

【研究論著】 General Article

DOI: 10.6163/tjeas.2013.10(1)143

莊子與當代批判——工作、技術、壓力、遊戲

Zhuangzi and the Critics of Contemporary Era — Work, Technics, Pressure and Play[§]

鍾振宇

Chen-yu CHUNG*

關鍵詞：莊子、工作、遊戲、海德格、芬克、榮格爾

Keywords: Zhuangzi, work, play, Heidegger, Fink, Jünger

§ 這是國科會專題研究計畫「器的現象學——《老》、《莊》、《易傳》、《考工記》與海德格論『器與科技的本質』」(III-II)」(計畫編號：101-2410-H-001-024-)之部分研究成果，特此向國科會致謝。此外亦感謝兩位審查人提供的寶貴意見。

* 中央研究院中國文哲研究所助研究員。

Assistant Research Fellow, Institute of Chinese Literature and Philosophy, Academia Sinica.

摘要

本文由探討當代西方社會批判的主要論題「工作、技術、壓力」等等切入，試圖開顯莊子（C.369-286 BCE）逍遙遊的時代批判精神與當代相關性。

文章所探討的四大主題之間具有潛藏的相關脈絡。工作與技術在晚期榮格爾（Ernst Jünger, 1895-1998）的看法中是結為一體的，而這種工作與技術的結合，使人成為海德格（Martin Heidegger, 1889-1976）所說的「儲置物」（Bestand），可以說是現代人壓力的最深來源。要克服這種「工作技術壓力」的結構，芬克（Eugen Fink, 1905-1975）提出遊戲的概念，這恰好與莊子的逍遙遊相呼應。

Abstract

This article explores the mainly western social criticisms such as work, technics and pressure, in order that we can open a significant dimension of Zhuangzi (C.369-286 BCE)'s careless wandering and its contemporary relevance.

The four themes in this article are relative to each other. By late Jünger (1895-1998), work and technics are united. And such unity between work and technics make human being to a status of standing reserve, such status is the main pressure of modern people. To overcome such status, Fink (1905-1975) proposes the concept of play, which is similar to Zhuangzi's concept of careless wandering.

壹、前言

莊子（C.369-286 BCE）不應該只是古代的思想家，其思想必須與當代社會相關，才可能生生不息，學者因此有「當代新道家」的提出。¹本文主要是針對西方現代社會所產生的哲學論題，提出莊子的解答。當然，這些問題絕對不僅是西方的，臺灣社會同樣有這些問題。

本文對於西方哲學家論點的論述，如榮格爾（Ernst Jünger, 1895-1998）、海德格（Martin Heidegger, 1889-1976）、芬克（Eugen Fink, 1905-1975）等，由於文章篇幅結構的關係，力求精簡到位。但這不表示，作者對於這些哲學家的觀點不夠熟悉。實在是因為文章視域的擴大，無法將哲學家論點之細節過於深入，但其實作者對於這些哲學家都做過相當深入的研究。

文章所探討的四大主題之間具有潛藏的相關脈絡。工作與技術在晚期榮格爾的看法中是結為一體的，而這種工作與技術的結合，使人成為海德格所說的「儲置物」（Bestand），可以說是現代人壓力的最深來源。要克服這種「工作技術壓力」的結構，芬克提出遊戲的概念，這恰好與莊子的逍遙遊相呼應。

另一條類似的時代批判脈絡是，在西方現代哲學中，對於時代精神的分析在榮格爾、海德格的著作中展現為形態（Gestalt）、集置（Ge-Stell）、泰然任之（Gelassenheit）等由Ge-（聚集）字首串連起來的三種不同樣態之時代批判系譜，這三者又相應於榮格爾、海德格、芬克等哲學家對於「工作」、「技術」、「遊戲」的本質之思考。對於三者之本質的思考，代表了哲學家對於時代精神之掌握，也就是說，以一種存有論層次的

1 賴錫三目前已針對當代新道家出版兩本著作，現正進行第三本中。參考賴錫三：《莊子靈光的當代詮釋》（新竹：清華大學出版社，2008年）與《當代新道家——多音複調與視域融合》（臺北：臺大出版中心，2012年）。

向中心式的「聚集」之角度去掌握時代（所有存有者都聚集向此），並試圖對時代問題提出一對治的方法。

本文即以「工作」、「技術」、「壓力」的結構關係探討時代的本質，並由此視域揭露莊子思想的當代批判性。

貳、西方脈絡下的時代精神：工作、技術、壓力、遊戲

本文主要關注的西方時代精神的哲學分析，年代大約為二十世紀初到中葉，但是有些規定性（如海德格對於現代技術本質之分析）至今仍具有有效性。主要的脈絡是由工作到現代技術到遊戲，並由工作與技術的結合引出壓力一支線。壓力作為二十世紀的黑死病、人類心靈的極大威脅，是值得探究的時代現象。

一、工作

榮格爾在二十世紀初將時代精神規定為工作，本文就以此規定為探討的出發點，檢視榮格爾為何將工作視為時代精神以及其適用性。

首先分析榮格爾的工作概念與過往時代的差異。不同的時代，對於工作與工作者會有不同的規定。中世紀的人被分為三階層（Stand）：貴族、僧侶、市民。而在十八世紀法國大革命產生第四階層（工人與農民），工人是社會的載體，經濟的機能（Organ）。在這種規定之下，工作者是比市民更低的階層。

榮格爾的《工作者：宰制與形態》（*Der Arbeiter: Herrschaft und Gestalt*）²一書將工作與工作者的規定提升到形上學與時代本質的高度，這是極為特殊的視域。針對尼采（Friedrich Wilhelm Nietzsche, 1844-1900）所

2 Ernst Jünger, *Der Arbeiter. Herrschaft und Gestalt* (Stuttgart: Klett-Cotta, 1982).

提出的時代精神，也就是虛無主義的問題，榮格爾提出一種新的意義學說超越之，亦即一種新形態的人類「工作者」。工作者是二十世紀之人的特點，是現代人類的典型、新的人性。工作者不是古代所規定的一種階層，也不是十九世紀馬克思（Karl Marx, 1818-1883）革命辯證法底下的階級（Klass），也不是在工廠工作的「工業工作者」（Industriearbeiter）。這三種規定（階層、階級、工業工作者）都只是經驗現象，但是工作者卻是一種可以鑄印這些現象的「形態」（Gestalt），³是比現象高的形上層次。⁴經驗上可以說工作者的現實代表是工廠的工人，此外，一次世界大戰的前線戰士也是一種現實代表。榮格爾本身曾參與此戰，他認為工作者應該是「戰士般的人」（soldatischer Mensch），⁵充滿冒險與創造力量。⁶重點在於工作者充滿冒險力量，而戰士因為同樣具有此特徵，因此可以稱為工作者形態的具體化。

同樣的，「工作」也不是指一種「活動」（Tätigkeit），而是一種特殊的、試圖填滿空間、時間、具有法則的形上學「存有」（Sein）。工作是一種「作用著的核心實體」（tätige Kernsubstanz），具有形上學意涵，是此時代的形上學的終極實在。也就是說，榮格爾所設想的工作並不是經驗意義的工作，而是可以作為經驗基礎的本體或存有。工作具有形上學的優先性、鑄印了萬物：

工作是拳頭、思想、心臟的律動，是白天與夜晚的生命，是科學、愛、藝術、信仰、習俗、戰爭。工作是原子的擺動與力量，工作讓星體與太陽系運動。⁷

3 Gestalt一詞取自德國二十世紀心理學之「格式塔派」，有形式、結構等意涵，是指我們對於外界的感知實具有一定的先在結構，並不只是被動的接受破碎的各種印象。榮格爾用此詞來說明社會個體也是由一些先在結構所決定。

4 Ernst Jünger, *Der Arbeiter. Herrschaft und Gestalt*, S. 77.

5 Marianne Wunsch, "Ernst Jüngers Der Arbeiter: Grundpositionen und Probleme," in Lutz Hagedstedt (Hg.), *Ernst Jünger. Politik-Mythos-Kunst* (Berlin und New York: de Gruyter, 2004), S. 470.

6 Ernst Jünger, *Der Arbeiter. Herrschaft und Gestalt*, S. 316.

7 *Ibid.*, S. 68. 原文係德文，中文乃筆者所翻譯。

工作是現實之物的總特徵，榮格爾將尼采之力量意志（Wille zur Macht）⁸ 解說為工作，到處在場顯現。作為基礎力量的工作者，榮格爾用「形態」一詞來說明其本質。藉由「形態」一概念，他把工作者提升到形上學的層次。

「形態」概念在二十世紀初很流行，如史賓格勒（Oswald Spengler, 1880-1936）《西方的沒落》（*Der Untergang des Abendlandes*）一書就提出「歷史形態學」（Geschichtsmorphologie）的觀念。⁹榮格爾的形態既不是概念式的抽象，也不是經驗現象，他認為自己是在格式塔心理學的意義下使用形態概念，也就是說，形態是大於部分的總和之整體：¹⁰形態不是由部分組成的「總體」（Summe）概念，而是「統一性」（Einheit）、「整體」（Ganze、Totalität），也是超越主客之二分者。整體與總體不同，總體是由部分所組成的，但是整體不是。例如一個人的整體是多於所有身體的原子的總和，因為人除了身體，還有精神之面向，人的整體無法由身體部分的總和來規定。榮格爾認為，十九世紀已經掌握了「工作者底概念（Begriff）」，但是概念只是抽象的普遍，還不等於形態。形態的意思是一種更高的實在，而現象（例如機械技術）只是這種實在的「象徵」（Symbol）。¹¹

形態有「鑄印」（Prägung）的作用，鑄印是給出意義、是意義給予的泉源，¹²可以將萬物鑄印為工作。¹³形態鑄印了此時代的空間、時間、人，也就是鑄印了整體。因而，形態具有「宰制性」（Herrschaft），是「事物底秩序」（Ordner der Dinge）。並且，形態是具有創造力之「創造的形態」（schöferische Gestalt）。¹⁴

8 學者也翻譯成「權力意志」，但筆者認為"Macht"翻譯成力量即可，不一定與權力相關。

9 Daniel Morat, *Von der Tat zur Gelassenheit. Konservatives Denken bei Martin Heidegger, Ernst Jünger und Friedrich Georg Jünger 1920-1960* (Göttingen: Wallstein, 2008), S. 84.

10 Martin Heidegger, *Wegmarken*, GA9 (Frankfurt/M.: Klostermann, 1976), S. 394.

11 Ernst Jünger, *Der Arbeiter. Herrschaft und Gestalt*, S. 76.

12 Ibid., S. 148.

13 Ibid., S. 33.

14 Ibid., S. 84.

榮格爾認為形態與時間性無關。形態與「發展」(Entwicklung)無關，時間上的發展不會增加或減少形態，發展有開始與結束，但是形態沒有。就像是人的形態在出生前已有，死亡後也還是有，時間、歷史對形態沒有影響。歷史無法產生形態，但是它會順著形態變化。¹⁵世界上有比開始與結束、生與死更重要的事情，死者所代表的形態將流傳下去，形態才是更重要的。換言之，活著如果沒有表現形態，也只是苟活。此處榮格爾的形態的確類似柏拉圖(Plato, 427-347 BCE)的理型(idea)，但更是一種有力量的時代理型、或者說理型的時代化。

學者對於形態的理解意見分歧。T. Gubatz認為形態接近黑格爾(Georg Hegel, 1770-1831)辯證法所談的絕對。¹⁶T. Löffler則認為「形態」就是亞里斯多德(Aristotle, 384-322 BCE)所說的「圓極」(entelechie)，是把現實物帶向實現其更高目的的力量。¹⁷海德格則認為「形態」有三種涵義：一、「整體」(Ganzheit)，而非「總體」(Summe)；二、「圖象」(eidos, Bild)(但與柏拉圖理型有別)；三、工作者作為類型學的「超人」。¹⁸海德格認為榮格爾對「形態」一概念的使用混淆了這三種。他認為「形態」不完全是柏拉圖的理型，而是在「形式物質」區分之前的狀態，是一種「源初圖象」(Urbild)。¹⁹「形態」是「存有」，榮格爾有時也稱之為「實體」(Substanz)，是一種「形上學的力量」(metaphysische Macht)。榮格爾自己認為，形態代表了某一時代的精神，形態較之柏拉圖的理型，更接近萊布尼茲(Gottfried Wilhelm Leibniz, 1646-1716)的單子。²⁰萊布尼茲可以說是榮格爾晚期最常引用到的哲學家。

15 Ibid., S. 82.

16 Thorsten Gubatz, "Ernst Jüngers Arbeiter zu Beginn des 21. Jahrhunderts," *Synthesis Philosophica*, 50 (Feb., 2010), S. 362.

