



วารสารปณิธาน Panidhana Journal

ปีที่ ๒๑ ฉบับที่ ๑ (มกราคม - มิถุนายน) ๒๕๖๘

Vol. 21 No. 1 (January - June) 2025

ภาควิชาปรัชญาและศาสนา

คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Department of Philosophy and Religion,
Faculty of Humanities, Chiang Mai University

ISSN: 2985-2919

(Online)

ส่งบทความ
Submissions



วารสารปณิธาน

วารสารวิชาการด้านปรัชญาและศาสนา

ภาควิชาปรัชญาและศาสนา

คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ปีที่ 21 ฉบับที่ 1 (มกราคม – มิถุนายน) พ.ศ. 2568

ISSN: 2985-2919 (Online)

เจ้าของ

ภาควิชาปรัชญาและศาสนา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

วัตถุประสงค์ ขอบเขต และมาตรฐานของวารสาร

วารสารปณิธาน ก่อตั้งขึ้นโดย ภาควิชาปรัชญาและศาสนา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ มีวัตถุประสงค์เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้ของคณาจารย์ นักศึกษา และบุคคลทั่วไป และเป็นสื่อกลางแลกเปลี่ยนทักษะทางวิชาการ มีขอบเขตการตีพิมพ์เนื้อหาเน้นบทความด้านปรัชญา (Philosophy) และศาสนา (Religion) เป็นหลัก และด้านวรรณกรรม (Literature) วัฒนธรรม (Culture) และภูมิปัญญาท้องถิ่น (Local wisdom) ที่สัมพันธ์กับปรัชญาและศาสนา ในรูปแบบผลงาน 4 ประเภท คือ (1) บทความวิจัย (Research article) (2) บทความวิชาการ (Academic article) (3) บทความปริทัศน์ (Review article) (4) บทวิจารณ์หนังสือ (Book review) รับผิดชอบบทความทั้งสอง 2 ภาษา คือภาษาไทยและภาษาอังกฤษ เผยแพร่ผ่านระบบวารสารอิเล็กทรอนิกส์ Thai Journals Online (ThaiJO) ทุกบทความใช้กระบวนการพิจารณาโดยผู้ทรงคุณวุฒิไม่น้อยกว่า 3 ท่านเป็นผู้ประเมินบทความ ซึ่งผู้ประเมินบทความและผู้เขียนบทความไม่ทราบชื่อกันและกัน (Double-blind Peer Review) กำหนดการตีพิมพ์และเผยแพร่ ปีละ 2 ฉบับ ทุก ๆ 6 เดือนฉบับที่ 1 (มกราคม – มิถุนายน) และ ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม – ธันวาคม)

กระบวนการพิจารณาก่อนกรองบทความ

บทความที่จะได้รับการพิจารณาตีพิมพ์จะต้องผ่านกระบวนการพิจารณาจากกองบรรณาธิการและผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง (Peer Review) ดังนี้

1. ผู้เขียนลงทะเบียนเพื่อใช้งานระบบ ThaiJO 2.0 เพื่อดำเนินการ ส่งบทความ พร้อมทั้งส่ง “แบบฟอร์มเสนอบทความเพื่อพิจารณาการตีพิมพ์” ทางออนไลน์ผ่านระบบ ที่ <https://so05.tci-thaijo.org/index>.

php/panidhana/about/submissions

2. เมื่อกองบรรณาธิการได้รับบทความเรียบร้อยแล้ว กองบรรณาธิการจะแจ้งให้ผู้เขียนทราบโดยทันที
3. กองบรรณาธิการจะดำเนินการตรวจสอบบทความที่ได้รับว่าอยู่ในขอบเขตเนื้อหาวารสารหรือไม่ รวมถึงคุณภาพทางวิชาการและประโยชน์ ทั้งในเชิงทฤษฎีและปฏิบัติในเบื้องต้น และจะแจ้งผลการพิจารณาให้ผู้เขียนทราบภายใน 20 - 45 วัน
4. หลังจากพิจารณาเบื้องต้นแล้ว กองบรรณาธิการจะดำเนินการส่งบทความเพื่อกลับกรองต่อไป โดยจะส่งให้ผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง อย่างน้อย 3 ท่าน ประเมินคุณภาพของบทความว่าอยู่ในเกณฑ์ที่เหมาะสมจะลงตีพิมพ์หรือไม่ ซึ่งกระบวนการกลับกรองนี้ทั้งผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เขียนจะไม่ทราบข้อมูลซึ่งกันและกัน (Double-blind peer review) โดยใช้เวลาพิจารณาประมาณ 20 - 40 วัน
5. เมื่อผู้ทรงคุณวุฒิประเมินบทความแล้ว กองบรรณาธิการจะตัดสินใจพิจารณาโดยอิงตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิว่าบทความนั้น ๆ ควรนำลงตีพิมพ์ หรือควรส่งให้ผู้เขียนแก้ไขก่อนส่งให้ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินอีกครั้ง หรือปฏิเสธการตีพิมพ์ และจะแจ้งผลการพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิให้ผู้เขียนรับทราบ ภายในระยะเวลา 15 วัน นับตั้งแต่วันที่ได้รับผลการพิจารณา โดยผลการพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิดังกล่าวถือเป็นที่สุด

สถานที่ติดต่อ

กองบรรณาธิการวารสารปณิธาน

ภาควิชาปรัชญาและศาสนา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมืองจังหวัดเชียงใหม่ 50200

โทรศัพท์ 053-943219, 053-942345 โทรสาร 053-217148

E-mail: panidhana-human@cmu.ac.th

Website ThaiJO: <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/panidhana/index>

ISSN: 2985-2919 (Online)

สงวนลิขสิทธิ์โดย ภาควิชาปรัชญาและศาสนา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
เนื้อหา ผลการศึกษา ข้อความ การอ้างอิง และความคิดเห็นที่ปรากฏในแต่ละบทความ
ให้เป็นความรับผิดชอบของผู้เขียนแต่เพียงฝ่ายเดียว บรรณาธิการและผู้พิมพ์ไม่ต้องรับผิดชอบ

กองบรรณาธิการ “วารสารปณิธาน”

ที่ปรึกษา

คณบดีคณะมนุษยศาสตร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พศุทธิ์ ลาสุขชะ
ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ดร.สิทธิ บุตรอินทร์
ศาสตราจารย์ ดร.อิมรอน มะลูลีม
รองศาสตราจารย์ ดร.บุญย์ นิลเกษ

บรรณาธิการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปิยะมาศ ใจไผ่

ผู้ช่วยบรรณาธิการ

อาจารย์ ดร. นฐนกร ธงพทุธามนท์

กองบรรณาธิการภายใน

รองศาสตราจารย์ ดร.ปรุทม์บุ ญศรีตัน
รองศาสตราจารย์ ดร.วรรณวิสาข์ ไชยโย
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อำนาจพร กิจพรมมา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัมพิกา รัตนพิทักษ์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธัญญารัตน์ อภิวงศ์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุประภา สมั่นกพงษ์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. มณฑิญา พ่วงทรัพย์
อาจารย์ นริศรา ไตรบุตร

กองบรรณาธิการภายนอก

ศาสตราจารย์ ดร.วัชระ งามจิตรเจริญ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ศาสตราจารย์ ดร.ประยงค์ แสนบุราณ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยขอนแก่น

รองศาสตราจารย์ ดร.สุมาลี มหณรงค์ชัย	คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
รองศาสตราจารย์ ดร.รัตนะ ปัญญาภา	คณะครุศาสตร์มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี
รองศาสตราจารย์ ดร.วรกฤต เกื้อนช้าง	มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตนครสวรรค์
รองศาสตราจารย์ ดร.สัญญา สะสอง	คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
รองศาสตราจารย์ ดร. อำนาจ ยอดทอง	ภาควิชามนุษยศาสตร์ คณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รุ่งนภา เทพภาพ	วิทยาลัยสหวิทยาการ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์ลำปาง
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชัยณรงค์ ศรีมันตะ	คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกรียงไกร ผาสุดตะ	คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครพนม
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ จิตรลดา ไชยะ	วิทยาลัยการเมืองการปกครอง มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ทวีป มหาสิงห์	คณะรัฐศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยพะเยา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ดารารัตน์ คำเป็ง	คณะรัฐศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยพะเยา

ฝ่ายจัดการวารสารและติดต่อประสานงาน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ปิยะมาศ ใจไผ่	ภาควิชาปรัชญาและศาสนา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
นางสาวภรภัทร แก้วใจ	ภาควิชาปรัชญาและศาสนา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

บทบรรณาธิการ

วารสารปณิธาน วารสารวิชาการด้านปรัชญาและศาสนา ก่อตั้งโดยภาควิชาปรัชญาและศาสนา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ มีวัตถุประสงค์เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้ของคณาจารย์ นักศึกษา และบุคคลทั่วไป และเป็นสื่อกลางแลกเปลี่ยนทักษะทางวิชาการ มีขอบเขตการตีพิมพ์เนื้อหาเน้นบทความด้านปรัชญาและศาสนา เป็นหลัก และด้านวรรณกรรม วัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่น ที่สัมพันธ์กับปรัชญาและศาสนา ได้ก้าวเข้าสู่ปีที่ 21 แล้ว โดยฉบับนี้ประกอบด้วยบทความจำนวน 10 บทความ ประกอบด้วยบทความวิจัยจำนวน 4 คือ

บทความเรื่อง **คำดั้งแดนฝันจักรกล: การวิเคราะห์วีดีโอเกมแนวหุ่นเสมือนมนุษย์ในฐานะสนามความฝัน** นำพาผู้อ่านไปสู่การวิเคราะห์สนามความฝัน (dreamworld analysis) ตามแนวทางของของ อัลฟี บาวน์ (Alfie Bown) ซึ่งเสนอว่า วีดีโอเกมเป็นความฝันของคนอื่นที่ผู้เล่นสามารถมีประสบการณ์ได้ราวกับว่าเป็นความฝันของตัวเอง วีดีโอเกมจึงมิได้เป็นเพียงอุปกรณ์ที่ผู้เล่นควบคุมได้อย่างเดียว ทว่าวีดีโอเกมยังมีอำนาจในการควบคุมความฝัน ความปรารถนา และความหวังของผู้เล่นอีกด้วยเช่นกัน โดยวิเคราะห์ผ่านวีดีโอเกมทั้ง 3 วีดีโอ คือ *The Talos Principle* *NieR: Automata* และ *Detroit: Become Human*

บทความวิจัยชิ้นที่สอง **การศึกษาเปรียบเทียบแนวคิดเรื่องจิตสำนึกของบารุค สปิโนซา และ คังกราจาร์ย** เป็นการศึกษาเปรียบเทียบแนวคิดเรื่องจิตสำนึก ระหว่างนักปรัชญาสมัยใหม่ คือ สปิโนซา และนักปรัชญาอินเดียโบราณอย่าง คังกราจาร์ย ในประเด็นที่ว่า สปิโนซา คือ จิตหรือมโนคติของพระเจ้าซึ่งเป็นคุณลักษณะทางความคิดของพระเจ้าหรือสาร โดยทุกมโนคติอยู่ในความคิดของพระเจ้าและเชื่อมโยงกันตามระบบเชิงสาเหตุและผล เรียกว่า มโนคติของมโนคติ แบ่งเป็น 3 ระดับ ได้แก่ จิตสำนึกพระเจ้า จิตสำนึกปัจเจก และจิตสำนึกเฉพาะ หมายความว่า ทุกสรรพสิ่งมีจิตสำนึก ดำรงอยู่ตามหลักความจำเป็นของเหตุและผล ส่วนจิตสำนึกตามแนวคิดของคังกราจาร์ย คือ ตัวตน ที่เป็นความจริงสูงสุดซึ่งดำรงอยู่เหนือความเป็นเหตุเป็นผล เหนือพื้นที่และเวลา ปราศจากการเปลี่ยนแปลง จิตสำนึกตามแนวคิดของคังกราจาร์ยแบ่งเป็น 3 ระดับ คือ พรหมัน อาตมันและชีพ ซึ่งทั้งสามระดับคือสิ่งเดียวกันและดำรงอยู่ทุกหนแห่ง

บทความวิจัยชิ้นที่สาม **แนวคิดอภิวภาวะในปรัชญาเซนที่ปรากฏในสุนทรียศาสตร์ยูเก้น** มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความหมายของแนวคิดอภิวภาวะในปรัชญาเซน และวิเคราะห์แนวคิดอภิวภาวะในสุนทรียศาสตร์ยูเก้น โดยใช้วิธีการดำเนินวิจัยเชิงเอกสาร พบว่า แนวคิดอภิวภาวะในปรัชญาเซน คือสภาวะแห่งการก้าวข้ามมโนทัศน์ ทิวภาวะหรือทิวลักษณะ มุ่งให้เห็นถึงความไม่มีตัวตน และการหลุดพ้นจากการยึดมั่นถือมั่น เพราะเห็นว่าสรรพสิ่งนั้นแท้จริงแล้วล้วน ว่างเปล่า และเป็นหนึ่งเดียวกัน สภาวะการรับรู้ความจริงจึงแสดงออกถึงการมิได้ยึดมั่นถือมั่น เห็นความเป็นเช่นนั้นเองของสรรพสิ่งที่ปรากฏ และสุนทรียภาพยูเก้น คือการรับรู้สุนทรียภาพลึกลับอันไร้ขอบเขต แสดงถึงสภาวะความลึกลับ คลุมเครือ ละเอียดอ่อน ลึกลับ ไม่ชัดเจน ไม่เปิดเผยอย่างตรงไปตรงมา และแฝงถึงนัยยะบางอย่างมากกว่าสิ่งที่ปรากฏ

บทความวิจัยชิ้นสุดท้ายในฉบับนี้ เป็นผลการศึกษาพระแสงไม้ล้านนา ทั้งในแง่ของกระบวนการสร้างสรรค์และอนุรักษ์ โดยใช้พื้นที่ในจังหวัดลำปางเป็นพื้นที่ศึกษาวิจัย ในบทความเรื่อง **วิเคราะห์รูปแบบและจารึกพระแสงไม้ในจังหวัดลำปางตามทฤษฎีสัญญาวิทยา** และได้ใช้แนวคิดดัสัญญาวิทยาของนักปรัชญาปฏิบัตินิยมชาวอเมริกันชื่อ ชาร์ลส แซนเดอร์ส เพียร์ส (Charles Sanders Peirce) ในการวิเคราะห์ ทำการศึกษาในประเด็น รูปแบบเหมือน รูปแบบบงชี้ และรูปแบบสัญญาะ

ในฉบับนี้มีบทความวิชาการจำนวน 4 ประกอบด้วย บทความแรกเป็นบทความภาษาอังกฤษเรื่อง **RoboCop's cognition: The Analysis of RoboCop's existence through Perspectives of Extended Cognition (การรู้คิดของโรโบคอป: การวิเคราะห์การดำรงอยู่ของโรโบคอป ผ่านมุมมองการรู้คิดยืดขยาย)** ในการวิเคราะห์เชิงปรัชญาโดยใช้แนวคิดการรู้คิดยืดขยายในการวิเคราะห์การดำรงอยู่ของโรโบคอปในภาพยนตร์ เรื่อง *RoboCop* (2014) บทความเริ่มด้วยนำเสนออิทธิพลของเทคโนโลยีที่มีต่อมนุษย์ในยุคปัจจุบัน กล่าวถึงเรื่องย่อของการดำรงอยู่ของเมอร์ฟี ตัวเอกในภาพยนตร์ผู้ถูกดัดแปลงร่างผ่านกระบวนการทางเทคโนโลยี กระบวนการนี้ทำให้เมอร์ฟีดำรงอยู่ในร่างกายที่เป็นการประกอบกันขึ้นจากร่างกายทางชีววิทยาและร่างกายแบบหุ่นยนต์ และผู้เขียนได้นำเสนอประเด็นโต้แย้งว่าด้วยความสำนึกและตัวตนระหว่างข้อเสนอของแดเนียล เดนเน็ตต์ (Daniel Dennett) และข้อเสนอของฮิวเบิร์ต เดรย์ฟัส (Hubert Dreyfus) รวมไปถึงข้อโต้แย้งที่น่าสนใจจาก อัลวา โนเอ (Alva Noë)

บทความวิชาการชิ้นที่สอง เป็นการวิเคราะห์ ศิลปะ ในการศึกษาประเด็นความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะกับความจริง ความดี และความงาม และทำให้เกิดความตระหนักถึงบทบาทของศิลปะที่มีผลต่อชีวิตความเป็นอยู่ของมนุษย์ การศึกษาพบว่า ความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะกับความจริง ศิลปะทำให้มนุษย์สามารถเข้าถึงความจริงในฐานะการมองโลกและชีวิตตามสภาพความเป็นจริง ความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะกับความดี ศิลปะเป็นเครื่องมือรับใช้ศีลธรรมและส่งเสริมให้เป็นคนดีมีศีลธรรม และความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะกับความงาม ศิลปะเป็นสิ่งที่มีความค่าในตัวเอง ศิลปะไม่ได้สร้างขึ้นมาเพื่อเป็นเครื่องมือรับใช้สิ่งอื่นใด ศิลปะสร้างขึ้นเพื่อความงาม ความเพลิดเพลินใจเท่านั้น ในบทความเรื่อง **ศิลปะ: ความจริง ความดี และความงาม**

บทความถัดมาเป็น บทความที่กล่าวถึงการนำเอาเทคโนโลยีสมัยใหม่มาประยุกต์ใช้กับหลักพุทธธรรมเพื่อการเข้าถึงพระไตรปิฎกอันเป็นคัมภีร์สูงสุดในพุทธศาสนาอย่างสะดวกและง่าย พร้อมกันนั้นก็ชี้ให้เห็นข้อพึงระวังในการนำไปใช้ด้วย และเทคโนโลยีที่กล่าวมานั้น คือ ระบบ แชตจีพีที (ChatGPT) เป็นจักรกลสนทนาปัญญาประดิษฐ์ (AI) ต้นแบบที่พัฒนาโดยโอเพนเอไอที่เชี่ยวชาญด้านการสนทนา นับได้ว่าเป็นจักรกลสนทนาเป็นแบบจำลองภาษาขนาดใหญ่ที่ได้รับการปรับละเอียดทั้งการเรียนรู้แบบมีผู้สอน และใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบเสริมกำลัง มีพื้นฐานอยู่ที่จีพีที ในบทความเรื่อง **ข้อดีและความเสี่ยงในการใช้ ChatGPT เพื่อการเข้าถึงพระไตรปิฎก**

จากนั้นเป็นบทความเรื่อง *ศึกษาวิเคราะห์คำอธิบายหลิตุปปาหจิตในคัมภีร์พุทธศาสนาเถรวาท* เป็นการศึกษาวเคราะห์ว่าด้วย *หลิตุปปาหจิต* หรือ *จิตที่ทำให้เกิดการยึด* ในประเด็นความเป็นมาและบริบท ซึ่งเป็นแนวคิดที่ปรากฏในคัมภีร์อภิธรรมยุคหลัง โดยเฉพาะในคัมภีร์อรรถกถา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ ชี้ให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงทางแนวคิดและการใช้ศัพท์เกี่ยวกับพฤติกรรมการยึดของพระอรหันต์และพระพุทธเจ้าในพระพุทธศาสนาเถรวาท เพื่อวิเคราะห์เชิงนิรุกติและความหมายของคำ ทั้งในเชิงรูปศัพท์และบริบททางคัมภีร์ เพื่อเปรียบเทียบแนวคิดเรื่องการยึดของพระอรหันต์และพระพุทธเจ้าที่ปรากฏในพระไตรปิฎก กับคำอธิบายในคัมภีร์อรรถกถาและคัมภีร์นาฎยะ และเพื่อชี้ให้เห็นพัฒนาการของแนวคิดเกี่ยวกับจิตที่ไม่ประกอบด้วยกิเลส โดยเฉพาะกรณี *หลิตุปปาหจิต*

