเล่นและความบันเทิง อาทิ เล่นเกม เล่นกีฬา เล่นละคร การละเล่น เป็นต้น หรือจะเป็นในฐานะท่าทีหรืออารมณ์อย่างความขี้เล่นกระเซ้าเย้าแหย่ เป็นต้น อันหนึ่งการเล่นยังมีมิติที่ลึกและครอบคลุมหลากหลายแง่มุม เมื่อมนุษย์สามารถนำพาการกระทำหรือกิจกรรมใดๆ ก็ตาม มาประยุกต์ด้วยบริบทของการเล่นได้อีกด้วย ถึงแม้การกระทำ/กิจกรรมนั้นๆ จะไม่ได้มีจุดประสงค์เพื่อการเล่นและความบันเทิงอย่างเฉพาะเจาะจง อาทิ เดินเล่น คุยเล่น ขับรถเล่น การแข่งขันกินดื่ม ตลอดจนกามกริธา เป็นต้น จะเห็นได้ว่า การเล่นนั้นสามารถถูกมองและพิจารณาได้ในหลากหลายแง่มุม การเล่นจึงไม่อาจถูกมองในฐานะแง่มุมหนึ่งๆ เพียงเท่านั้น เฮนริกส์จึงนำเสนอกรอบการวิเคราะห์การเล่นซึ่งถูกมองอย่างครอบคลุมผ่าน 6 มุมมอง กล่าวคือ การเล่นในฐานะการกระทำ (Play as Action); การเล่นในฐานะการมีปฏิสัมพันธ์ (Play as Interaction); การเล่นในฐานะกิจกรรม (Play as Activity); การเล่นในฐานะท่าที (Play as Disposition); การเล่นในฐานะประสบการณ์ (Play as Experience); การเล่นในฐานะบริบท (Play as Context)

ในบทความนี้ ผู้เขียนขอหยิบยกเพียง 3 มุมมองแรกของเฮนริกส์มาอภิปราย นั่นคือ การเล่นในฐานะการกระทำ การเล่นในฐานะการมีปฏิสัมพันธ์ และการเล่นในฐานะกิจกรรม เพราะผู้เขียนมองว่า ทั้ง 3 มุมมองนี้เป็นการมองการเล่นในเชิงกายภาพ (Physical) ซึ่งเมื่อนำมาฉายการเล่นใน*คัมภีร์จวงจื่อ* จะช่วยอธิบายภาพที่เกี่ยวข้องกับการจัดการชีวิตเพื่อบรรลุเป้าหมายบางอย่าง หรืออธิบายภาพเชิงบวกใน*คัมภีร์จวงจื่อ* ได้ชัดเจน ในขณะที่ 3 มุมมองหลังของเฮนริกส์เป็นการมองการเล่นในเชิงจิตใจ (Psyche) ที่อาจต้องอาศัยมุมมองการเล่นในเชิงกายภาพประกอบการวิเคราะห์ด้วยถึงจะเห็นอธิบายภาพเชิงบวกใน*คัมภีร์จวงจื่อ* ได้ชัดเจน ผู้เขียนจึงขอละไว้สำหรับบทความนี้

1. การเล่นในฐานะการกระทำ (Play as Action)

การเล่นสามารถถูกมองในฐานะการกระทำบางสิ่งบางอย่างต่อตนเองและโลกด้วยความมีสติ (Conscious) ซึ่งบุคคลอื่นอาจแลเห็นการเคลื่อนไหวของร่างกายอย่างเฉพาะเจาะจงและมีรูปแบบ เช่น การเหวี่ยงและรับลูกบอลกับฝ่าผนัง เฮนริกส์มองว่า การเล่นในฐานะการกระทำมี 2 ลักษณะ นั่นคือ (1) การแปรเปลี่ยน (Transformation) ซึ่งหมายถึงผู้เล่นได้แปรเปลี่ยนเจตจำนงของตนอันเป็นนามธรรมในระดับภายใน (Subjective) ไปสู่การกระทำบางสิ่งบางอย่างอันมีสิ่งภายนอกรองรับผลแห่งการกระทำนั้น (Objective) เพื่อที่จะทดสอบและขัดเกลาทักษะของตน เช่น ผู้เล่นมีเจตจำนงที่จะเล่นลูกบอล เจตจำนงอันเป็นนามธรรมนั้นได้แปรเปลี่ยนไปสู่การกระทำซึ่งมีสิ่งภายนอกรองรับผลแห่งการกระทำนั้น นั่นคือ ลูกบอลที่ถูกปา และผนังที่ถูกลูกบอลกระทบ; (2) การถูกดูดกลืน (Consummation) นั่นคือ การที่ผู้เล่นมีความสนใจและจดจ่อเฉพาะเพียงสิ่งที่ตนกำลังกระทำ เพราะโดยทั่วไปแล้วบริบทของการเล่นจะอาศัยการตอบสนองของผู้เล่นต่อกาลเทศะ ณ ปัจจุบันขณะ เช่น เมื่อปาลูกบอลกระทบผนังแล้ว ลูกบอลนั้นย่อมกระดอนกลับมา ซึ่งกระตุ้นให้ผู้เล่นเผลอตัวเข้ารับลูกบอลนั้น

2. การเล่นในฐานะการมีปฏิสัมพันธ์ (Play as Interaction)

การเล่นสามารถถูกมองในแง่มุมมองของการมีปฏิสัมพันธ์ต่อโลก สิ่งของ และผู้คน เฮนริกส์อธิบายว่า เวลาที่เรากล่าวถึงการเล่นหนึ่งๆ เรามักจะต้องกล่าวว่า การเล่นนั้นเล่นกับอะไรหรือเล่นกับใครอยู่เสมอ ด้วยเหตุนี้ การเล่นจึงสามารถถูกมองในแง่มุมมองของการมีปฏิสัมพันธ์ไปมาระหว่างผู้เล่นและวัตถุของการเล่น หรือคู่เล่น (Playmates) ซึ่งการมีปฏิสัมพันธ์ไปมานี้อาจขยายความเพิ่มเติมได้ว่า เป็นรูปแบบของการแลกเปลี่ยนสื่อสาร เพราะผู้เล่นมิเพียงเป็นผู้กระทำโดยฝ่ายเดียว แต่ก็ยังเป็นผู้ถูกกระทำและตอบสนองกลับคืนด้วย เฮนริกส์มองว่า การเล่นในฐานะการมีปฏิสัมพันธ์มี 2 ลักษณะ นั่นคือ (1) การแข่งขัน (Contestive) ซึ่งเฮนริกส์หยิบยกทัศนะของฮุยซิงกาขึ้นมาเสริมว่า บ่อยครั้งการเล่นมักถูกพัฒนาไปเป็นการแข่งขันเพื่อให้ได้มาซึ่งบางอย่าง เช่น รางวัล หรือเพื่อการเผยแพร่ซึ่งบางอย่าง เช่น ทักษะหรือบุคลิกภาพบางอย่างที่เหนือกว่าคู่เล่นหรือตัวเองในอดีต (แข่งขันกับตัวเอง); (2) ความคาดเดาไม่ได้ (Unpredictability) เมื่อผู้เล่นมีปฏิสัมพันธ์ต่อวัตถุของการเล่นหรือคู่เล่น กล่าวคือ เมื่อผู้เล่นกำลังเล่นกับสิ่งภายนอก ผู้เล่นย่อมไม่อาจคาดหวังการตอบสนองในรูปแบบเดิมได้ทุกที่ทุกเวลา เพราะสิ่งภายนอกต่างมีภววิทยาของตน การตอบสนองที่ผู้เล่นได้รับกลับมามีความประหลาดใจให้ได้ และจึงเป็นธรรมชาติของการเล่น เช่น ในกรณีของนักหมากรุก เขาอาจเลือกที่จะเล่นทั้งหมากสีดำและหมากสีขาวด้วยตัวคนเดียวเพื่อลับฝีมือ หากแต่การเล่นด้วยตัวคนเดียวไม่อาจสร้างความประหลาดใจให้แก่เขาได้ เพราะเขาคงเดี๋ยวนั้นเป็นผู้กำหนดว่าควรจะไปไหนมาไหน

ตาเดินของเขาเองอย่างไร ในเกมอย่างหมากรุกแล้ว ย่อมเป็นการสนุกกว่าหากมีคู่แข่งที่ต่างผลัดกันรุกและผลัดกันแก้หมากของอีกฝ่าย

3. การเล่นในฐานะกิจกรรม (Play as Activity)