17 Thomas Löffler, "Ernst Jüngers organologische Verwindung der Technik auf dem Hintergrund der Biotheorie seines akademischen Lehrers Hans Driesch," in Friedrich Strack (Hg.), *Titan Technik. Ernst und Friedrich Georg Jünger über das technische Zeitalter* (Würzburg: Königshausen & Neumann, 2000), S. 62f.

18 Martin Heidegger, *Zu Ernst Jünger*, GA90 (Frankfurt/M.: Klostermann, 2004), S. 131.

19 Ibid., S. 138. 「圖象」(Bild)一概念在中期海德格的近代科學理解也是中心概念，1938年他提出「世界圖象」(Weltbild)的概念。參見Martin Heidegger, *Holzwege*, GA5 (Frankfurt/M.: Klostermann, 1977), S. 75。

20 Ernst Jünger, *Brief von 24.9.1978 an Henri Plard*. 引自Friedrich Strack (Hg.), *Titan Technik. Ernst und Friedrich Georg Jünger über das technische Zeitalter*, S. 47.

筆者認為，形態具有鑄印、創造動員世界之力量，這是柏拉圖靜態的理型所沒有的；形態可以鑄印世界整體，這是萊布尼茲的單子做不到的；形態之中也沒有黑格爾辯證法的關係。總言之，形態可說是一種作為有鑄印世界整體的力量，但不是柏拉圖的理型，榮格爾認為是類似歌德（Johann Wolfgang von Goethe, 1749-1832）的「源初植物」（Urpflanze）。工作者的形態不是尼采的超人，而是指向泰坦巨人（Titan）、大地之子。²¹

榮格爾認為現代之工作最重要的特徵是「工作與技術的結合」，工作者透過技術完成全球性的動員，不管是物或人，都被動員起來參與工作技術世界。在技術方面的討論，榮格爾也是以工作者與十九世紀的市民概念做對比。在市民空間中，技術只是「進步底機能」（Organ des Fortschrittes），²²追求有用性、便利性。然而，在工作者處，技術不是促成進步的工具，而是去動員世界的方法。技術的目標是「大地的精神化」（Erdvergeistigung），工作者透過與「技術」的結合，使大地（地球）的動員得以可能。技術在使世界轉變為「工作世界」（Arbeitswelt）過程中扮演重要角色，技術也被稱爲是「世界的動員」（Mobilisierung der Welt），是工作者底形態使世界動員起來的方式。²³榮格爾認為時代的「動員的技術」（Technik der Mobilisierung）包含了「物質的動員」（Mobilmachung der Materie）、同時也包含了「人的動員」（Mobilmachung des Menschen）。²⁴這種全面的動員（totale Mobilmachung）是將生命轉化為能量，這展現在經濟、技術、交通等各方面。²⁵這種技術動員、生命轉變為能量的想法可能影響到海德格的「集」（Ge-）的思想，例如海德格將現代技術的本質闡釋為「集置」（Ge-Stell），就是一種將物質與人全面動員地操作為可以置換、儲藏的能量。關於這點底下將詳述。

總體來說，榮格爾在一九三〇年代對於工作與技術的看法，仍是傾向正面與肯定的態度，認為工作與技術是人類精神、力量意志的展現。但是

21 Ernst Jünger, *Der Arbeiter. Herrschaft und Gestalt*, S. 320f. 歌德所構想的源初植物是可以分化出所有植物的源初形態，指的是一種植物的形態學。

22 Ibid., S. 162.

23 Ibid., S. 156.

24 Ibid., S. 169.

25 Ibid., S. 220.

到了二次世界大戰之後，榮格爾開始看見了工作與技術所帶來的虛無主義後果，這表現在他一九五〇年所寫的〈關於線〉("Über die Linie")一文。這一時期的人類代表形態由工作者轉變為「林道漫遊者」(Waldgänger)，「森林」(Wald)是人類由技術跳離而獲得自由的場所。「森林」不是指實際上的樹林，即使在大城市中，也有森林的存在，只要人能夠自由的話。「林道漫遊者」是工作者的對立形態，²⁶他追求超時間的永恆、神聖，詩人是漫遊者之一。「林道」讓人想起海德格的「林中路」(*Holzwege*，海德格全集5的書名)。²⁷早在二次大戰之前，海德格已經看到時代的虛無主義問題。²⁸對於海德格來說，虛無主義在柏拉圖以來的形上學中早已存在，虛無主義與形上學具有相同內涵。既然海德格認為「形態」就是形上學，形態也一定包含有虛無主意的成分。榮格爾在《工作者》中塑造了一個「技術烏托邦」(Technikutopie)，肯定工作的價值。但在二戰之後，他與海德格一樣，認為技術是虛無主義的顯現形式，因而轉向「技術批判」(Technikkritik)。

榮格爾的學說提供了一種現代的「具體物底存有論」，也就是將具體物規定為「工作」，點出了現代的具體物之本質特點。在工作與技術的結合中，榮格爾見到了具體物全體被動員的方式。然而，這種以工作與技術結合把握具體物的方式，海德格認為其重點應該是在於技術，而不是在工作上面。

二、技術

海德格說自己一九四五年所寫關於現代技術之反省的文章〈技術的追問〉("Die Frage nach der Technik")得力於榮格爾《工作者》一書思想上的啟發。²⁹對於將技術理解為中性的、達到目的的手段之看法(如雅斯培〔Karl Theodor Jaspers, 1883-1969〕)，海德格認為這只是對於現代技術的

26 Daniel Morat, *Von der Tat zur Gelassenheit. Konservatives Denken bei Martin Heidegger, Ernst Jünger und Friedrich Georg Jünger 1920-1960*, S. 419.

27 Dieter Thomä (Hg.), *Heidegger-Handbuch* (Stuttgart: Metzler Verlag, 2003), S. 371.

28 在1930年代海德格已經研究了尼采的虛無主義。

29 Martin Heidegger, *Wegmarken*, GA9, S. 391.

「工具的規定」，是不完整的理解。他認為榮格爾的著作有效地打破了這種理解方式，將技術的理解提升到存有論的層次。海德格認為工作者不是現成的存有者，而是對於所有存有者的建構，具有存有論的優先性，榮格爾的作品是由工作的視域對於全球性的人性新建構的一種洞見。³⁰

海德格一九三二年開始讀榮格爾《工作者》一書，³¹一九三二、³²一九三九／一九四〇冬天³³也舉行過幾次讀書會研讀此書。海德格的《論榮格爾》（*Zu Ernst Jünger*）一書記錄了他在一九三四至一九四〇年間與榮格爾思想的相互闡釋之筆記。他認為榮格爾是尼采哲學之繼承者中唯一值得注意者，尤其是他的「形態」概念之作爲尼采力量意志的現代技術時代之展現，是一種全球性的（*planetarisch*）力量。榮格爾的「工作」概念，可以說是尼采的力量意志在二十世紀的展現。³⁴工作者對於世界的統治表現在飛機、蒸氣船、渦輪機、水壩等現代技術之製造處，而這些都只是工作者的「力量之工具」（*Machtmittel*）。³⁵

但是海德格對於榮格爾也有所批判。海德格認為，榮格爾把現代社會的本質把握爲「工作、力量」，仍受到傳統形上學、尤其是尼采的力量意志概念之影響。另一方面，海德格批評工作者是「主體性的完成」，³⁶是形上學的主體主義，還不是存有論、存有歷史的層次。「工作者的形態」是指一種「形上學的力量」（*metaphysische Macht*），或者說，「形態」就是「形上學」。³⁷「工作者」仍然是太形上學式的。³⁸

爲了克服形態與力量意志的形上學說法，海德格提出另一種視域進行時代批判。海德格對於榮格爾的批評，是隸屬於他對於尼采的力量意志、

30 Günter Seubold, "Martin Heideggers Stellungnahme zu Jüngers 'Arbeiter' im Spiegel seiner Technikkritik," in Friedrich Strack (Hg.), *Titan Technik. Ernst und Friedrich Georg Jünger über das technische Zeitalter* (Würzburg: Königshausen & Neumann, 2000), S. 119.

31 Martin Heidegger, *Zu Ernst Jünger*, GA90, S. 470.

32 Martin Heidegger, *Die Selbstbehauptung der deutschen Universität. Das Rektorat 1933/34. Tatsachen und Gedanken* (Frankfurt/M.: Klostermann, 1983), S. 24.

33 Martin Heidegger, *Wegmarken*, GA9, S. 390.

34 Martin Heidegger, *Zu Ernst Jünger*, GA90, S. 226f.

35 *Ibid.*, S. 167.

36 *Ibid.*, S. 13.

37 *Ibid.*, S. 131.

38 *Ibid.*, S. 297.

乃至於整個形上學傳統的批判。力量意志只是存有的一種顯現方式，而不是存有自身。工作與存有之同一，只是在形上學的視域才可能，而不是在存有歷史的視域。在榮格爾將工作與技術相結合的架構中，他認為技術才是更本質的，工作必須由技術來規定，因為在此一時代，人性也被放置到技術的架構之中。海德格認為工作與工作者的更根源領域應該是技術，對於世界的動員是由於技術，而不是由於工作與工作者。³⁹海德格認為工作者底本質「形態」必須起源於他所說的現代技術的本質「集置」（Ge-Stell）。⁴⁰

海德格追問的不是一般的技術概念，而是技術的本質。技術的本質不是一般所認為的「工具」、「人的活動」。海德格透過存有論對於現代技術的加以把握，相對於古代手工藝的「制作」（Herstellen）、近代哲學主客對立的「表象」（Vorstellen），他把現代技術的規定為「訂製」（Bestellen）。此處海德格使用-stellen字尾的文字遊戲貫穿技術史。在「訂製」中有一種「技術意志」，「意志」始終是「命令」，「技術意志」命令自然給出自身，意志貫徹自身於自然中。對海德格來說，近代形上學即是一種「意志形上學」（Willensmetaphysik）。人類可以「訂製」（bestellen）自然，對於他所需要的東西，可以向自然訂購。藉此方式，人類把自然弄成「站立」（Stand）狀態。不僅如此，人類自身也被訂製。

相對於古代與近代之比較順應地利用自然的狀態，現代技術展現的是一種對於自然的「強索」（Herausfordern）⁴¹：強迫與索求，帶有暴力地要自然提供自身。近代技術的象徵物是蒸汽機（強索於力量），其與中世紀的風力、水力不同。力量的獲得在現代不再依靠偶然性來源（例如風力、水力不一定常有），而是依靠持續不斷地能源來源（如核能發電）。技術甚至也強索人類，技術本來是為人類造福，但是現在的科技公司工程師反而被強索去工作而過勞死。

39 Martin Heidegger, *Wegmarken*, GA9, S. 399f.

40 *Ibid.*, S. 401.