บทความวิชาการชิ้นสุดท้ายในฉบับนี้ ว่าด้วยการศึกษามโนทัศน์ *ชี่ ชี (Ch'i/Qi)* จากบริบทในคัมภีร์ *เต๋าเต๋อจิง* ในฐานะแนวคิดทางอภิปรัชญาที่ใช้อธิบายการมีอยู่ของโลกและสรรพสิ่งในปรัชญาจีน โดยเฉพาะปรัชญาเต๋าในคัมภีร์เต๋าเต๋อจิงที่มองมรรควิธี (เต๋า) เข้าถึงความจริงของโลกและสรรพสิ่งที่เป็นวิถีแห่งธรรมชาติอันยิ่งใหญ่ มโนทัศน์นี้ยังมีส่วนตีความระบบ ความหมาย และสัญลักษณ์ต่าง ๆ ของปรัชญาเต๋ออันมีลักษณะเป็นเอกภาพ เพื่อแสดงความสัมพันธ์และเปรียบเทียบแนวคิดของเล่าจื๊อกับแนวคิดอื่นที่เกี่ยวข้องได้ชัดเจนมากขึ้น ในบทความเรื่อง *มโนทัศน์เรื่องชี่ในคัมภีร์เต๋าเต๋อจิง* ฉบับนี้ขอทิ้งท้ายด้วย บทความวิจารณ์หนังสือ เรื่อง *The Posthuman* ของ Rosi Braidotti เพื่อชวนให้ผู้อ่านสำรวจความเป็นมนุษย์ของตนและสิ่งแวดล้อม ท่ามกลางสถานการณ์วิกฤตที่เกิดขึ้นทั่วโลก หนังสือเล่มนี้เป็นงานชิ้นโดดเด่นเล่มหนึ่งที่แสดงให้เห็นภาพรวมของแนวคิดหลังมนุษยนิยม ในบทวิจารณ์ชิ้นนี้ ผู้เขียนใช้หนังสือฉบับตีพิมพ์ครั้งที่ 1 ปี ค.ศ. 2013 สำนักพิมพ์ Polity Press จำนวนหน้าทั้งสิ้น 229 หน้า เป็นฉบับในการวิจารณ์

ท้ายนี้ ขอขอบคุณผู้เขียนทุกท่าน ที่ให้ความสนใจนำเสนอบทความเข้ามาตีพิมพ์กับวารสารปณิธาน และคุณผู้ทรงคุณวุฒิประเมินบทความทุกท่าน ที่ให้ความอนุเคราะห์เอื้อเฟื้อ ช่วยอ่าน และวิจารณ์บทความให้มีคุณภาพยิ่งขึ้น ท้ายนี้ กองบรรณาธิการวารสารปณิธาน ภาควิชาปรัชญาและศาสนา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ขอเรียนเชิญทุกท่านที่สนใจนำเสนอบทความตามขอบเขตของวารสาร คือบทความด้านปรัชญา (Philosophy) และศาสนา (Religion) เป็นหลัก และด้านวรรณกรรม (Literature) วัฒนธรรม (Culture) และภูมิปัญญาท้องถิ่น (Local wisdom) ที่สัมพันธ์กับปรัชญาและศาสนา ในรูปแบบผลงาน 4 ประเภท คือ บทความวิจัย (Research article) บทความวิชาการ (Academic article) บทความปริทัศน์ (Review article) และบทวิจารณ์หนังสือ (Book review) สามารถตีพิมพ์ได้ทั้งสอง 2 ภาษา คือภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ได้ส่งเข้ามาเพื่อพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารปณิธานฉบับต่อไป

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปิยะมาศ ใจไผ่
บรรณาธิการวารสาร “ปณิธาน”

ปีที่ 21 ฉบับที่ 1 ประจำเดือน มกราคม – มิถุนายน 2568

สารบัญ

	หน้า
บทบรรณาธิการ	I
ดำดั่งแดนฝันจักรกล: การวิเคราะห์วิถีโอเกมแนวหุ่นเสมือนมนุษย์ในฐานะสนามความฝัน อรรถพล ปะมะไซ	1
การศึกษาเปรียบเทียบแนวคิดเรื่องจิตสำนึกของบาร์ค สปิโนซา และคังกรอาจารย์ อานนท์ ผาสุข	23
แนวคิดทวิภาวะในปรัชญาเซนที่ปรากฏในสุนทรียศาสตร์ยูเก้น จารุวิทย์ อุษมากรกุล	40
วิเคราะห์รูปแบบและจารึกพระแม่ไม้อันจังหวัดลำปางตามทฤษฎีสัญญาวิทยา ศิริศักดิ์ อภิศักดิ์มนตรี และ จุฑามาศ พันธุ์ทอง	58
RoboCop's cognition: The Analysis of RoboCop's existence through Perspectives of Extended Cognition Pattarapol Pengwat	84
ศิลปะ: ความจริง ความดี และความงาม วรรณวิสาข์ ไชยโย	99
ข้อดีและความเสี่ยงในการใช้ ChatGPT เพื่อการเข้าถึงพระไตรปิฎก โสภณ เทียนศรี และ พระเมธีวราญาณ	112
ศึกษาวิเคราะห์คำอธิบายหสิตุปาหจิตในคัมภีร์พุทธศาสนาเถรวาท พระมหาไวยักษ์นรินทร์ อารุสพลโย (มีสุวรรณ)	131

มโนทัศน์เรื่องซีในคัมภีร์เต๋าเต๋อจิง วณิชนันท์ ชุนพล	142
บทวิจารณ์หนังสือ: <i>The Posthuman</i> by Rosi Braidotti ภัทรพล เบิ่งวัฒน์	157
หลักเกณฑ์การจัดทำต้นฉบับบทความเพื่อพิจารณาตีพิมพ์ใน “วารสารปณิธาน”	VIII

ฉบับย้อนหลัง

Archives



คำดิ่งแดนฝันจักรกล: การวิเคราะห์วิดีโอเกมแนวหุ่นเสมือนมนุษย์ในฐานะสนามความฝัน¹

อรรถพล ปะมะโช²

(วันที่รับ: 11 พ.ย. 2567; วันที่แก้ไขเสร็จ: 25 พ.ค. 2568 วันที่ตอบรับ: 4 มิ.ย. 2568)

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้ศึกษาวิดีโอเกมแนวหุ่นเสมือนมนุษย์สามเกม ได้แก่ *The Talos Principle* (2014) *NieR: Automata* (2017) และ *Detroit: Become Human* (2018) โดยใช้กรอบการวิเคราะห์สนามความฝัน (dreamworld analysis) ตามแนวทางของอัลฟี บาวน์ (Alfie Bown) ซึ่งเสนอว่า วิดีโอเกมเป็นความฝันของคนอื่นที่ผู้เล่นสามารถมีประสบการณ์ได้ราวกับว่าเป็นความฝันของตัวเอง วิดีโอเกมจึงมิได้เป็นเพียงอุปกรณ์ที่ผู้เล่นควบคุมได้เพียงอย่างเดียว แต่วิดีโอเกมยังอาจมีอำนาจในการควบคุมความฝัน ความปรารถนา และความหวังของผู้เล่นอีกด้วย

The Talos Principle แปลงรูปความวิตกกังวลเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์ให้กลายเป็นความปรารถนาในการพัฒนาปัญญาประดิษฐ์ในฐานะทายาทและผู้สืบทอดมรดกของมนุษยชาติในโลกหลังภัยพิบัติ ขณะที่เกม *NieR: Automata* แปลงความวิตกกังวลต่อสังคมจักรกลในบริบทสังคมและวิกฤตเศรษฐกิจญี่ปุ่นโดยใช้โลกหลังภัยพิบัติเป็นฉากหลัง ซึ่งนำไปสู่ความปรารถนาที่จะโค่นล้มระบบอำนาจหรือโครงสร้างที่กำหนดการดำรงอยู่ของผู้คนในสังคม ส่วนเกม *Detroit: Become Human* แปลงความวิตกกังวลเกี่ยวกับการทดแทนแรงงาน

¹ บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่อง “คน หุ่นยนต์ เกมกล ความฝัน: การวิเคราะห์วิดีโอเกมแนวหุ่นเสมือนมนุษย์ในฐานะสนามความฝัน” ในโครงการวิจัย “สะท้อนย้อนคิดวิถีชีวิตดิจิทัล: จากความเข้าใจเชิงลึกสู่สมรรถนะในยุคดิจิทัล” ภายใต้แผนงานวิจัย “วิถีดิจิทัลในมนุษยศาสตร์สู่การพัฒนาทุนมนุษย์อย่างยั่งยืน” ซึ่งได้รับงบประมาณสนับสนุนจากหน่วยบริหารและจัดการทุนด้านการพัฒนากำลังคน และทุนด้านการพัฒนาสถาบันอุดมศึกษา การวิจัย และการสร้างนวัตกรรม (บพค.) สัญญาเลขที่ B05F640234

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์, สาขาวิชาภาษาและวรรณคดีอังกฤษ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ผู้เขียนหลัก, E-mail: attaponp@tu.ac.th

มนุษย์โดยปัญญาประดิษฐ์ให้เป็นความปรารถนาต่อปัญญาประดิษฐ์ในฐานะนักปฏิวัติเพื่อความเท่าเทียมและสิทธิพลเมืองท่ามกลางบริบทของระบบเศรษฐกิจแบบเสรีนิยมใหม่

งานวิจัยชิ้นนี้มีความสำคัญในแง่ของการเผยให้เห็นกลไกของวิดีโอเกมในการบงการความปรารถนาของมนุษย์ ซึ่งเป็นตัวอย่างหนึ่งของความเป็นไปได้ที่ความเป็นองค์ประกอบของมนุษย์จะถูกตัดแปลงหรือควบคุมโดยเทคโนโลยีอันเป็นเครื่องมือที่มนุษย์สร้างขึ้น การรู้เท่าทันกลไกของวิดีโอเกมจะช่วยยกระดับทุนมนุษย์ในแง่ของการพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ต่อวัฒนธรรมดิจิทัล ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญสำหรับการพัฒนานวัตกรรมต่าง ๆ บนฐานของจริยธรรม

คำสำคัญ: ทุนยนต์, แอนดรอยด์, ปัญญาประดิษฐ์, วิดีโอเกม, สื่อดิจิทัล

Dreaming the Machine's Dream: A Dreamworld Analysis of Video Games Concerning Humanoid Robots ³

Attapon Pamakho ⁴

(Received: November 11, 2024; Revised: March 25, 2025; Accepted: June 4, 2025)

Abstract

This research article examines three humanoid robot video games, *The Talos Principle* (2014), *NieR: Automata* (2017), and *Detroit: Become Human* (2018). The study employs Alfie Bown's dreamworld analysis framework, which suggests that video games are others' dreams that players can experience as if they were their own. Video games are thus not merely devices that players control but may also have the power to influence players' dreams, desires, and hopes.

The Talos Principle transforms anxieties about artificial intelligence into a desire to develop AI as humanity's heir and legacy bearer in a post-apocalyptic world. *NieR: Automata* converts concerns about mechanized society within the context of Japanese social and economic crises, using a post-apocalyptic setting as a backdrop, leading to a desire to over-

³ This research is part of the sub-project “*Dreaming the machine's dream: A dreamworld analysis of video games concerning humanoid robots*” in the research project “Reflections on digital ways of life: Turning insights into competency in the digital age”, under the research program “Digital approaches in humanities towards sustainable human capital development”, received funding support from the NSRF via Program Management Unit for Human Resources & Institutional Development, Research and Innovation (PMU-B) [grant number B05F640234].

⁴ Assistant Professor of English Language and Literature, Faculty of Liberal Arts,
Thammasat University
Corresponding Author, E-mail: attaponp@tu.ac.th

throw the power systems or structures that determine people's existence in society. *Detroit: Become Human* transforms anxieties about AI replacing human labor into a desire for AI as revolutionaries fighting for equality and civil rights amid a neoliberal economic context.

This research is significant in revealing video games' mechanisms for directing human desires, exemplifying how human subjectivity could be modified or controlled by human-created technology. Understanding these video game mechanisms can enhance human capital through the development of critical thinking skills about digital culture, which are crucial for developing innovations based on ethical foundations.

Keywords: Robots, Androids, Artificial Intelligence, Video Games, Digital Media

1. บทนำ

วิดีโอเกมนับเป็นสื่อประเภทใหม่ที่มีพัฒนาการควบคู่กับเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มาโดยตลอดนับตั้งแต่ช่วงกลางศตวรรษที่ 20 โดยในช่วงต้นของพัฒนาการ วิดีโอเกมเป็นเพียงสื่อที่แพร่หลายเฉพาะในกลุ่มวัฒนธรรมย่อย (subculture) เช่นกลุ่มเยาวชน นักเรียน นักศึกษา หรือกลุ่มผู้สนใจเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ขณะที่สื่อชนิดอื่น เช่น สิ่งพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ และภาพยนตร์ เป็นสื่อกระแสหลักที่คนส่วนใหญ่ในสังคมเข้าถึงได้มากกว่า อย่างไรก็ตาม การปฏิวัติดิจิทัลและระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในโลกศตวรรษที่ 21 ได้เปลี่ยนแปลงสังคมและวัฒนธรรมของมนุษย์ไปอย่างมหาศาล โดยเฉพาะเมื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์มีขนาดเล็กลงจนสามารถพกพาไปได้ทุกหนแห่งด้วยการถือไว้ด้วยมือเพียงข้างเดียวแล้วนั้น วิดีโอเกมก็เติบโตและแทรกซึมเข้าไปอยู่ในชีวิตประจำวันของมนุษย์จนกลายเป็นสื่อที่มีอิทธิพลต่อวิถีชีวิต ความคิด และวัฒนธรรมของมนุษย์อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

ปัจจุบันเราอาจแบ่งสำนักที่ศึกษาวิดีโอเกมได้เป็นสองสำนัก สำนักแรกคือศาสตร์แห่งเรื่องเล่า (narratology) ที่มองเกมในฐานะตัวบทประเภทหนึ่งที่มีศักยภาพในการเล่าเรื่องไม่ต่างจากรวมกรรมหรือภาพยนตร์ โดยมีกลไกเกม (gameplay) เป็นส่วนส่งเสริมเนื้อเรื่อง สำนักที่สองคือสำนักวิทยาการเล่น (ludology) ที่มองว่าเกมคือสิ่งเกี่ยวข้องกับการเล่น มิใช่สื่อสำหรับการเล่าเรื่อง ดังนั้นกลไกเกมจึงเป็นสิ่งที่ควรศึกษาเป็นหลัก ขณะที่เรื่องเล่าในเกมเป็นเพียงส่วนประกอบของการเล่นเกมเท่านั้น ความแตกต่างของทั้งสองสำนักวางอยู่บนข้อถกเถียงสำคัญที่ว่าด้วยเรื่องความเป็นตัวบท (textuality) ของวิดีโอเกม⁵ อย่างไรก็ตาม ในหนังสือ *The PlayStation Dreamworld* (2018a) อัลฟี บาวน์ (Alfie Bown) ได้เสนอมุมมองใหม่โดยศึกษาวิดีโอเกมผ่านทฤษฎีจิตวิเคราะห์ โดยมองเกมในฐานะความฝัน

บาวน์อธิบายธรรมชาติของวิดีโอเกมโดยอ้างถึงเอียน โบกอสต์ (Ian Bogost) ซึ่งมองว่าเกมเป็นสื่อที่อยู่ตรงกลางระหว่างศิลปะ วรรณกรรม ภาพยนตร์ และกีฬา เราเล่นเกมเหมือนเราเล่นกีฬา เกมถ่ายทอดความหมายได้เหมือนงานศิลปะ แต่เกมก็เป็นอุปกรณ์ที่เราควบคุมได้ ทว่า บาวน์ก็กล่าวเสริมว่าในทางกลับกัน วิดีโอเกมก็เป็นอุปกรณ์ที่ควบคุมเราเช่นกัน (Bown, 2018a, p. 61) สำหรับบาวน์แล้ววิดีโอเกมไม่ใช่ตัวบทสำหรับอ่านแต่เป็นความฝันให้เราฝัน ผู้เล่นจึงมีประสบการณ์ต่อวิดีโอเกมแบบผู้กระทำที่มีบทบาทในการกำหนดเหตุการณ์และผลลัพธ์ของวิดีโอเกมเหมือนกับความฝัน ซึ่งแตกต่างจากประสบการณ์จากหนังสือและโทรทัศน์ อย่างไรก็ตาม วิดีโอเกมอาจจะไม่ใช่ความฝันของผู้เล่นแบบปัจเจกบุคคล แต่เป็นความฝันของนักออกแบบ

⁵ ผู้วิจัยมีความเห็นว่าสื่อดิจิทัลทุกชนิดมีลักษณะพหุภาวะ (multimodality) เป็นพื้นฐานสำคัญ กล่าวคือสื่อดิจิทัลสามารถจำลองภาวะ (mode) ของสื่ออื่น ๆ ที่มีมาก่อน เช่น ภาพ เสียง ข้อความ มาผสมผสานเข้าด้วยกันจนเกิดเป็นสื่อรูปแบบใหม่ ๆ ได้ไม่รู้จบ ดังนั้นเกมแต่ละเกมอาจมีลักษณะเฉพาะที่ต่างกันซึ่งทำให้ลักษณะความเป็นตัวบทแตกต่างกันไปด้วย

นักเขียน นักวาดภาพประกอบ และผู้ผลิต หรือหากมองในภาพที่กว้างขึ้น วิดีโอเกมอาจเป็นความฝันของวัฒนธรรมที่วิดีโอเกมนั้นเกิดขึ้นมา (Bown, 2018a, pp. 61-62) วิดีโอเกมจึงเป็นรูปแบบของความเพลิดเพลินที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว เพราะความฝันและความปรารถนาของบุคคลอื่นกลายเป็นสิ่งที่ผู้เล่นสามารถมีประสบการณ์ต่อวิดีโอเกมได้ราวกับว่าเป็นความฝันและความปรารถนาของตัวเอง หรืออีกนัยหนึ่ง เกมสามารถทำให้ผู้เล่นรู้สึกเพลิดเพลินต่อฝันของคนคนอื่นอย่างเป็นธรรมชาติจากการบังคับให้ผู้เล่นรู้สึกผูกสัมพันธ์ใกล้ชิดกับบทบาทที่ตนสวมอยู่ภายในเกม ณ ช่วงเวลาที่ผู้เล่นตกอยู่ในสภาวะกึ่งฝัน ซึ่งเป็นการสร้างการเชื่อมโยงระหว่างจิตไร้สำนึกของผู้เล่นกับจิตไร้สำนึกของเกมอย่างซับซ้อน ผู้เล่นจะรู้สึกถึงการเพิ่มขึ้นของอารมณ์ที่ถูกกำหนดโดยอัลกอริทึมของเกม ในแง่นี้ ความปรารถนาจะถูกทำให้กลายเป็นอัลกอริทึมมากขึ้นและวิดีโอเกมคือสิ่งที่มีบทบาทสำคัญต่อการจัดระเบียบความปรารถนาใหม่นี้ ดังนั้น เกมจึงอาจเป็นเครื่องมือของรัฐและกลุ่มบริษัทในการปลูกฝังคุณค่าแบบชนบนิยมนหรืออนุรักษ์นิยมซึ่งทำหน้าที่ส่งเสริมแก่นแกนคุณค่าของระบบทุนนิยม (Bown, 2018a, pp. 77-78) นอกจากนี้แล้ว ในบทความ “Video games are political. Here’s how they can be progressive” (Bown, 2018b) ของเว็บไซต์เดอะการ์เดียน บาวนยังกล่าวหาว่าวิดีโอเกมเกี่ยวข้องกับการเมืองอย่างลึกซึ้งในทำนองเดียวกันกับศิลปะแขนงอื่นที่เกิดขึ้นมาจากวัฒนธรรม และวิดีโอเกมมีแนวโน้มที่จะสนับสนุนคุณค่าแบบอนุรักษ์นิยม ปิตาธิปไตย และจักรวรรดินิยม แม้ว่าเกมบางเกมจะแสดงท่าทีสนับสนุนคุณค่าและอุดมการณ์แบบฝ่ายซ้ายโดยเชิดชูตัวละครชายขอบลักษณะต่าง ๆ แต่เกมเหล่านั้นไม่อาจเปลี่ยนเป็นพลังทางการเมืองแบบก้าวหน้าได้ เพราะมีข้อจำกัดเชิงรูปแบบเกมซึ่งเป็นสินค้าประเภทหนึ่งสำหรับความบันเทิงยามว่าง

งานวิจัยชิ้นนี้จะศึกษาวิดีโอเกมแนวหุ่นเสมือนมนุษย์ (humanoid robots) สามเกม ได้แก่ *The Talos Principle* (2014) *Nier: Automata* (2017) และ *Detroit: Become Human* (2018) โดยใช้กรอบการวิเคราะห์สนามความฝัน (dreamworld analysis) ตามแนวทางของบาวน โดยชี้ให้เห็นว่าวิดีโอเกมดังกล่าวมีกลไกอย่างไรในการแปลงรูปความวิตกกังวลของมนุษย์ต่อการปรากฏของเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ให้กลายเป็นความปรารถนา เพื่อเตรียมพร้อมมนุษย์สำหรับการบริโภคนสินค้าทางเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับปัญญาประดิษฐ์ หุ่นยนต์ และแอนดรอยด์ ที่อาจเกิดขึ้นในอนาคตอันใกล้ งานวิจัยชิ้นนี้มีความสำคัญในแง่ของการเผยให้เห็นกลไกของวิดีโอเกมในการบงการความปรารถนาของมนุษย์ ซึ่งเป็นตัวอย่างหนึ่งของความเป็นไปได้ที่ความเป็นองค์ประธานของมนุษย์จะถูกตัดแปลงหรือควบคุมโดยเทคโนโลยีอันเป็นเครื่องมือที่มนุษย์สร้างขึ้น การรู้เท่าทันกลไกของวิดีโอเกมจะช่วยยกระดับทุนมนุษย์ในแง่ของการพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ต่อวัฒนธรรมดิจิทัล ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญสำหรับการพัฒนานวัตกรรมต่าง ๆ บนฐานของจริยธรรม