การเล่นสามารถถูกมองในแง่มุมมองที่กว้างมากกว่าการกระทำและการมีปฏิสัมพันธ์ดังที่เฮนริกส์ได้อธิบายมา โดยการเล่นในฐานะกิจกรรมนี้เป็นการมองการเล่นในแง่มุมมองของกาลเทศะอันจำแนกเฉพาะ ซึ่งในแต่ละกิจกรรมหนึ่งๆ มนุษย์ในแต่ละสังคมและวัฒนธรรมจะมีชุดความเข้าใจแรกๆ การเล่นในฐานะกิจกรรมนั้นๆ มีองค์ประกอบอะไรบ้าง เช่น เมื่อกล่าวถึงเกมหมากรุก โดยทั่วไปเราทราบกันดีว่า เป็นการเล่นในฐานะกิจกรรมที่เล่นกัน 2 คน ต่างฝ่ายต่างควบคุมหมากสีดำ-ขาว แต่ละตัวหมากมีรูปแบบการเดินที่แตกต่างกันออกไป ผู้เล่นสามารถเลือกที่จะเล่นโดยจับเวลาหรือไม่ก็ได้ เป็นต้น ทั้งนี้ นอกจากกติกาแล้ว ในแต่ละกิจกรรมก็อาจมีวัฒนธรรมและการถือมารยาทที่ถูกรวมในชุดความเข้าใจแรกนี้ด้วยเช่นกัน ซึ่งจะเป็นสิ่งที่ผู้เล่นถูกคาดหวังให้ถือปฏิบัติด้วย เช่น ในเกมหมากรุก หากผู้เล่นฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งพลาดท่า (Blunder) เสีย 'ควีน' ซึ่งเป็นหมากแม่ทัพที่ทรงพลังที่สุดของแต่ละฝ่ายไปโดยง่าย ตามมารยาทแล้ว ฝ่ายที่พลาดท่าควรขอยอมแพ้ เพราะหากฝืนเล่นต่อก็จะเป็นการเล่นด้วยสถานการณ์ที่เสียเปรียบเป็นอันมาก และอาจถูกมองว่าเป็นการทำให้อีกฝ่ายเสียเวลา ฉะนั้น การเล่นในฐานะกิจกรรมจึงเป็นแง่มุมมองการเล่นอย่างเป็นโครงข่ายและซับซ้อนขึ้นกว่าการมองในฐานะการกระทำหรือการมีปฏิสัมพันธ์หนึ่งๆ เท่านั้น เฮนริกส์มองว่า การเล่นในฐานะกิจกรรมมี 2 ลักษณะ นั่นคือ (1) การจัดระเบียบตัวเอง (Self-regulated) ซึ่งหมายถึงการคลี่คลายขยายตัวของพัฒนาการในกิจกรรมนั้นๆ ในขณะที่การเล่นดำเนินไป ซึ่งแต่ละกิจกรรมย่อมต้องมีกฎกติกาหรืออำนาจในการจัดระเบียบตัวเองอยู่; (2) การถูกแบ่งออกเป็นระยะ (Episodic) ซึ่งอาจได้รับการอำนวยโดยการจัดระเบียบตัวเองของกิจกรรมนั้น ภายใต้อิทธิพลดังกล่าว การเล่นในแต่ละช่วงของกิจกรรม นั่นคือ การตอบสนองกันไปมาระหว่างผู้เล่น วัตถุประสงค์ของการเล่น และผู้เล่นจะมีมิติที่แตกต่างกันออกไป เช่น เกมหมากรุก ซึ่งสามารถแบ่งการคลี่คลายของพัฒนาการในเกมออกเป็น 3 ระยะคือ การเปิดหมาก กลางกระดาน และปลายกระดาน ซึ่งเกิดจากการที่ต่างฝ่ายต่างเดินหมากของตัวเองและผลัดกันกินหมากของอีกฝ่าย ถึงแม้ว่า ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายยังเล่นอย่างเข้าไปข้างหน้า นั่นคือ การผลัดกันเดินและกินหมากของอีกฝ่าย แต่การเล่นในแต่ละระยะจะมีกลยุทธ์ ความซับซ้อน และประสบการณ์ในการเล่นที่แตกต่างกันออกไป

4. การเล่นในฐานะการกระทำ การมีปฏิสัมพันธ์ และกิจกรรมในคัมภีร์จวงจื่อ

4.1 การเล่นในฐานะการกระทำ (Play as Action) ในคัมภีร์จวงจื่อ

ตัวบทพ่อครัวตั้งเป็นตัวอย่างสำคัญที่ฉายให้เห็นว่า การเล่นใน*คัมภีร์จวงจื่อ*มีหลากหลายแง่มุม ใน*คัมภีร์จวงจื่อ*บันทึกไว้ว่า

พ่อครัวตั้งฆ่าแหละวัวให้แก่เหวินฮู่จวิน ทุกท่วงท่าในการขยับมือ เขยื้อนไหล่ เคลื่อนสองเท้า เขยิบเข้า จรดมิดกรีดเฉือนอย่างมีจังหวะจะโคน รวากับการแสดงระบำแห่งซังหลิน หรือการคลอไปตามท่วงทำนองเพลงแห่งจิงโส่ว

“ช่างยอดเยี่ยมเหลือเกิน! ฝีมือช่างสูงล้ำยิ่ง” เหวินฮู่จวินกล่าวอุทาน

พ่อครัวตั้งวางมีดลง พลังกล่าวตอบ “ข้าเพียงคำนึงถึงเต๋า ซึ่งเหนือกว่าความเชี่ยวชาญครั้งแรกที่ฆ่าฆ่าแหละวัว สิ่งปรากฏต่อสายตาข้าคือร่างวัว หลังจากนั้นสามปี ข้าก็ไม่เห็นร่างวัวอีกต่อไป ทว่าบัดนี้ ข้าใช้เพียงจิต ไม่ใช่สายตาในการเพ่งมอง สัมผัสรับรู้และความเข้าใจล้วนสะดุดหยุดลงสิ้น ปล่อยจิตเคลื่อนไปตามความปรารถนา ข้าเคลื่อนไหวไปตามวิถีทางของธรรมชาติข้าแรกสู่ช่องว่าง จรดมิดกรีดผ่านไปตามช่องเปิดใหญ่ เลื่อนไหลลื่นไปตามหนทางที่อำนาจ ดั่งนี้ ข้าจึงไม่เคยกระทบถูกพังผืดหรือเส้นเอ็น อย่าวว่าแต่ข้อกระดูกเลย (*คัมภีร์จวงจื่อ* บทที่ 3)²⁰

การฆ่าแหละเนื้อวัวของพ่อครัวตั้งถูกบรรยายโดยจวงจื่ออันกอบปรด้วย “การเคลื่อนไหว” (Movement) ที่ประณีตและมีจังหวะจะโคน ซึ่งชัดเจนว่าจวงจื่อได้เขียนอุปมาต่อท้ายด้วยว่า “ราวกับการแสดงระบำแห่งซังหลิน หรือการคลอไปตามท่วงทำนองเพลงแห่งจิงโส่ว” เฮนริกส์ให้แนวทางไว้ว่า การเล่นในฐานะการกระทำนั้นมี 2 ลักษณะ นั่นคือ (1) การแปรเปลี่ยน (Transformation) และ (2) การถูกดูดกลืน(Consummation)

สำหรับการแปรเปลี่ยนนั้น เป็นที่ชัดเจนดังพ่อครัวตั้งสาธยายว่า พ่อครัวตั้ง “ใช้เพียงจิต” อันเป็นเจตจำนงของตนซึ่งเป็นนามธรรมภายใน แปรเปลี่ยนไปสู่การกระทำภายนอก นั่นคือ การฆ่าแหละเนื้อวัว อีกทั้ง ในระหว่างที่พ่อครัวตั้งลงมือฆ่าแหละนั้น พ่อครัวตั้งนั้นก็ “ไม่ใช่สายตาในการเพ่งมอง สัมผัสรับรู้และความเข้าใจล้วนสะดุดหยุดลงสิ้น ปล่อยจิตเคลื่อนไปตามความปรารถนา” ซึ่งเป็นที่ชัดเจนแจ่มแจ้งเช่นเดียวกันว่า พ่อครัวตั้งได้เข้าสู่การเล่นในฐานะการกระทำแล้ว เพราะในระหว่างที่ลงมือ/เล่นอยู่นั้น พ่อครัวตั้งเพียงจัดการกับภาวะการณ์ในปัจจุบันเท่านั้น คือ จรดมิดกรีดผ่านด้วยความพิถีพิถันที่จะไม่ให้ใบมีดกระทบถูกกระดูก พังผืด ตลอดจนเส้นเอ็น ในขณะที่กำลังเล่นอยู่นั้น พ่อครัวตั้งไม่ได้พะวงว่า เขาคือใคร เขาอยู่ที่ไหน เขาอยู่กับใคร รางวัลที่เขาจะได้รับหลังการฆ่าแหละเนื้อวัวคืออะไรบ้าง ฉะนั้น การฆ่าแหละเนื้อวัวของพ่อครัวตั้งจึงสามารถถูกมองในแง่มุมของการเล่นในฐานะการกระทำ เนื่องจากมีครบทั้ง 2 ลักษณะตามที่เฮนริกส์ให้แนวทางไว้

ทว่า การเล่นในฐานะการเคลื่อนไหวใน*คัมภีร์จวงจื่อ*มีแง่มุมหนึ่งที่เพิ่มเติมจากกรอบการวิเคราะห์ของเฮนริกส์ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความเฉพาะตัวของการเล่นในฐานะการเคลื่อนไหวใน*คัมภีร์จวงจื่อ* นั่นคือ ความ

²⁰ สุริติ ปรีชาธรรม. (2556). *จวงจื่อฉบับสมบูรณ์*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: โอเพ่นบุ๊คส์. หน้า 125-126.

โปร่งโล่งเบาสบายและเป็นธรรมชาติ (leisurely and spontaneously) ตามที่ เอมี หลี ได้วิเคราะห์ว่าเป็น 1 ใน 5 แง่มุมของไทยว ดั้งที่จวงจื่อบรรยายท่วงท่าและการเคลื่อนไหวของพ่อครัวตึงประหนึ่ง “แสดงระบำ” หรือ “คลอไปตามท่วงทำนองเพลง” แม้การหันเนื้อวัวดูเหมือนจะเป็นการเคลื่อนไหวที่ต้องใช้พลังกำลังพอสมควร โดยเฉพาะถ้าพ่อครัวเลือกที่จะหันกระดูกหรือฉีกกระดูกฟังกฝืด แต่พ่อครัวตึงเพียง “เคลื่อนไหวไปตามวิถีทางของธรรมชาติซ้ำแรกสู่ช่องว่าง” ด้วยการเล่นในฐานะการเคลื่อนไหวอันโปร่งโล่งและเป็นธรรมชาติของพ่อครัวตึง พ่อครัวตึงจึงบรรลุผลได้ด้วย “อกรรม” และ “รุกรมย์” ไปกับผลงาน

ผู้เขียนมองว่า การเล่นในฐานะการเคลื่อนไหวใน*คัมภีร์จวงจื่อ*สามารถพิจารณาได้ใน 3 ลักษณะ โดยมี 2 ลักษณะที่สอดคล้องกับแนวการวิเคราะห์ของเฮนริกส์ และอีก 1 ลักษณะที่สอดคล้องกับแนวการวิเคราะห์ของเอมี หลี ดังที่ใน*คัมภีร์จวงจื่อ*บันทึกไว้ว่า