41 Martin Heidegger, *Vorträge und Aufsätze*, GA7 (Frankfurt/M.: Klostermann, 2000), S. 15.

這種「訂製」與「強索」，可以說是人類有史以來的各種「設置」(setzen, stellen)的聚集，海德格把這種設置地聚集稱之為「集置」。⁴²此詞必須由希臘文的*logos* (海德格認為其意涵為「聚集」，即Ge-之意思)、*poiesis* (制作)、*thesis* (設置、stellen)等方面去理解。因此，海德格認為技術的本質不是作為形態的力量意志，而是一種廣泛地聚集各種製作性的力量，他把這種力量稱之為「集置」或「意志底意志」(Wille zum Willen)。「意志底意志」與力量意志不同之處在於，它不再意欲自身之外的力量，而只意欲自身。

「集置」中的「集」(Ge-)很明顯受到榮格爾技術使世界動員之觀點的影響，集置也是動員全球的力量。集置與意志底意志可以說是形上學的完成，但是，真正符合人性的時代精神不應該停止於此，必須進一步轉向本真的、始源的遊戲。

三、壓力

由工作與技術的結合而帶來的壓力，瀰漫於現代人的生活之中。就壓力一論題而言，海德格區分「存有論」與「科學」(心理學)之不同，存有論探討存有，科學則探討存有者領域，此即是存有與存有者之「存有論差異」(ontologische Differenz)。我們可以由這兩層面探討壓力現象。

壓力在存有者層次、科學上，主要是心理學所探討的對象。「壓力源」(引起壓力的因素)遍在，幾乎任何人、事、物都可以造成壓力：父母之要求對子女的壓力、考試對學生的壓力、擁擠的交通、都市叢林、一片灑滿農藥的果樹田、天空下著的酸雨、以及日常生活中個體與人文世界之接觸(家庭、學校、職場、社會、地球村)、戰爭、生態破壞、石油耗竭、全球暖化……。這些也可區分為「生理(疾病)、心理(不安、自卑)、環境(人文社會、自然污染)」等方面的壓力。

42 Martin Heidegger, *Vorträge und Aufsätze*, GA7, S. 20.

晚期海德格與心理分析學家梅達·波斯（Medard Boss, 1903-1990）於一九五九至一九六九年間在措利孔（Zollikon）舉辦了數次講座，其中一次也提到壓力概念。

海德格認為壓力（Stress）一詞具有多義，而這些多義性可以保留，不一定需要化約為單一意義。⁴³因此，他對於壓力的分析至少可以分為存有者層次與存有論層次的。

壓力基本上是一種「負荷」（Beanspruchung, Belastung），⁴⁴而且首先是「過重的負荷」。⁴⁵如果負荷是在人的能力以內的，並不會形成壓力。海德格將「負荷」概念可以分為「存有者的」（ontisch）與「存有論的」（ontologisch）。

首先是存有者的負荷概念。如果把壓力定義為「感官刺激」（Sinnesreize），這只是物理學、物理心理學之抽象物，不是生存的人首先面對的。就生存的人（existierender Mensch）來說，一件事雖然具有同樣程度的「感官刺激」，但不一定就是壓力。海德格舉了一個例子：鄰居小孩的吵鬧對於我而言是負荷、壓力，但是自己小孩的吵鬧（即使分貝量相同）就不是壓力，而變得可以容忍。⁴⁶對於一事物是否是壓力的理解，基本上是因人而異的，也就是說，與人的生存處境有關係。因此，壓力首先不是物理學上可計量的數值，而是人的生存理解。這是海德格對於心理學上的壓力之理解。一如他強調使用物（Zuhandene）之優先於現成物（Vorhandene），他也反對由現成的角度說明壓力，而轉向由人的生存解說壓力。

更深一層，海德格希望在其生存論的（存有論的）視域下理解壓力概念，他認為壓力是存有的要求（Anspruch）。對於存有的要求，人必須提

43 Martin Heidegger, *Zollikoner Seminare: Protokolle, Gespräche, Briefe*, Medard Boss (Hg.), (Frankfurt/M.: Klostermann, 1987), S. 180.

44 *Ibid.*, S. 180.

45 *Ibid.*, S. 185.

46 *Ibid.*, S. 186.

出回應(Entsprechen)。⁴⁷因此,壓力與負荷做為存有之要求,是存有論上的基本關係。壓力可以開顯人的「在世存有」,一如「泰然任之」。

四、遊戲

海德格認為集置是此一時代的時代精神,在全球性的集置之下,人也變成可以被訂置與代換的零件之一。尤其在二十一世紀工作與科技的宰制下,科技工廠是血汗工廠,強索與泰勒式的生產令工人跳樓,責任制使工程師過勞死,總體的工作環境比海德格的時代惡劣許多。無論是工作者的形態或現代技術的集置,對海德格來說都是「存有的遺忘」(Seinsvergessenheit)。面對這種存有之遺忘處境,我們如何「記憶」起存有?一種新的時代治療精神也許只能在遊戲的精神中尋得。海德格認為,在集置中我們已經看到超越形上學對於存有之遺忘的可能性,也就是說,集置中表現了一種超越主客對立的架構。⁴⁸進一步,真正的超越主客對立的人性本真,必須在超主客對立之「無主體」的遊戲中才能表現出來。

在經驗層次上,「遊戲」包含古代的競技、戰爭教育、紙牌遊戲、球類遊戲、戲劇、藝術創作等許多的方面,這是遊戲的經驗界的樣態:人類「有」「遊戲」,遊戲變成是一種「手前物」(Vorhandene、現成物)。遊戲可以打發、消磨時間。遊戲是「放鬆」,是嚴肅的工作的對立面。遊戲有時只被視為工作的「暫停、休息」(Pause),類似睡覺之於清醒之關係,這是生活經濟學上的緊張與放鬆。⁴⁹遊戲因而也常被視為「懶散」(Müssiggang)。一旦陷入公眾意見式的「工作遊戲」的對立中,就得不到遊戲的本質。遊戲因而是人類生活風景的「邊緣現象」(Randphänomen),處在作為生活中心的「嚴肅」、「認真」、「工作」、「努力」的邊緣。遊戲是「不嚴肅的」、「不認真的」、「不負責任的」、只是生活的緊張

47 Ibid., S. 183.

48 參見 Gianni Vattimo, *Nihilism and Emancipation: Ethics, Politics and Law* (New York: Columbia University Press, 2004), S. 14. 海德格稱集置為自起(Ereignis)的序曲(Vorspiel),見 Martin Heidegger, *Identität und Differenz* (Pfullingen: Neske, 1957), S. 29。

49 Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol* (Freiburg: Karl Alber, 2010), S. 13f.

性的放鬆、休息、恢復。在這種將遊戲視為邊緣現象的理解下，遊戲的本質無法被發現。⁵⁰

海德格認為遊戲的本質是一種世界遊戲，他首先分析了遊戲的超越因果性的特色，遊戲是「無本」（Abgrund）的、沒有根據（Grund）、沒有原因的，如同玫瑰花開花之沒有原因：「『因為』沉沒於遊戲中。遊戲是沒有『為何』的。它遊戲，因為它遊戲。只有遊戲：〔遊戲是〕最高與最深的。」⁵¹「原因」是屬於形上學的基本概念，遊戲則是要超越形上學的因果律、根據律而進入無本的存有論。

海德格也把遊戲視為「世界」的另一種說法。他關於遊戲的概念有「遊戲」、「鏡射遊戲」（Spiegelspiel）、「時間—遊戲—空間」（Zeit-Spiel-Raum）。基本上，遊戲是「世界」，但是在不同的脈絡中，海德格會加上不同的相關概念。「鏡射遊戲」主要是解釋「四方聚集」（Geviert）（指天、地、神、有死者），說明四者之間的互相映射關係。「時間—遊戲—空間」則是加強世界的時空特性。這兩種遊戲，都可以稱為是「世界遊戲」（Weltspiel）。⁵²遊戲、鏡射遊戲中的「四方」：天、地、神、有死者，都不是「現實物」（Wirkliche）。⁵³以大地為例，大地不是「存有者全體」（Seiende im Ganzen）之割裂部分之名稱，而是歸屬於「自起」（Ereignis）之存有者全體之本質呈現（Wesung）。⁵⁴大地也不同于古希臘之元素說（如地水火風）中的地，而比較接近底下芬克所說的「象徵」。

50 Ibid., S. 31f.

51 Martin Heidegger, *Der Satz vom Grund*, GA10 (Frankfurt/M.: Klostermann, 1997), S. 169. 原文為：Das «Weil» versinkt im Spiel. Das Spiel ist ohne «Warum». Es spielt, dieweil es spielt. Es bleibt nur Spiel: das Höchste und Tiefste. 中文乃作者所翻譯。

52 Martin Heidegger, *Unterwegs zur Sprache*, GA12 (Frankfurt/M.: Klostermann, 1985), S. 202.

53 Martin Heidegger, *Vorträge und Aufsätze*, GA7, S. 181.

54 Die Erde nicht ein Ausschnitt aus dem Seienden im Ganzen. Die Welt nicht ein Ausschnitt aus dem Seienden im Ganzen. Das Seiende nicht auf diese zwei abschnitte verteilt. Erde ist Wesung des Seienden im Ganzen. Welt ist Wesung des Seienden im Ganzen. [...] Der Streit selbst muß aus der Durchkreuzung der Entgegnung und beide müssen aus dem Ereignis bedrifen werden. (Martin Heidegger, *Die Geschichte des Seyns*, GA69 [Frankfurt/M.: Klostermann, 1998], S. 19) 在此段屬於1938年著作的引文中，顯示海德格此時期仍使用「世界與大地」的鬥爭，而不是晚期的「天與地」的互映。

芬克是海德格的朋友，曾經與他一起開課，其思想也受到海德格影響。芬克認為，遊戲是人類此在的基礎狀態（*ein fundamentaler Zug des menschlichen Daseins*），無用的遊戲蘊含有生命的本真性在其中。⁵⁵也就是說，遊戲不只是現成的、存有者層次的，更具有存有論、生存論的（*existenzial*）意涵。在《人類此在的基礎現象》（*Grundphänomene des menschlichen Daseins*）一書中，芬克將人類存在的五種現象稱為基礎現象：愛、工作、主宰性、死亡、遊戲。這其中，以遊戲現象最為根本。因為諸神玩遊戲，他們遊戲人類的愛、工作、戰爭、死亡。諸神在特洛伊戰爭時選邊站，但至多他們也只是觀賞結果，他們不會像人類般死亡，戰爭（鬥爭、主宰性）只是他們的遊戲。相對於生活與工作的嚴肅，諸神的遊戲是輕鬆的、休閒的。如同神遊戲人類，人類也可以遊戲他自身的其他存在現象，如遊戲死亡、遊戲戰爭、遊戲愛、遊戲工作。⁵⁶因此，遊戲可說是人類最基礎的存在狀態，⁵⁷也可以稱為「源初現象」（*Urphänomen*）。

遊戲比工作、愛、鬥爭更優先之處，也在於工作等活動是與現實物打交道，而遊戲則是進入一幻象（*Schein*）世界。當然，遊戲也與現實的人物打交道，如玩具。但是，遊戲最根本的本質在於其幻象性質。⁵⁸藉由遊戲，人進入到超越現實的幻象世界中。幻象有三種：摹本（*Abbild*）、祭祀中之神顯、人類遊戲之出神（*Ekstase*）。柏拉圖對遊戲持一種批判態度，他對遊戲的批判是附屬在對於詩人的批判之下，他認為詩人只看到現實事物的「圖像」（*Bild*），而且是事物的「摹本」，而現實事物也只是理型的摹本。他將遊戲與美都視為模仿（*mimesis*）、摹本、鏡像（*Spiegelbild*），美相對於「真」、是一種「不真」，相對於「存有」（*Sein*）、是一種「幻象」（*Schein*）。⁵⁹其次，原始巫術的祭祀（*Kult*）即是一種遊戲，祭祀首先是一種「畫界」（畫出界線）：有特殊的地點、與日常生活不同的地點，如神廟。在祭祀中，祭司展現為神的代理、神的在場。祭司成爲一

55 Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins* (Freiburg: Karl Alber, 1995), S. 369.