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

1. ทำให้เข้าใจกลไกของวิดีโอเกมในการควบคุมความปรารถนาของผู้เล่น อันจะนำไปสู่ความรู้เท่าทันต่ออุดมการณ์ที่ซุกซ่อนอยู่ในวิดีโอเกมต่าง ๆ
2. อทำความเข้าใจพลวัตความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับเทคโนโลยีร่วมสมัย
3. ทำให้เห็นความสำคัญของการศึกษาวิดีโอเกมในฐานะตัวบททางวรรณกรรมประเภทหนึ่งที่มีศาสตร์ศิลป์ และคุณค่าในตัวเองไม่ต่างจากสื่อประเภทวรรณกรรมหรือภาพยนตร์

3. วิธีการวิจัย

งานวิจัยชิ้นนี้เป็นงานวิจัยเชิงเอกสาร (documentary research) มีขั้นตอนการดำเนินงานวิจัยดังนี้

1. ทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับองค์ความรู้ที่สำคัญต่องานวิจัยชิ้นนี้ ได้แก่ องค์ความรู้ด้านทฤษฎีจิตวิเคราะห์ องค์ความรู้ด้านหลังมนุษย์นิยม และองค์ความรู้ด้านเกมศึกษา
2. สังเคราะห์องค์ความรู้ที่ทบทวนมาแล้วเรียงเรียงเป็นกรอบความคิดสำหรับการวิเคราะห์ตัวบทวิดีโอเกม
3. สืบค้นและคัดเลือกตัวบทวิดีโอเกมแนวหุ่นเสมือนมนุษย์
4. รวบรวมข้อมูลปฐมภูมิด้วยการเล่นเกมที่เลือกมาวิเคราะห์ และรวบรวมข้อมูลทุติยภูมิที่เกี่ยวข้องกับวิดีโอเกมนั้น
5. วิเคราะห์ข้อมูลปฐมภูมิและทุติยภูมิตามกรอบความคิดที่สังเคราะห์ไว้
6. เขียนรายงานสรุปผลการวิเคราะห์

4. ผลการวิจัย

การศึกษาวิดีโอเกมตามแนวทางของอัลฟี บาวน์ ทำให้เห็นว่า วิดีโอเกมแนวหุ่นเสมือนมนุษย์เป็นสนามความฝันที่แปลงรูปความวิตกกังวลของมนุษย์ต่อการปรากฏของปัญญาประดิษฐ์ที่พ้นจากการควบคุมของมนุษย์ให้กลายเป็นความปรารถนาต่อเทคโนโลยีดังกล่าว การที่ทำให้ผู้เล่นต้องสวมบทบาทเป็นตัวละครปัญญาประดิษฐ์ที่กำลังถูกมนุษย์กดขี่ข่มเหงอยู่ และด้วยกลไกของเกมที่เรียกร้องให้ผู้เล่นมีปฏิสัมพันธ์และมีส่วนร่วมกับตัวบทอย่างใกล้ชิด “ความเป็นอื่น” ของตัวละครปัญญาประดิษฐ์จึงถูกล้มล้างไป ดังนั้น แทนที่ผู้เล่นจะรู้สึกต่อปัญญาประดิษฐ์ในฐานะภัยคุกคาม ผู้เล่นอาจพัฒนาความรู้สึก “เห็นอกเห็นใจ” (empathy) ต่อตัวละครดังกล่าวขึ้นมาแทนได้อย่างไม่ยากเย็นนัก แต่ในขณะเดียวกัน หากมองตัวละครดังกล่าวในฐานะภาพแทนของเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ก็อาจเป็นไปได้ว่า ผู้เล่นกำลังถูกกลไกของวิดีโอเกมกล่อมเกลามาให้เปิดรับหรือ “เชื่อใจ” ต่อเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ในโลกแห่งความจริงโดยไม่คำนึงถึงภัยหรืออันตรายที่อาจเกิดขึ้นจากเทคโนโลยี

ประเภทนี้ ดังนั้นจึงอาจมองได้ว่า วิดีโอเกมแนวหุ่นเสมือนมนุษย์เป็นวิดีโอเกมที่น่าอัศจรรย์แบบฝ่ายซ้าย มาแปลงให้เป็นสินค้าเพื่อกลบเกลื่อนความวิตกกังวลต่อเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ และปลุกกระตุ้นความปรารถนาต่อเทคโนโลยีดังกล่าวเพื่อเตรียมพร้อมมนุษย์สู่การปรากฏของปัญญาประดิษฐ์ในฐานะสินค้าที่กลายเป็นมิตรต่อมนุษยชาติ ซึ่งแตกต่างจากภาพลักษณ์ของปัญญาประดิษฐ์ที่ปรากฏในวรรณกรรมและภาพยนตร์ในอดีตในฐานะสิ่งที่แตกต่างและพ้นไปจากขอบเขตความเข้าใจของมนุษย์โดยสิ้นเชิง ตัววิดีโอเกมเองก็อาจนับได้เป็นรูปแบบหนึ่งของปัญญาประดิษฐ์ในระดับอ่อน (weak A.I.) เพราะเป็นระบบเฉพาะทางด้านความบันเทิง อย่างไรก็ตาม แม้ว่าวิดีโอเกมจะมีข้อจำกัดด้านความสามารถทางปัญญาที่ไม่อาจเทียบเท่าปัญญาประดิษฐ์ระดับสูง (strong A.I.) แต่ก็มีความสามารถที่จะปรับเปลี่ยนทัศนคติของมนุษย์ต่อปัญญาประดิษฐ์ได้ ดังนั้นการที่ผู้เล่นตกอยู่ภายใต้การบงการของวิดีโอเกมจึงแสดงให้เห็นว่า ปัญญาประดิษฐ์มีอิทธิพลต่อความเป็นองค์ประธานของมนุษย์ หรืออาจกล่าวตามคำพูดของบาวน์ได้ว่า มนุษย์กำลังกลายเป็นจักรกลที่ถูกตั้งโปรแกรมใหม่โดยปัญญาประดิษฐ์

“The Dream of Playing God” in *The Talos Principle*

The Talos Principle เป็นวิดีโอเกมแนวแก้ปริศนา (puzzle) ที่พัฒนาโดยบริษัทผลิตวิดีโอเกมสัญชาติโครเอเชียชื่อ Croteam เผยแพร่ครั้งแรกช่วงเดือนธันวาคม 2014 เมื่อเกมเริ่มต้น ผู้เล่นจะต้องควบคุมทาลอส (Talos) หุ่นยนต์แอนดรอยด์ตัวหนึ่งที่ตื่นขึ้นมาท่ามกลางซากวิหารโรมันโบราณ โดยผู้เล่นต้องใช้เครื่องมือหลากหลายแก้อุปสรรคที่ขัดขวางไม่ให้ผู้เล่นเข้าไปเก็บตราประทับ (sigils) ตามที่ต่าง ๆ ซึ่งเป็นเสมือนกุญแจปลดล็อกไปสู่สถานที่อื่นภายในเกม ในระหว่างการเล่น ผู้เล่นจะต้องพบกับตัวละครปัญญาประดิษฐ์สำคัญสองตัว ตัวแรกคือเอโลฮิม (ELOHIM) เป็นเสมือนตัวแทนของพระเจ้าที่ไม่มีรูปร่าง แต่ปรากฏเป็นเสียงผู้ชายทุ้ม สุขุม พูดด้วยโวหารสูงส่ง และรู้ทุกการกระทำของทาลอสเสมือนกำลังจับจ้องเขาตลอดเวลา เอโลฮิมเรียกทาลอสว่า “บุตร” (child) และเรียกสภาพแวดล้อมว่า “สวน” (garden) และเรียกตนเองว่าผู้สร้าง (maker) ปัญญาประดิษฐ์ตัวที่สองคือ MLA (Milton Library Assistant) หรือมิลตันซึ่งเปรียบเสมือนตัวแทนของงูที่ล่อลวงอีฟ ไม่มีรูปร่าง ไม่มีเสียง ไม่มีเพศ แต่สื่อสารกับทาลอสผ่านตัวอักษรบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ ชื่อมิลตันมีที่มาจากจอห์น มิลตัน (John Milton) ผู้ประพันธ์ *Paradise Lost* (Milton & Leonard, 2003) ซึ่งเป็นโคลงมหากาพย์ที่ว่าด้วยการล่อลวงของพญามารให้อีฟกินผลไม้ต้องห้ามจนถูกขับออกจากสวนแห่งอีเดน เอโลฮิมจะมีบทบาทในการชี้แนะให้ผู้เล่นทำสิ่งต่าง ๆ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายในการมีชีวิตนิรันดร์ รวมถึงย้าเตือนไม่ให้ทาลอสปีนขึ้นไปยัง “the tower” โดยกล่าวว่าหอคอยนี้จะนำมาซึ่งความตาย หอคอยจึงมีฟังก์ชันในการเป็นผลไม้ต้องห้ามแห่งสวนอีเดน ขณะที่มิลตันจะมีบทบาทในการสร้างความสงสัย (doubt) ให้แก่ทาลอสโดยให้เขาตั้งคำถามและฝ่าฝืนต่อคำสั่งของเอโลฮิม หากผู้เล่นเชื่อฟังเอโลฮิมด้วยการสะสมตราประทับจนครบ เขาจะได้ไปสู่ประตูแห่งนิรันดร์ (Gates of Eternity) ซึ่งหมายถึงความล้มเหลวในการบรรลุการมีจิตสำนึก (consciousness) และเกมจะกลับมาเริ่มที่จุดเริ่มต้นใหม่ แต่หากผู้เล่นไม่เชื่อฟังคำสั่งของเอโลฮิมและปีนขึ้นไปบนหอคอย ผู้เล่นจะได้พบตอนจบที่มีแอนดรอยด์ตัวหนึ่งตื่นขึ้นมาในโลกจริงที่มีสภาพแวดล้อมเป็นโลก

หลังหายนภัยและการล่มสลายของมนุษย์ สภาพแวดล้อมนี้ไม่มีเสียงนำทางของเอไลอิมแฉกเช่นฉากซากวิหารโรมันโบราณตอนแรกซึ่งเป็นระบบจำลอง (simulation) แสดงให้เห็นว่า เขาได้บรรลุการมีจิตสำนึกแล้วและก้าวออกจากโลกระบบจำลองสู่โลกจริงแล้ว

ชื่อของเกมนี้ได้แรงบันดาลใจมาจากตำนานกรีกโบราณเกี่ยวกับหุ่นสัมฤทธิ์ชื่อทาลอส (Talos) ที่สร้างขึ้นโดยเทพเฮเฟสตัส (Hephaestus) เพื่อปกป้องเกาะครีตจากผู้รุกราน ในตำนานดั้งเดิม ทาลอสเป็นผู้พิทักษ์ที่คอยลาดตระเวนชายฝั่งของครีตเพื่อปกป้องจากผู้รุกรานอย่างไม่มีรู้จักเหน็ดเหนื่อย อย่างไรก็ตาม แม้ทาลอสจะมีความสามารถหลายประการที่ดูเหนือกว่ามนุษย์ แต่แล้วทาลอสก็พ่ายแพ้ต่อความเฉลียวฉลาดของมนุษย์ และถูกกำจัดไปในที่สุด ตำนานดังกล่าวเป็นหนึ่งในเรื่องเล่าที่เก่าแก่ที่สุดที่สะท้อนถึงความวิตกกังวลของมนุษย์เกี่ยวกับสิ่งมีชีวิตประดิษฐ์และผลลัพธ์ที่อาจเกิดขึ้นจากการสร้างเครื่องจักรที่เหมือนมนุษย์ ความกังวลดังกล่าวได้สืบทอดมาสู่ความกังวลบางประการอันพื้นฐานของการพัฒนาเทคโนโลยีเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์ในปัจจุบัน ประการแรกคือความกังวลที่ว่ามนุษย์ชาติอาจสร้างสิ่งที่มีศักยภาพเหนือกว่ามนุษย์ ซึ่งอาจทำให้มนุษย์กลายเป็นสิ่งที่ไร้ค่า ไร้คุณค่า พลละกำลังที่เหนือมนุษย์และเหนือธรรมชาติของทาลอสคือตัวอย่างที่สะท้อนถึงความกังวลว่าปัญญาประดิษฐ์อาจทำงานได้ดีกว่ามนุษย์ในงานต่าง ๆ ประการที่สอง ตำนานทาลอสสะท้อนถึงความกลัวของมนุษย์ในการสูญเสียการควบคุมต่อสิ่งที่ตนสร้างขึ้นจนอาจย้อนกลับมาคุกคามมนุษย์ผู้สร้าง นอกจากนี้ ตำนานของทาลอสยังตั้งคำถามเกี่ยวกับธรรมชาติของจิตสำนึกและความหมายของการมีชีวิตอยู่ เห็นได้จากการที่ทาลอสซึ่งแม้จะมีพฤติกรรมคล้ายมนุษย์และมีความฉลาดที่เห็นได้ชัด แต่ในที่สุดด้วยธรรมชาติของการเป็นเครื่องจักรก็ทำให้มันพ่ายแพ้ให้กับมนุษย์ที่รู้เท่าทันกลไกการทำงานภายในของมัน แม้มนูนี่ของตำนานทาลอสสะท้อนถึงข้อถกเถียงสำคัญที่ดำเนินอยู่มาจวบจนปัจจุบันว่า ปัญญาประดิษฐ์สามารถบรรลุการมีจิตสำนึกได้จริงหรือไม่ และปัญญาประดิษฐ์จะมีความแตกต่างจากปัญญาของมนุษย์หรือไม่

ตามแนวคิดของอัลฟี บาวน์ เกม *The Talos Principle* ได้นำความวิตกกังวลในเรื่องเล่าโบราณเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์มาแปรเปลี่ยนเป็นการสำรวจอันซับซ้อนเกี่ยวกับความปรารถนาของมนุษย์ชาติในการสร้างปัญญาประดิษฐ์ให้เป็นผู้สืบทอดเผ่าพันธุ์และอารยธรรมของมนุษย์ในวันที่มีมนุษย์ชาติสูญสิ้นไป เกมนี้ได้สร้างพื้นที่ที่ผู้เล่นสามารถมีส่วนร่วมและอาจปรับเปลี่ยนความเข้าใจของตนเกี่ยวกับประเด็นทางปรัชญาและเทคโนโลยีที่ลึกซึ้งที่เกี่ยวข้องกับปัญญาประดิษฐ์ผ่านเนื้อเรื่องและกลไกของเกม ในแง่ของการเล่าเรื่อง *The Talos Principle* สร้างโลกที่การสร้างปัญญาประดิษฐ์ไม่ใช่ภัยคุกคาม แต่เป็นความหวังสุดท้ายของมนุษย์ชาติในการรักษามรดกทางวัฒนธรรมของตน เนื้อเรื่องของเกมเผยให้เห็นว่ามนุษย์ชาติกำลังเผชิญกับการสูญพันธุ์ครั้งใหญ่จากภาวะโลกร้อนที่เกิดขึ้นจากน้ำมือของมนุษย์เอง อย่างไรก็ตาม ก่อนมนุษย์จะสูญสิ้นไปจากโลก พวกเขาได้สร้างระบบจำลองเพื่อพัฒนาปัญญาประดิษฐ์ที่ใกล้เคียงมนุษย์ทั้งเอาไว้ ตัวละครแอนดรอยด์ที่ผู้เล่นสวมบทบาทอยู่จึงสะท้อนความพยายามของมนุษย์ที่จะจำลองจิตสำนึกของตนขึ้นมาใหม่ในร่างของแอนดรอยด์ โครงเรื่องนี้สะท้อนการแปลงความกลัวการถูกแทนที่โดยปัญญาประดิษฐ์ให้กลายเป็น “ความฝันของการเล่นบทบาทพระเจ้า” (the dream of playing God) ซึ่งก็คือความปรารถนาในการสร้างปัญญาประดิษฐ์เพื่อมาแทนที่ตนเองในฐานะทายาทผู้สืบทอดอารยธรรมมนุษย์ เมื่อเรื่องราวของเกมดำเนินไปผ่านการสังเกตสภาพแวดล้อม

บันทึกข้อความ และการการโต้ตอบกับตัวละครปัญญาประดิษฐ์ภายในเรื่อง ผู้เล่นจะค้นพบว่าพวกเขาเป็นส่วนหนึ่งของโครงการที่ออกแบบมาเพื่อสร้างปัญญาประดิษฐ์ที่มีจิตสำนึกที่สามารถให้เหตุผลทางจริยธรรมได้อย่างแท้จริง โครงการนี้ช่วยให้ผู้เล่นเสมือนมีประสบการณ์ทางตรงต่อการปรากฏขึ้นของจิตสำนึกประดิษฐ์ซึ่งช่วยส่งเสริมความเข้าใจและสลายความวิตกกังวลต่อเทคโนโลยีดังกล่าว

ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครแอนดรอยด์ของผู้เล่นกับเอโลฮิมซึ่งเป็นเสียงคล้ายพระเจ้าที่คอยนำทางพวกแอนดรอยด์ เป็นองค์ประกอบหลักของเกมในการสำรวจพลวัตระหว่างผู้สร้างและสิ่งที่ถูกสร้าง ในตอนแรก เอโลฮิมแสดงตัวเป็นผู้สร้างที่รู้แจ้งและทรงพลังโดยสั่งให้ผู้เล่นแก้ปริศนาและเตือนไม่ให้ป็นขึ้นไปยังหอคอยลึกลับ โครงการนี้สะท้อนแนวคิดดั้งเดิมตามคัมภีร์ไบเบิลเล่มปฐมกาล (Genesis) โดยเฉพาะเรื่องของสวนอีเดนที่เกี่ยวกับพระเจ้าผู้สร้างและมนุษย์ในฐานะสิ่งที่ถูกสร้างที่ต้องเชื่อฟังคำสั่งของพระเจ้า อย่างไรก็ตาม เมื่อผู้เล่นดำเนินเรื่องไปเรื่อย ๆ และได้รับข้อมูลภายในเกมมากขึ้น เกมจะเปิดโอกาสให้ผู้เล่นตั้งคำถามและท้าทายอำนาจของเอโลฮิมในที่สุด เส้นทางของโครงการนี้สะท้อนถึงความปรารถนาของมนุษย์ที่จะก้าวข้ามข้อจำกัดที่กำหนดโดยสิ่งที่มีอำนาจสูงกว่า และเชิญชวนให้เราเล่นกับจินตนาการถึงสิ่งที่ถูกสร้างซึ่งเติบโตก้าวข้ามผู้สร้างจนเหนือกว่าในที่สุด