ครั้งหนึ่งจวงจื่อฝันไปว่าตนเป็นผีเสื้อ ขยับกระพือปีกบินไปรอบๆ อย่างสุขสำราญใจ เริงเล่นไปตามใจปรารถนา มันทราฐูไม่ว่ามันคือจวงจื่อ พลันเมื่อตื่นขึ้นและพบว่าตัวเองเป็นจวงจื่ออย่างแน่แท้ แต่เขากลับไม่แน่ใจว่าเป็นจวงจื่อฝันไปว่าตัวเองเป็นผีเสื้อ หรือว่าเป็นผีเสื้อที่ฝันเป็นจวงจื่อกันแน่ ระหว่างจวงจื่อและผีเสื้อ จะต้องมีความแตกต่างบางอย่าง นี้เรียกว่าการแปรเปลี่ยนของสรรพสิ่ง (*คัมภีร์จวงจื่อ* บทที่ 2)²¹

ลักษณะแรก การแปรเปลี่ยนเชิงสภาวะ จากสิ่งหนึ่งไปสู่อีกสิ่งหนึ่ง จากจวงจื่อเป็นผีเสื้อ หรือจากผีเสื้อเป็นจวงจื่อ ในระหว่างที่จวงจื่อที่กำลังฝันว่าตนเป็นผีเสื้อที่กำลังโบยบินไปรอบๆ อย่างสุขสำราญใจ หรือเป็นผีเสื้อที่กำลังฝันว่ามันเป็นจวงจื่อที่กำลังหลับอยู่ในภวังค์ ทั้งจวงจื่อและผีเสื้อต่างไม่รู้ตนเองว่า ณ ขณะนั้นตนกำลังฝัน กล่าวคือ ถูกดูดกลืนเข้าสู่ห้วงแห่งภาวะการณ์ในขณะนั้น จนมิอาจแบ่งแยกได้ว่า เป็นความจริงหรือสมมติ อันเป็นลักษณะที่สอง การเคลื่อนไหวของผีเสื้อเป็นไปอย่างเบาสบาย และเป็นธรรมชาติ โดยบินไปรอบๆ ตามใจปรารถนาอย่างปราศจากจุดหมาย อันเป็นลักษณะที่สาม

4.2 การเล่นในฐานะการมีปฏิสัมพันธ์ (Play as Interaction) ใน*คัมภีร์จวงจื่อ*

ใน*คัมภีร์จวงจื่อ* จะปรากฏบทสนทนาระหว่างตัวละครต่างๆ ทั้งระหว่างจวงจื่อกับฮู่จื่อ ขงจื่อกับเหยียนหุ่ย แม้กระทั่งพ่อครัวตึงกับเหวินฮู่จวินด้วย ซึ่งบทสนทนาเหล่านี้สะท้อนการเล่นในฐานะการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น เช่นบทสนทนาที่ว่า

จวงจื่อไปร่วมพิธีศพ เมื่อเดินผ่านหลุมฝังศพของฮู่จื่อก็ได้หันไปยังผู้ติดตาม พลังเสวว่า “ยังมีช่างปูนผู้หนึ่ง ทุกครั้งที่มิใช่ช่างปูนบางเท่าปีกแมลงวันกระเด็นเปื้อนติดที่ปลายจมูก เขาก็จะขอให้ช่างไม้สื้อเพื่อนของเขาช่วยปาดมันออกไป เมื่อรับปากแล้ว ช่างไม้สื้อก็กวัดแกว่งขวานหวัดหวีราว

²¹ เรื่องเดียวกัน, หน้า 123.

เสียงลม แชะเศษปูนออกโดยไม่บาดเจ็บเลยแม้แต่หยดนิด ขณะที่ช่างปูนยืนนิ่งไม่ไหว่นไหว ช่าง
หยวนจวินได้ยืนเรื่องราวนี้ ก็เชิญช่างไม้สี่มาและบอกว่า ‘เจ้าแสดงให้ข้าดูสักครั้งได้ไหม?’ ช่าง
ไม้สี่ตอบว่า ‘เป็นความจริงที่ข้าสามารถชะเศษปูนอย่างน่าอัศจรรย์เช่นนั้น แต่วัตถุที่ข้าเคย
ทำงานด้วยนั้นตายไปหลายปีแล้ว เมื่ออยู่จื่อจากไป ข้าก็ไม่มีวัตถุสำหรับให้ทำงานได้ยอดเยี่ยม
เช่นนั้นอีก ไม่มีใครที่ข้าอาจพูดคุยด้วยได้อีกแล้ว (คัมภีร์จวงจื่อ บทที่ 24)²²

ในบทนี้จวงจื่อได้ฉายให้เห็นความสำคัญของ ‘การเล่น’ ซึ่งในบางการเล่นแล้ว จะไม่สามารถเล่นได้เลยหาก
ปราศจากการเล่น เป็นที่น่าพิจารณาว่า จวงจื่อได้เปรียบเทียบการสนทนาและการกระซำเข้าเหยงของเขาเอง
กับอยู่จื่อว่าประหนึ่งเป็น ‘งานฝีมืออันยอดเยี่ยม’ อย่างหนึ่ง แจกเช่นฝีมือการชำแหละเนื้อวัวของพ่อครัวดึง
ให้เหวินฮุยจวินรับชม ผู้เขียนตีความว่า บทสนทนาต่างๆ ในคัมภีร์จวงจื่อ แสดงถึงการมีปฏิสัมพันธ์
ระหว่างบุคคล โดยเฉพาะในบทที่จวงจื่อสนทนากับอยู่จื่อ หรือในบทที่ปราชญ์เต๋าสนทนากับสามัญชน บท
สนทนาเหล่านี้จะเป็นการเล่นรูปแบบหนึ่งด้วย

จากมุมมองการเล่นของเฮนริกส์ที่ว่าการเล่นในฐานะการมีปฏิสัมพันธ์ควรมี 2 ลักษณะ นั่นคือ (1) การ
แข่งขัน (Contestive) และ (2) ความคาดเดาไม่ได้ (Unpredictability) สำหรับลักษณะของการแข่งขัน หาก
นำมาพิจารณากับปรัชญาของจวงจื่อแล้ว กลับฉายให้เห็นถึงมิติที่ลึกซึ้งขึ้นและดูขัดแย้งกันในเมื่อจวงจื่อเอง
ได้กล่าวถึงการปฏิเสธที่จะช่วงชิงแข่งขันมาโดยตลอดบนฐานของการผดุงชีวิต แต่การแข่งขันตามที่ เฮนริกส์
อธิบายไว้ ‘ไม่ได้สื่อถึง ‘การเอาชนะ’ เสมอไป แต่เฮนริกส์สื่อถึง ‘การให้ได้มาเพื่อบางสิ่งบางอย่าง’ ในคัมภีร์
จวงจื่อมีตัวอย่างของการมีปฏิสัมพันธ์ในรูปแบบหนึ่งซึ่งเป็น “การแข่งขันเพื่อที่จะไม่ต้องแข่งขัน” นั่นคือ
การแสดงบทบาท หรือ การเสแสร้งอย่างจริงจัง อันเป็นแนวทางที่จวงจื่อเสนอไว้ว่า ท่ามกลางความอันตราย
ของสังคมนั้น มนุษย์ที่แท้ไม่จำเป็นต้องหลีกเลี่ยงไปเอา แต่สามารถเร้นกายท่ามกลางผู้คนได้ ซึ่ง เอมี่ หลีเอง
ก็ได้วิเคราะห์แง่มุมของ ไทฮิว ในคัมภีร์จวงจื่อประการหนึ่งไว้เช่นกันว่า มนุษย์ที่แท้สามารถไทฮิว/เล่นอยู่
ท่ามกลางสังคมได้อย่างอิสระเสรีและปลอดภัย นั่นคือการร่วมเล่น “ภายในโลก”

ฮันส์-จอร์จ โมลเลอร์ และ พอล เจ ดิอัมโบรซิโอ²³ ได้นำเสนอรูปแบบของการมีปฏิสัมพันธ์ด้วยการแสดง
บทบาท หรือ การเสแสร้งอย่างจริงจังไว้อย่างน่าสนใจ โดยได้วิเคราะห์ไว้ว่า ประเด็นหลักที่จวงจื่อวิพากษ์
ขงจื่อคือ การบ่มเพาะคุณธรรมเพื่อผลิตสร้างวิญญูชน จวงจื่อมองว่าสิ่งที่ขงจื่อพยายามจะสอนกลับสร้าง
ตัวตนที่แข็งกร้าวและนำไปสู่ความบ้าคลั่งทางศีลธรรม (Moral Frenzy) แจกเช่น พระเจ้าเหยา (Yao) และ
พระเจ้าอวี่ (Yi) ซึ่งเป็นผู้ปกครองตามตำนานจีน ในยุคสามราชาห้าจักรพรรดิ (ประมาณ 3162 – 2070 ปี

²² เรื่องเดียวกัน, หน้า 407-408.

²³ Moeller, H. G. & D'Ambrosio, P. J. (2017). *Genuine Pretending: On the Philosophy of the Zhuangzi*. New York: Columbia University Press.