56 Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol*, S. 225.

57 *Ibid.*, S. 148.

58 *Ibid.*, S. 213.

59 *Ibid.*, S. 79ff. *Schein*一般理解為「假象」，但是芬克認為*Schein*也有某意義的超真實性，所以暫且翻譯為「幻象」。

種「象徵」(Symbol)，也就是神的顯現。聖物也與日常生活的俗物有區別，聖物也是一種「象徵」。何謂象徵？象徵此處指在一個存有者中可以看見神或神聖的閃光。在祭祀中，一事物成爲象徵：桌子變成神聖的祭壇，麵包與酒變成神聖的祭品。事物成爲聖物，是神聖的顯現。⁶⁰最後，人類遊戲之出神是超越現實物的幻象，具有存有論的優先性。

芬克進一步追問「人類遊戲的世界意義 (Weltbedeutung des Menschenspiels) 是什麼？」芬克區分四種「世界」之意涵：(1)「世界」是包含現實 (Wirkliche) 與可能 (Mögliche) 之事物與事件者，好像裝著馬鈴薯的箱子一樣；(2)「世界」不是與存有者分開的，每一事物中都有世界，這是泛神論的思想；(3)「世界」關聯到此在之理解世界的方式，人在世界中有特殊地位。人不是客觀地站立在眾物旁邊，而是人可以理解他與萬物的關聯，石頭與動物則不理解它們與世界的關聯。世界是一種開放，存有者因此而得以在場。世界遊戲是在此意義下成立；(4)「世界的」指基督教的異教徒墮落於感官世界的生命樂趣中。⁶¹人類遊戲在這四種不同的世界觀中各具有不同的意義，但是芬克所要探討的現象學的世界概念，主要是第三種，也就是此在的人類遊戲之世界意義。遊戲以「非現實的」(unwirklich) 方式帶給人類自由，以「無負責」(Unverantwortliche) 的方式去進行負責的活動 (類似老子的「正言若反」)。遊戲恰好是以這種非現實性展露了人與世界的關聯，人類遊戲因此是世界整全的象徵式代表、是「世界的象徵」、「世界隱喻」(Weltmetapher) 或「宇宙隱喻」(kosmische Metapher)。⁶²作爲象徵、隱喻，它所指涉的是「世界遊戲」(Weltspiel)。有限的物與無限的世界之間如何能有關聯？世界整全可以在遊戲下的一物中「回照」(zurückscheinen)、「反照」(Rückschein) 出來。物不可能現實地成爲宇宙全體，但是它可以在作爲「幻象」、「回照」中成爲「宇宙隱喻」(Gleichnis des Kosmos)。因此，人類遊戲是「世界象徵」，在遊戲中展現世界整全。

60 Ibid., S. 127ff.

61 Ibid., SS. 205-208.

62 Ibid., S. 253.

在人類遊戲之後，芬克繼續討論世界遊戲。所謂的世界遊戲是指世界本身就是遊戲，而不是人主體所玩的遊戲。人類遊戲仍是有主體，但是世界遊戲沒有主體，是無人稱性的，是「無遊戲者的遊戲」(Spiel ohne Spieler)。世界遊戲也不再是以幻象的方式呈現，而是作為「現象」(Erscheinung)。芬克之「世界遊戲」所引用的是赫拉克利特(Heraklit, 535-475 BCE)與尼采的說法。赫拉克利特說：「世界運行是玩遊戲的小孩，小孩統治。」⁶³(斷簡B52)對赫拉克利特來說，遊戲是世界本質的象徵。⁶⁴世界是小孩遊戲，小孩在海邊堆砂、毀砂，無心而成毀。尼采則說：「世界是宙斯的遊戲。」⁶⁵世界遊戲不僅包含在場者，也包含不在場者，是「世界白晝」(在場)與世界黑夜(不在場)的統一。所有的存者只是「宇宙的玩具」。⁶⁶世界遊戲所呈顯的是存有論層次的遊戲，芬克也稱之為「遊戲存有論」(Ontologie des Spiels)。⁶⁷

海德格的遊戲概念與芬克相通處有：(1)遊戲即世界；(2)遊戲中的元素(如天地神人、時空)不是現實物，而是象徵；(3)遊戲是鏡像，而鏡像是超越現實的、指向另一種更高層次的真實。

芬克認為，世界遊戲代表一種「無憂」(sorglos)的心境。⁶⁸面對形態與集置，海德格提出的藥方則是「泰然任之」(Gelassenheit)，這種泰然任之也可以說是無憂的遊戲精神。⁶⁹泰然任之是一種「集讓」(Gelassen)，是一種「讓的聚集」(Sammlung des Lassens)。「讓」(Lassen)是與集置之「置(設置)」(Stellen)相對立的觀念，⁷⁰也是與

63 這是芬克的翻譯(中文乃筆者所翻譯)，見Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol*, S. 48。Aion一般翻譯為世界時間，芬克翻譯為「世界運行」(Weltlauf)。

64 Ibid., S. 54.

65 Friedrich Nietzsche, *Die Philosophie im tragischen Zeitalter der Griechen*, KSA I (München: de. Gruyter, 1999), S. 828.

66 Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol*, S. 223.

67 Ibid., S. 11.

68 Ibid., S. 221.

69 關於泰然任之與無憂的關聯，參見鍾振宇：《道家與海德格》(臺北：文津出版社，2010年)，頁61，註154。

70 Graham Parkes, "Lao-Zhuang and Heidegger on Nature and Technology," *Journal of Chinese Philosophy*, 30, 1 (Mar., 2003), p. 27. DOI: 10.1111/1540-6253.00104.

因果性對立的觀念。⁷¹晚期海德格將存有理解為「讓在場」(Anwesen lassen)，⁷²重點在於「讓」，透過「讓」去理解存有。由「讓」的超越因果性，可以聯繫到海德格遊戲概念的「離據」。由「集讓」(Ge-lassen)可以進一步名詞化為「泰然任之」(Gelassenheit)，泰然任之是人與存有關聯方式，也是一種遊戲式的關聯，因為遊戲是最深的、最高的、沒有為何的(這可以關聯於「讓」的超因果性)。

此處可以發現由Ge-字首所串連的時代批判系譜：Gestalt(形態)→Ge-Stell(集置)→Gelassenheit(泰然任之)；由意志的角度觀看的系譜則是「力量意志」(Wille zur Macht)→「意志底意志」(Wille zum Willen)→「無意志」(Nicht-Wille)。泰然任之是一種「無意志」，是對於意志形上學的超越，類似於老子的「無為」。⁷³這種泰然任之的遊戲精神，與莊子的「逍遙遊」有許多相通之處。

參、莊子與當代批判

底下筆者試圖由西方當代批判的脈絡梳理莊子哲學與當代問題意識的相關性，藉以凸顯莊子的當代批判性。

一、莊子對於工作與技術的批判

「工作」、「技術」等現代文明處境，與莊子哲學可以產生何種關聯？莊子哲學可否對於這些現代問題意識做出回應？

莊子對於上述「工作」、「技術」、「壓力」、「遊戲」的概念也有類似的反省，其中最關鍵的在於「逍遙遊」的提出：「逍遙」相應於現代

71 Martin Heidegger, *Wegmarken*, GA9, S. 313.

72 Martin Heidegger, *Seminar*, GA15 (Frankfurt/M.: Klostermann, 1986), S. 365.

73 本文的重點是放在「逍遙」，關於泰然任之的詳盡分析，參見鍾振宇：《道家與海德格》，頁81-108。

的休閒本質之概念，而「遊」則蘊含一種遊戲的狀態，「逍遙遊」可以轉化為現代的「休閒遊戲」。

首先討論工作。莊子並無現代的工作概念，《莊子》中比較接近工作概念的是「事業」、「業」，也就是人所從事的活動、工作、事業。⁷⁴這種事業通常會帶來「勞」（類似德文的「負擔」（Last）），「勞」有「勞苦」的意思，如「時雨降矣而猶浸灌，其於澤也，不亦勞乎！」（〈逍遙遊〉）、「仁人之所憂，任士之所勞」（〈秋水〉）。此外，也指精神的勞累，如「勞神明爲一而不知其同也，謂之朝三。」（〈齊物論〉）、「外乎子之神，勞乎子之精」（〈德充符〉）；也可以指形體的勞累，如「勞形怵心」（〈應帝王〉）、「無勞女形，無搖女精」（〈在宥〉），在這種區分下，「形體」之「勞」與「心、精」之「搖怵」區分開來。但有時「勞」也可以同時指涉身心之勞，如「形勞而不休則弊，精用而不已則勞，勞則竭。」（〈刻意〉）這描述了「工作」之後果，身心都勞弊。但最廣義的「勞」是指有生命時都是勞苦，如「吾安能棄南面王樂而復爲人間之勞乎！」（〈至樂〉）、「夫大塊載我以形，勞我以生，佚我以老，息我以死。」（〈大宗師〉）

關於技術方面，李約瑟（Joseph Needham, 1900-1995）將《莊子》「機心」之段落稱之爲「反技術心理結」（anti-technology complex）。但他認爲實際上道家既重技術、又反技術。《莊子》、《列子》、《淮南子》中有許多讚美技術的段落，如《莊子》中的庖丁、輪扁、梓慶、工倕、匠石，《列子》中的飛衛射箭，《列子》中甚至還有機械人。⁷⁵「機事」、「機心」等概念代表了莊子對於技術本質的思考。根據R. May的看法，海

74 「故嘗試論之，自三代以下者，天下莫不以物易其性矣。小人則以身殉利，士則以身殉名，大夫則以身殉家，聖人則以身殉天下。故此數子者，事業不同，名聲異號，其於傷性以身爲殉，一也。臧與穀，二人相與牧羊而俱亡其羊。問臧奚事，則挾策讀書；問穀奚事，則博塞以遊。二人者，事業不同，其於亡羊均也。」（〈駢拇〉）本文所引用《莊子》原文，參見〔清〕郭慶藩（輯）：《莊子集釋》（臺北：華正書局，1987年）。

75 Joseph Needham, *Science and Civilisation in China*, Vol. 2（臺北：敦煌書局，1985年翻印），頁125。當然，莊子並不是只有反技術的思想，他也強調與技術處於一種自由關係，可以利用技術而心靈不被束縛。參見賴錫三：《莊子靈光的當代詮釋》，頁310。

德格「集置」概念之使用，來自於馬丁布伯（Martin Buber, 1878-1965）所翻譯的德文《莊子》一書，⁷⁶「集置」一概念的使用與《莊子》對於「機心」的批判有關，⁷⁷「機心」可以說就是現代技術之「計算性思考」（rechnendes Denken）之前身。⁷⁸

「勞」與「機事」造成生命的「異化」，要超越「勞」與「機事」，就是要回到「真」、「道」，⁷⁹「真」就是一種「不勞」、⁸⁰「不異化」的狀態，追求「無事之業」，⁸¹而有「采真之遊」（逍遙之遊）。⁸²幽蘭（Yolaine Escande）認為，「逍遙遊」已直接或間接地表達了「休閒」（leisure）的概念。⁸³古代的「游」與「遊」相通，「遊」必須在無事、閒暇時進行，如《禮記·學記》：「故君子之於學也，藏焉，修焉，息焉，游焉。」鄭玄注：「游謂閒暇無事之游，然則游者不迫遽之意。」「游」可以與西方的「閒暇（idleness）、休閒」概念相闡釋。對莊子來說，真正的休閒不會是一種享樂或壓力的暫時解除，而是生命處於一種完全無憂⁸⁴（無壓力）的逍遙境界。壓力被英國媒體稱為「二十一世紀的黑死病」，

76 Reinhard May, *Ex oriente lux: Heideggers Werk unter ostasiatischem Einfluß* (Stuttgart: Steiner, 1989), S. 64.

77 莊子之與集置有關的概念，與其說是機心，不如說是機事。但此處最大的差異在於，如果強調莊子的機心作為技術的起源，這種思想仍是對於技術的主體主義式思考，海德格的集置則是要超越主體主義立場。因此，機心必須與機事一同以超主客關係的角度加以詮釋。

78 Herik Jäger (Hg.), *Mit den passenden Schuhen vergisst man die Füße: ein Zhuangzi-Lesebuch* (Freiburg: Herder, 2003), S. 87.