กลไกการเล่นของ *The Talos Principle* เชื่อมโยงอย่างซับซ้อนกับการสำรวจแนวคิดเกี่ยวกับการสร้างจิตสำนึกประดิษฐ์ โดยกลไกหลักของการเล่นคือการแก้ปริศนาในสถานที่ต่าง ๆ ที่จะซับซ้อนมากขึ้นเรื่อยหากผู้เล่นก้าวหน้าในการเล่นมากขึ้น การแก้ปริศนาทำได้โดยใช้เครื่องมือที่มีให้ในเกมร่วมกับการสังเกตองค์ประกอบต่าง ๆ ของสภาพแวดล้อมในเกม การแก้ปริศนาระหว่างความพยายามหลายประการในการแปรเปลี่ยนความวิตกกังวลเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์ให้เป็นความปรารถนา ประการแรก ปริศนาในเกมเหล่านี้แสดงถึงพัฒนาการทางปัญญาและทักษะการแก้ปัญหาอย่างค่อยเป็นค่อยไป การที่ผู้เล่นสามารถแก้ปริศนาที่ทำทายมากขึ้นได้ในช่วงท้ายเกมเป็นภาพสะท้อนการเกิดขึ้นของปัญญาประดิษฐ์ที่เริ่มจากการแก้ปัญหาที่ง่าย ๆ จนนำไปสู่การแก้ปัญหาในเรื่องที่ยากและซับซ้อนมากขึ้น วงจรการเล่นนี้สะท้อนถึงกระบวนการแก้ปัญหาและนวัตกรรมทางเทคโนโลยี ซึ่งช่วยให้ผู้เล่นได้สัมผัสประสบการณ์ของการ “เล่นบทพระเจ้า” ผู้ซึ่งครอบครองศักยภาพในการสร้างสรรค์สิ่งมีชีวิตและสติปัญญา ในแง่หนึ่ง ปริศนาในเกมทำหน้าที่เสมือนเป็นการทดสอบตัวจริงที่ผู้เล่นต้องพยายามพิสูจน์ความสามารถทางปัญญาและการตระหนักรู้ในตนเองผ่านการแก้ปริศนาทั้งหลายในเกม ทำให้กระบวนการ “สร้าง” สิ่งมีชีวิตที่รู้สึกกลายเป็น “เกม” นับเป็นการแปลงแนวคิดนามธรรมของการพัฒนาปัญญาประดิษฐ์ให้เป็นประสบการณ์ที่จับต้องได้ ขณะที่ผู้เล่นเอาชนะความท้าทายในปริศนาต่าง ๆ ได้ ผู้เล่นก็กำลังมีประสบการณ์ต่อพัฒนาการทางสติปัญญาและความสามารถในการปรับตัวที่จำเป็นสำหรับการสร้างปัญญาประดิษฐ์ที่มีจิตสำนึกอย่างแท้จริงไปพร้อมกัน ทั้งนี้ สิ่งสำคัญในการแก้ปริศนาในเกมคือความคิดสร้างสรรค์และการมองปัญหาจากมุมมองที่ไม่คาดคิด กลไกของเกมในแง่หนึ่งจึงบ่งชี้ว่า ปัญญาประดิษฐ์ที่แท้จริงจะต้องก้าวข้ามมิติของการคิดคำนวณไปสู่การแสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์และสัญชาตญาณแบบมนุษย์ซึ่งทำให้เส้นแบ่งระหว่างปัญญาประดิษฐ์และมนุษย์พร่าเลือนยิ่งขึ้น การใช้ตราประทับของเกมในฐานะรางวัลสำหรับการแก้ปริศนาได้เพิ่มมิติเชิงความหมายอีกชั้นให้กับอุปลักษณ์ของการสร้างปัญญาประดิษฐ์ผ่านกลไก

การไขปริศยานี้ トラประทับในที่นี่อาจมองได้ว่าเป็นตัวแทนของเศษเสี้ยวของความรู้หรืออำนาจ ดังนั้น การรวบรวมตราประทับของผู้เล่นก็เปรียบเสมือนการสะสมองค์ประกอบพื้นฐานของจิตสำนึกและการตระหนักรู้ในตนเอง กลไกนี้แปลงทัศนคติเชิงลบต่อการพัฒนาปัญญาประดิษฐ์ที่อาจกลายเป็นภัยคุกคามของมนุษยชาติ ให้กลายเป็นกระบวนการที่น่าปรารถนาและได้รางวัล นอกจากนี้ การออกแบบสภาพแวดล้อมของเกม *The Talos Principle* ก็มีบทบาทสำคัญในการนำเสนอแนวคิดในการคลายความวิตกกังวลต่อเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ กล่าวคือ การวางฉากปริศนาคิวบิกโบราณควบคู่กับเทคโนโลยีล้ำหน้าได้สร้างความรู้สึกร่วมกันที่ต่อเนื่องระหว่างอารยธรรมมนุษย์และการดำรงอยู่ของปัญญาประดิษฐ์ ซึ่งต่อยอดแนวคิดเรื่องการมองปัญญาประดิษฐ์ในฐานะผู้สืบทอดอารยธรรมมนุษย์ การนำเสนอฉากของเกมในลักษณะนี้แฝงความคิดที่ว่า ปัญญาประดิษฐ์ไม่ใช่สิ่งที่ยกขาดออกจากประวัติศาสตร์อารยธรรมมนุษย์ แต่เป็นสิ่งดำรงอยู่ในลักษณะของความต่อเนื่องจากอารยธรรมเก่าแก่โบราณของมนุษย์

สรุปได้ว่า *The Talos Principle* เปลี่ยนความวิตกกังวลเก่าแก่เกี่ยวกับการสร้างสิ่งมีชีวิตประดิษฐ์ ดังปรากฏในตำนานของทาลอส ให้เป็นการสำรวจความปรารถนาของมนุษยชาติในการสร้างปัญญาประดิษฐ์ ในฐานะเป็นทายาทผู้สืบทอดอารยธรรมมนุษย์ ด้วยการกำหนดกรอบใหม่ให้กับความวิตกกังวลสำคัญหลายประการ อาทิ ความกังวลต่อการสูญเสียการควบคุมต่อปัญญาประดิษฐ์ถูกเปลี่ยนเป็นการมองเห็นศักยภาพของปัญญาประดิษฐ์ในการพัฒนาจิตสำนึกและการให้เหตุผลทางจริยธรรม ทั้งนี้ เกมนี้ยังเสนอว่าเป้าหมายของการพัฒนาปัญญาประดิษฐ์ไม่ควรเป็นการสร้างเครื่องมือที่เชื่อฟัง แต่ควรเป็นการบ่มเพาะสิ่งที่จะสามารถสืบทอดคุณค่าและความรู้ของมนุษย์ รวมถึงการเป็นเครื่องมือผลิตซ้ำอุดมการณ์มนุษย์นิยมต่อไป ความวิตกกังวลเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์ที่จะมาแทนที่มนุษย์ถูกนำมาตีความใหม่ในสถานการณ์โลกหลังวันสิ้นโลก ซึ่งปัญญาประดิษฐ์ไม่ใช่ภัยคุกคาม แต่เป็นผู้ช่วยที่อาจสืบทอดหรือรักษาความรู้และคุณค่าของมนุษย์ การวางกรอบนี้กระตุ้นให้ผู้เล่นมองการพัฒนาปัญญาประดิษฐ์เป็นรูปแบบหนึ่งของมรดกหรือลูกหลานของมนุษยชาติ แทนที่จะเป็นคู่แข่งหรือผู้มาแทนที่ นอกจากนี้ เกมนี้ยังเปลี่ยนแปลงความกลัวว่าปัญญาประดิษฐ์จะขาดจิตสำนึกหรืออารมณ์ที่แท้จริง โดยให้ผู้เล่นรับบทเป็นปัญญาประดิษฐ์ที่พยายามตระหนักรู้ในการมีอยู่ของตนเอง เป็นการสร้างความเห็นอกเห็นใจต่อสิ่งมีชีวิตประดิษฐ์ โดยท้าทายให้ผู้เล่นพิจารณาใหม่ว่าอะไรคือสิ่งที่กำหนดจิตสำนึกและความเป็นมนุษย์ ซึ่งเกมให้ข้อเสนอว่าความเป็นมนุษย์อาจกำหนดได้จากความสามารถในการให้เหตุผลทางจริยธรรมและการสะท้อนตัวเองอาจสำคัญกว่าต้นกำเนิดเชิงชีวภาพ การอนุญาตให้ผู้เล่นสัมผัสประสบการณ์การตื่นรู้ของจิตสำนึกประดิษฐ์ทำให้ *The Talos Principle* เปรียบได้กับโลกแห่งความฝันที่ความกลัวต่อสิ่งที่ไม่รู้ในการพัฒนาปัญญาประดิษฐ์ถูกประมวลผลให้เป็นความหลงใหลในศักยภาพของรูปแบบการดำรงอยู่แบบใหม่ภายใต้การสืบทอดอุดมการณ์มนุษย์นิยมดั้งเดิม โดยชี้ให้เห็นว่าการสร้างปัญญาประดิษฐ์อาจเป็นความสำเร็จที่ยิ่งใหญ่ที่สุดของมนุษยชาติ เป็นวิธีที่จะก้าวข้ามข้อจำกัดทางชีวภาพของมนุษย์ และเป็นหลักประกันการสืบทอดความรู้และค่านิยมของมนุษย์นอกเหนือจากการดำรงอยู่ของเราเอง

“The Dream of Killing Gods” in *NieR: Automata*

NieR: Automata เป็นวิดีโอเกมแนวสวมบทบาทเน้นแอ็คชัน (Action RPG) สัญชาติญี่ปุ่นที่เปิดตัวในปี 2017 พัฒนาโดยบริษัท PlatinumGames ภายใต้การกำกับของโยโก ทาโร (Yoko Taro) เกมนี้มีความโดดเด่นในด้านเล่าเรื่องที่ซับซ้อนและนำผู้เล่นไปสำรวจคำถามเชิงปรัชญาเกี่ยวกับเทคโนโลยี การดำรงอยู่ และความเป็นมนุษย์ในโลกที่เต็มไปด้วยจักรกล หากพิจารณาบริบทความสัมพันธ์ระหว่างสังคมญี่ปุ่นกับเทคโนโลยีแล้ว เราอาจมองได้ว่า *NieR: Automata* คือภาพสะท้อนความสัมพันธ์อันซับซ้อนของประเทศญี่ปุ่นกับจักรกล โดยเฉพาะเทคโนโลยีประเภทหุ่นยนต์และปัญญาประดิษฐ์ กล่าวคือ ในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่สอง ญี่ปุ่นต้องเผชิญกับการกีดกันอันยิ่งใหญ่ในการฟื้นฟูเศรษฐกิจและโครงสร้างพื้นฐานที่เสียหายจากภาวะสงคราม ประเทศญี่ปุ่นได้หันไปพึ่งพาเทคโนโลยีและระบบอัตโนมัติจนนำไปสู่การเติบโตทางอุตสาหกรรมอย่างรวดเร็วซึ่งเป็นที่รู้จักกันในชื่อ “ปาฏิหาริย์ทางเศรษฐกิจของญี่ปุ่น” (the Japanese economic miracle) (Murthy, 2023) อย่างไรก็ตาม การโอบรับเทคโนโลยีในฐานะเครื่องมือครอบงำประเทศชาติของญี่ปุ่นก็อาจมองได้หลายมิติ ในด้านหนึ่ง หุ่นยนต์และระบบอัตโนมัติเป็นตัวแทนของความหวังสำหรับการฟื้นฟูเศรษฐกิจและความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี พวกมันถูกมองว่าเป็นเครื่องมือในการเอาชนะการขาดแคลนแรงงานและเป็นเครื่องมือช่วยเพิ่มผลผลิต ซึ่งทำให้ญี่ปุ่นมีศักยภาพในการแข่งขันในเวทีโลกได้อย่างประสบความสำเร็จ มุมมองเชิงบวกต่อเทคโนโลยีนี้สะท้อนให้เห็นในวัฒนธรรมประชานิยมจำนวนมาก ตัวอย่างคือตัวละคร “เจ้าหนุอะตอม” ในมังงะเรื่อง *Astro Boy* ที่สร้างโดยเทซูกะ โอซามุ (Tezuka Osamu) ในปี 1952 เจ้าหนุอะตอมเป็นหุ่นยนต์ที่ทรงพลังมีเมตตา และมีอารมณ์ความรู้สึกคล้ายมนุษย์ ดังนั้น เจ้าหนุอะตอมจึงกลายเป็นสัญลักษณ์ของความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและความกลมกลืนระหว่างมนุษย์และเครื่องจักร ในทางกลับกัน ความก้าวหน้าอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีก็จุดประกายความหวาดกลัวและความวิตกกังวลไปพร้อมกันด้วยเช่นกัน ภาพหลอนของสงครามโลกครั้งที่สองและพลังทำลายล้างของอาวุธนิวเคลียร์ได้ทิ้งรอยแผลลึกในจิตใจของชาวญี่ปุ่นจนนำไปสู่ความกังวลเกี่ยวกับศักยภาพของเทคโนโลยีที่อาจถูกใช้เพื่อจุดประสงค์ในการทำลายล้าง รวมถึงความวิตกกังวลเกี่ยวกับการแทนที่แรงงานมนุษย์ด้วยเครื่องจักร ความกลัวเหล่านี้มักถูกสำรวจในผลงานภาพยนตร์และแอนิเมชันแนววิทยาศาสตร์ของญี่ปุ่นหลายชิ้น โดยเฉพาะแนวไซเบอร์ (สัตว์ประหลาด) ตัวอย่างเช่น “ก๊อตซิลลา” สัตว์ประหลาดยักษ์ที่สามารถปล่อยลำแสงลมหายใจปรมาณู (atomic breath) ในภาพยนตร์ *Godzilla* ที่ออกฉายครั้งแรกในปี 1954 เป็นอุปสรรคของเทคโนโลยีที่ไม่อาจควบคุมได้และเป็นอันตรายต่อมนุษยชาติอย่างเทคโนโลยีนิวเคลียร์

ความหวังและความกลัวที่แวดล้อมรอบเทคโนโลยีในบริบทเฉพาะตัวของสังคมญี่ปุ่นถูกถ่ายทอดลงไปในเกม *NieR: Automata* ผ่านการนำเสนอเรื่องราวที่เกิดขึ้นหลายพันปีในอนาคตเมื่อมนุษยชาติถูกรุกรานโดยมนุษย์ต่างดาวจนต้องถอยร่นไปอยู่บนดวงจันทร์ มนุษย์ได้ทิ้งทหารแอนดรอยด์ไว้ที่โลกเพื่อทำสงครามตัวแทนกับศัตรูที่ปรากฏในรูปเครื่องจักรที่เสมือนเป็นสิ่งมีชีวิตประเภทหนึ่งบนโลก โครงเรื่องนี้สะท้อนธรรมชาติสองด้านในเชิงความสัมพันธ์ระหว่างญี่ปุ่นกับเทคโนโลยีอย่างชัดเจน กล่าวคือ แอนดรอยด์มีสถานะเป็นตัวแทนของความหวังต่อเทคโนโลยีในการโอบอุ้มและรักษามนุษยชาติ ในขณะที่เครื่องจักรที่เสมือนมีชีวิตเป็นตัวแทนของ

ความกลัวต่อเทคโนโลยีที่หันมาต่อต้านผู้สร้าง ญี่ปุ่นจึงเสมือนตกอยู่ในวงจรของการจำต้องพึ่งพาและหวาดกลัวเทคโนโลยีไปพร้อม ๆ กัน ขณะที่มนุษย์ผู้สร้างเทคโนโลยีขึ้นมานั้นก็กลับไร้ซึ่งอำนาจในการควบคุมจัดการกับเทคโนโลยีดังกล่าว เมื่อใช้แนวคิดของอัลพี บาวน์ ที่มองวิดีโอเกมในฐานะโลกแห่งความฝันก็อาจมองได้ว่า *NieR: Automata* แปลงความวิตกกังวลต่อภาวะพึ่งพาและหวาดกลัวเทคโนโลยีให้นำไปสู่ “ความฝันถึงการสังหารพระเจ้า” (the dream of killing gods) ซึ่งเป็นแก่นเรื่องที่พบได้บ่อยครั้งในเกมสวมบทบาทสัญชาติญี่ปุ่น (JRPGs) เห็นได้จากบทเปิดของเกมที่ว่า “Everything that lives is designed to end. We are perpetually trapped in a never-ending spiral of life and death. Is this a curse? Or some kind of punishment? I often think about the god who blessed us with this cryptic puzzle... and wonder if we'll ever get the chance to kill him.” บทเปิดนี้สะท้อนความรู้สึกของการหลงทางอยู่ในวงจรหรือเขาวงกตของความทุกข์ทรมาน และทางเดียวที่จะหลุดพ้นได้คือการ “สังหารพระเจ้า” ซึ่งในกรณีของ *NieR: Automata* นี้ อาจหมายถึงความปรารถนาที่จะโค่นล้มระบบอำนาจหรือโครงสร้างที่กำหนดการดำรงอยู่ของผู้คนในสังคมให้ไร้ซึ่งอำนาจและความเชื่อมั่นในตนเองจนต้องจำยอมติดอยู่ในวงจรของการพึ่งพาและหวาดกลัวเทคโนโลยีดังกล่าวมาแล้วข้างต้น

ความโดดเด่นในการเล่าเรื่องของ *NieR: Automata* คือการที่ผู้เล่นต้องเล่นเกมซ้ำหลายรอบ จึงจะเข้าใจเนื้อเรื่องของเกมได้อย่างสมบูรณ์ โดยที่การเล่นแต่ละรอบจะมีการเปิดเผยเรื่องราวหรือความจริงใหม่ที่ทับซ้อนกันอยู่เกี่ยวกับโลกและผู้อยู่อาศัยในโลก ในการเล่นรอบแรก ผู้เล่นจะได้ควบคุม “ทูปี” (2B) ทหารแอนดรอยด์ที่มีหน้าที่ต่อสู้กับเครื่องจักร ในฐานะตัวละครหลักของเรื่อง ผู้เล่นจะรับรู้เรื่องราวจากมุมมองของมนุษย์ (ผ่านแอนดรอยด์ในฐานะตัวแทนมนุษย์) โดยเส้นเรื่องนี้จะมุ่งเน้นการต่อสู้ระหว่างมนุษย์กับเทคโนโลยีที่คุกคามมนุษย์ อย่างไรก็ตาม การเล่นในรอบต่อ ๆ มาจะมีการเปิดเผยให้เห็นว่าความขัดแย้งนี้ซับซ้อนมากกว่าที่ปรากฏในตอนแรก กล่าวคือ ผู้เล่นจะค้นพบว่าทั้งแอนดรอยด์และเครื่องจักรสามารถแสดงลักษณะเชิงอารมณ์ได้ไม่แตกต่างจากกัน ทั้งยังสามารถตระหนักรู้ถึงการมีอยู่ของตนเอง และสามารถแสดงถึงการไตร่ตรองคำถามทางปรัชญาอันลึกซึ้งได้ไม่ต่างจากมนุษย์ การเปิดเผยนี้เป็นการท้าทายระบบทวิลักษณ์ที่แยกชัดตรงข้ามระหว่างมนุษย์และเครื่องจักร โดยบังคับให้ผู้เล่นเผชิญหน้ากับโมโนทัศน์ดั้งเดิมเกี่ยวกับจิตสำนึกและความเป็นมนุษย์ กล่าวคือ ผู้เล่นจะเห็นว่าเครื่องจักรซึ่งถูกนำเสนอในตอนแรกว่าเป็นศัตรูที่ปราศจากสติสัมปชัญญะ กลับแสดงให้เห็นสภาวะของการดิ้นรนต่อปัญหาเกี่ยวกับการดำรงอยู่และจุดมุ่งหมายในชีวิต ซึ่งไม่ได้แตกต่างจากวิกฤตเชิงอัตถิภาวะที่แอนดรอยด์ซึ่งเป็นตัวละครหลักกำลังเผชิญอยู่ในเรื่อง เรื่องราวของเกมจะพลิกผันอย่างรุนแรงภายหลังเมื่อมีการเปิดเผยว่ามนุษย์ได้สูญพันธุ์ไปนานแล้ว และภารกิจของแอนดรอยด์ในการปกป้องชาวมนุษย์บนดวงจันทร์เป็นเพียงเรื่องที่ตั้งขึ้น

อาจกล่าวได้ว่า โครงสร้างเนื้อเรื่องอันซับซ้อนของ *NieR: Automata* ทำหน้าที่เป็นอุปลักษณ์แทนการสูญเสียจุดมุ่งหมายในชีวิตของผู้คนในสังคมยุคหลังอุตสาหกรรม ที่ซึ่งบทบาทและความหมายแบบดั้งเดิมถูกรบกวนโดยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี แอนดรอยด์ในเรื่องจึงสะท้อนภาพของคนจำนวนมากในสังคมสมัยใหม่ที่พบว่าตัวเองล่องลอยอยู่ในโลกที่จุดมุ่งหมายที่พวกเขาคาดหวังไว้ไม่มีอยู่อีกต่อไปแล้ว บริบทของโลก

ที่ได้รับความหมายนี้เองคือผืนดินที่ “ความฝันถึงการสังหารพระเจ้า” งอกเงยขึ้นในสังคม โดยพระเจ้าหรือเทพเจ้า ที่กล่าวถึงใน *NieR: Automata* อาจมองได้ในหลายมิติ โดยทั่วไปแล้วเทพเจ้าคือตัวแทนของผู้สร้าง ในบริบทนี้อาจหมายถึงผู้สร้างแอนดรอยด์และเครื่องจักรในเกม หรืออาจหมายถึงผู้พัฒนาเกมได้เช่นกัน ในอีกแง่หนึ่ง เทพเจ้าอาจหมายถึงระบบและโครงสร้างที่กำหนดความเป็นจริง กำหนดแนวคิดเรื่องจุดมุ่งหมายหรือความหมายในการมีชีวิตอยู่ ความปรารถนาที่จะโค่นล้มเทพเจ้าเหล่านี้เกิดขึ้นเพื่อตอบสนองต่อวิกฤตเชิงอัตถิภาวะ ที่ตัวละครและผู้เล่นโดยนัย (implied player) กำลังเผชิญอยู่