ก่อนคริสต์ศักราช) ทั้ง 2 พระองค์ได้รับการยกย่องอย่างมากว่าเป็นกษัตริย์ผู้สมบูรณ์แบบและมีคุณธรรมสูงส่ง หากแต่ด้วยความยึดมั่นในคุณธรรมของพระองค์ จึงนำไปสู่การฆ่าล้างเผ่าพันธุ์กลุ่มโจรที่พระองค์มองว่าไร้คุณธรรม จวงจื่อจึงสะท้อนว่าความเหี้ยมโหดดังกล่าวเป็นผลลัพธ์จาก “นามซึ่งบัญญัติบทบาทหน้าที่” (Role-indicating Names) ทั้งในเชิงบวกว่า ตนเป็นผู้ปกครอง เป็นผู้ทรงคุณธรรม เป็นผู้แสดงความถูกต้อง ฯลฯ และในเชิงลบว่า พวกนั้นเป็นโจร เป็นอาชญากร เป็นผู้ไร้คุณธรรม ฯลฯ และนอกจากอาการเสพติดคุณงามความดีของตนแล้ว นามซึ่งบัญญัติบทบาทหน้าที่ยังนำมาซึ่งภาระและความคาดหวังจากสังคมด้วย เช่นเป็นบุตรธิดา ต้องกตัญญูต่อพ่อแม่ เป็นผู้ได้ปกครอง ต้องจงรักภักดีอย่างไม่ขัดขืนต่อผู้ปกครอง ฯลฯ ภาระและความคาดหวังจากสังคมอาจก่อให้เกิดความเครียดและความรู้สึกติดบ่วง จวงจื่อจึงเสนอแนวทางการเล่นซึ่งทำให้ผู้เล่นสามารถเพลิดเพลิน และมีอารมณ์ขันต่อบทบาทหน้าที่ต่างๆ ซึ่งบ่อยครั้งถูกยึดเยียดให้อย่างไม่เต็มใจ ในขณะที่เดียวกันก็เป็นการเปิดประตูสู่ความเป็นไปได้และชีวิตที่ดีในแบบต่างๆ โดยที่ผู้เล่นยังคงชีวิตตนเองให้แคล้วคลาดปลอดภัยไว้ได้ มิหนำซ้ำยังสามารถที่จะกระทำการบางอย่างเพื่อบรรลุเป้าหมายที่ตนหมายมุ่งไว้ได้ด้วยเช่น ในคัมภีร์จวงจื่อบันทึกไว้ว่า

เหยียนเหอ ผู้ได้รับการแต่งตั้งเป็นอาจารย์ของรัชทายาทผู้เป็นโอรสแห่งเหวยหลิงกง เดินทางไปหาหรือกับฉีวี่อวี่วี่ “นี่เป็นผู้ขาดคุณธรรมอย่างสิ้นเชิงโดยกมลสันดาน หากปล่อยให้รัชทายาทดำเนินการอย่างไร้กฎเกณฑ์ ก็จะนำอันตรายมาสู่แผ่นดิน หากพยายามแนะนำกฎเกณฑ์แก่พระองค์ ก็จะนำอันตรายสู่ตัวเอง พระองค์รู้แต่ความผิดของผู้อื่น แต่ไม่รู้ถึงความผิดของตัวเอง ข้าควรทำอย่างไรกับคนเยี่ยงนี้?”

“เป็นคำถามที่ดีมาก” ฉีวี่อวี่วี่วี่กล่าว “พึงรอบคอบระวังระไว และตรวจสอบให้แน่ใจว่าตัวท่านเองไม่ผิดพลาดในการแสดงออกภายนอก สิ่งที่ดีที่สุดคือดำเนินคล้อยตามไป และสำหรับภายในจิตใจของท่าน สิ่งที่ดีที่สุดคือสร้างความกลมกลืนกับพระองค์”

“อย่างไรก็ตาม วิธีการทั้งสองนี้ก็มีอันตรายอยู่ ขณะที่ท่านดำเนินคล้อยตามไปนั้น อย่าได้ถลำตัวสู่การกระทำของพระองค์ และขณะที่ท่านสร้างความกลมกลืน ก็อย่าได้เตลิดไปไกลนัก หากการกระทำของท่านคล้อยตามไปถึงจุดที่ถูกชักนำให้เข้าร่วมด้วยเช่นนี้แล้ว ท่านก็จะพ่ายแพ้ ถูกทำลาย ถูกล้มล้าง กระทั่งคุกเข่ายอมจำนน หากจิตใจของท่านโอนอ่อนกลมกลืนไปกับพระองค์จนหลงเตลิด เช่นนี้แล้ว ท่านก็จะถูกตีดิน ต่ำหนืดเตี้ยน และประณาม หากพระองค์ปฏิบัติตัวอย่างเด็กน้อย ก็จงเป็นเด็กน้อยไปด้วย หากพระองค์ปฏิบัติตัวอย่างแปลกประหลาด ก็จงร่วมทางประหลาดนั้น หากปฏิบัติตัวอย่างนุ่มนวลเดินเลื้อ ก็จงนุ่มนวล

เดินเล่ไปตามไป ทำความเข้าใจพระองค์อย่างทะลุปรุโปร่ง และชักนำไปสู่หนทางอันถูกต้อง (*คัมภีร์จวงจื่อ บทที่ 4*)²⁴

โมลเลอร์ และ ดิอัมโบรซิโอเสนอว่า การเล่นกับบทบาทตามที่จวงจื่อเสนอคือ “การเสแสร้งอย่างจริงจัง” นั่นคือ การคล้อยตามบทบาทและสถานการณ์ต่างๆ อย่างซ้ำซ้อน ในขณะที่ตัวเราก็ไม่ได้ถูกอิทธิพลจากบทบาทที่ตนกำลังสวม และ/หรือ สถานการณ์ที่ตนกำลังเผชิญหน้ากับกลิ่นกินความเต็มแท้ของตน ประหนึ่งว่าผู้เล่นคือ ฤาษีสังคม (Social Hermit) ผู้เที่ยวไปมาระหว่างเหนือโลกและในโลกรอย่างซ้ำซ้อน

โมลเลอร์ และ ดิอัมโบรซิโอเลือกใช้คำว่า “การเสแสร้งอย่างจริงจัง” ซึ่งฟังดูแล้วขัดแย้งในตัวเอง ทั้งนี้เพราะว่ามนุษย์ที่แท้ในอุดมคติของจวงจื่อ ย่อมใช้ใจประหนึ่งกระจกซึ่งเปิดรับทุกสิ่ง แต่สะท้อนทุกสิ่งออกอย่างหมดจด ไม่กักตุนสิ่งใด มีตัวตนที่ว่างเปล่า เอ ซี แกรห์ม²⁵ เรียกคุณสมบัตินี้ว่า ความเป็นธรรมชาติ (Spontaneity) ฉะนั้นแล้ว แม้จะเรียกว่าการเสแสร้ง แต่ก็ไม่ใช่เป็นการหน้าไหว้หลังหลอก เพราะผู้เล่นที่ซ้ำซ้อนจะสวมบทบาทและเผชิญหน้าแต่ละเหตุการณ์ประหนึ่งเป็นเด็กทารกน้อยผู้พานพบและตอบสนองต่อเหตุการณ์เป็นครั้งแรก

หากพิจารณาตามสภาพสังคมที่โหดร้ายทารุณในยุคขุนศึก-จ้านกั๋วแล้ว ดูเหมือนจะเป็นการยากอย่างยิ่งที่จะผดุงชีวิตตนไว้ได้หากดำรงชีวิตโดยการสวมบทบาทที่แข็งกร้าวไม่เปลี่ยนแปลง หรือ แม้กระทั่งเผยแสดง ความมีประโยชน์โดยไม่ปิดบังหรือเสแสร้งกลบเกลื่อนไว้บ้างเลย ตลอด *คัมภีร์จวงจื่อ* เราจะเห็นสี่สันการสวมบทบาทต่างๆ ของฤาษีสังคมผู้ซ้ำซ้อน อาทิ ปราชญ์เต๋าผู้สร้างเป็นคนบ้า (ชายบ้าเจียวอีวี่) และปราชญ์เต๋าผู้เป็นคนพิการ (หวังไถ่ผู้ถูกตัดขาทั้งไปข้างหนึ่ง นายขาเป่หลังค่อมปากแหวง) เพื่อให้ตนหนีรอดจากการถูกเกณฑ์ไปรบ และยังได้รับอาหารเสียบยิ่งมากกว่าคนปกติด้วย ตลอดจนต้นไม้โอ๊กซึ่งดำรงตนไว้อย่างไร้ประโยชน์ ดังใน *คัมภีร์จวงจื่อ* บันทึกไว้ว่า

ช่างไม้สี่เดินทางไปยังแคว้นฉี เมื่อมาถึงซีวี่หยวน เขาก็เห็นต้นไม้โอ๊กลำต้นคดงอยืนตระหง่านเหนือศาลเจ้าประจำหมู่บ้านกิ่งก้านแผ่ขยายกว้างใหญ่พอที่จะเป็นร่มเงาพักอาศัยแก่วัวนม พันตัว ลำต้นใหญ่หนักร้อยโอบสูงตระหง่านอยู่เหนือเนินเขา กิ่งที่อยู่ต่ำสุดก็สูงถึงแปดสิบเชียวจากพื้นดิน มีกิ่งอันใหญ่โตนับสิบที่สามารถนำมาขุดเป็นเรือ ผู้คนจำนวนมากต่างหลั่งไหลมาชมกันเนืองแน่นราวมีงานเทศกาล แต่ช่างไม้กลับไม่ยอมเสียเวลาหยุดมอง ยังคงรุดหน้าไปโดยไม่ชะลอฝีเท้า ศิษย์ของเขากลับหยุดจ้องมองไม้ใหญ่นั้นเนิ่นนาน จากนั้นจึงรีบวิ่งไล่ตามช่างไม้สี่และถามขึ้นว่า

²⁴ สุริติ ปรีชาธรรม. (2556). *จวงจื่อฉบับสมบูรณ์*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: โอเพ่นบุ๊คส์. หน้า 140-141.

²⁵ Graham, A. C. (1989). *Chuang Tzu: The inner chapters*. Unwin Hyman.

“นับตั้งแต่ข้าได้จับขวานและติดตามท่านมา ข้าไม่เคยเห็นไม้ที่สวยงามเท่านี้มาก่อน แต่ท่านกลับไม่เหลียวมองและเดินผ่านไปโดยไม่หยุดยั้ง เหตุใดจึงเป็นเช่นนั้น?”