79 「苦心勞形以危其真。嗚呼！遠哉其分於道也！」（〈漁父〉）

80 「巧者勞而知者憂，無能者無所求，飽食而敖遊，汎若不繫之舟，虛而敖遊者也。」（〈列御寇〉）「勞、憂」與「敖遊」、「虛」相對，「虛」也指向「逍遙」，如「遊逍遙之虛」（〈天運〉）。另外，「機事」也是一種勞。

81 「逍遙乎無事之業」（〈達生〉）。

82 「古之至人，假道於仁，託宿於義，以遊逍遙之虛，食於苟簡之田，立於不貸之圃。逍遙，無為也；苟簡，易養也；不貸，無出也。古者謂是采真之遊。」（〈天運〉）

83 幽蘭：〈中國休閒美學與功夫論〉，《哲學與文化》，第37卷第9期（2010年9月），頁106。

84 審查者提出把莊子理解為「解憂之學」（無憂之學）可能會忽視莊學的豐富性。本文並不是把莊子僅僅理解為解憂之學，只不過是強調在對治時代問題（如壓力）時，莊學可以展現出無憂之學之面貌。除此面向之外，莊學當然可以有政治批判等其他面向，但是本文處理的重點在於莊學對於工作、壓力等時代問題的批判性。

有極大的壓力源是工作。這種「無憂」，也是芬克與海德格的遊戲概念所強調的。

二、莊子的壓力批判

(一)《莊子》中的壓力相關概念

在《莊子》文本中，與「壓力」概念相關的有「憂」、「懼」等由壓力引起的一些情緒。就莊子哲學的角度來看，壓力可以成爲一種「有爲」、「造作」，使心靈受到困擾，這是道家所反對的事物。心理學追求「減壓」，而道家更進一步追求「解壓、無壓、無壓力」。

壓力來自於何處？一般人的日常狀態，都是處於憂慮與勞苦之中度過：「人之生也，與憂俱生。」（〈至樂〉）「憂、擔憂」伴隨著人的一生，所擔憂的事情，都或大或小造成生命的壓力。此外，生活也是一種「勞苦」：「終身役役」（〈齊物論〉）、「形勞而不休則弊，精用而不已則勞，勞則竭。」（〈刻意〉）因爲擔憂與勞苦，必然會引起生活中相應的壓力：擔憂沒錢繳電費之經濟壓力、工作勞苦而來的工作壓力，這似乎成爲現代人日常生活最常遭遇的處境。這些，都屬於「生人之累」（〈至樂〉）：「生」若是如此擔憂與勞苦，則「生」就是一種「累」、「憂勞」與壓力。

「憂」在古代有「愁、擔心、勞（苦）、病」等意思。⁸⁵「憂」一般都是必須要去除的心理現象，例如老子說：「絕學無憂」，上文莊子也說：「人之生也，與憂俱生」。莊子的學說因此是「去憂之學」、去憂即「逍遙」、「樂」。但是下例則略有不同：「君子有終身之憂，而無一朝之患。」（《孟子·離婁下》）這是對於「德行」不足之憂懼，這種「憂」，對於德行是必要的、具有正面意義。周初的憂患意識指向對於自身整體行爲「無德」之憂懼（害怕、擔憂因無德而失天命），類似齊克果

85 如：「且唯聖人能無外患，又無內憂。」（《國語·晉語》）「人無遠慮，必有近憂。」（《論語·衛靈公》）

(Sren Kierkegaard, 1813-1855) 的憂懼概念 (差別只是：齊克果強調對「罪」之憂、而周人強調對「無德」之憂)。⁸⁶

莊子中的「憂」除了作為「人之生也，與憂俱生」之涵蓋人存基本負面情況之統稱者外，還有許多意涵。在同樣廣闊的範圍上，「憂」是作為「道」的沉淪表現，「夫道不欲雜，雜則多，多則擾，擾則憂，憂而不救。」(〈人間世〉) 道一旦雜，則陷入「憂」中，沉淪不反。

一般情緒上的「憂、憂患、憂慄」都是需解消的對象：「憂」與「喜、樂」相對，如「得而不喜，失而不憂，知分之無常也；」(〈秋水〉) 「心不憂樂，德之至也。」(〈刻意〉) 情緒上的喜憂都必須解消。

通常而言，人都會有憂愁，下至庶民、上至君主(「萬乘之君憂慄乎廟堂之上」(〈在宥〉))。而最多憂愁的是「仁人」，如「三王之所爭，仁人之所憂。」(〈秋水〉) 「彼仁人何其多憂也？」(〈駢拇〉) 「今世之仁人，蒿目而憂世之患；」(〈駢拇〉) 此主要指實踐儒家德行，擔憂百姓的人物。

至於道家人物，則是「無憂」：「古之真人，其寢不夢，其覺無憂。」(〈大宗師〉、〈刻意〉) 「無為則俞俞，俞俞者憂患不能處，年壽長矣。」(〈天道〉) 真人、實踐無為者，通常是沒有憂愁、憂慮的。真人是「無憂」的，莊子乃「無憂、去憂」之學。

底下，我們看一看莊子對於一些「生人壓力」、「日常壓力」的分析。在〈人間世〉中，使者有高度的「工作壓力」：生命受到威脅，一不小心可能被對方國君殺死。作為使者也有另外兩種禍患：「人道之患」與「陰陽之患」。「陰陽之患」是內熱病，就今天的病狀來看，「壓力與內心擔心焦慮」所造成的疾病屬之：

86 Sören Kierkegaard, *Der Begriff Angst*, Übersetzt, mit Einleitung und Kommentar von Hans Rochol (Hamburg: F. Meiner, 1984), S. 37.

葉公子高將使於齊，問於仲尼曰：「王使諸梁也甚重。齊之待使者，蓋將甚敬而不急。匹夫猶未可動，而況諸侯乎！吾甚慄之。子常語諸梁也曰：『凡事若小若大，寡不道以懽成。事若不成，則必有人道之患；事若成，則必有陰陽之患。若成若不成而後無患者，唯有德者能之。』吾食也執粗而不臧，饜無欲清之人。今吾朝受命而夕飲冰，我其內熱與！吾未至乎事之情，而既有陰陽之患矣！事若不成，必有人道之患，是兩也。為人臣者不足以任之，子其有以語我來！」仲尼曰：「天下有大戒二：其一，命也，其一，義也。子之愛親，命也，不可解於心；臣之事君，義也，無適而非君也，無所逃於天地之間。是之謂大戒。是以夫事其親者，不擇地而安之，孝之至也；夫事其君者，不擇事而安之，忠之盛也；自事其心者，哀樂不易施乎前，知其不可奈何而安之若命，德之至也。為人臣子者，固有所不得已。行事之情而忘其身，何暇至於悅生而惡死！夫子其行可矣！丘請復以所聞：凡交近則必相靡以信，遠則必忠之以言。言必或傳之。夫傳兩喜兩怒之言，天下之難者也。夫兩喜必多溢美之言，兩怒必多溢惡之言。凡溢之類妄，妄則其信之也莫，莫則傳言者殃。故法言曰：『傳其常情，無傳其溢言，則幾乎全。』且以巧鬥力者，始乎陽，常卒乎陰，泰至則多奇巧；以禮飲酒者，始乎治，常卒乎亂，泰至則多奇樂。凡事亦然，始乎諒，常卒乎鄙；其作始也簡，其將畢也必巨。言者，風波也；行者，實喪也。夫風波易以動，實喪易以危。故忿設無由，巧言偏辭。獸死不擇音，氣息蕪然，於是並生心厲。剋核太至，則必有不肖之心應之，而不知其然也。苟為不知其然也，孰知其所終！故法言曰：『無遷令，無勸成。過度益也。』遷令勸成殆事。美成在久，惡成不及改，可不慎與！且夫乘物以游心，託不得已以養中，至矣。何作為報也！莫若為致命，此其難者。」（〈人間世〉）

面對事情之「慄」、害怕，也是壓力的症候之一。「吾未至乎事之情，而既有陰陽之患矣！」還沒有處理事情，已經先有對於事情的憂慮與壓力，所以產生了「內熱」病，這類似現今的「焦慮」等燥熱之病。此外，也擔

心「事若不成，必有人道之患」，害怕事情辦不成，遭到國君的刑罰。「爲人臣者不足以任之」，表示對於自己的能力有所懷疑，懷疑是否能夠辦成此事，這又是另一種壓力源。

相應於此情況，孔子給出兩方面的解決方向：「情緒因應」（心理的）與「問題因應」（實際處境的）。在心理上，「自事其心者，哀樂不易施乎前，知其不可奈何而安之若命，德之至也。爲人臣子者，固有所不得已。行事之情而忘其身，何暇至於悅生而惡死！」能夠「自事其心」，便能夠超越哀樂的對立，也能夠超越生死的對立，如此，便不會「悅生惡死」，天底下也沒有事情會擾亂心靈。因此，莊子對於心靈憂擾的處理，都是集中於追求心靈的「逍遙」、「無爲」，達到「乘物以遊心」（〈人間世〉）、「心齋」（〈人間世〉）、「心養」（〈在宥〉）等之境界。至於實際處境的處理，孔子則提出了「傳其常情，無傳其溢言，則幾乎全」的解決方式。這種現實處境的處理有其必要性，也是解除壓力的正面方法之一。

另外，莊子也提到「過勞死」：

有張毅者，高門縣薄，無不走也，行年四十而有內熱之病以死。（〈達生〉）

大家小戶都去找張毅，結果他四十歲就過勞死。現今社會中如大學教授過勞死，這是工作壓力過大以及過勞的結果。⁸⁷另外莊子也提到「幽憂之病」，也是過勞的疾病。⁸⁸

87 郭象（252-312）的《莊子注·馬蹄》中，也提到馬之過勞死的例子：「夫善御者，將以盡其能也。盡能在於自任，而乃走作馳步，求其過能之用，故有不堪而多死焉。若乃任駑驥之力，適遲疾之分，雖則足跡接乎八荒之表，而眾馬之性全矣。」（郭慶藩〔輯〕：《莊子集釋》，頁333。）這是不顧馬的能力，而求其「分外之能」（成玄英疏，同上），造成馬之過勞死。