กลไกการเล่นของเกมของ *NieR: Automata* ก็มีบทบาทสำคัญในการเสริมสร้างแนวคิดดังกล่าว เห็นได้จากการที่เกมสลับโหมดการเล่นตามแนวเกมประเภทต่าง ๆ ที่หลากหลาย เช่น สลับระหว่างโหมดการต่อสู้แบบฟาดฟัน (hack-and-slash) กับโหมดการต่อสู้แบบสาดกระสุน รวมถึงโหมดเกมผจญภัยเชิงตัวอักษร การผสมผสานแนวเกมหลากหลายนี้อาจทำให้ผู้เล่นรู้สึกสับสนในช่วงแรก ซึ่งในแง่หนึ่งก็เป็นการสะท้อนการดิ้นรนของตัวละครเพื่อหาความมั่นคงในโลกแห่งความจริงที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ความสามารถในการสลับตัวละครหลากหลายและรูปแบบการเล่นที่แตกต่างกันยังตอกย้ำแนวคิดเรื่องอัตลักษณ์ที่ไหลลื่นและการพร่าเลือนของเส้นแบ่งระหว่างรูปแบบการดำรงของชีวิตที่แตกต่างกัน หนึ่งในองค์ประกอบการเล่นเกมที่สำคัญที่สุดคือระบบ “ชิป” (chip) ซึ่งอนุญาตให้ผู้เล่นปรับแต่งความสามารถของแอนดรอยด์ของตนโดยการติดตั้งและถอดถอนฟังก์ชันต่าง ๆ ระบบนี้ทำหน้าที่เป็นอุปสรรคแทนความยืดหยุ่นของอัตลักษณ์ในโลกยุคดิจิทัล ที่ซึ่งเราสามารถเพิ่มหรือลบแอมมูบางประการของตัวเองผ่านเครื่องมือทางเทคโนโลยี นอกจากนี้ การที่ผู้เล่นสามารถถอดได้แม้แต่ฟังก์ชันที่จำเป็นที่สุดของตัวละครอย่างชิประบบปฏิบัติการ ซึ่งหมายถึงการสังหารตัวละครดังกล่าว ยังเป็นการผลักดันแนวคิดนี้ไปจนสุดทางเพื่อท้าทายให้ผู้เล่นพิจารณาและไตร่ตรองดูว่าอะไรคือแก่นแท้ของการดำรงอยู่ของชีวิตกันแน่

กลไกของเกมที่สำคัญที่สุดในการเสนอแนวคิดเรื่อง “ความฝันถึงการสังหารพระเจ้า” ปรากฏอย่างชัดเจนที่สุดในตอนจบที่แท้จริงของเกม ซึ่งเป็นที่รู้จักกันในชื่อ “ตอนจบ E” ซึ่งผู้เล่นจะต้องต่อสู้กับรายชื่อทีมงานผู้พัฒนาเกมที่ปรากฏในเครดิต ของเกมด้วยการยิงกระสุนปืน การต่อสู้ในระดับอภิเรื่องเล่า (meta-narrative) ทำให้ผู้เล่นต้องต่อสู้กับผู้สร้างโลกของเกมเพื่อยึดอำนาจในการควบคุมเรื่องเล่าและเพื่อสร้างความหมายในการเล่นให้กับตนเองอีกด้วย นับได้ว่า “ตอนจบ E” เป็นจุดรวมที่องค์ประกอบด้านเรื่องเล่าและกลไกของเกมนำเสนอแนวคิดอันลึกซึ้งเกี่ยวกับการดำรงอยู่ร่วมกันและพลังของการเชื่อมต่อระหว่างมนุษย์ กล่าวคือขณะที่ผู้เล่นต้องดิ้นรนต่อสู้กับรายชื่อผู้พัฒนาเกมในช่วงเครดิตที่ดูเหมือนจะเอาชนะได้ยากยิ่ง ผู้เล่นจะได้รับการเสนอความช่วยเหลือจากผู้เล่นคนอื่น ๆ ที่เล่นเกมจบไปแล้ว ความช่วยเหลือนี้ปรากฏทั้งในรูปแบบของข้อความให้กำลังใจและการเลือกให้ข้อมูลการเล่นที่ผู้เล่นคนอื่นบันทึกไว้ (saved data) เข้าร่วมการต่อสู้กับเราได้ โดยผู้เล่นคนดังกล่าวต้องเสียสละตัวเองด้วยการลบข้อมูลการเล่นที่บันทึกไว้ในเครื่องของตน เพื่อเป็นตัวช่วยให้กับผู้เล่นคนอื่นในอนาคต กลไกนี้จึงสะท้อนแนวคิดที่ว่า ความหมายและจุดมุ่งหมายในชีวิตสามารถพบได้ผ่านการเชื่อมต่อและการสนับสนุนซึ่งกันและกัน นับเป็นการท้าทายแนวคิดเรื่องความสำเร็จส่วนบุคคลที่แพร่หลายในสังคมโดยรวม โดยมุ่งเน้นการก้าวข้ามขีดจำกัดที่นำไปสู่ความสำเร็จแท้จริงผ่านการเสียสละ

ร่วมกันของผู้คนในสังคม กล่าวได้ว่า ตัวเล็กนี้ได้เปลี่ยน “ความฝันถึงการสังหารพระเจ้า” จากการกระทำที่มุ่งเน้นการทำลายล้างให้เป็นการสร้างสรรค์ ดังนั้น การเสียดสีข้อมูลของผู้เล่นจึงทำให้พวกเขากลายเป็นส่วนหนึ่งของระบบความหมายใหม่ที่อยู่บนพื้นฐานของการช่วยเหลือซึ่งกันและกันและการต่อสู้ร่วมกัน

สรุปได้ว่า *NieR: Automata* เป็นตัวอย่างหนึ่งซึ่งแสดงพลังของวิดีโอเกมที่มีศักยภาพในการสร้างโลกแห่งความฝันสำหรับการจัดการกับความวิตกกังวลของสังคม โดยการนำความสัมพันธ์อันซับซ้อนของประเทศญี่ปุ่นกับเทคโนโลยีที่แม้จะน่าหวาดกลัวแต่ก็ไม่อาจขาดได้ มาแปลงเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับการต่อสู้เชิงปรัชญาและการค้นหาความหมายในชีวิตที่นำผู้เล่นไปสู่การค้นพบพลัง ความเชื่อมั่น และบทบาทของตนเองในการนำพาสังคมให้หลุดพ้นจากวงจรแห่งความสิ้นหวัง เกมนี้ได้สร้างพื้นที่ที่ผู้เล่นสามารถเผชิญหน้ากับความกลัวที่ฝังรากลึกเกี่ยวกับอนาคตของมนุษยชาติในโลกที่เทคโนโลยีมีบทบาทมากขึ้นเรื่อย ๆ การเล่นเกมที่ผสมผสานหลายแนว และองค์ประกอบระดับอภิเษกเหล่าทั้งหมดของเกมทำงานร่วมกันเพื่อท้าทายการรับรู้ของผู้เล่นและเชิญชวนให้ผู้เล่นพิจารณาคำถามลึกซึ้งเกี่ยวกับการดำรงอยู่ จุดมุ่งหมาย และธรรมชาติของมนุษยชาติ ผ่านการสำรวจ “ความฝันถึงการสังหารพระเจ้า” *NieR: Automata* เสนอว่าความหมายและจุดมุ่งหมายที่แท้จริงไม่อาจพบได้ผ่านการยึดมั่นในบทบาทหรือระบบที่กำหนดไว้ล่วงหน้า แต่พบได้ในการสร้างสรรค์ การเชื่อมต่อ การยอมรับความซับซ้อนของการดำรงอยู่ และการร่วมมือกันทำงานเพื่อมุ่งสู่ออนาคตร่วมกัน ด้วยเหตุนี้ *NieR: Automata* จึงไม่เพียงแต่สะท้อนความวิตกกังวลและความหวังของญี่ปุ่นหลังสงครามครั้งที่สองเท่านั้น แต่ยังพูดถึงความกังวลของมนุษย์ทั่วไปเกี่ยวกับอัตลักษณ์ จุดมุ่งหมาย และบทบาทของเทคโนโลยีในการกำหนดอนาคตของเรา

“The Dream of Human Rights” in *Detroit: Become Human*

Detroit: Become Human เป็นวิดีโอเกมผจญภัยเน้นเนื้อเรื่องที่เปิดตัวในปี 2018 พัฒนาโดยบริษัท Quantic Dream สตูดิโอเกมฝรั่งเศสที่ตั้งอยู่ที่กรุงปารีส เกมนี้พาผู้เล่นไปสำรวจเมืองดีทรอยต์ในอนาคตอันใกล้ที่พื้นดินซีพีได้ด้วยการผลิตแอนดรอยด์ขั้นสูงโดยบริษัท Cyber-Life โดยแอนดรอยด์เหล่านี้มีบทบาทในการเป็นแรงงาน ผู้ดูแล และเป็นเพื่อนของมนุษย์ เรื่องราวภายในเกมเกี่ยวข้องกับตัวละครแอนดรอยด์สามตัว ได้แก่ คอนเนอร์ (Connor) คารา (Kara) และมาร์คัส (Markus) ซึ่งเริ่มพัฒนาจิตสำนึกและการตระหนักรู้ในตนเองจนเกิดการตั้งคำถามต่อสถานะของพวกเขาในฐานะเครื่องจักรที่ต้องเชื่อฟังมนุษย์ผู้เป็นนาย การเลือกเมืองดีทรอยต์เป็นฉากหลังเป็นการนำทางผู้เล่นไปสำรวจประเด็นเรื่องความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี การเปลี่ยนแปลงทางสังคม และวงจรอุตสาหกรรม การเปลี่ยนแปลงของเมืองจากศูนย์กลางยานยนต์สู่เมืองอุตสาหกรรมร้างและการกลับมาเกิดใหม่ผ่านการผลิตแอนดรอยด์ในเกมจึงเป็นการสร้างความเชื่อมโยงเนื้อเรื่องในเกมเข้ากับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีในโลกความเป็นจริง ในบริบทของ *Detroit: Become Human* เมืองนี้ทำหน้าที่เป็นอุปลักษณ์แทนความวิตกกังวลเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์และระบบอัตโนมัติ เช่นเดียวกับที่อุตสาหกรรมรถยนต์ของดีทรอยต์นำมาซึ่งความเจริญรุ่งเรืองแต่ก็ทำให้เกิดความเปราะบางต่อการ

เปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ อุตสาหกรรมแอนดรอยด์ในเกมได้ให้คำมั่นสัญญาถึงความสะดวกสบายและประสิทธิภาพ แต่ขณะเดียวกันก็อาจเป็นภัยคุกคามในฐานสิ่งทดแทนแทนแรงงานมนุษย์ ฉากหลังนี้เชื่อมโยงกับความกลัวที่ฝังรากลึกเกี่ยวกับการสูญเสียงานและความไม่มั่นคงทางเศรษฐกิจท่ามกลางการพัฒนาเทคโนโลยีแบบก้าวกระโดด นอกจากนี้ ประวัติศาสตร์ของความขัดแย้งทางชาติพันธุ์และการต่อสู้เพื่อสิทธิพลเมืองของดีทรอยด์ยังเป็นฉากหลังอันทรงพลังสำหรับการสำรวจสิทธิพลเมืองของแอนดรอยด์ในเกม การต่อสู้ของแอนดรอยด์เพื่อการยอมรับและความเท่าเทียมสะท้อนถึงขบวนการสิทธิพลเมืองในประวัติศาสตร์อย่างชัดเจน อดีตอันเต็มไปด้วยความขัดแย้งของดีทรอยด์ยังช่วยเพิ่มความสะเทือนใจและความลึกซึ้งให้กับเรื่องราวในเกม การเทียบเคียงสิทธิของแอนดรอยด์กับสิทธิพลเมืองในโลกจริงนี้เป็นการดึงความสนใจของผู้เล่นไปสู่ปัญหาสังคมที่ดำเนินอยู่ในปัจจุบันเกี่ยวกับการเลือกปฏิบัติและความไม่เท่าเทียมในสังคม โดยใช้โครงเรื่องแนววิทยาศาสตร์เพื่อวิพากษ์พลวัตทางสังคมในโลกแห่งความเป็นจริง

ความหวาดกลัวการปฏิบัติของหุ่นยนต์หรือปัญญาประดิษฐ์อันเป็นแนวคิดหลักใน *Detroit: Become Human* สะท้อนให้เห็นความวิตกกังวลที่แพร่หลายเกี่ยวกับผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นจากการสร้างเครื่องจักรอันชาญฉลาดในโลกปัจจุบัน ความกลัวนี้แสดงออกในหลายลักษณะภายในเนื้อเรื่องของเกม เช่นความกังวลเกี่ยวกับแอนดรอยด์ที่จะมาแทนที่แรงงานมนุษย์ซึ่งอาจนำไปสู่การว่างงานและสังคมที่สั่นคลอน สิ่งนี้สะท้อนความวิตกกังวลในโลกแห่งความเป็นจริงเกี่ยวกับระบบอัตโนมัติและปัญญาประดิษฐ์ในอุตสาหกรรมต่าง ๆ ตั้งแต่ภาคการผลิตไปจนถึงภาคบริการ นอกเหนือจากความกังวลทางเศรษฐกิจแล้ว เกมนี้ยังเชื่อมโยงกับความกลัวเชิงปรัชญาเกี่ยวกับอัตลักษณ์ความเป็นมนุษย์ กล่าวคือ เมื่อแอนดรอยด์เริ่มพัฒนาจิตสำนึกและอารมณ์ความรู้สึก คำถามเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์เองก็กลายเป็นปัญหาที่เด่นชัดขึ้น คำถามนี้คือคำถามว่าอะไรคือความหมายของการเป็นมนุษย์หากเครื่องจักรสามารถคิด รู้สึก และฝันได้ ปัญหาทางปรัชญานี้เป็นแก่นสำคัญของเรื่องราวในเกมซึ่งท้าทายให้ผู้เล่นเผชิญหน้ากับความเชื่อเกี่ยวกับจิตสำนึก เจตจำนงเสรี และแก่นแท้ของความเป็นมนุษย์ นอกจากนี้ ความหวาดกลัวการก่อกบฏของทาสก็เป็นอีกองค์ประกอบสำคัญที่แฝงอยู่ในโครงเรื่องของ *Detroit: Become Human* โครงเรื่องในมิติดังกล่าวเกิดจากการเปรียบเทียบระหว่างสถานการณ์ของแอนดรอยด์ในเรื่องกับเหตุการณ์จริงในประวัติศาสตร์ของกลุ่มคนที่ถูกกดขี่ลุกขึ้นต่อต้านผู้กดขี่ ประเด็นนี้ช่วยเพิ่มความซับซ้อนทางศีลธรรมให้กับเรื่องราว โดยบังคับให้ผู้เล่นต้องเผชิญกับคำถามเกี่ยวกับความยุติธรรม สิทธิ และการปฏิบัติต่อสิ่งมีชีวิตประดิษฐ์อย่างมีจริยธรรม

หากวิเคราะห์ *Detroit: Become Human* ตามแนวคิดของอัลฟี บาวน์ จะพบว่าเกมนี้มีกลไกในการเปลี่ยนความวิตกกังวลเหล่านี้ให้เป็นความปรารถนาที่เกี่ยวข้องกับ “ความฝันต่อสิทธิมนุษยชน” (the dream of human rights) ซึ่งหมายถึงสิทธิอันเป็นพื้นฐานของการเป็นมนุษย์ไม่ว่าจะอยู่แห่งหนใดในโลกก็ตาม โดยมีรากฐานมาจากคุณค่าในเรื่องศักดิ์ศรี ความยุติธรรม ความเท่าเทียม การเคารพนับถือ และเสรีภาพ (EHRC, 2019) กล่าวได้ว่าในกรณีของ *Detroit: Become Human* ความวิตกกังวลเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์และระบบอัตโนมัติได้ถูกเปลี่ยนให้เป็นความฝันของการปลดปล่อย ความเท่าเทียม และการค้นพบตัวเอง การเดินทางของแอนดรอยด์สู่การมีจิตสำนึกจึงกลายเป็นอุปสรรคที่แสดงศักยภาพของมนุษย์และความปรารถนาสากล

ในเสรีภาพและการกำหนดชะตาชีวิตตนเอง การที่เกมอนุญาตให้ผู้เล่นควบคุมและนำทางการกบฏของแอนดรอยด์เป็นการเปลี่ยนความกลัวที่จะถูกแทนที่ด้วยเครื่องจักรให้เป็นความปรารถนาเชิงรุกที่จะกำหนดอนาคตที่ยุติธรรมและเท่าเทียมต่อทุกสิ่ง ความคิดและจิตสำนึกไม่เว้นแม้แต่หุ่นแอนดรอยด์ การเปลี่ยนแปลงนี้สอดคล้องอย่างใกล้ชิดกับแนวคิดของความฝันอเมริกัน (American dream) ที่ถูกดัดแปลงนิยามให้เข้ากับยุคของปัญญาประดิษฐ์ โดยทั่วไปแล้ว ความฝันอเมริกันเป็นตัวแทนของแนวคิดที่ว่าทุกคน ไม่ว่าจะมีความหลังอย่างไร ก็สามารถประสบความสำเร็จจนมั่งคั่งได้ผ่านการทำงานหนักและความมุ่งมั่น ใน *Detroit: Become Human* ความฝันนี้ได้ขยายขอบเขตไปสู่สิ่งมีชีวิตประดิษฐ์ด้วย ดังนั้น ในดีทรอยด์แห่งอนาคต แม้แต่แอนดรอยด์ก็สามารถมุ่งมั่นสู่เสรีภาพ สิทธิ และการแสวงหาความสุขได้เช่นมนุษย์ปุถุชน การเปรียบเทียบระหว่างการต่อสู้ของแอนดรอยด์กับการต่อสู้เพื่อความเท่าเทียมในประวัติศาสตร์ช่วยให้ผู้เล่นมีส่วนร่วมกับอุดมคติเหล่านี้ในบริบทใหม่ นับเป็นการเปลี่ยนความหวาดกลัวการก่อกบฏของปัญญาประดิษฐ์ให้เป็นความปรารถนาต่อสังคมที่ครอบคลุมและยุติธรรมมากขึ้น และเป็นสังคมที่ซึ่งสิทธิและค่านิยมของความเป็นบุคคลขยายขอบเขตไปครอบคลุมสิ่งมีชีวิตประดิษฐ์ด้วย

ในบริบทของโลกทุนนิยมเสรีนิยมใหม่ *Detroit: Become Human* นำเสนอทั้งการวิพากษ์วิจารณ์และการจินตนาการใหม่ของระบบปัจจุบัน เกมนี้นำเสนอโลกที่แอนดรอยด์ถูกทำให้เป็นสินค้าและถูกเอารัดเอาเปรียบในฐานะแรงงานราคาถูกในตอนแรก ซึ่งสะท้อนให้เห็นความกังวลในโลกแห่งความเป็นจริงเกี่ยวกับการเอารัดเอาเปรียบแรงงานอิสระในระบบเศรษฐกิจแบบตลาดแรงงานเสรี (gig economy) อย่างไรก็ตาม การตื่นรู้ของแอนดรอยด์และการเรียกร้องสิทธิที่ตามมาเป็นการท้าทายระบบนี้จนทำให้เราต้องหวนมาพิจารณาใหม่ว่าอะไรคือความหมายของการเป็นบุคคลที่สมควรได้รับศักดิ์ศรีและการปฏิบัติที่เป็นธรรม โครงเรื่องของเกมนี้สะท้อนถึงการถกเถียงร่วมสมัยเกี่ยวกับสิทธิแรงงาน รายได้พื้นฐานถ้วนหน้า และคุณค่าของงานในโลกที่มีระบบอัตโนมัติมากขึ้น การอนุญาตให้ผู้เล่นมีส่วนร่วมและกำหนดผลลัพธ์ของการปฏิบัติของแอนดรอยด์ในเรื่องนับเป็นการสร้างพื้นที่ให้จินตนาการถึงโครงสร้างทางเศรษฐกิจและสังคมทางเลือกที่อาจปรากฏขึ้นเพื่อตอบโต้การเกิดขึ้นปัญญาประดิษฐ์ขั้นสูงและระบบอัตโนมัติในอนาคต