“ลี้มนั้นเสียเถอะ อย่างกล่าวสิ่งใดอีก” ข้างไม้ตอบ “มันเป็นต้นไม้ที่ไร้ประโยชน์สิ้นดี นำมันมาทำเรือ เรือเหล่านั้นก็จะจม นำมันมาทำโลงศพ โลงศพเหล่านั้นก็จะผุพังอย่างรวดเร็ว นำมันมาทำภาชนะก็จะแตกร้าว นำมันมาทำเป็นประตู ก็จะมียางไม้ซึมออกมาอย่างไม่สน นำมันมาทำเป็นเสา เรือชน ปลวกก็จะมาแทะกิน มันไม่ใช่ไม้ซุงที่อาจทำเป็นซุง ไม่อาจนำมาใช้ประโยชน์ใดๆ ทั้งสิ้น เหตุนี้เอง มันจึงมีชีวิตอยู่ยืนยาวถึงเพียงนี้”

เมื่อข้างไม้สือกกลับมาถึงบ้าน ต้นโอ๊กได้ปรากฏในความฝัน และพูดขึ้นว่า “เจ้านำข้าไปเปรียบเทียบกับอะไร เจ้านำข้าไปเปรียบกับบรรดาต้นไม้ที่มีประโยชน์เหล่านั้นหรือ? ต้นบ๊วย ต้นสาลี ต้นส้ม ต้นมะนาว และเหล่าไม้พุ่มไม้ผลอื่นๆ ทันทึที่ผลของมันสุกงอม มันก็จะถูกเด็ดถูกดึงและลิตรอนกิ่งก้าน กิ่งใหญ่ของมันหักร่วง กิ่งเล็กกิ่งน้อยถูกดึงกระชากไปมา ความมีประโยชน์ได้นำทุกข์มาสู่ชีวิตของมัน ดังนั้นมันจึงไม่สามารถยืนหยัดถึงอายุขัยที่ฟ้าประทานให้ ทว่ากลับถูกตัดรอนเสียกลางคัน มันได้นำภัยสู่ตัวเอง ถูกกรุมทิ้งกระชากจากฝูงชน และทุกสิ่งก็ประสบชะตากรรมเช่นเดียวกันนี้”

“สำหรับข้า ได้เพียรพยายามมาเนิ่นนานที่จะเป็นสิ่งที่ไร้ประโยชน์ กระทั่งจวนเจียนจะสิ้นชีพ ทว่าก็บรรลุถึงในที่สุดนี่คือประโยชน์ที่ยิ่งใหญ่สำหรับข้า หากข้ามีประโยชน์ใช้สอย บางอย่าง จะมีโอกาสเติบโตเป็นไม้ใหญ่เช่นนี้ได้หรือ? ยิ่งกว่านั้นทั้งท่านและข้าต่างก็เป็นเพียงสิ่งสิ่งหนึ่ง การที่สิ่งหนึ่งประณามอีกสิ่ง จะมีความหมายใด? ท่าน มนุษย์ผู้ไร้ค่าที่กำลังจะตาย จะมารู้ได้อย่างไรว่าข้าเป็นต้นไม้ที่ไร้คุณค่า” (คัมภีร์จวงจื่อ บทที่ 4)²⁶

เดวิด มาเช็ก²⁷ ได้วิเคราะห์ในทำนองเดียวกันเกี่ยวกับการเล่นในฐานะการสวมบทบาท หรือ การเสแสร้งอย่างจริงจังว่า เป็นข้อเสนอของจวงจื่อซึ่งมุ่งตอบโต้จริยศาสตร์เชิงบทบาท (Role Ethics) ของขงจื่อ โดยจวงจื่อมองว่าตัวตนที่แท้จริงต้องว่างเปล่า ฉะนั้น การประกอบสร้างและทำลายตัวตนลงในแต่ละบทบาท การเปลี่ยนไปมาระหว่างบทบาทตามความเหมาะสมของบริบทสถานการณ์ที่เผชิญหน้าจึงเป็นความเป็นธรรมชาติและความสามารถของผู้เล่น อย่างไรก็ตาม บทบาทที่กำลังเสแสร้งอย่างจริงจังอยู่นี้ย่อมเหนือกว่าความเสแสร้งและความจริงใจ หากแต่เป็น ‘ทักษะ’ เจกเช่นนักแสดงที่สับเปลี่ยนบทบาทอย่างชำนาญบนเวทีใหญ่ที่เรียกว่า ‘โลกมนุษย์’ ในระหว่างที่กำลังเล่นตามบทบาท นักแสดง หรือ ผู้เล่น ตามข้อเสนอของ

²⁶ สุริติ ปรึชาธรรม. (2556). *จวงจื่อฉบับสมบูรณ์*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: โอเพ่นบุ๊คส์. หน้า 143-145.

²⁷ Machek, D. (2016). Beyond sincerity and pretense: role-playing and unstructured self in the Zhuangzi. *Asian Philosophy*, 26(1), 52-65. <https://doi.org/10.1080/09552367.2015.1136202>

ในฐานะการมีปฏิสัมพันธ์กับสังคมด้วยการสวมบทบาท หรือ การเสแสร้งอย่างจริงจัง ก็อาศัยหลักการสำคัญ เดียวกันในการเล่นให้ได้อย่างซ้ำซงเป็นธรรมชาติ มาเช็กสรุปว่า ข้อเสนอดังกล่าวของจวงจื่อจัดเป็นจริยศาสตร์เชิงทักษะ (Skill-based Ethics) ซึ่งตอบโต้จริยศาสตร์เชิงบทบาทของขงจื่อ ดังที่หลุนฮิว³⁰บันทึกไว้ว่า ฉิ่งกงถามขงจื่อเกี่ยวกับการปกครอง ขงจื่อกล่าวว่า “ผู้ปกครองเป็นผู้ปกครอง ขุนนางเป็นขุนนาง บิดาเป็นบิดา บุตรเป็นบุตร” (หลุนฮิว เล่มที่ 12 บทที่ 11)³⁰ ซึ่งพิจารณาได้ว่าขงจื่อใช้ “นาม” เป็นเครื่องมือทางจริยศาสตร์ในการกำหนดบทบาทของผู้คนในสังคม อีกทั้งนามยังเป็นมาตรวัดด้วยเช่นกันว่า แต่ละคนนั้นดำรงตนได้เหมาะสมแก่บทบาทของตนหรือไม่ เช่น บุตรเป็นบุตร บุตรจึงฟังกตัญญูต่อบิดามารดา เป็นต้น

โดยสรุปแล้ว เมื่อกลับมาพิจารณาลักษณะของการเล่นในฐานะการมีปฏิสัมพันธ์ประการแรกของเฮนริกส์ การเล่นในฐานะการมีปฏิสัมพันธ์ใน*คัมภีร์จวงจื่อ* เป็นการแข่งขัน (การให้ได้มา) เพื่อที่จะไม่ต้องแข่งขัน (แก่งแย่งชิงดี) กล่าวอีกนัยคือ “เล่นเพื่อที่จะออกจากการแข่งขัน” บนฐานของการผดุงชีวิต ด้วยการแสดงบทบาท หรือ การเสแสร้งอย่างจริงจัง ดำรงตนโดยอาศัยความไร้ประโยชน์เป็นเกราะกำบังภัยอันตราย

สำหรับลักษณะของการเล่นในฐานะการมีปฏิสัมพันธ์ประการที่สองของเฮนริกส์คือ ‘ความคาดเดาไม่ได้’ ตามที่เฮนริกส์อธิบาย เมื่อมีผู้เล่นย่อมมีความสนุกมากกว่าการเล่นคนเดียว อย่างเช่นจวงจื่อกล่าวไว้ว่า การปราศจากผู้เล่นอย่างฮุยจื่อที่ร่วมสนทนาและโต้แย้งกันอยู่ในที่มาโดยตลอด จวงจื่อไม่ได้มองว่า การโต้เถียงกับฮุยจื่อนั้นเป็นไปเพื่อที่จะได้ถือว่าฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งจะเป็นผู้ชนะ ผู้เขียนตีความว่า จวงจื่อถกเถียงกับฮุยจื่อนั้นเพื่อสะท้อนและสร้างมิตรภาพระหว่างขงจื่อกับฮุยจื่อเพื่อต้องการความปิติรื่นรมย์ในการเล่น ด้วยเหตุนี้จึงคาดเดาไม่ได้ ดังที่เฮนริกส์ สื่อถึงคือความไม่รู้ว่าผู้เล่นจะมีปฏิสัมพันธ์กับเราอย่างไร เพื่อที่เราจะได้ตอบสนองกลับอย่างเหมาะสม การตอบสนองต่อความคาดเดาไม่ได้นี้เองคือปิติรื่นรมย์ ใน*คัมภีร์จวงจื่อ* บันทึกไว้ว่า

ในแคว้นเจิ้ง มีหมอดูเทวดาคนหนึ่งนามจี้เสียน เขาสามารถทำนายชีวิตและความตายว่า จะมีชีวิตรอดหรือม้วยมรณ จะประสบโชคหรือมีเคราะห์ จะมีอายุยืนนานหรือสั้นชีพแต่ยังเยาว์ เขายังสามารถทำนายปี เดือน สัปดาห์ และวัน ที่เหตุการณ์นั้นจะอุบัติขึ้น แม้นยำดุจเทพเจ้า เมื่อผู้คนในแคว้นเจิ้งพบเห็นเขาเข้า ต่างตกใจจนลาน ทั้งสิ่งของทุกอย่างและแผ่นหนี่จากไป เมื่อเสี้ยจื่อเดินทางไปพบเขา ก็หลงไหลคลั่งไคล้ในตัวหมอดูผู้นี้ เมื่อเสี้ยจื่อกลับมา ก็บอกกับหฺจื่อว่า “ข้าเคยคิดว่าเต๋าของท่านนั้นสมบูรณ์สุดยอดแล้ว แต่บัดนี้ ข้าได้เห็นบางสิ่งที่เหนือกว่า!”