88 「堯以天下讓許由，許由不受。又讓於子州之父，子州之父曰：『以我為天子，猶之可也。雖然，我適有幽憂之病，方且治之，未暇治天下也。』夫天下至重也，而不以害其生，又況他物乎！唯無以天下為者，可以托天下也。」（〈讓王〉）成玄英疏：「幽，

第二種有關「壓力」的例子是涉及「形體殘缺的壓力」、「身體壓力」：

申徒嘉，兀者也，而與鄭子產同師於伯昏無人。子產謂申徒嘉曰：「我先出則子止，子先出則我止。」其明日，又與合堂同席而坐。子產謂申徒嘉曰：「我先出則子止，子先出則我止。今我將出，子可以止乎？其未邪？且子見執政而不違，子齊執政乎？」申徒嘉曰：「先生之門固有執政焉如此哉？子而悅子之執政而后人者也。聞之：『鑑明則塵垢不止，止則不明也。久與賢人處則無過。』今子之所取大者，先生也，而猶出言若是，不亦過乎！」子產曰：「子既若是矣，猶與堯爭善。計子之德，不足以自反邪？」申徒嘉曰：「自狀其過，以不當亡者眾；不狀其過，以不當存者寡。知不可奈何，而安之若命，唯有德者能之。游於羿之彀中。中央者，中地也；然而不中者，命也。人以其全足笑吾不全足者多矣，我怫然而怒，而適先生之所，則廢然而反。不知先生之洗我以善邪？吾之自寐邪？吾與夫子游十九年矣，而未嘗知吾兀者也。今子與我游於形骸之內，而子索我於形骸之外，不亦過乎！」子產蹴然改容更貌曰：「子無乃稱！」（〈德充符〉）

在這個故事中，子產代表一般人的想法，認為形體殘缺代表人格之低下。形殘的申徒嘉小時候也認為形體殘缺是一項嚴重的事，所以在面對他人的譏笑的時候，會有生氣的負面情緒出現（「人以其全足笑吾不全足者多矣，我怫然而怒」）。但是在他聽了伯昏無人的「道」之後，發現形體並不是最重要的、並不需要成爲一種壓力。最後，可以達到「視喪其足猶遺土」（〈德充符〉）之境界。

深也；憂，勞也。」（郭慶藩〔輯〕：《莊子集釋》，頁965。）

壓力的結果，就是造成人的能力無法完全發揮：

以瓦注者巧，以鈎注者憚，以黃金注者殯。其巧一也，而有所矜，則重外也。凡外重者內拙。（〈達生〉）

用黃金下注，因為心中在意賭注，因而產生極大的壓力（害怕、昏亂之狀態），使得賭技無法施展。重視外在事物的結果（「外重」），產生內心的壓力（「內拙」）。徐復觀（1904-1982）說：

有所矜之「矜」，恰與「忘」相反。因主觀與對象合一，遂與對象相忘，而大巧以出。「矜」是對象與主觀有距離，而主觀感覺受有對象壓力之心理狀態。如此，則主觀輕而對象重，此之謂「外重」。何以「內重而外拙」？因己（內）與對象（外）判而為二，並感覺受有對象之壓力，則內將不能運用自如而不能不拙。其所以內外判而為二，乃因內未能沉浸於外之中，及自己之精神，未能沉浸於對象之中；於是對象即未能為自己的精神所含攝；主客之間，無形中發生一種抗拒。⁸⁹

有壓力，則陷入主客對立的狀態，無法順物而行動，此則非道！

（二）莊子的解壓之道

莊子如何解壓呢？首先，生活改變也會造成人的巨大壓力，例如失業、結婚、懷孕、搬家等等。在測量生活改變的壓力指標「生活事件量表」中，名列第一的是「喪失配偶」（100分），接下來分別是「離婚」（73分）、「分居」（65分）、「牢獄期間」（63分）、「家人的死亡」

89 徐復觀：《中國藝術精神》（臺北：臺灣學生書局，1988年），頁124。

(63分)。凡是一年內累積分數超過三百分者，極有可能在半年或一年後爆發因壓力引起的重大疾病。⁹⁰

莊子對於排名第一的「喪失配偶」，提出了著名的「無壓力」思考，這是一種哲學思想上、修養上的解壓方式，而不只是心理學的：

莊子妻死，惠子弔之，莊子則方箕踞鼓盆而歌。惠子曰：「與人居，長子老身，死不哭亦足矣，又鼓盆而歌，不亦甚乎！」莊子曰：「不然。是其始死也，我獨何能無概然！察其始而本無生；非徒無生也，而本無形；非徒無形也，而本無氣。雜乎芒芴之間，變而有氣，氣變而有形，形變而有生。今又變而之死。是相與為春秋冬夏四時行也。人且偃然寢於巨室，而我嗷嗷然隨而哭之，自以為不通乎命，故止也。」（〈至樂〉）

莊子的妻子死了，這在心理學上屬於「喪失配偶」（喪失長期相處的老伴），是壓力指數最高、個人生活上最大的變動。但是莊子不但不悲哀，反而鼓盆而歌。不但沒有壓力，反而成爲通達快樂的情緒。至於其他較小壓力之生活變動，對於莊子來說，恐怕也無法擾動其心。面對喪偶這一人生最大的壓力，當然莊子進一步思考的是如何超越生死的變化與其中所蘊含的存有論深度，真正能超脫生死才可能逍遙。在這一點上，莊子由現象層面的壓力深入到海德格所探討的存有論層次的壓力。

其次，一件事是否成爲壓力，端看自己看事情的角度：

桓公田於澤，管仲御，見鬼焉。公撫管仲之手曰：「仲父何見？」對曰：「臣無所見。」公反，諛詒為病，數日不出。齊士有皇子告敖者，曰：「公則自傷，鬼惡能傷公！夫忿瀆

90 艾金森等：《心理學概論》，鄭伯璜、洪光遠（譯）（臺北：桂冠圖書公司，1992年），頁330。

之氣，散而不反，則為不足；上而不下，則使人善怒；下而不上，則使人善忘；不上不下，中身當心，則為病。」桓公曰：「然則有鬼乎？」曰：「有。沈有履。灶有髻。戶內之煩壤，雷霆處之；東北方之下者，倍阿鮭蠶躍之；西北方之下者，則泆陽處之。水有罔象，丘有峩，山有夔，野有彷徨，澤有委蛇。」公曰：「請問委蛇之狀何如？」皇子曰：「委蛇，其大如轂，其長如轅，紫衣而朱冠。其為物也，惡聞雷車之聲，則捧其首而立。見之者殆乎霸。」桓公靦然而笑曰：「此寡人之所見者也。」於是正衣冠與之坐，不終日而不知病之去也。（〈達生〉）

一件事是否為壓力，因人的視域而定，上文海德格討論小孩吵鬧的例子可見一般。桓公認為見到的是不祥的鬼，因而產生莫大的壓力、幾乎生病。但是以皇子的眼光來看，所見者是足以稱霸天下的事物。視域的轉變，壓力反而變成極大的助力。

底下進一步說明莊子對於壓力的終極解決方式。

當人感到有壓力，心中就有擔憂、焦慮、害怕等等負面情緒，也就是「內拙」之狀態。面對壓力產生之「內拙」的狀態，莊子要人回到內心之「寧」（〈外物〉）、「靜」（〈天道〉）、「大寧」（〈列御寇〉）、「靜然」（〈外物〉）。莊子對於壓力問題，提出了許多終極的解決之道：逍遙、無為、養生等等。這時候，人就不再是擔憂的狀態，而是「和樂」的狀態：「無為則俞俞。俞俞者，憂患不能處，年壽長矣。」（〈天道〉）無為是真正的快樂、「天樂」（〈天道〉）、「至樂」（〈至樂〉），是真正的解壓、無壓。

有壓力似乎已經預設一主體之存在，亦即處於主客對立的狀態。而莊子追求的「無為」、「逍遙」的境界，是一超主客對立的狀態。「主體」必須「因、應、順」「客體」（物）。「逍遙」就是一種「無壓力」之狀態：

心無天遊，則六鑿相攘。大林丘山之善於人也，亦神者不勝。（〈外物〉）

「天遊」即「逍遙遊」。大自然（「大林丘山」）有助於放鬆身心，但是這種解壓方式仍是暫時的、外在的。真正的放鬆、無壓，是內在的、內心的「逍遙」。「至人」、「神人」都是「物莫之傷」（〈逍遙遊〉），所以，「壓力」也無法傷害至人。

對於由海德格哲學而來之「存有者層次」與「存有論層次」的兩種壓力，在莊子處可以藉由「勞」一概念作一相應的解析。「勞」有兩種含意：存有者層次的、生人的「勞苦」，以及存有論層次的道之「慰勞」。

一方面，「勞」、「人生的勞苦」也是所有存有者層次的壓力之來源（「形勞而不休則弊，精用而不已則勞，勞則竭。」〈刻意〉）另一方面，在〈徐無鬼〉篇，「勞」有存有論上的「慰勞」之意：

徐無鬼見武侯，武侯曰：「先生居山林，食芋栗，厭蔥韭，以賓寡人，久矣夫！今老邪？其欲干酒肉之味邪？其寡人亦有社稷之福邪？」徐無鬼曰：「無鬼生於貧賤，未嘗敢飲食君之酒肉，將來勞君也。」君曰：「何哉！奚勞寡人？」曰：「勞君之神與形。」

徐無鬼之所以能「勞君神形」，是以「道」去「慰勞」人的形體與精神。《詩經·大雅文王之什》說：「豈弟君子，神所勞矣。」君子是神靈所慰勞的對象。這是存有論層次的慰勞（「道的慰勞之功能」）。真正徹底的「慰勞」、「安慰」必須來自於道。

所以，「勞」具有「存有者層次」與「存有論層次」的兩層意義：作為存有者層次的「勞」，是存有論層次的壓力（有對象的壓力）、「人生之勞苦」之源；作為存有論層次的「勞」，是「道的慰勞」，是近於海德格所說存有論層次的壓力概念。但這不是道的「要求」（海德格認為壓力

是「存有的要求」），而是道的「給予、慰勞」。莊子的「逍遙」，可以說就是至道給予人的慰勞。

肆、莊子的遊戲存有論

由對治工作、技術、壓力等時代問題，可以發展出遊戲之時代精神來因應。

在莊子處，「逍遙遊」可以與西方的「遊戲」概念作對比。「遊」在《莊子》中有「交遊」⁹¹（與人交往）、「遊戲」⁹²與「出遊」⁹³（敖遊⁹⁴）等意義。「出遊」又可以區分為人世間（方內）的日常旅行，以及悠遊於天地宇宙的「遊乎天地之一氣」。⁹⁵關於這種出遊於天地宇宙的思考有不同的說法：遊於「無窮」、「方外」、「四海之外」、「萬物之祖」、「物之初」。⁹⁶徐復觀認為，「遊戲」才是莊子「遊」字的基本意義。⁹⁷