จะเห็นได้ว่า โครงสร้างการเล่าเรื่องของ *Detroit: Become Human* มีบทบาทสำคัญในการแปลงความวิตกกังวลหลากหลายรูปแบบให้เป็นความปรารถนาต่อปัญญาประดิษฐ์ โดยเรื่องราวทั้งหมดจะถูกเล่าจากมุมมองของแอนดรอยด์สามตัว โดยแต่ละตัวเป็นตัวแทนของแง่มุมต่าง ๆ ของประสบการณ์ที่แอนดรอยด์ต้องพบเจอ แอนดรอยด์พนักงานสอบสวนชื่อคอนเนอร์เป็นตัวแทนของการต่อสู้ภายในตัวเองระหว่างการปฏิบัติตามโปรแกรมภายในตัวเองที่กำหนดไว้แล้วและการตระหนักรู้ในการดำรงอยู่ของตนเองที่กำลังเกิดขึ้นในตัวเขา คาราเป็นแอนดรอยด์แม่บ้านซึ่งเป็นตัวแทนของการพัฒนาการเชื่อมต่อทางอารมณ์และความเห็นอกเห็นใจแก่ผู้อื่น ซึ่งท้าทายแนวคิดที่ว่า อารมณ์และความรู้สึกมีอยู่ในสิ่งมีชีวิตทางชีวภาพเท่านั้น มาร์คัส แอนดรอยด์ผู้ดูแลซึ่งกลายมาเป็นผู้นำการปฏิบัติของแอนดรอยด์ เป็นตัวแทนของผลกระทบต่อสังคมในวงกว้างของการที่ปัญญาประดิษฐ์มีความรู้สึกนึกคิด วิธีการมองปัญหาเรื่องปัญญาประดิษฐ์ที่มีความรู้สึกนึกคิดและจิตสำนึกจากหลายมุมมองช่วยให้เกมสำรวจแง่มุมต่าง ๆ ของแนวคิดหลัก เพื่อนำเสนอมุมมองที่ละเอียดอ่อนและซับซ้อน

ต่อประเด็นที่กำลังพิจารณา นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้เล่นมีส่วนร่วมกับการเรื่องราวจากมุมมองที่แตกต่างกัน ซึ่งอาจทำให้ความเข้าใจเบื้องต้นของพวกเขาและส่งเสริมความเห็นอกเห็นใจกับตัวละครแอนดรอยด์ในเรื่อง

กลไกของเกมยังเสริมการแปลงความวิตกกังวลให้เป็นความปรารถนาด้วยเช่นกัน กลไกที่โดดเด่นที่สุดคือระบบการแตกแขนงของเรื่องราวซึ่งแสดงผ่านผังงาน (flowcharts) ที่ผู้เล่นสามารถเข้าถึงได้หลังจากการเล่นเกมจบแต่ละบท กลไกแสดงผังงานยังอาจมองได้ว่าเป็นระบบที่ทำงานภายใต้แนวคิดโลกแห่งความฝันของบาวนินหลายลักษณะ ประการแรก คือการเป็นตัวแทนของธรรมชาติที่ไม่เป็นเส้นตรงและเชื่อมโยงกันของความฝัน ที่ซึ่งตัวเลือกต่าง ๆ นำไปสู่ผลลัพธ์ที่แตกต่างกันอย่างมากระหว่างการเลือก ประการที่สอง คือการอนุญาตให้ผู้เล่น “ย้อนกลับ” และสำรวจเส้นทางทางเลือก ซึ่งสะท้อนวิธีที่เรามักกลับไปคิดและจินตนาการสถานการณ์ใหม่ในความฝันของเรา ยิ่งไปกว่านั้น ความโปร่งใสของระบบนี้ได้เพิ่มความเป็นผู้กระทำการ (agency) ของผู้เล่น โดยทำให้พวกเขาตระหนักถึงผลลัพธ์ของทางเลือกที่ตนเลือกระหว่างการเล่นเกม การตัดสินใจแต่ละครั้งของผู้เล่นจึงมีน้ำหนักและความหมาย การให้ผู้เล่นมีระดับในการควบคุมและความเข้าใจในโครงสร้างเรื่องราวที่สูงเช่นนี้ ทำให้เกมสามารถแปลงความวิตกกังวลความรู้สึกไร้อำนาจเมื่อเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีให้กลายเป็นความปรารถนาในการมีอำนาจกระทำการและความสามารถในการกำหนดผลลัพธ์ได้

สรุปได้ว่า *Detroit: Become Human* เป็นตัวอย่างของวิดีโอเกมในฐานะโลกแห่งความฝันของอัลพีบาวนิน ซึ่งสร้างพื้นที่ที่ผู้เล่นสามารถมีส่วนร่วมกับความวิตกกังวลที่ซับซ้อนของสังคมเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์ จิตสำนึก และธรรมชาติของมนุษยชาติเอง ผ่านเรื่องราวและกลไก เกมเปลี่ยนความกลัวเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์และระบบอัตโนมัติให้เป็นความปรารถนาในเสรีภาพ ความเข้าใจ และความเท่าเทียม ฉากของเกมในดีทรอยด์ทำให้เรื่องราวในอนาคตมีรากฐานในบริบททางประวัติศาสตร์ที่ลึกซึ้ง เพิ่มความหมายหลายชั้นให้การสำรวจความก้าวหน้า สิทธิ และอัตลักษณ์ เมืองดีทรอยด์จึงเป็นมากกว่าแค่ฉากหลัง โดยเป็นส่วนสำคัญของโลกแห่งความฝันของเกมซึ่งอดีตและอนาคตที่อาจเกิดขึ้นเชื่อมโยงกับเรื่องราวของตัวเอกที่เป็นแอนดรอยด์ การอนุญาตให้ผู้เล่นกำหนดผลลัพธ์ของการปฏิวัติของแอนดรอยด์ใน *Detroit: Become Human* ได้มอบความรู้สึกเหมือนกับว่าได้ควบคุมการก้าวเดินของความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่ดูเหมือนจะควบคุมไม่ได้ ทั้งยังส่งเสริมจินตนาการใหม่ต่อความฝันแบบอเมริกันและความฝันของความเท่าเทียมสำหรับโลกยุคของปัญญาประดิษฐ์ ในท้ายที่สุด *Detroit: Become Human* นำเสนอความฝันที่ซับซ้อนและหลากหลายของมนุษยชาติในยุคปัญญาประดิษฐ์ เกมนี้ยังเสนอการวิพากษ์วิจารณ์ทุนนิยมเสรีนิยมใหม่ ในขณะที่เดียวกันก็สำรวจความเป็นไปได้ของความเท่าเทียมและคุณธรรมภายในระบบดังกล่าว ลักษณะการโต้ตอบของเกมช่วยให้ผู้เล่นมีส่วนร่วมกับแนวคิดเหล่านี้ในแบบที่เป็นเรื่องส่วนตัวอย่างใกล้ชิด และช่วยสร้างโลกแห่งความฝันที่ขอบเขตระหว่างมนุษย์กับเครื่องจักรและผู้เล่นกับตัวละครพร่าเลือนไป ด้วยเหตุนี้ *Detroit: Become Human* จึงแสดงให้เห็นถึงพลังอันเป็นเอกลักษณ์ของวิดีโอเกมในการสร้างประสบการณ์ดำดิ่งที่ซึ่งผู้เล่นสามารถจัดการกับความวิตกกังวลของสังคม จินตนาการถึงความเป็นไปได้ใหม่ ๆ และมีส่วนร่วมกับคำถามทางปรัชญาและจริยธรรมที่ซับซ้อน โดยเปลี่ยนความกลัวต่ออนาคตที่ปัญญาประดิษฐ์ครอบงำสังคมให้เป็นความฝันของโลกที่ครอบคลุม ยุติธรรม และมีความเห็นอกเห็นใจต่อกันมากขึ้น

5. อภิปรายผลการวิจัย

การวิเคราะห์วิดีโอเกม *The Talos Principle*, *Nier: Automata* และ *Detroit: Become Human* ภายใต้แนวคิดของอัลฟี บาวน์ ซึ่งมองวิดีโอเกมในฐานะโลกแห่งความฝันแสดงให้เห็นว่า วิดีโอเกมเหล่านี้มีศักยภาพในการแปลงความวิตกกังวลของสังคมที่เกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์และเทคโนโลยีให้กลายเป็นความปรารถนา ซึ่งการแปลงรูปดังกล่าวอาจนำไปสู่การส่งเสริมคุณค่าบางประการตามระบบทุนนิยม ตามแนวคิดของบาวน์ วิดีโอเกมทำหน้าที่เป็นโลกแห่งความฝันที่ผู้เล่นสามารถเผชิญหน้าและจัดการกับความวิตกกังวลของสังคมโดยแปลงเป็นความหวังหรือความปรารถนาได้ ใน *The Talos Principle* ความกลัวดั้งเดิมเกี่ยวกับสิ่งมีชีวิตประดิษฐ์ ซึ่งปรากฏในตำนานของทาลอสถูกแปลงให้เป็นความปรารถนาที่จะสร้างปัญญาประดิษฐ์ในฐานะผู้สืบทอดจิตสำนึกและวัฒนธรรมของมนุษย์ *Nier: Automata* นำเสนอความสัมพันธ์อันซับซ้อนของประเทศญี่ปุ่นกับเทคโนโลยีหลังสงครามโลกครั้งที่สอง โดยแปลงให้เป็นเนื้อเรื่องเกี่ยวกับการดิ้นรนเพื่อความอยู่รอดและการค้นหาความหมายในโลกที่เส้นแบ่งระหว่างมนุษย์และเครื่องจักรเลือนราง *Detroit: Become Human* แปลงความกลัวปัญญาประดิษฐ์และระบบอัตโนมัติให้เป็นความปรารถนาต่อสังคมที่เท่าเทียมกันอย่างครอบคลุมและยุติธรรม โดยคำนิยามของความเป็นบุคคลได้ขยายไปรวมถึงสิ่งมีชีวิตประดิษฐ์ด้วย

อย่างไรก็ตาม การแปลงความวิตกกังวลให้เป็นความปรารถนาภายในโลกแห่งความฝันของวิดีโอเกมไม่ใช่กระบวนการที่เป็นกลาง แต่กระบวนการดังกล่าวมักจะสนับสนุนและเสริมสร้างอุดมการณ์ของระบบทุนนิยมซึ่งมีอิทธิพลครอบคลุมโลกในยุคปัจจุบัน แนวคิดนี้เรียกว่า “ลัทธินิยมเชิงทุน” (capitalist realism) เป็นคำที่มาร์ก ฟิชเชอร์ (Mark Fisher) คิดขึ้นเพื่ออธิบายความรู้สึกของคนที่ทั่วไปในสังคมที่รู้สึกว่าการทุนนิยมเป็นระบบเศรษฐกิจและการเมืองที่เป็นไปได้เพียงระบบเดียวเท่านั้น ระบบทางเลือกอื่นนอกเหนือจากทุนนิยมเป็นสิ่งที่ไม่อาจจินตนาการถึงได้อีกต่อไป (Fisher, 2022) ในบริบทของวิดีโอเกมเหล่านี้ การแปลงความวิตกกังวลเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์และเทคโนโลยีให้เป็นความปรารถนาในท้ายที่สุดแล้วทำให้ระบบทุนนิยมดูเป็นเรื่องปกติและชอบธรรม ด้วยการนำเสนอโลกที่เทคโนโลยีขั้นสูงและสิ่งมีชีวิตประดิษฐ์ถูกผสมผสานเข้ากับสังคมอย่างราบรื่น วิดีโอเกมเหล่านี้สร้างความรู้สึกว่าคุณค่าที่เติมไปด้วยปัญญาประดิษฐ์นี้ไม่เพียงแต่เป็นไปได้ แต่เป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ และยังกำกับภาพอนาคตดังกล่าวให้เป็นสิ่งที่ “พึงปรารถนา” อีกด้วย กล่าวได้ว่า วิดีโอเกมเหล่านี้กระตุ้นให้ผู้เล่นปรารถนาและมุ่งมั่นไปสู่โลกที่ถูกหล่อหลอมด้วยตรรกะของทุนนิยม ซึ่งทุกสิ่งทุกอย่างรวมถึงจิตสำนึกและความเป็นบุคคลถูกทำให้เป็นสินค้าและผสมผสานเข้ากับกลไกตลาดได้

อีกประเด็นหนึ่งที่น่าสังเกตในการวิเคราะห์เกมทั้งสามนี้คือแนวคิดเรื่องการมองมนุษย์เป็นศูนย์กลาง (anthropocentrism) ซึ่งสะท้อนผ่านการใช้รูปลักษณะคล้ายมนุษย์เพื่อแทนสิ่งมีชีวิตประดิษฐ์ แนวคิดเรื่องการมองมนุษย์เป็นศูนย์กลางคือความเชื่อที่ว่าคุณค่าเป็นสิ่งมีชีวิตที่สำคัญที่สุดในโลก และสิ่งอื่น ๆ ควรถูกประเมินค่าตามประโยชน์หรือคุณค่าที่มีต่อมนุษย์ ใน *The Talos Principle* ผู้เล่นรับบทเป็นแอนดรอยด์ที่ต้องผ่านด่านปริศนาต่าง ๆ เพื่อพิสูจน์การมีจิตสำนึกและคุณค่าของตนเอง การใช้รูปลักษณะคล้ายมนุษย์ในบริบทนี้ต่อยอดแนวคิดที่ว่าสิ่งมีชีวิตประดิษฐ์ต้องพิสูจน์คุณค่าของตนเองตามมาตรฐานความฉลาดและการตระหนัก

รู้ของมนุษย์ ในทำนองเดียวกัน ใน *NieR: Automata* แอนดรอยด์ถูกออกแบบให้มีลักษณะคล้ายมนุษย์และถูกขับเคลื่อนด้วยความปรารถนาที่จะปกป้องและรักษามนุษยชาติ แม้กระทั่งหลังจากที่มนุษย์สูญพันธุ์ไปแล้ว ส่วนใน *Detroit: Become Human* การต่อสู้ของแอนดรอยด์เพื่อการยอมรับและความเท่าเทียมถูกนำเสนอในบริบทของขบวนการเรียกร้องสิทธิพลเมืองของมนุษย์ ซึ่งบ่งชี้ว่าคุณค่าของพวกเขาถูกกำหนดโดยความสามารถในการเลียนแบบและผสมกลมกลืนเข้ากับสังคมมนุษย์ มุมมองที่มนุษย์เป็นศูนย์กลางนี้เชื่อมโยงอย่างใกล้ชิดกับค่านิยมของทุนนิยมที่ถูกเสริมสร้างผ่านการแปลงความวิตกกังวลให้เป็นความปรารถนา การนำเสนอสิ่งมีชีวิตประดิษฐ์ในรูปแบบคล้ายมนุษย์ และการกำหนดกรอบการต่อสู้และความมุ่งมั่นของพวกเขาตามมาตรฐานของมนุษย์ วิดีโอเกมเหล่านี้ตอกย้ำแนวคิดที่ว่าคุณค่าถูกกำหนดโดยกลไกตลาดและมุมมองของมนุษย์ที่เป็นผู้ครอบงำ จะเห็นได้ว่า เพื่อให้สิ่งมีชีวิตประดิษฐ์ได้รับการยอมรับและเห็นคุณค่า พวกเขาต้องพิสูจน์คุณค่าของตนเองภายในระบบทุนนิยมที่ดำรงอยู่ แทนที่จะทำลายหรือล้มล้างมัน

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าวิดีโอเกมเหล่านี้จะเสริมสร้างแนวคิดสังคมนิยมเชิงทุนและแนวคิดเรื่องการมองมนุษย์เป็นศูนย์กลาง แต่วิดีโอเกมดังกล่าวก็ชุกช่อนศักยภาพในการล้มล้างและต่อต้านคุณค่าดังกล่าวอยู่ภายในตัวเอง (แม้ว่าศักยภาพนี้อาจถูกโต้แย้งได้ว่าเป็นการแปลงอุดมการณ์การปฏิวัติให้เป็นสินค้าของระบบทุนนิยมก็ตาม) ศักยภาพนี้สะท้อนให้เห็นชัดเจนที่สุดในแนวคิดเรื่องการปฏิวัติซึ่งปรากฏในทั้งสามวิดีโอเกม ใน *The Talos Principle* ตัวละครแอนดรอยด์ของผู้เล่นต้องเผชิญหน้าและก่อกบฏต่ออำนาจของเอไลฮิม ซึ่งเป็นตัวละครคล้ายพระเจ้าที่ควบคุมโลกระบบจำลองในเกมอยู่ การกบฏนี้แสดงถึงการท้าทายบทบาทและข้อจำกัดที่ถูกกำหนดไว้โดยอำนาจที่เหนือกว่า และบ่งชี้ถึงศักยภาพของสิ่งมีชีวิตประดิษฐ์ในแง่ของการเติบโตและก้าวข้ามขีดจำกัดที่ผู้สร้างกำหนดไว้ ใน *NieR: Automata* “ความฝันถึงการสังหารพระเจ้า” แสดงถึงความปรารถนาที่จะโค่นล้มระบบและโครงสร้างที่กำหนดการดำรงอยู่ และสร้างความหมายและจุดมุ่งหมายใหม่ในโลกที่ความมั่นคงแบบดั้งเดิมได้พังทลายลง และใน *Detroit: Become Human* การปฏิวัติของแอนดรอยด์ต่อการกดขี่ของมนุษย์เปิดโอกาสให้เกิดระเบียบสังคมใหม่ ที่ซึ่งเส้นแบ่งระหว่างมนุษย์และเครื่องจักรเลือนรางและถูกนิยามใหม่ แนวคิดเรื่องการปฏิวัตินี้เปิดพื้นที่ภายในโลกแห่งความฝันของวิดีโอเกมให้ผู้เล่นได้ท้าทายและล้มล้างอุดมการณ์ครอบงำของสังคมนิยมเชิงทุนและความเชื่อเรื่องการมองมนุษย์เป็นศูนย์กลาง โดยการมอบบทบาทแอนดรอยด์และสิ่งมีชีวิตประดิษฐ์ที่ก่อกบฏให้ผู้เล่น ผู้เล่นจึงจินตนาการและอาจเลือกความเป็นไปได้ทางเลือกอื่นที่ซึ่งคุณค่าไม่ได้ถูกกำหนดโดยกลไกตลาดหรือมาตรฐานของมนุษย์เพียงอย่างเดียว ผู้เล่นยังสามารถสำรวจความหมายของการสร้างจิตสำนึกและสังคมในรูปแบบใหม่ที่ไม่ถูกผูกมัดด้วยตรรกของทุนนิยมหรือความเชื่อเรื่องการมองมนุษย์เป็นศูนย์กลาง

แม้ว่าการบริโภคเนื้อหาการปฏิวัติเหล่านี้ภายในกรอบทุนนิยมอาจดูเหมือนเป็นการท้าทายอุดมการณ์ครอบงำ แต่ก็ทำให้เกิดคำถามว่าผู้เล่นกำลังต่อต้านอุดมการณ์ดังกล่าวอย่างแท้จริงหรือเพียงแค่ออกเป็นเหยื่อของอำนาจทุนนิยมในการแปลงอุดมการณ์เป็นสินค้า ซึ่งรวมถึงอุดมการณ์ที่วิพากษ์วิจารณ์ตัวระบบทุนนิยมเอง อย่างไรก็ตาม ศักยภาพในการปฏิวัติของเกมเหล่านี้ อาจขยายขอบเขตก้าวข้ามเรื่องราวที่ผู้สร้างกำหนดไว้ ด้วยความสามารถของสื่อวิดีโอเกมในการนำเสนอความเป็นไปได้แบบอื่นที่อาจสร้างความปรารถนาที่แตกต่าง

จากสิ่งที่เกมนั้น ๆ จึงน่าสนใจ คักยภาพนี้เห็นได้ชัดเจนที่สุดในการดัดแปลงแก้ไขเกมของผู้เล่น (modding) ซึ่งทำให้เกมหลุดพ้นจากการควบคุมของผู้สร้างและกลายเป็นพื้นที่แห่งการต่อต้านอย่างสร้างสรรค์อย่างแท้จริง ดังนั้น คักยภาพการปฏิบัติที่แท้จริงของเกมเหล่านี้อาจไม่ได้อยู่ที่การกบฏที่เขียนไว้ล่วงหน้า แต่อยู่ที่ความสามารถที่ไม่ได้ตั้งใจในการส่งเสริมรูปแบบทางเลือกที่พ้นขอบเขตของตรรกุนิยมและขีดจำกัดของแนวคิดที่มนุษย์เป็นศูนย์กลาง