หฺจื่อกล่าวว่า “ข้าได้แสดงให้เห็นเพียงรูปร่างนอก แต่ยังมีได้เผยแพร่ตะภายในให้เจ้าเห็น และเจ้าก็คิดไปว่าได้บรรลุถึงเต๋าแล้วกระนั้นหรือ? แม้จะมีแม่ไก่สักลิบตัว แต่หากไม่มีไก่โต้งแล้วไซ้ร้ มันจะสามารถวางไข่ที่มีเชื้อได้อย่างไร? เจ้ายึดถือเปลือกนอกอันว่างเปล่าของเต๋าที่เจ้าได้

³⁰ สุวรรณ สภาอนันท์. (2562). หลุนฮิว: ขงจื่อสนทนา. กรุงเทพมหานคร: โอเพ่น โซไซตี้. หน้า 465.

รับรู้มานั้น เทียวโอดและหวังว่าผู้คนจะเชื่อตามเจ้า ด้วยเหตุนี้เอง ผู้อื่นจึงสามารถมองเจ้าได้อย่าง ทะลุปรุโปร่ง คราวหน้าเจ้าลองนำหมอดูเทวดาคคนนั้นมาเพื่อตรวจดูดวงชะตาของข้า”

วันต่อมา เลี้ยจื่อได้นำหมอดูเทวดามาดูชะตาของหูจื่อ เมื่อออกจากห้อง หมอดูเทวดาก็กล่าวว่า “ข้าเสียใจเหลือเกิน อาจารย์ของเจ้ากำลังจะตายภายในไม่เกินสิบวันนี้ ไม่มีร่องรอยของชีวิตหลงเหลืออยู่เลย ข้าเห็นบางสิ่งบางอย่างที่ประหลาดมาก เหมือนกับซีเถ่าเปี้ยกๆ”

เลี้ยจื่อกลับไปยังห้อง ร้องไห้ร้องไห้จนอาภรณ์เปียกชุ่มโชก และเล่าเรื่องราวแก่หูจื่อ

หูจื่อจึงกล่าวว่า “ที่ข้าแสดงให้เห็นเขาเห็นคือรูปแบบของดินที่พลังอินครอบงำพลังหยิง แน่ยิ่ง เจ็บสวด ไ้การเคลื่อนไหว ราบเรียบอย่างสิ้นเชิง บางที่เขาอาจเห็นต้นกำเนิดพลังชีวิตของข้าปิดตาย ลองนำตัวเขามาอีกครั้ง”

วันต่อมา ทั้งสองก็มายังห้องของหูจื่ออีกครั้ง และเมื่อออกจากห้อง หมอดูเทวดาก็พูดกับเลี้ยจื่อว่า “นับเป็นโชคดีจริงๆ ที่อาจารย์ของท่านได้พบกับข้า เขากำลังดีขึ้น และมีสัญญาณชีวิตพร้อมมูล ข้าเห็นการขับเคลื่อนของสิ่งที่ปิดตายเมื่อก่อนหน้า”

เลี้ยจื่อกลับเข้าไป และเล่าเรื่องแก่หูจื่อ

“ที่ข้าแสดงให้เห็นเขาเห็นคือฟ้าและดิน ที่พลังหยิงครอบงำพลังอิน อันไร้ชื่อและแก่นสาร ปรากฏแห่งชีวิตของข้าขับออกมาจากสันเท้า เขาอาจเห็นปรากฏชีวิตของข้าเคลื่อนไหว ลองนำตัวเขามาอีกครั้ง”

วันต่อมา ทั้งสองก็เข้าไปหาหูจื่ออีกครั้ง และเมื่อทั้งสองออกมาจากห้อง หมอดูเทวดาก็บอกแก่เลี้ยจื่อว่า “อาจารย์ของท่านมีธาตุที่กำลังแปรปรวนพลังฟล่าน ข้าไม่อาจที่จะอ่านเขาออก รอให้เขาสมดุลกว่านี้จึงค่อยมาดูอีกครั้ง”

หูจื่อกล่าวว่า “ที่ข้าแสดงแก่เขาคือความเว้งว่างไพศาล สิ่งที่เขาเห็นในตัวข้าคือพลังปรากฏที่ขับเคลื่อนลมหายใจที่สมดุล ที่ซึ่งคลื่นปวนคลั่งฟ้านักอยู่ในห้วงลึก ที่ซึ่งน้ำอันสงบนิ่งฟ้านักอยู่ในห้วงลึก ที่ซึ่งน้ำไหลฟ้านักอยู่ในห้วงลึก หวังอันล้ำลึกนั้นมีแก่นหินติดด้วยกัน และข้าได้แสดงให้เห็นเพียงสามชนิด ลองนำเขามาอีกครั้ง”

วันต่อมา ทั้งสองก็มาพบหูจื่ออีกครั้ง แต่ก่อนที่หมอดูเทวดาจะมาหยุดต่อหน้าหูจื่อ ก็ตระหนักจนแทบสิ้นสติ เผ่นหนีจากไป

“รีบตามไป” หูจื่อกล่าว แต่เลี้ยจื่อไม่อาจวิ่งตามทัน จึงกลับมาบอกหูจื่อ “หายไปแล้ว เขาหายตัวไปแล้ว ข้าไม่อาจไล่ตามทัน”

ช่างไม้ซึ่งแกะสลักไม้ท่อนหนึ่งเป็นที่แขวนระฆัง เมื่อเสร็จสมบูรณ์ ทุกคนที่ได้เห็นต่างตื่นตะลึงพิศวงราวได้เห็นผลงานเนรมิตของเทพยดา เมื่อหลู่โหวเห็นเข้าจึงเอ่ยถาม “ท่านมีศิลปะในการสลักเสลาอย่างไร?”

ซึ่งตอบ “ข้าเป็นช่างไม้ธรรมดาๆ จะมีศิลปะเลิศล้ำได้อย่างไร? แต่ก็มีอยู่สิ่งหนึ่ง ก่อนเริ่มลงมือทำแท่นแขวนระฆัง ข้าเฝ้าระวังพลังปราณในตัวมิให้ถดถอย จากนั้นถือศีลอดอาหารชำระจิตใจให้ว่างเปล่าแฉ่วหนึ่ง เมื่อถือศีลได้สามวัน ความคิดเรื่องคำชมเชย รางวัลหรือลาภยศ และสินจ้างตอบแทนก็หายไปสิ้น เมื่อถือศีลได้ห้าวัน ก็ลืมนึกเกี่ยวกับคำสรรเสริญหรือคำตำหนิติเตียน ฝีมือหรือความอ่อนต้อย เมื่อถือศีลได้เจ็ดวัน ก็แน่วแน่มั่นคง ลืมแม้กระทั่งแขนขา รูปลักษณ์ และร่างกาย ถึงตอนนั้นทั้งเจ้าแคว้นหรือราชสำนักต่างเลื่อนหายไปจากห้วงความคิดของข้า ความเชี่ยวชาญหลอมรวมเป็นหนึ่งเดียว สิ่งภายนอกทั้งมวลปลาสนาการสิ้น จากนั้นข้าจึงไปยังป่าเขา เสาะหาต้นไม้ที่มีธรรมชาติดีเยี่ยม หากได้พบต้นไม้ที่ข้ายอมเห็นแท่นระฆังปรากฏชัดในใจ จึงลงมือแกะสลัก หากไม่พบ ข้าก็จะผ่านเลยไปด้วยวิธีการเช่นนี้ ข้าจึงสามารถประสานฟ้าเข้ากับฟ้า คงเป็นด้วยเหตุนี้ ที่ผู้คนพิศวงคิดไปว่าเป็นผลงานเนรมิตของเทพยดา” (คัมภีร์จวงจื่อ บทที่ 19)³²

สำหรับลักษณะแรกคือการจัดระเบียบตนเองของกิจกรรมนั้น เฮนริกส์เสนอแนะว่า การเล่นสามารถถูกมองในแง่มุมมองกาลเทศะอันจำแนกออกมาจากโลกแห่งความจริง เมื่อช่างไม้ซึ่งมีเจตจำนงที่จะทำที่แขวนระฆังนั้น เขาเริ่มเข้าสู่ขั้นตอนของกิจกรรมอันถูกแบ่งออกเป็นระยะโดยทันที (ซึ่งนั่นคือ ลักษณะที่สอง) เขาเริ่มจากระวังพลังปราณในตัวมิให้ถดถอย ถือศีลอดอาหาร และเขาค่อยๆ สลายความคิดฟุ้งซ่านต่างๆ อย่างเป็นลำดับ เมื่อถือศีลครบวันที่เจ็ด ช่างไม้ซึ่งสลายสิ้นซึ่งตัวตน ไม่มีสิ่งใดอื่นในความคิดนอกจากแท่นระฆังในใจ เมื่อพบต้นไม้ที่มีธรรมชาติดีเยี่ยม จึงลงมือแกะสลักประหนึ่งประสานฟ้าเข้ากับฟ้า ในขณะที่การเล่นกำลังเดินอย่างเป็นระยะนี้เอง การเล่นในฐานะกิจกรรมนั้นได้ดูดช่างไม้ซึ่งจากโลกแห่งความจริง ไปสู่โลกแห่งความเป็นไปได้ ซึ่งเป็นกาลเทศะอันเฉพาะ และช่างไม้ซึ่งในฐานะผู้เล่นก็ได้ถูกกิจกรรมนี้จัดระเบียบเขาไปโดยปริยาย เขาไม่ได้นึกถึงว่าตนเองคือช่างไม้ซึ่งอีกต่อไป “ลืมแม้กระทั่งแขนขา รูปลักษณ์ และร่างกาย” ช่างไม้ซึ่งได้เล่นกิจกรรมนี้ไปอย่างลืมนตัวตนและเวลา จวบจนเขาแกะสลักสำเร็จ

เจมส์ ดี เซลล์แมนน์³³ มองว่า ข้อเขียนพ่อครัวติงและข้อเขียนช่างฝีมือต่างๆ ชี้ให้เห็นถึงความสำคัญในการบ่มเพาะตนเองในปรัชญาของจวงจื่อด้วยกิจกรรมเจริญสมาธิซึ่งนำผู้เล่นไปสู่การคลายความยึดมั่นในตัวตนและเข้าสู่ภาวะสั่นไหว โดยจวงจื่อตระหนักว่า ความบิบบิ้นทางกายภาพและจิตใจของมนุษย์อันเกิดจากการถูกยึดเยียดค่านิยมและพิธีการทางสังคมทำให้ชีวิตมนุษย์สั่นลงและอยู่อย่างน่าอึดอัด การเล่นในฐานะ

³² เรื่องเดียวกัน, หน้า 329-330.