-
- 91 「魯有兀者王骀，從之遊者與仲尼相若。」（〈德充符〉）、「辭其交遊，去其弟子，逃於大澤。」（〈山木〉）
- 92 《莊子》中也有一般意義的、存者層次（ontical）的遊戲：賭博遊戲（〈駢拇〉「博塞以遊」）、遊玩嬉戲（〈馬蹄〉「鼓腹而遊」）。
- 93 「南伯子綦遊乎商之丘。」（〈人間世〉）
- 94 「巧者勞而知者憂，無能者無所求，飽食而敖遊，汎若不繫之舟，虛而敖遊者也。」（〈列御寇〉）
- 95 「彼，遊方之外者也；而丘，遊方之內者也。外內不相及，而丘使女往弔之，丘則陋矣。彼方且與造物者為人，而遊乎天地之一氣。」（〈大宗師〉）
- 96 「乘天地之正，而御六氣之辯，以遊無窮」（〈逍遙遊〉）、「乘雲氣，御飛龍，而遊乎四海之外」（〈逍遙遊〉）、「遊乎塵垢之外」（〈齊物論〉）、「遊夫遙蕩恣睢轉徙之塗」（〈大宗師〉）、「聖人將遊於物之所不得遊而皆存」（〈大宗師〉）、「乘夫莽眇之鳥，以出六極之外，而遊無何有之鄉，以處壙垠之野」（〈應帝王〉）、「明王之治：功蓋天下而似不自己，化貸萬物而民弗恃；有莫舉名，使物自喜；立乎不測，而遊於無有者也」（〈應帝王〉）、「體盡無窮，而遊無朕」（〈應帝王〉）、「入無窮之門，以遊無極之野」（〈在宥〉）、「遊無端」（〈在宥〉）、「遊逍遙之虛」（〈天運〉）、「遊乎萬物之所終始」（〈達生〉）、「浮遊乎萬物之祖」（〈山木〉）、「遊於無人之野」（〈山木〉）、「與道遊於大莫之國」（〈山木〉）、「予少而自遊於六合之內，予適有瞽病，有長者教予曰：『若乘日之車而遊於襄城之野。』今予病少痊，予又且復遊於六合之外。」（〈徐無鬼〉）
- 97 徐復觀：《中國藝術精神》，頁62。徐復觀很重視「遊」的遊戲內涵，但是他偏重於美學意義的遊戲，而未達到世界遊戲。見徐復觀：《中國藝術精神》，頁63。

莊子的「遊乎天地之一氣」除了是「出遊」之外，也可以說是「遊戲」、「與造物者遊」（〈天下〉）。「遊乎天地之一氣」中之「一氣」或「渾沌」的概念，可以與芬克所說的「世界全體」相通。宇宙天地是不斷地變化，世界氣化運行就是一種遊戲，這在西方哲學中也有。赫拉克利特說：「世界運行是玩遊戲的小孩，小孩統治。」（斷簡B52）⁹⁸世界是小孩遊戲，小孩無心而成毀。這類似老子所說的「天地不仁」；對莊子來說，世界運行、造化是「氣化的遊戲」。

遊戲之另一個重要的哲學意涵是其超主客對立的架構，這在高達美（Hans-Georg Gadamer, 1900-2002）著作中顯現出來。高達美認為遊戲的本質不是人主體去從事的行為與活動，相反的，人的主體反而是在遊戲中才取得基礎。只有在不存在遊戲主體的地方，才有真正的遊戲。⁹⁹相同的，芬克也提出「無主體的遊戲」。類似的無主體遊戲思想也出現於《列子》：

初，子列子好游，壺丘子曰：「禦寇好游，游何所好？」列子曰：「游之樂，所玩無故。人之游也，觀其所見。我之游也，觀其所變。游乎游乎！未有能辨其游者。」壺丘子曰：「禦寇之游，固與人同歟，而曰固與人異歟？凡所見亦恒見其變。玩彼物之無故，不知我亦無故。務外游，不知務內觀。外游者，求備於物。內觀者，取足於身。取足於身，游之至也。求備於物，游之不至也。」於是列子終身不出，自以為不知游。壺丘子曰：「游其至乎！至游者，不知所適。至觀者，不知所眠。物物皆游矣，物物皆觀矣；是我之所謂游，是我之所謂觀也。故曰：『游其至矣乎！游其至矣乎！』」（〈仲尼〉）

列子自認為自己的「游」（遊）與大眾不同，大眾只看見事物的不變性，列子看見事物的變化。但是壺丘子認為列子的遊仍然與眾人同一層次，也就是傾向往「外」的面向，忽略了自己或「內」的面向。列子的境界仍然

98 這是芬克的翻譯，見Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol*, S. 54。

99 Hans-Georg Gadamer, *Wahrheit und Methode* (Tübingen: J. C. B. Mohr, 1990), S. 108.

是一種主體與外物對立的狀態，不包含自己本身在其中。而壺丘子認為，真正的「游於化」是把自己也看作是變化的一部分，也就是沒有物與我的分別。人心之看出去就是看進來，看進來就是看出去。在真正的遊戲中，主體消失，只有遊戲。不是「我」在玩遊戲，而是遊戲在玩我。

在《莊子·至樂》篇也提到類似的思想：

支離叔與滑介叔觀於冥伯之丘，崑崙之虛，黃帝之所休。俄而柳生其左肘，其意蹶蹶然惡之。支離叔曰：「子惡之乎？」滑介叔曰：「亡，予何惡！生者，假借也。假之而生者，塵垢也。死生為晝夜。且吾與子觀化而化及我，我又何惡焉！」

「崑崙山」與「黃帝」都是「渾沌」的象徵，¹⁰⁰底下會談到相關的「渾沌遊戲」。人去觀造化，而造化反而施用在人身上，使人產生變化，這是把「我」也視為造化的一部分。「遊」的遊戲對象不是某一個事物，而是萬物、所有的事物。遊玩於萬物的變化、包含遊玩我自身的變化。不是主體去遊戲，而是遊戲才是主體，人只是參與遊戲。

這種「遊戲於天地一氣」，其實是一種「心遊」，¹⁰¹這也是一種遊於道的「天遊」。¹⁰²真人的心境與氣化全體融通為一，遊戲是最後的真實。

100 參考楊儒賓：〈道家的原始樂園思想〉，收於李亦園、王秋桂（編）《中國神話與傳說學術研討會論文集（上）》（臺北：漢學研究中心，1996年），頁143-144。崑崙與渾沌發音相近，崑崙山是黃帝（渾沌）之居所。

101 「乘物以遊心」（〈人間世〉）、「汝遊心於淡，合氣於漠，順物自然而無容私焉，而天下治矣。」（〈應帝王〉）

102 目微為明，耳微為聰，鼻微為顛，口微為甘，心微為知，知微為德。凡道不欲壅，壅則哽，哽而不止則跖，跖則眾害生。物之有知者恃息，其不般，非天之罪。天之穿之，日夜無降，人則顧塞其竇。胞有重閤，心有天遊。室無空虛，則婦姑勃谿；心無天遊，則六鑿相攘。大林丘山之善於人也，亦神者不勝。德溢乎名，名溢乎暴，謀稽乎諛，知出乎爭，榮生乎守，官事果乎眾宜。春雨日時，草木怒生，銚鎬於是乎始脩，草木之到植者過半而不知其然。（〈外物〉）

然而，遊戲並不只是遊戲於方外，也是「遊於世間、方內」。¹⁰³莊子提到一幅很詭異的景象：

支離疏者，頤隱於臍，肩高於頂，會撮指天，五管在上，兩髀為脅。挫鍼治繯，足以餬口；鼓莢播精，足以食十人。上徵武士，則支離攘臂而游於其間；上有大役，則支離以有常疾不受功；上與病者粟，則受之三鍾與十束薪。夫支離者其形者，猶足以養其身，終其天年，又況支離其德者乎！
（〈人間世〉）

支離疏是肢體殘缺、支離其形的人物，在《莊子》中常常是得道者的表徵。此中奇異的景象是，政府在徵召武士去打仗的「嚴肅」（工作）召集行列中，支離疏悠哉地在陣中遊戲著走來走去。此段文本在〈人間世〉的倒數第二段，有結尾的用意。這表示真人並不是只遊於方外，而是也遊於方內之人間世界。（郭象因此強調真人的迹冥圓融，方內之迹與方外的冥其實融合為一）支離疏遊於武士行列，類似庖丁之刀遊戲於牛體（人間的象徵）。「支離身體、支離形」其實也是道的表徵，庖丁最後所見已非全牛（牛的身、形），而是氣化的牛。庖丁的刀「遊戲」於牛體中，支離疏也遊戲於人世間戰爭活動的嚴肅中。

最後以一則關於渾沌之遊戲的段落結束本節：

雲將東遊，過扶搖之枝而適遭鴻蒙。鴻蒙方將拊脾雀躍而遊。雲將見之，倘然止，贊然立，曰：「叟何人邪？叟何為此？」鴻蒙拊脾雀躍不輟，對雲將曰：「遊！」雲將曰：「朕願有問也。」鴻蒙仰而視雲將曰：「吁！」雲將曰：

103 莊子曰：「人有能遊，且得不游乎？人而不能遊，且得遊乎？夫流通之志，決絕之行，噫，其非至知厚德之任與！覆墜而不反，火馳而不顧。雖相與為君臣，時也，易世而無以相賤。故曰：至人不留行焉。夫尊古而卑今，學者之流也。且以狝韋氏之流觀今之世，夫孰能不波，唯至人乃能遊於世而不僻，順人而不失己。彼教不學，承意不彼。」（〈外物〉）

「天氣不和，地氣鬱結，六氣不調，四時不節。今我願合六氣之精以育群生，為之奈何？」鴻蒙拊脾雀躍掉頭曰：「吾弗知！吾弗知！」雲將不得問。又三年，東遊，過有宋之野而適遭鴻蒙。雲將大喜，行趨而進曰：「天忘朕邪？天忘朕邪？」再拜稽首，願聞於鴻蒙。鴻蒙曰：「浮遊，不知所求；猖狂，不知所往；遊者鞅掌，以觀無妄。朕又何知！」雲將曰：「朕也自以為猖狂，而民隨予所往；朕也不得已於民，今則民之放也。願聞一言。」鴻蒙曰：「亂天之經，逆物之情，玄天弗成；解獸之群，而鳥皆夜鳴；災及草木，禍及止蟲。意，治人之過也！」雲將曰：「然則吾奈何？」鴻蒙曰：「意，毒哉！僂僂乎歸矣。」雲將曰：「吾遇天難，願聞一言。」鴻蒙曰：「意！心養。汝徒處無為，而物自化。墮爾形體，吐爾聰明，倫與物忘；大同乎溟溟，解心釋神，莫然無魂。萬物云云，各復其根，各復其根而不知；渾渾沌沌，終身不離；若彼知之，乃是離之。無問其名，無闕其情，物固自生。」雲將曰：「天降朕以德，示朕以默；躬身求之，乃今也得。」再拜稽首，起辭而行。（〈在宥〉）

徐復觀認為，這段文字顯示了遊戲的無目的性。¹⁰⁴「鴻蒙」一般理解為「渾沌」的代稱，¹⁰⁵他的活動是「拊脾雀躍而遊」，「拊脾雀躍」是跳舞的樣子（相傳渾沌「識歌舞」¹⁰⁶），「雀躍」則顯示一種輕鬆自在、愉悅的、逍遙的「遊戲」心情，「遊」則是遊戲。鴻蒙的回答是要人回到渾沌、無為、逍遙的境地。遊戲是與「渾沌」相關的，遊戲是渾沌或世界全體的表現。或者說，渾沌就是遊戲本身，世界就是「渾沌遊戲」。

104 徐復觀：《中國藝術精神》，頁63。

105 葉舒憲：《莊子的文化解析：前古典與後現代的視界融合》（西安：陝西人民出版社，2005年），頁148。

106 《山海經·西山經》中說：「天山，有神鳥焉，其狀如黃囊，赤如丹火，六足四翼，渾敦無面目，是識歌舞，實惟帝江也。」（袁珂〔校注〕：《山海經校注》〔臺北：里仁書局，1982年〕，頁55。）「帝江」就是黃帝。此處黃帝被說成是「無面目之渾沌」，與〈應帝王〉篇無面目的渾沌相同。