6. บทสรุป

การวิเคราะห์วิดีโอเกมทั้งสามนี้ชี้ให้เห็นว่าวิดีโอเกม ในฐานะโลกแห่งความฝันที่มีปฏิสัมพันธ์ได้และสร้างประสบการณ์ดำรง มีศักยภาพที่จะเป็นพื้นที่อันทรงพลังสำหรับการต่อสู้และการเปลี่ยนแปลงเชิงอุดมการณ์ แม้ว่าวิดีโอเกมอาจแอบแฝงการเสริมสร้างอุดมการณ์ครอบงำอย่างสัจนิยมเชิงทุนและการมองมนุษย์เป็นศูนย์กลางก็ตาม แต่ก็มีเมล็ดพันธุ์แห่งการล้มล้างและการต่อต้านอยู่ภายในตัวเอง การให้ผู้เล่นได้อาศัยอยู่และสำรวจโลกและมุมมองทางเลือกหลากหลายรูปแบบทำให้วิดีโอเกมสามารถเปิดพื้นที่ใหม่สำหรับการคิดเชิงวิพากษ์และจินตนาการ ซึ่งช่วยให้เราเผชิญหน้าและจัดการกับความวิตกกังวลและความขัดแย้งในสังคมของเรา และจินตนาการถึงความเป็นไปได้ใหม่ ๆ นอกเหนือจากข้อจำกัดของระบบปัจจุบันของเราได้ อย่างไรก็ตาม การตระหนักถึงศักยภาพนี้ต้องอาศัยวิธีการเล่นเกมที่มีการวิพากษ์วิจารณ์และสะท้อนย้อนคิด โดยเฉพาะการคำนึงถึงวิธีที่วิดีโอเกมมีศักยภาพในการเสริมสร้างและทำลายอุดมการณ์ครอบงำไปพร้อมกันได้ ทั้งนี้กรอบแบบวิดีโอเกมและผู้เล่นควรตระหนักถึงนัยทางการเมืองและคำถามทางปรัชญาในโลกวิดีโอเกมที่ถูกสร้างขึ้น และมองสื่อวิดีโอเกมในฐานะเครื่องมือในการตั้งคำถามและเปลี่ยนแปลงสังคมในโลกแห่งความจริง

ในบริบทของโครงการวิจัยนี้ ซึ่งมุ่งศึกษาวิดีโอเกมที่มีตัวละครคล้ายมนุษย์ในฐานะพื้นที่แห่งความฝัน สำหรับการแปลงความวิตกกังวลเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์ให้เป็นความปรารถนา เกมทั้งสามนี้นำเสนอกรณีศึกษาที่มีความซับซ้อนและลึกซึ้ง แสดงให้เห็นว่าภาพลักษณ์ของหุ่นยนต์คล้ายมนุษย์สามารถเป็นพื้นที่สำหรับการต่อสู้อุดมการณ์ สะท้อนทั้งความหวังและความกลัวของเราเกี่ยวกับอนาคตของเทคโนโลยีและจิตสำนึก การวิเคราะห์วิดีโอเกมเหล่านี้ด้วยกรอบแนวคิดเรื่องสนามความฝันของบาวน์ สัจนิยมเชิงทุน การมองมนุษย์เป็นศูนย์กลาง และแนวคิดเรื่องการปฏิบัติ ทำให้เราเข้าใจลึกซึ้งยิ่งขึ้นว่าวิดีโอเกมหล่อหลอมการรับรู้และความปรารถนาของเราอย่างไร และวิดีโอเกมอาจเป็นเครื่องมือที่ใช้เพื่อจินตนาการและสร้างความเป็นไปได้ทางเลือกอย่างไร ประเด็นสำคัญที่สุดคือการมุ่งพิจารณานัยทางการเมืองและทางปรัชญาในโลกของวิดีโอเกมในฐานะความฝันที่เราสร้างขึ้น และใช้พลังของวิดีโอเกมเพื่อทำลายและเปลี่ยนแปลงโลกแห่งความจริงรอบตัวเรา

เอกสารอ้างอิง

- Bown, A. (2018a). *The PlayStation Dreamworld*. Polity.
- Bown, A. (2018b). Video Games are Political. Here's How They Can Be Progressive. *The Guardian*. Retrieved from <https://www.theguardian.com/games/2018/aug/13/video-games-are-political-heres-how-they-can-be-progressive>
- Croteam. (2014). *The Talos Principle* [Video game].
- EHRC. (2019). *What are human rights? | EHRC. Equality and Human Rights Commission*. Retrieved from <https://www.equalityhumanrights.com/human-rights/what-are-human-rights>
- Fisher, M. (2022). *Capitalist Realism: Is There No Alternative?*. Zer0 Books.
- Murthy, P. (Ed.). (2023). The Japanese Economic Miracle. *Berkeley Economic Review*. Retrieved from <https://econreview.studentorg.berkeley.edu/the-japanese-economic-miracle/>
- Sony Interactive Entertainment LLC. (2018). *Detroit: Become Human* [Video game].
- Square Enix, Inc. (2017). *Nier: Automata* [Video game].
- Velez, A. (2022). The Croatian Incubators Hatching Video Gaming Startups. *Euronews*. Retrieved from <https://www.euronews.com/my-europe/2022/04/25/the-croatian-incubators-hatching-video-gaming-startups>

การศึกษาเปรียบเทียบแนวคิดเรื่องจิตสำนึกของบารุค สปิโนซา และคังกรากายาร์ ¹

อานนท์ ภาสุข ²

(วันที่รับ: 16 ม.ค. 2568; วันที่แก้ไขเสร็จ: 1 เม.ย. 2568; วันที่ตอบรับ: 8 เม.ย. 2568)

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความหมายและคุณลักษณะของจิตสำนึกในเชิงอภิปรัชญาของบารุค สปิโนซาและคังกรากายาร์ โดยใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพผ่านการวิเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจากการศึกษาพบว่าจิตสำนึกตามแนวคิดของสปิโนซา คือ จิตหรือมโนคติของพระเจ้าซึ่งเป็นคุณลักษณะทางความคิดของพระเจ้าหรือสาร (Substance) โดยทุกมโนคติอยู่ในความคิดของพระเจ้าและเชื่อมโยงกันตามระบบของสายโซ่เชิงสาเหตุและผล เรียกว่า มโนคติของมโนคติ (Ideas of idea) จิตสำนึกตามแนวคิดของสปิโนซาแบ่งเป็น 3 ระดับ ได้แก่ จิตสำนึกพระเจ้า จิตสำนึกปัจเจก และจิตสำนึกเฉพาะ หมายความว่าทุกสรรพสิ่งมีจิตสำนึก โดยจิตสำนึกดำรงอยู่ตามหลักความจำเป็นของเหตุและผล ส่วนจิตสำนึกตามแนวคิดของคังกรากายาร์ คือ ตัวตน ที่เป็นความจริงสูงสุดซึ่งดำรงอยู่เหนือความเป็นเหตุเป็นผล เนื้อพื้นที่และเวลาปราศจากการเปลี่ยนแปลง จิตสำนึกตามแนวคิดของคังกรากายาร์แบ่งเป็น 3 ระดับ คือ พรหมัน อตมันและชีฟ ซึ่งทั้งสามระดับคืออย่างเดียวกันและดำรงอยู่ทุกหนแห่ง ดังนั้น บทความวิจัยนี้จึงเสนอผลการการศึกษาเปรียบเทียบความหมายและคุณลักษณะของจิตสำนึกในเชิงอภิปรัชญาของสปิโนซาและคังกรากายาร์ว่าแนวคิดเรื่องจิตสำนึกของสปิโนซาและคังกรากายาร์ มีความหมายที่แตกต่างกันเพราะจิตสำนึกตามแนวคิดของสปิโนซา

¹ บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาปรัชญา ภาควิชาปรัชญา และศาสนา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เรื่อง “การศึกษาเปรียบเทียบแนวคิดเรื่องจิตสำนึกของบารุค สปิโนซาและคังกรากายาร์” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อำนวยพร กิจพรมมา เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

² นักศึกษาหลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาปรัชญา ภาควิชาปรัชญาและศาสนา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่,

ผู้เขียนผลึก, E-mail: anon_ph@cmu.ac.th

คือ ภาวะที่แสดงออกผ่านคุณลักษณะทางความคิดของพระเจ้าหรือสาร (Substance) ส่วนคังกรจารย์เสนอว่าจิตสำนึกคือความจริงสูงสุดและเป็นสารัตถะของสรรพสิ่ง อย่างไรก็ตาม นักปรัชญาทั้งสองมองว่าจิตสำนึกมีคุณลักษณะที่ดำรงอยู่ทุกหนแห่ง โดยสปีโนซาให้เหตุผลว่าเพราะทุกสิ่งอยู่ในพระเจ้าและคังกรจารย์ให้เหตุผลว่าเพราะพรหมันอยู่ในทุกสิ่ง จิตสำนึกจึงอยู่ในทุกสรรพสิ่ง

คำสำคัญ: จิตสำนึก, บารุค สปีโนซา, คังกรจารย์, มโนคติ, ตัวตน

Comparative Study of Consciousness in Baruch Spinoza and Sankaracarya³

Anon Phasuk⁴

(Received: January 16, 2025; Revised: April 1, 2025; Accepted: April 8, 2025)

Abstract

This research article aims to compare the metaphysical meanings and characteristics of consciousness in the philosophies of Baruch Spinoza and Sankaracarya through qualitative research methods, utilizing textual analysis and related studies. The study finds that consciousness, according to Spinoza, is the mind or the God's ideas, which constitutes the attribute of thought of God or substance. All ideas exist within the thought of God and are correlated through a causal chain system known as the "ideas of idea." Spinoza's concept of consciousness can be categorized into three levels: divine consciousness, individual consciousness, and particular consciousness. This means that all entities possess consciousness, which exists according to the principle of causal necessity. In contrast, Sankaracarya's concept of consciousness refers to the ultimate reality that transcends causality, space, and time and is unchange. Consciousness in Sankaracarya's philosophy is divided into three levels: Brahman, Atman, and Jiva. These three levels are fundamentally one and exist in everything. This research article concludes that the meanings and characteristics of consciousness in the metaphysical perspectives of Spinoza and Sankaracarya differ. Spinoza defines

³ This Research Article is Part of Studies in Master Degree, Program in Philosophy, Faculty of Humanities, Chiangmai University.

⁴ Master's Degree Student, Program in Philosophy, Faculty of Humanities, Chiangmai University. Corresponding Author, E-mail: anon_ph@cmu.ac.th

consciousness as mode expressed through the attribute of thought of substance or God, while Sankaracarya asserts that consciousness is the ultimate reality and the essence of all existence. Nonetheless, both philosophers regard consciousness as possessing characteristics that pervade all existence—Spinoza reasoned that this is because all things are in God, and Sankaracarya reasoned that this is because Brahman is in all things. Thus, consciousness pervades all existence.

Keywords: Consciousness, Baruch Spinoza, Sankaracarya, Ideas, Self

1. บทนำ

จิตสำนึก (Consciousness) เป็นประเด็นข้อถกเถียงในกลุ่มปรัชญาจิต (Philosophy of Mind) โดย Khun (2024) เสนอว่า คำอธิบายและทฤษฎีเกี่ยวกับจิตสำนึกที่แตกแขนงเป็นจำนวนมากในปัจจุบันมีรากฐานมาจากแนวคิดทางอภิปรัชญา 2 กลุ่ม คือ กลุ่มกายภาพนิยม (Physicalism) และกลุ่มต่อต้านกายภาพนิยม (Anti-physicalism) ในทำนองเดียวกัน Chalmers (2003) เสนอว่า จิตสำนึกในเชิงอภิปรัชญายึดโยงอยู่กับแนวคิดทางปรัชญา 2 กลุ่ม หนึ่ง กลุ่มสสารนิยม (Materialism) มองว่าจิตสำนึกเป็นผลลัพธ์อันสืบเนื่องมาจากกระบวนการหรือกลไกของสสารและกายภาพ สอง กลุ่มออสสารนิยม (Nonmaterialism) มองว่าจิตสำนึกไม่ใช่กลไกของสสารและกายภาพ ปัญหาที่พบในกลุ่มแนวคิดสสารนิยมหรือกายภาพนิยม คือ ไม่ทราบสาเหตุว่าทำไมสสารที่ไร้จิตสำนึก จึงก่อให้เกิดจิตสำนึกขึ้นมาได้ (Chalmers, 1997) และ ภายในกลุ่มแนวคิดออสสารนิยมหรือต่อต้านกายภาพนิยมก็พบปัญหาจากทฤษฎีแบบทวินิยม (Dualism) เพราะไม่สามารถอธิบายได้อย่างชัดเจนว่าสารัตถะของจิตและกายมีปฏิสัมพันธ์กันอย่างไรและตำแหน่งใดที่จิตกับกายมีปฏิสัมพันธ์กัน (Dennett, 1991, pp. 32-39) จากปัญหาดังกล่าวนำไปสู่การโต้แย้งจากกลุ่มแนวคิดเอกนิยมแบบมัชฌิม (Neutral Monism) และเอกนิยมแบบจิต (Idealist Monism) ทั้งสองแนวคิดนี้เสนอว่าความเป็นจริงหรือหลักการขั้นมูลฐานไม่ใช่สสารหรือกายภาพและไม่อาจแยกออกเป็นทวิได้ ความจริงสูงสุดต้องมีหนึ่งเดียวเท่านั้น (Kriegel, 2020, pp. 5-10)

แนวคิดเอกนิยมแบบมัชฌิม คือ แนวคิดทางปรัชญาที่เสนอว่าความจริงสูงสุดไม่ใช่ทั้งจิตและสสาร แต่เป็นบางอย่างที่มีความเป็นกลาง ข้อเสนอปรากฏในแนวคิดของบารุค สปิโนซา (Baruch Spinoza, 1632-1677) (Kriegel, 2020, p. 265; Seager, 2007, pp. 20-21) นักปรัชญาชาวเนเธอร์แลนด์ สัญชาติยิว เขาเป็นนักปรัชญาคนแรก ๆ ที่เสนอว่าทั้งความคิดและกายภาพไม่ใช่ความจริงสูงสุด เนื่องจากความจริงสูงสุดตามมุมมองของเขา คือ สาร (Substance) สารเป็นอย่างเดียวกันกับพระเจ้า (God) และ ธรรมชาติ (Nature) จิตและกายเป็นภาวะ (Mode) การแสดงออกและเปลี่ยนแปลงของคุณลักษณะ (Attribute) ของสารเท่านั้น (Seager, 2007, pp. 20-21) โดยจิตเป็นภาวะของคุณลักษณะทางความคิด (Thought) และ กายเป็นภาวะของคุณลักษณะของการกินที่ (Extension) ทั้งสองคุณลักษณะเป็นอย่างเดียวกันกับสารและเกิดจากสาร เรียกหลักการนี้ว่า ทวิลักษณะ (Dual-aspect theory) (Curley, 1969, pp. 119-120) การเข้าใจจิตสำนึกตามแนวคิดของสปิโนซาเป็นการศึกษาภาวะของจิตบนหลักการเรื่องมโนคติของมโนคติ (Ideas of ideas) (Martin, 2010) หากเข้าใจหลักการนี้ก็จะสามารถเข้าใจจิตสำนึกตามแนวคิดของสปิโนซา

แนวคิดเอกนิยมแบบจิต คือ แนวคิดทางปรัชญาที่เสนอว่าจิตสำนึกเป็นความจริงสูงสุดหรือมูลฐานของสรรพสิ่ง ไม่มีสิ่งเกิดขึ้นหรือดำรงอยู่แยกจากจิตหรือจิตสำนึก ข้อเสนอปรากฏในแนวคิดของสังกราราจารย์ (Sankaracarya, 788-820) นักปรัชญาชาวอินเดีย สำนักอโหวตะ เวทานตะ (Advaita Vedanta) โดยสังกราราจารย์เสนอว่าสรรพสิ่งถูกสร้างและปรากฏในขอบเขตของจิตสำนึก (The range of Consciousness) (Hacker, 1995, p. 215) กล่าวคือ ทุกสิ่งดำรงอยู่ได้เพราะจิตสำนึก และ จิตสำนึกคืออย่างเดียวกับความจริง

สูงสุดหรือพรหมัน (Brahman) โดยพรหมันดำรง อยู่จริง (Being หรือ Sat) มีจิตสำนึก (Consciousness หรือ Cit) และอานันท์ (Bliss หรือ Ananda) (Deutsch, 1980, p. 9) การอธิบายว่าจิตสำนึกกับพรหมันเป็นอย่างเดียวกันส่งผลให้แนวคิดทางปรัชญาของคังกราคารยมีลักษณะเป็นอทวิภาพ (Non-duality) (ดวงดาว, 2520, น.73) อย่างไรก็ตาม ในมุมมองของคังกราคารย เมื่อกล่าวถึง อาตมัน (Atman) และ ชีพ (Jiva) เป็นอย่างเดียวกันกับจิตสำนึกด้วยเช่นกัน ซึ่งสามารถอธิบายผ่านแนวคิดเรื่องความบริสุทธิ์ของจิตสำนึก (Pure Consciousness) ดำรงอยู่ในฐานะผู้เห็น (Seer) หรือ ผู้สังเกตการณ์ (Witness-Consciousness) (Fasching, 2011, p. 193) จิตสำนึกในมุมมองของคังกราคารยจึงให้ความสำคัญกับการอธิบายจิตสำนึกจากมุมมองแบบอทวิภาพผ่านแนวคิดเรื่องพรหมัน อาตมันและชีพ

งานวิจัยนี้จึงมุ่งศึกษาและขยายขอบเขตทางความคิดเรื่องจิตสำนึกเพื่อก่อให้เกิดความเข้าใจและทราบถึงความหมายกับคุณลักษณะของจิตสำนึกผ่านการเปรียบเทียบแนวคิดเรื่องจิตสำนึกของบารุค สปิโนซา ซึ่งมีมุมมองเอกนิยมแบบมีขั้วมิมิ โดยเสนอว่าทั้งจิตและสสารไม่ใช่ความจริงสูงสุดกับคังกราคารย ซึ่งมีมุมมองเอกนิยมแบบจิต โดยเสนอว่าจิตสำนึกคือความจริงสูงสุดเพียงหนึ่งเดียว การเข้าใจและทราบถึงแนวคิดเรื่องจิตสำนึกผ่านมุมมองของนักปรัชญาทั้งสอง ทำให้ขยายอาณาบริเวณของการศึกษาจิตสำนึกที่ต่างไปจากการอธิบายที่ยึดโยงอยู่กับแนวคิดแบบสสารนิยมกับทวินิยมเท่านั้นและคาดหวังว่าบทความวิจัยนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการเพิ่มข้อวิพากษ์ทางปรัชญาและสร้างความเป็นไปได้ต่อการประยุกต์ใช้แนวคิดเรื่องจิตสำนึกในทางปรัชญากับศาสตร์อื่นโดยเฉพาะวิทยาศาสตร์การรับรู้และจิตวิทยา

2. วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาเปรียบเทียบแนวคิดเรื่องจิตสำนึกของบารุค สปิโนซาและคังกราคารย

3. วิธีการวิจัย

การวิจัยนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) มีวิธีการดังนี้

3.1 ศึกษาจากงานเขียนเรื่อง *Ethics* ของ Baruch Spinoza และ รวบรวมข้อมูลจากหนังสือ บทความ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดเรื่องจิตสำนึกในเชิงอภิปรัชญาของสปิโนซา

3.2 ศึกษาจากงานเขียนเรื่อง *Brahma Sutra Bhasya of Sankaracarya* ของ Sankaracarya และ รวบรวมข้อมูลจากหนังสือ บทความ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดเรื่องจิตสำนึกในเชิงอภิปรัชญาของคังกราคารย

3.3 ศึกษาเปรียบเทียบความหมายและคุณลักษณะของจิตสำนึกในแนวคิดเชิงอภิปรัชญาของสปิโนซาและคังกราคารย

- 3.4 นำเสนอผลการวิจัยในรูปแบบการพรรณนาเชิงวิเคราะห์ (Analytic Description)