³³ Sellmann, J. D. (2019). Butcher Ding: A meditation in flow. In K. Lai & W. W. Chiu (Eds.), *Skill and mastery: Philosophical stories from the Zhuangzi* (pp. 111-125). Rowman and Littlefield International.

กิจกรรม ผ่านสิ่งของ งานฝีมือต่างๆ แสดงให้เห็นว่า แม้การมีปฏิสัมพันธ์กับงานที่แลดูยากและต้องอาศัย พลังกำลังอย่างการหั่นเนื้อวัว กลับสามารถเป็นโอกาสที่มนุษย์สามารถสลายตัวตนและความกดดันต่างๆ เข้ากับฟ้า และร่วมเล่นอย่างเพลิดเพลินและสร้างสรรค์กับโลกได้ มิฮาย ชิกเซนต์มิฮายี³⁴ ได้นิยาม “ภาวะสิ้น ใหล” ว่าจะเกิดขึ้นเมื่อผู้กระทำการกิจกรรมด้วยใจจดจ่ออยู่กิจกรรมอย่างละวางการตระหนักถึงตัวตน สภาพแวดล้อม และเวลา ในภาวะสิ้นใหลนี้ยังก่อให้เกิดความเพลิดเพลิน ความสร้างสรรค์ และบ่อยครั้ง ยัง ได้ผลลัพธ์ของงานที่เยี่ยมยอดอีกด้วย

ไว ไว ชิว³⁵ วิเคราะห์ข้อเขียนช่างฝีมือต่างๆ ซึ่งได้แสดงฝีมือหลายมือและผลงานไว้อย่างเยี่ยมยอดว่า เป็น ทักษะเพื่อประสบการณ์ทางสุนทรียะและเพื่อความสงบภายในตามข้อเสนอของจวงจื่อ ซึ่งทักษะดังกล่าว (ดังที่ผู้เขียนนำเสนอว่าเป็นการเล่นใน*คัมภีร์จวงจื่อ*) เป็นเครื่องหมายชี้วัดการพัฒนาตนเองของมนุษย์ ซึ่ง ความชำนาญ (Mastery) จะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อฝึกฝนเป็นระยะเวลายาวนาน จวบจนการแสดงฝีมือหลายมือ และผลงานไม่ต้องอาศัยการฝึกกระทำใดๆ สามารถผลงานอันน่าอัศจรรย์ได้โดยง่าย ประหนึ่งดำเนินตาม ธรรมชาติที่มีอยู่ในตน อย่างไรก็ตาม ไว ไว ชิวได้แบ่งแยกทักษะ (Skill) ออกจากความเคยชิน (Habit) โดย ทักษะมี 3 จุดต่างสำคัญดังนี้

- (1) ความคล่องแคล่วของการแสดงซึ่งอำนวยโดยการประสานกายกับจิตในภาวะสิ้นใหลไปกับงาน
- (2) การปรับเปลี่ยนให้เข้ากับแต่ละบริบทของการแสดง
- (3) การเป็นอิสระจากความชอบหรือความโอนเอียงตามที่ได้รับการปลูกฝัง

ไว ไว ชิวได้ให้ทัศนะที่สำคัญไว้ด้วยว่า สิ่งที่จวงจื่อมุ่งเน้นอยู่ที่การแสดงหรือกระบวนการ ไม่ใช่อยู่ที่ผลงาน หรือเป้าหมาย ฉะนั้น โห่ยว หรือ การเล่นใน*คัมภีร์จวงจื่อ* จึงไม่มีแบบแผนตายตัวหรือเป้าหมายที่ชัดเจนไม่ แปรเปลี่ยน แต่เป็นฝึกฝน เพื่อสำรวจวิธีการใหม่ สับเปลี่ยนให้เข้ากับแต่ละบริบท และพร้อมที่จะ เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา แล้วในที่สุด เมื่อผู้เล่นได้เล่นมาในระดับหนึ่งถึงจุดที่ไม่ต้องฝึกกระทำอีกต่อไป กล่าวได้ว่าผู้เล่นนั้นมีทักษะการเล่นในขั้นชำนาญ (Mastery) ดังเช่นพ่อครัวดิงที่ใช้เวลาฝึกฝนการหั่นเนื้อวัว เป็นเวลาถึง 19 ปี จนไม่เห็นร่างวัวอีกต่อไป เคลื่อนไหวไปตามวิถีทางธรรมชาติ จึงจะสามารถเรียกได้ว่า บรรลุซึ่งอิสรภาวะ รักษาความเต็มแท้ของตนได้ โดยที่สามารถโลดแล่นท่ามกลางความเป็นไปได้ต่างๆ ใน ชีวิต และผดุงชีวิตตนให้มีอิสรภาพและแคล้วคลาดปลอดภัยไว้ได้ ดังที่กล่าวคือคุณสมบัติของมนุษย์ที่แท้ ตามอุดมคติในปรัชญาเต๋าของจวงจื่อ

³⁴ Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. New York: Harper & Row.

³⁵ Chiu, W. W. (2019). Skillful performances and the Zhuangzi's lessons on orientation. In K. Lai & W. W. Chiu (Eds.), *Skill and mastery: Philosophical stories from the Zhuangzi* (pp. 111-125). Rowman and Littlefield International.

เป็นที่น่าสังเกตว่า เอมี หลีเองก็ได้วิเคราะห์การเล่นผ่านไทฮิวในแง่มุมนี้ไว้เช่นกันว่า เป็นทักษะซึ่งต้องได้มา ซึ่งการฝึกฝนจนชำนาญแล้วเพื่อใช้ในการร่วมเล่นในทุกบริบทสถานการณ์ที่ตนเข้าไปเกี่ยวข้อง โดยที่เอมี หลี มองว่าบริบทสถานการณ์ต่างๆ ในโลกนั้น “คล้ายเกม” กล่าวคือ มีกฎกติกา และข้อจำกัดอัน เฉพาะเจาะจงครอบไว้อยู่ ซึ่งต้องเป็นผู้เล่นที่บรรลุ “สุดยอดทักษะ” หรือมนุษย์ที่แท้เท่านั้น จึงจะสามารถเล่น ได้อย่างปลอดภัยและรื่นรมย์ ดังเช่นพ่อครัวตึงที่สามารถใช้มีดเล่มเดียวกรีดเนื้อวัวมานาน 19 ปี โดยที่ไม่ ต้องเปลี่ยนหรือลับมีดใหม่เลยสักครั้ง ใบมีดของเขาก็ยังคงกริบเสมือนใหม่เสมอ

อนึ่ง การเล่นในฐานะกิจกรรม ผ่านสิ่งของ และงานฝีมือต่างๆ เป็นข้อเสนอเกี่ยวกับการเล่นประการหนึ่งของ จวงจื่อที่หาทางออกให้แก่ความบีบคั้นและความกดดันที่มนุษย์เผชิญในแต่ละวัน ผ่านการฝึกฝนที่จะคลาย ความยึดมั่นในตัวตนด้วยภาวะสั่นไหวในกิจกรรมที่กำลังทำ และเพลิดเพลินไปกับประสบการณ์ทางสุนทรีย์ยะ อันเกิดจากการรังสรรค์ผลงานอย่างสรรค์ ผู้เขียนมีความเห็นว่า ด้วยการเล่นในฐานะกิจกรรม มนุษย์มี ช่องทางในการฝึกฝนที่จะสลายตัวตนให้ไปสู่ตัวตนที่ว่างเปล่าอันเป็นคุณสมบัติของมนุษย์ที่แท้ซึ่งเข้าถึงอิสร ภาวะ มีหน้าซำยังเป็นทางออกที่สร้างสรรค์ในการปลดปล่อยความบีบคั้นและความกดดันที่มนุษย์ต้อง เผชิญ เพราะในห้วงภาวะสั่นไหวที่มนุษย์กำลังเล่นและบรรจงผลงานอยู่นั้น ภาวะจิตของมนุษย์ตระหนักร เพียงปัจจุบันขณะ จึงสูญสิ้นความตึงเครียด และน้อมนำให้เกิดความปิติรื่นรมย์

นอกจากการจัดระเบียบตนเองและการถูกออกเป็นระยะ อันเป็น 2 ลักษณะของการเล่นในฐานะกิจกรรมตาม แนวการวิเคราะห์ของ เฮนริกส์ ผู้เขียนมองว่า หากพิจารณาแนวการวิเคราะห์การเล่นผ่านไทฮิว ของเอมี หลีและทัศนะการตีความการเล่นในแง่มุมของทักษะของไว ไว ชิว การเล่นในฐานะกิจกรรมใน *คัมภีร์จวงจื่อ* น่าจะมีอีกหนึ่งลักษณะนั่นคือ “ใช้ทักษะเป็นฐาน” (Skill-based) ด้วยเช่นกัน