伍、結語

文章至此，我們可以綜合檢討遊戲存有論對於工作、技術、壓力之超越的方式，藉以突出由莊子思想進行時代批判的可能性。

遊戲與工作、技術的「實用性」與壓力相對反，在這點上，遊戲與美學相關，都是一種無目的的、不實用的事物。海德格主要是以遊戲的超越目的性、因果性來談「無本」。對莊子來說，遊戲就是「無用」。無用的大樹可以讓人在其下遊戲，無用的大葫蘆可以讓人在江湖上「浮（遊）」、遊戲。海德格也認為，無用就是他所追求的「存有」。¹⁰⁷

若以哲學概念史的角度談遊戲的超越性，榮格爾的「工作者」之「形態」、海德格的「集置」都與古希臘的「設置」(*thesis*)相關：「形態」是一種「圖象」，由理型、圖象而有「形態」，但「形態」是更為基礎的「源初圖象」。至於集置更是設置的聚集。由設置演變為器具的「制作」(*stellen*)、「製作性」(*Machenschaft*)、「集置」以及製作器具時所需要的「形式」(柏拉圖的理型)。¹⁰⁸這一系列的概念其實又跟形上學的本質：「意志」、「因果性」等等相關。海德格曾說，「形態」就是形上學。「設置」、「制作」與古希臘的「技術」(*techne*)相關，而遊戲則與「自然生起」(*physis*)相關，赫拉克利特的世界運行、小孩遊戲，基本上是*physis*的運行。技術帶來「世界的異化」(*Weltentfremdung*)、「無世界性」(*Weltlosigkeit*)，¹⁰⁹要超越由*techne*、*thesis*而來的形態與集置，就必須回到非人為設定的*physis*。

107 海德格在1945年3月2日給太太的信提到莊子的無用與他的存有之相關性：「關於無用的本質（也就等於我所思考的「存有」）是我最近由兩位中國思想家的簡短對話中得知的〔指惠子與莊子在〈外物〉篇關於立足之地之有用性依賴於無用之地的討論〕，也就是我為你抄下的那段對話。」(Zum Wesen der Unnötigen [es ist das, was ich mit dem ›Sein‹ meine] fand ich neulich das kurze Gespräch zweier chinesischen Denker, das ich dir abschreibe.) 見Martin Heidegger, *Mein liebes Seelchen. Briefe Martin Heidegger an seine Frau Elfride. 1915-1970*, Gertrud Heidegger (Hg.) und (komm.) (München: Deutsche Verlags-Anstalt, 2005), S. 234.

108 在德國觀念論中，「設置、設定」(*thesis, setzen*)也佔據相當中心的理論位置。

109 此為漢娜鄂蘭 (Hanna Arendt, 1906-1975) 的用語，參考Dierter Thomä (Hg.), *Heidegger-Handbuch. Leben-Werk-Wirkung* (Stuttgart: Metzler, 2003), S. 400。

除了以「形態」作為形上學的本質外，海德格也認為「意志」是結構形上學的另一基礎。形上學在十九世紀末歸結為尼采的「力量意志」，在二十世紀發展為「集置」，更是「意志底意志」。要超越「意志形上學」，海德格提出「泰然任之」的觀念，泰然任之是一種「無意欲」、「無意志」（Nicht-Wille），而遊戲的無憂心境也可以說是「泰然任之」，此概念相應於道家的「無為」、「逍遙」等等。¹¹⁰

海德格與芬克對於「工作」、「技術」的超越，都指向存有論的遊戲概念。對芬克來說，「工作」作為人類存在的基礎現象之一，必須歸根於「遊戲」這一最基礎的現象。海德格則認為，「技術」的本質在於「集置」，而超越集置帶來的危險的解決途徑在於一種「聚集四方」的「鏡射遊戲」。兩者都以「遊戲」作為本真人性彰顯的可能性所在。而另一方面，芬克的遊戲是「世界整全」的象徵，海德格的「聚集四方」也是「世界」，因此，最終的遊戲是一種無主體的「世界遊戲」。

這種世界遊戲也顯示於莊子的「渾沌遊戲」之中。渾沌的遊戲是遊於天地的一氣之化，擺脫人間的「勞（苦）」，而達到與造物者（道）共同遊戲的可能。莊子認為，我們應該超越與工作技術相關的「機事」、「機心」，而達到逍遙的「天機」、¹¹¹「天的技術」。這種「天的技術」是「由技進於道」的「神技」，有神技才有郭象說的自爾獨化的神器。「具體物底存有論」必需由「形態」、「集置」進到「神器」、「神物」，才是遊戲存有論下的本真的具體事物。

當今ipad、iphone的出現，人類玩遊戲的時間大量的增加了（憤怒鳥、開心農場）。但是，如何由邊緣遊戲進入到遊戲本質？由莊子之逍遙遊戲、渾沌遊戲，我們找到莊子哲學面對現代人在工作、技術的宰制異化與壓力下，回復人性本真自由的可能路徑以及可能的時代批判。♦

110 參見鍾振宇：《道家與海德格》，頁152。

111 「其者欲深者，其天機淺。」（〈大宗師〉）

♦ 責任編輯：李金榮（Chin-ying Lee）

引用書目

古代文獻

〔清〕郭慶藩（輯）

1987 《莊子集釋》（臺北：華正書局，1987年）

近人文獻

Fink, Eugen

1995 *Grundphänomene des menschlichen Daseins* (Freiburg: Karl Alber, 1995)

2010 *Spiel als Weltsymbol* (Freiburg: Karl Alber, 2010)

Gadamer, Hans-Georg

1990 *Wahrheit und Methode* (Tübingen: J. C. B. Mohr, 1990)

Gubatz, Thorsten

2010 "Ernst Jüngers Arbeiter zu Beginn des 21. Jahrhunderts," *Synthesis Philosophica*, 50 (Feb., 2010), SS. 349-365

Hagestedt, Lutz

2004 *Ernst Jünger. Politik-Mythos-Kunst* (Berlin and New York: Gruyter, 2004)

Heidegger, Martin

1957 *Identität und Differenz* (Pfullingen: Neske, 1957)

1976 *Wegmarken*, GA9 (Frankfurt/M.: Klostermann, 1976)

1977 *Holzwege*, GA5 (Frankfurt/M.: Klostermann, 1977)

1983 *Die Selbstbehauptung der deutschen Universität. Das Rektorat 1933/34. Tatsachen und Gedanken* (Frankfurt/M.: Klostermann, 1983)

1985 *Unterwegs zur Sprache*, GA12 (Frankfurt/M.: Klostermann, 1985)

1987 *Zollikoner Seminare*, Medard Boss (Hg.) (Frankfurt/M.: Klostermann, 1987)

1997 *Der Satz vom Grund*, GA10 (Frankfurt/M.: Klostermann, 1997)

1998 *Die Geschichte des Seyns*, GA69 (Frankfurt/M.: Klostermann, 1998)

2000 *Vorträge und Aufsätze*, GA7 (Frankfurt/M.: Klostermann, 2000)

2004 *Zu Ernst Jünger*, GA90 (Frankfurt/M.: Klostermann, 2004)

2005 *Mein liebes Seelchen. Briefe Martin Heidegger an seine Frau Elfride. 1915-1970*, Gertrud Heidegger (Hg.) und (komm.) (München: Deutsche Verlags-Anstalt, 2005)

- Jäger, Henrik
2003 *Mit den passenden Schuhen vergisst man die Füße: ein Zhuangzi-Lesebuch* (Freiburg: Herder, 2003)
- Jünger, Ernst
1982 *Der Arbeiter. Herrschaft und Gestalt* (Stuttgart: Klett-Cotta, 1982)
- Kierkegaard, Sören
1984 *Der Begriff Angst*, Übersetzt, mit Einleitung und Kommentar von Hans Rochol (Hamburg: F. Meiner, 1984)
- May, R.
1989 *Ex oriente lux: Heideggers Werk unter ostasiatischem Einfluß* (Stuttgart: Steiner, 1989)
- Morat, Daniel
2008 *Von der Tat zur Gelassenheit. Konservatives Denken bei Martin Heidegger, Ernst Jünger und Friedrich Georg Jünger 1920-1960* (Göttingen: Wallstein, 2008)
- Needham, Joseph
1985 *Science and Civilisation in China, Vol. 2* (臺北：敦煌書局，1985年翻印)
- Nietzsche, Friedrich
1999 *Die Philosophie im tragischen Zeitalter der Griechen, KSA I* (München: de. Gruyter, 1999)
- Parkes, Graham
2003 "Lao-Zhuang and Heidegger on Nature and Technology," *Journal of Chinese Philosophy*, 30, 1 (Mar., 2003), pp. 19-38
DOI: 10.1111/1540-6253.00104
- Strack, Friedrich
2000 *Titan Technik. Ernst und Friedrich Georg Jünger über das technische Zeitalter* (Würzburg: Königshausen & Neumann, 2000)
- Thomä, Dierter
2003 *Heidegger-Handbuch* (Stuttgart: Metzler, 2003)
- Vattimo, Gianni
2004 *Nihilism and Emancipation: Ethics, Politics and Law* (New York: Columbia University Press, 2004),
- 艾金森等 Atkinson, R. L. et al.
1992 《心理學概論》，鄭伯壘、洪光遠（譯）（臺北：桂冠圖書公司，1992年）
Xin li xue gai lun [Introduction to Psychology], trans. by Bor-shiuan Cheng and Kuang-yuan Hung (Taipei: Guiguan Book Company Ltd., 1992)

幽蘭 Escande, Yolain

2010 〈中國休閒美學與功夫論〉，《哲學與文化》，第37卷第9期
(2010年9月)，頁105-118

"Zhongguo xiuxian meixue yu gongfu lun ['Free Time' (gongfu) in Chinese Leisure]," *Zhexue yu wenhua* [Monthly Review of Philosophy and Culture], 37, 9 (Sep., 2010), pp. 105-118

袁珂 (校注) Yuan, Ke (revised and annotated)

1982 《山海經校注》(臺北:里仁書局,1982年)

Shan hai jing xiao zhu (Taipei: Le Jin Books Ltd., 1982)

徐復觀 Xu, Fuguan [Xu, Fu-guan]

1988 《中國藝術精神》(臺北:臺灣學生書局,1988年)

Zhongguo yishu jingshen (Taipei: Taiwan Student Books Company, 1988)

楊儒賓 Yang, Rubin [Yang, Ru-bin]

1996 〈道家的原始樂園思想〉，《中國神話與傳說學術研討會論文集(上)》(臺北:漢學研究中心,1996年)

"Daojia de yuanshi leyuan sixiang," *Zhongguo shenhua yu chuanshuo xueshu yantaohui lun wen ji (Volume 1)* (Taipei: Center for Chinese Studies, 1996)

葉舒憲 Ye, Shuxian

2005 《莊子的文化解析:前古典與後現代的視界融合》(西安:陝西人民出版社,2005年)

Zhuangzi de wenhua jixi: qian gudian yu houxiandai de shijie ronghe (Xi'an: Shanxi People's Publishing House, 2005)

賴錫三 Lai, Xisan [Lai, Hsi-san]

2008 《莊子靈光的當代詮釋》(新竹:清華大學出版社,2008年)

Zhuangzi ling guang de dangdai quanshi (Hsinchu: National Tsing Hua University Press, 2008)

2012 《當代新道家:多音複調與視域融合》(臺北:臺大出版中心,2012年)

Dangdai xin daojia: duo yin fu diao yu shi yu rong he (Taipei: National Taiwan University Press, 2012)

鍾振宇 Zhong, Zhenyu [Chung, Chen-yu]

2010 《道家與海德格》(臺北:文津出版社,2010年)

Daojia yu Haidege (Taipei: Wen Ching Publishing Co., Ltd., 2010)