โดยสรุปแล้ว มุมมองของการเล่นตามที่เฮนริกส์ให้แนวทางไว้ สามารถนำมาใช้เป็นกรอบการวิเคราะห์เพื่อ ฉายให้เห็นแง่มุมต่างๆ ของการเล่นใน *คัมภีร์จวงจื่อ* ได้ชัดเจนและละเอียดขึ้นกว่าที่อาศัยเพียงแนวการ วิเคราะห์การเล่นผ่านไทฮิวของเอมี หลีเพียงเท่านั้น ดังที่เห็นว่า ทั้ง 3 จาก 5 มุมมองของการเล่นผ่านไทฮิว ของเอมี หลีสามารถเทียบเคียงได้กับ 3 จาก 6 มุมมองต่อการเล่นของเฮนริกส์ตามที่ผู้เขียนได้หยิบยกมา วิเคราะห์ในบทความนี้ ดังนี้

1. การเคลื่อนไหวด้วยความโปร่งโล่งเบาสบายและเป็นธรรมชาติ เทียบเคียงได้กับการเล่นในฐานะ การกระทำ
2. มนุษย์ที่แท้ผู้อยู่ร่วมภายในโลกอย่างรื่นรมย์ เทียบเคียงได้กับการเล่นในฐานะการมีปฏิสัมพันธ์
3. ข้อจำกัดในพื้นที่เสมือนเกมซึ่งต้องอาศัย “สุดยอดทักษะ” ในการฟันฝ่า เทียบเคียงได้กับการเล่น ในฐานะกิจกรรม

โดยแนวการวิเคราะห์การเล่นผ่านโหยวของเอมี หลี ประกอบกับทัศนะของนักวิชาการท่านอื่นๆ ดังที่ผู้เขียนหยิบยกมาก็ได้ช่วยสนับสนุนและเติมเต็มลักษณะของการเล่นใน*คัมภีร์จวงจื่อ*ตามกรอบการวิเคราะห์การเล่นของเฮนริกส์ให้เห็นถึงความเฉพาะตัวของการเล่นใน*คัมภีร์จวงจื่อ*ด้วย โดยขอสรุปการเล่นใน*คัมภีร์จวงจื่อ*ใน 3 มุมมอง และลักษณะต่างๆ ของแต่ละมุมมองตามที่ผู้เขียนได้วิเคราะห์ไว้ดังนี้

การเล่นในฐานะการกระทำ (Play as Action) ใน*คัมภีร์จวงจื่อ* มี 3 ลักษณะ ดังนี้ (1) การแปรเปลี่ยน (Transformation) จากนามธรรมภายในไปสู่การกระทำภายนอก หรือการแปรเปลี่ยนเชิงสภาวะ จากสิ่งหนึ่งไปสู่สิ่งหนึ่ง; (2) การถูกดูดกลืน (Consummation) ด้วยการกระทำนั้นอย่างมีใจจดจ่อ ไม่พะวงถึงสิ่งใดอื่น; (3) ความโปร่งโล่งเบาสบายและเป็นธรรมชาติ (Leisurely and Spontaneously)

การเล่นในฐานะการมีปฏิสัมพันธ์ (Play as Interaction) ใน*คัมภีร์จวงจื่อ* มี 2 ลักษณะ ดังนี้ (1) การแข่งขันเพื่อที่จะไม่ต้องแข่งขัน (Contestive Uncontestation) ด้วยการเสแสร้งอย่างจริงจัง ชำรงตนด้วยความไร้ประโยชน์; (2) ความคาดเดาไม่ได้ (Unpredictability) การเล่นของมนุษย์ที่แท้ผู้มีเต๋าย่อมไร้รูปแบบ และคาดเดายาก สามารถพลิกแพลงได้ตลอดเวลา

การเล่นในฐานะกิจกรรม (Play as Activity) ใน*คัมภีร์จวงจื่อ* มี 3 ลักษณะ ดังนี้ (1) การจัดระเบียบตนเอง (Self-regulated) ด้วยกฎกติกาบางอย่างอันทำให้การเล่นคลี่คลายขยายตัวไปโดยตนเอง; (2) การถูกแบ่งออกเป็นระยะ (Episodic) ในแต่ละระยะของการเล่นที่ดำเนินไปจะมีความเฉพาะตัวซึ่งแตกต่างจากระยะอื่นๆ; (3) ใช้ทักษะเป็นฐาน (Skill-based) ซึ่งอำนวยความสะดวกให้ผู้เล่นเล่นกับข้อจำกัดได้อย่างชำนาญและปลอดภัย

บทสรุป: การเล่นช่วยให้เข้าใจมโนทัศน์อิสราภาพใน*คัมภีร์จวงจื่อ*อย่างไร

ตามที่ผู้เขียนได้เสนอไว้ว่า ปัญหาการตีความมโนทัศน์อิสราภาพใน*คัมภีร์จวงจื่อ*ในมิติเดียว นั่นคือ มิติการคิดและอารมณ์ความรู้สึกผ่านกระบวนการแปรเปลี่ยนทางจิตวิญญาณเท่านั้น เกิดจากการละเลยการเข้าใจความนัยของการเล่นใน*คัมภีร์จวงจื่อ* ซึ่งทำให้การตีความดังกล่าวนั้นไม่ครบถ้วน เพราะยังขาดอิสราภาพในมิติที่เกี่ยวข้องกับการจัดการชีวิตเพื่อบรรลุเป้าหมายบางอย่าง หรือมีนัยของ “การกระทำ” ด้วย ซึ่งกรอบการวิเคราะห์การเล่นทั้ง 3 แง่มุมตามข้อเสนอของเฮนริกส์ นั่นคือ ในฐานะการกระทำ ในฐานะการมีปฏิสัมพันธ์ ในฐานะกิจกรรม เมื่อนำมาพิจารณากับปรัชญาของจวงจื่อแล้ว ต่างฉายให้เห็นมิติอิสราภาพที่เกี่ยวข้องกับการชีวิตเพื่อบรรลุเป้าหมายบางอย่างได้ชัดเจนยิ่งขึ้น และเห็นถึงลักษณะอันเฉพาะตัวของการเล่นใน*คัมภีร์จวงจื่อ* หนึ่ง เมื่อมนุษย์ที่แท้ดำเนินการเล่นแล้ว การเล่นนั้นอาจถูกมองได้ในหลากหลายแง่มุมในคราวเดียวกัน ดังเช่นฟอครวด์ิงที่กำลังเล่นโดยการหันเนื้อวัวอยู่นั้น การเคลื่อนไหวราววิ่งระบำพลาฟงหันเนื้อวัวของเขานั้นคือการกระทำ ผู้ที่กำลังรับชมการแสดงและสนทนากับฟอครวด์ิงอยู่คือเหวินฮู่จวินนี่คือการมีปฏิสัมพันธ์ “เกม” ที่ฟอครวด์ิงกำลังเล่นอยู่โดยระมัดระวังไม่ให้ไปมีติดกระทบกับกระดูกของวัว แม้จะมี

ข้อจำกัดแต่เขาก็พบว่า “ยังมีพื้นที่ว่างให้โลดแล่นอยู่มากมาย” นี่คือนิยามของ จินนี้ มนุษย์ที่แท้ผู้ชำนาญในการเล่นย่อมไม่จำเป็นที่จะต้องดำรงตนอย่างฤๅษีป่าที่หลีกหนีห่างออกจากสังคม เพื่อหนีให้พ้นจากภัยอันตรายต่างๆ ในสังคม โดยแลกมาซึ่งการปิดกั้นตนเองจากความเป็นไปได้ต่างๆ ในชีวิต แต่มนุษย์ที่แท้ย่อมสามารถดำรงตนอย่างฤๅษีบ้านได้ ซึ่งสามารถอยู่ร่วมท่ามกลางความแตกต่างหลากหลาย และความขัดแย้งทางคุณค่าต่างๆ ในสังคมได้อย่างคลาดแคล้วปลอดภัยและมีอิสระจวบสิ้นอายุขัย

รายการอ้างอิง

ภาษาอังกฤษ

- Chiu, W. W. (2019). Skillful performances and the Zhuangzi's lessons on orientation. In K. Lai & W. Chiu (Eds.), *Skill and mastery: Philosophical stories from the Zhuangzi* (pp. 111-125). Rowman and Littlefield International.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. New York: Harper & Row.
- Fox, A. (2003). Reflex and reflexivity: Wuwei in the Zhuangzi. In S. Cook (Ed.), *Hiding the world in the world: Uneven discourses on the Zhuangzi* (pp. 207-225). Albany: State University of New York Press.
- Graham, A. C. (1989). *Chuang Tzu: The inner chapters*. Unwin Hyman.
- Henricks, T. S. (2015). *Play and the Human Condition*. University of Illinois Press.
- Huizinga, J. (1970). *Homo ludens: a study of the play element in culture*. Maurice Temple Smith.
- Li, X. (2019). Playful You in the Zhuangzi and Six Dynasties Literati Writing. *British Journal of Chinese Studies*, 8(2), 1-28. <https://doi.org/10.51661/bjocs.v8i2.9>
- Machek, D. (2016). Beyond sincerity and pretense: role-playing and unstructured self in the Zhuangzi. *Asian Philosophy*, 26(1), 52-65. <https://doi.org/10.1080/09552367.2015.1136202>
- Moeller, H. G. & D'Ambrosio, P. J. (2017). *Genuine Pretending: On the Philosophy of the Zhuangzi*. New York: Columbia University Press.
- Perkins, F. (2014). *Heaven and earth are not humane: The problem of evil in classical Chinese philosophy*. Bloomington: Indiana University Press.

Sellmann, J. D. (2019). Butcher Ding: A meditation in flow. In K. Lai & W. W. Chiu (Eds.), *Skill and mastery: Philosophical stories from the Zhuangzi* (pp. 111-125). Rowman and Littlefield International.

Watson, B. (2013). *The complete works of Zhuangzi*. Columbia University Press.

ภาษาไทย

สุรติ ปรีชาธรรม. (2556). *จวงจื๊อฉบับสมบูรณ์*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: โอเพ่นบุ๊กส์.

สุวรรณ สถาอานันท์. (2562). *หลุนอีวี่: ขงจื๊อสนทนา*. กรุงเทพมหานคร: โอเพ่น โซไซตี้.