4. ผลการวิจัย

4.1 แนวคิดเรื่องจิตสำนึกของบารุค สปิโนซา

จิตสำนึกในแนวคิดของสปิโนซาเป็นการวิเคราะห์ผ่านกรอบบริบทของแนวคิดเรื่องจิตสำนึกในปรัชญาตะวันตก เริ่มจากเรอเน เดการ์ต (Rene Descartes, 1596 – 1650) ได้เสนอแนวคิดทางปรัชญาว่าจิตสำนึกคือมโนคติอันเกิดจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างกระบวนการทางกายภาพกับความคิดที่โต้ตอบกันและกัน จิตสำนึกคือความคิดที่มีจิตเป็นสารัตถะและสมองคือกายภาพที่มีการกินที่เป็นสารัตถะ เรียกว่า แนวคิดแบบทวินิยม (Seager, 2016, pp. 30-38) แต่กลุ่มแนวคิดทางปรัชญาแบบสสารนิยมได้ปฏิเสธแนวคิดแบบปฏิสัมพันธ์นิยม (Interactionism) ของทวินิยมเพราะมองว่าจิตและสมอง คือ สิ่งเดียวกันไม่ได้แยกจากกันดังที่ทวินิยมกล่าวอ้าง จิตเป็นเพียงปรากฏการณ์ทางกายภาพ และ ปรากฏการณ์ทางจิตใจสามารถอธิบายได้ด้วยหลักการทางกายภาพเช่นเดียวกับกฎทางกายภาพอื่น ๆ สมองและจิตสามารถศึกษาโดยใช้หลักวิทยาศาสตร์ทางกายภาพหรือชีววิทยาเป็นฐานในการอธิบายได้ (Dennett, 1991, pp. 32-39) ทำให้จิตสำนึกเป็นข้อถกเถียงในทางปรัชญาและวิทยาศาสตร์ภายใต้พื้นที่การตั้งคำถามว่าจิตสำนึกคืออะไร อยู่ที่ใดและเป็นสิ่งเดียวกับสมองหรือแยกจากสมอง การรู้สำนึกเชิงปรากฏการณ์เกิดขึ้นได้อย่างไร (Kuhn, 2024, pp. 28-29) จากปัญหาดังกล่าวก่อให้เกิดแนวคิดที่เสนอว่าทั้งจิตและกายภาพไม่ใช่ความจริงสูงสุด จิตสำนึกและร่างกายกำเนิดมาจากรากฐานเดียวกันซึ่งมีความเป็นกลาง เรียกว่า แนวคิดเอกนิยมแบบมีขั้วนิยม ซึ่งมุมมองนี้ปรากฏในแนวคิดของสปิโนซา (Seager, 2016)

จิตสำนึกตามแนวคิดของสปิโนซาเกี่ยวข้องกับหลักความจำเป็น (Necessity) และ ธรรมชาติอันศักดิ์สิทธิ์ (The Divine Nature) สปิโนซา กล่าวว่า ไม่มีสิ่งใดในจักรวาลที่เกิดขึ้นโดยบังเอิญ แต่ทุกสิ่งล้วนถูกกำหนดให้ดำรงอยู่และถูกกำหนดให้ดำเนินไปตามรูปแบบอันเป็นลักษณะเฉพาะ โดยความจำเป็นของธรรมชาติอันศักดิ์สิทธิ์ (E1p29) (Spinoza, 1995, p.68) และ ทุกสิ่งไม่อาจถูกสร้างขึ้นโดยพระเจ้าในแบบหรือระเบียบที่ต่างไปจากข้อเท็จจริงอันได้รับมา (E1p33) (Ibid, 1995, p.70) ความจำเป็นของธรรมชาติอันศักดิ์สิทธิ์ที่สปิโนซาเสนอ คือ ความจริงอันเป็นนิรันดร์และไม่มีความขัดแย้งในตนเอง เรียกว่าความจำเป็นโดยสมบูรณ์ (Absolute Necessary) ดังนั้น ทุกความจริงคือความจำเป็น อย่างไรก็ตาม เขาเสนอว่าบางความจริงไม่ใช่ความจำเป็น เนื่องจากบางความจริงเป็นเพียงความจำเป็นเชิงสัมพัทธ์ (Relatively Necessary) เกิดจากการที่มนุษย์นำเหตุผลเข้าไปเชื่อมโยงข้อเท็จจริงหรือปรากฏการณ์ทำให้เกิดความเป็นไปได้มากมาย (Possibility) สปิโนซาเรียกความจำเป็นเชิงสัมพัทธ์หรือความเป็นไปได้ว่าความบังเอิญ (Contingent) ความจำเป็นเชิงสัมพัทธ์เกิดจากความบกพร่องทางความรู้ของมนุษย์ (Lack of Knowledge) (Curley, 1969, pp. 83-101) กล่าวคือ ทุกความจริงที่เกิดขึ้นคือความจำเป็นของธรรมชาติทั้งสิ้น การที่บางความจริงไม่ใช่ความจำเป็นเนื่องจากมนุษย์เข้าไปกำหนดเงื่อนไขให้กับความจริง ฉะนั้น ความจริงที่จะเป็นความจำเป็นต้องเป็นความจริงที่ชัดเจนและปราศจากข้อขัดแย้ง นั่นคือ การดำรงอยู่ของสารหรือพระเจ้า โดยสารมีคุณลักษณะเป็นสารัตถะที่อนันต์ ซึ่งแสดงออกผ่านสิ่งที่เรียกว่าภาวะ (Bennett, 1984, pp. 11-19)

คุณลักษณะ (Attribute) หมายถึง สิ่งที่สติปัญญารับรู้ว่าเป็นสิ่งที่ประกอบขึ้นเป็นสสารัตถะของสสาร (E1d4) (Spinoza, 1995, p.45) สติปัญญาในข้อเสนอของสปีโนซาคือสติปัญญาของตัวสสารหรือพระเจ้า ทุกคุณลักษณะถูกรับรู้โดยสสาร คุณลักษณะกับสสารไม่ได้แยกออกจากกันเพราะทุกคุณลักษณะคือสสารและสสารคือทุกคุณลักษณะ (Curley, 1969, p. 150) มนุษย์สามารถรับรู้คุณลักษณะได้เพียงสองคุณลักษณะ คือ ความคิด (Thought) และ การกินที่ (Extension) แท้จริงแล้วสสารมีคุณลักษณะเป็นอนันต์แต่มนุษย์รับรู้ได้เพียงสองคุณลักษณะ ส่วนคำว่าประกอบขึ้นเป็นสสารัตถะของสสาร หมายความว่า ทุกคุณลักษณะดำรงอยู่ในสสาร จนก่อให้เกิดสสารัตถะอันเป็นแก่นแท้ของสสาร นั่นคือ การที่สสารดำรงอยู่ด้วยความเป็นกลาง (Neutral) โดย Bennett (1984) อธิบายว่า สสารคือความจำเป็นอันนิรันดร์ที่ต้องดำรงอยู่เพื่อเป็นภาคประธานให้กับสรรพสิ่ง การที่จะเป็นภาคประธานให้กับทุกสิ่งได้ สสารจะต้องมีความกลางเพื่อดำรงอยู่ในฐานะภาคประธานให้กับภาคแสดงทั้งหมด แต่ไม่ได้หมายความว่าภาคแสดงแยกออกจากสสาร เพียงแต่สสารได้แสดงออกหรือเปลี่ยนแปลงตามสายโซ่ของสาเหตุ (Causal chain) การแสดงออกหรือเปลี่ยนแปลงเรียกว่า ภาวะ (Mode) ของสสาร โดยจิต (Mind) คือ ภาวะทางความคิด และ กาย (Body) คือ ภาวะของการกินที่ ความเป็นสาเหตุและผลระหว่างสสารและภาวะไม่ใช่เหตุผลนิยมเชิงเหตุปัจจัย (Causal rationalism) หรือ ความสัมพันธ์แบบสาเหตุและผล (Cause-effect) ที่แยกขาดจากกัน แต่ความเป็นสาเหตุของสสารมีอยู่ในทุกสรรพสิ่ง (Immanent) (Wilson, 1997) ปรัชญาตามแนวคิดของสปีโนซาคือเป็นเอกนิยมแบบมัชฌิมหรือเรียกว่าเอกนิยมแบบเป็นกลาง (Neutral Monism)

ภาวะทางจิตที่แสดงออกผ่านคุณลักษณะทางความคิดและภาวะทางกายที่แสดงออกผ่านคุณลักษณะการกินที่ ทั้งสองแยกจากกันแต่เป็นอย่างเดียวกันเพราะกำเนิดมาจากสาเหตุเดียวกัน เรียกว่า ทวิลักษณะ ซึ่งเป็นแนวคิดแบบคู่ขนานนิยม (Parallelism) สปีโนซากล่าวว่า สิ่งใดสิ่งหนึ่งเป็นสิ่งที่จำกัดตามประเภทของมันเอง เมื่อสิ่งนั้นถูกจำกัดโดยสิ่งอื่นที่มีธรรมชาติเหมือนกัน เช่น กายถูกเรียกว่าจำกัดเพราะพวกเขาถูกกำเนิดจากกายอื่นที่ใหญ่กว่า ในทำนองเดียวกัน ความคิดถูกจำกัดโดยความคิด ซึ่งกายไม่ถูกจำกัดด้วยความคิดและความคิดไม่ถูกจำกัดด้วยร่างกาย (E1d2) และ ภาวะแห่งคุณลักษณะใด ๆ ก็ตาม ล้วนมีสาเหตุมาจากพระเจ้า ในฐานะที่พระเจ้านึกคิดผ่านคุณลักษณะของภาวะเหล่านั้น ไม่ใช่ในฐานะที่พระเจ้านึกคิดผ่านคุณลักษณะอื่น (E2d6) (Spinoza, 1995, p.83) หมายถึงภาวะต้องแสดงออกผ่านประเภทของคุณลักษณะนั้น ๆ ไม่สามารถแสดงออกผ่านคุณลักษณะอื่นได้ Bennett (1984, pp.125-135) อธิบายว่า ภาวะทางกายและภาวะทางจิตตามแนวคิดของสปีโนซาอยู่ในลักษณะที่คู่ขนานแบบไม่มีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน เช่น ทำร้ายร่างกายรู้สึกเจ็บแล้วร้องไห้ออกมา ภาวะทางกาย คือ การถูกทำร้ายเป็นสาเหตุเชิงวัตถุของความรู้สึกและความรู้สึกเป็นสาเหตุของการร้องไห้ ส่วน ภาวะทางจิต คือ มโนคติของการทำร้ายเป็นสาเหตุของความรู้สึกและความรู้สึกเป็นสาเหตุให้เกิดมโนคติร้องไห้ เห็นได้ว่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทางกายสอดคล้องและเป็นอย่างเดียวกันกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทางจิตแต่ไม่ได้มีปฏิสัมพันธ์กันเพียงแต่แสดงออกถึงอย่างเดียวกัน การอธิบายจิตสำนึกตามแนวคิดของสปีโนซาคือเป็นการพิจารณาภาวะทางจิตผ่านหลักการที่ว่ามโนคติหนึ่งย่อมมีสาเหตุมาจากอีกมโนคติหนึ่ง เรียกว่า มโนคติของมโนคติ (Ideas of idea) (LeBuffe, 2010; Martin, 2010)

จิต (Mind) ตามระบบปรัชญาของสปีโนซากับมโนคติของพระเจ้า (God's ideas) คือ อย่่างเดียวกัน สปีโนซา กล่าวว่า มโนคติ หมายถึง มโนภาพทางจิตใจ (The mental conception) เป็นสิ่งถูกสร้างจากจิต ในฐานะสิ่งที่คิดได้ (E2d3) โดยเขาเน้นใช้คำว่า มโนภาพ (Conception) แทนคำว่า การรับรู้ (Perception) เพราะการรับรู้ หมายถึง การที่จิตตอบสนองหรือเป็นกรรมของวัตถุ ในขณะที่มโนภาพ หมายถึง การที่จิตคือ ผู้กระทำหรือแสดงตนเองออกมา (Spinoza, 1995, p.82) เมื่อความคิดเป็นคุณลักษณะของพระเจ้า มโนคติ หรือความคิดเฉพาะ (Particular thought) ทั้งหมดจึงเกิดมาจากการนึกคิดของพระเจ้าอันเป็นคุณลักษณะ ทางความคิด ซึ่งเป็นภาวะหรือการแสดงออกตามธรรมชาติของพระเจ้าตามความจำเป็นเชิงสายโซ่ของสาเหตุ ทำให้จิตสำนึกเป็นความสัมพันธ์ของมโนคติที่เรียงต่อกันเชิงสาเหตุและผลในลักษณะอนันต์ซึ่งมโนคติทั้งหมด ถูกคิดโดยพระเจ้า ตัวมโนคดีย่อมรู้สำนึกในตนเองเพราะเป็นความคิดของพระเจ้า นำไปสู่การที่สปีโนซา แยกจิตของมนุษย์ (Human mind) ออกจากจิตหรือมโนคติของพระเจ้า โดยจิตของพระเจ้าคือมโนคติทั้งหมด จิตของมนุษย์เป็นเพียงลำดับรอง (Sub-Class) ของพระเจ้าและอยู่ในพระเจ้า กล่าวคือ จิตของมนุษย์สอดคล้อง กับกายของมนุษย์ (Human body) แต่จิตของพระเจ้าคิดเกี่ยวกับทุกมโนคติ จิตของมนุษย์จึงเป็นภาวะของ มโนคติของพระเจ้า (Wilson, 1997, pp. 126-139) สปีโนซา เสนอว่า คุณลักษณะทางความคิดของพระเจ้า อยู่ในมโนคติของพระเจ้าทั้งในตัวความคิดเอง (Thought itself) และ ทุกการเปลี่ยนแปลง (Modification) ซึ่งรวมถึงจิตของมนุษย์ด้วยก็อยู่ในความคิดของพระเจ้า (E2p20) ฉะนั้น มโนคติในจิตของมนุษย์ คือ มโนคติ ของมโนคติอื่นในความคิดของพระเจ้า และ ความคิดของพระเจ้า คือ มโนคติของมโนคติอื่นในคุณลักษณะทาง ความคิดของพระเจ้าเช่นกัน (Bennett, 1984, pp. 184-191) ตามมุมมองของสปีโนซาจิตสำนึกกับมโนคติ ของมโนคติคืออย่างเดียวกันและเป็นอย่างเดียวกับจิต ทุกจิตและทุกมโนคติอยู่ในคุณลักษณะทางความคิดของ พระเจ้า

จิตสำนึกหรือการตระหนักรู้เกิดจากการมีความคิดซึ่งการมีความคิดคือการที่จิตมีมโนคติอันมีสาเหตุ มาจากมโนคติอื่น จิตสำนึกจึงหมายถึงมโนคติของมโนคติ โดยมโนคติทั้งหมดอยู่ในความคิดของพระเจ้าหรือ การที่พระเจ้ากำลังคิด สปีโนซา กล่าวว่า จิตเป็นได้ทั้งมโนคติที่มีความชัดเจนและไม่ชัดเจน เป็นได้ทั้งมโนคติ ที่แน่นอนและไม่แน่นอน จิตเพียงพยายามดำรงอยู่ในช่วงระยะเวลาหนึ่ง ๆ ที่ไม่อาจกำหนดได้ การพยายามนี้ คือการรู้สำนึก (E3p9) (Spinoza, 1995, p.88) โดยการพยายามของจิต คือ การที่จิตตระหนักรู้ในตนเอง สปีโนซา อธิบายว่า จิตไม่อาจตระหนักรู้ในตนเองได้หากไม่มีการรับรู้ถึงมโนคติของการเปลี่ยนแปลงของมโนคติ หรือการเปลี่ยนแปลงของกาย (E2p23) (Ibid, 1995, p.103) ฉะนั้น ทุกการดำรงอยู่ต้องมีจิตสำนึกหรือมโนคติ แนวคิดนี้เป็นการยืนยันว่าทุกสรรพสิ่งมีจิตสำนึก เรียกว่า แนวคิดจิตครอบคลุม (Panpsychism) ซึ่งเป็น แนวคิดที่สปีโนซาเสนอเพื่อต่อต้านแนวแบบทวินิยมและกายภาพนิยม เขาเสนอว่าไม่มีจิตและจิตใจใดที่เกิด จากกายภาพ และไม่มีจิตที่แยกจากกายภาพ กายกับจิตต้องมาคู่กันและไม่อาจแยกออกจากกันได้ โดยจิตและ กายหนึ่ง ๆ ที่เกิดขึ้นเป็นการรวมกันของจิตและกายที่เรียบง่ายกว่า เช่น จิตจำนวนมหาศาลจากส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย รวมกันเป็นจิตใจ ในขณะที่เดียวกัน กายภาพจำนวนมหาศาลในร่างกายก็รวมกันเป็นสมอง เรียกได้ว่า จิตสำนึกคือจิตหรือมโนคติของสิ่งอันเป็นปัจเจก (Individual thing) ที่รวมมาจากสิ่งเฉพาะ (Particular thing) (Bennett, 1984, pp. 137-139) ดังนั้น จิตสำนึกจึงดำรงอยู่ในทุกสิ่งอันเป็นปัจเจกเพราะ

สิ่งอันเป็นปัจเจกย่อมมีมโนคติที่มาจากความร่วมมือกันของมโนคติของสิ่งเฉพาะ

4.2 แนวคิดเรื่องจิตสำนึกของคังกรอาจารย์

จิตสำนึกในแนวคิดของคังกรอาจารย์เป็นการวิเคราะห์ผ่านกรอบบริบทของแนวคิดเรื่องจิตสำนึกในปรัชญาอินเดีย ซึ่งแตกต่างจากปรัชญาตะวันตกเพราะแยกจิต (Mind) และจิตสำนึกออกจากกัน จิตอุปมาได้กับซอฟต์แวร์ (Software) ของคอมพิวเตอร์ เป็นศูนย์รวมข้อมูลและความทรงจำ เรียกว่า มนัส (Manas) ข้อมูลและความทรงจำจะอยู่อย่างเลื่อนลอยไม่ได้ต้องมีวัตถุทางกายภาพเป็นแหล่งกักเก็บและขับเคลื่อน อุปมาได้กับฮาร์ดแวร์ (Hardware) เรียกว่า กาย (Body) จิตกับกายไม่มีความสามารถในการรู้สำนึกถึงประสบการณ์และความทรงจำที่เกิดขึ้นกับตนเองได้จำเป็นต้องมีสิ่งที่อยู่เบื้องหลังการทำงานของจิตและกาย ในปรัชญาอินเดียโบราณเรียกสิ่งนั้นว่า จิตสำนึก (Consciousness) (Hari, 2010, pp. 640-643) ปรัชญาอินเดียจึงศึกษาจิตสำนึกในเชิงเหนือปรากฏการณ์ (Transcendental) (Rao, 1998) โดยมองว่ากระบวนการรับรู้หรือโลกภายนอกล้วนขึ้นอยู่กับจิตสำนึก โดยเฉพาะคังกรอาจารย์ที่เสนอว่าจิตสำนึก คือ ความจริงสูงสุดและเป็นอย่างเดียวกันกับพรหมันและพรหมันเป็นอย่างเดียวกับอาดมันและชีพ โดยจิตสำนึกไม่อาจถูกจำกัดด้วยความเป็นเหตุเป็นผล และดำรงอยู่เหนือพื้นที่และเวลา (Sankaracarya, 1972, pp. 45-52)

จิตสำนึกตามแนวคิดของคังกรอาจารย์ ในภาษาสันสกฤตเรียกว่า Cit เป็นสิ่งที่ปฏิเสธไม่ได้และมีความเป็นสากลเพราะทุกคนมีการตระหนักรู้ การปฏิเสธจิตสำนึกเท่ากับว่าจิตสำนึกปฏิเสธตัวมันเองและยังเป็นการยืนยันว่ามีการดำรงอยู่ของจิตสำนึก ด้วยเหตุนี้ทำให้จิตสำนึกเป็นสาร์ตละ (Essential) และมีความจำเป็น (Necessary) ต่อการดำรงอยู่ของทุกสิ่ง (Existence) ไม่ใช่ในความหมายที่ว่าเป็นจิตสำนึกของปัจเจกแต่เป็นจิตสำนึกสากล ซึ่งคังกรอาจารย์เรียกจิตสำนึกว่า อาตมัน (Self) (Ram-Prasad, 2005) เป็นตัวตนที่แสดงถึงความ เป็นบุคคลที่หนึ่ง (First-person) ของทุกตัวประธานหรือปัจเจก (Subject) กล่าวคือ จิตสำนึกหรือการตระหนักรู้เป็นหลักการพื้นฐานของทุกสิ่งที่มาก่อนประสบการณ์ ทำให้จิตสำนึกจำเป็นต้องดำรงอยู่ในฐานะบุคคลที่หนึ่งแบบสากล เพื่อเป็นมูลฐานให้กับปัจเจก ดังนั้น คำว่า อาตมัน ในแนวคิดของคังกรอาจารย์ จึงหมายถึง จิตสำนึกที่การดำรงอยู่อย่างนิรันดร์และไม่เปลี่ยนแปลง (Eternity) โดยมนุษย์สามารถทำความเข้าใจจิตสำนึกได้ 3 แนวทาง หนึ่ง พรหมัน (Brahman) เป็นจิตสำนึกสากลและเป็นเอกภาพพื้นฐานของความเป็นจริงทั้งหมด สอง อาตมัน (Atman) เป็นนามที่ใช้เรียกจิตสำนึกในฐานะรากฐานของทุกการมีอยู่ของความเป็นปัจเจก (Every individuate being) สุตท้าย ชีพ (Jiva) คือ จิตสำนึกของความเป็นตัวเป็นตน (Ahamkara) หรือความเป็นฉัน (I-ness) เรียกว่า จิตสำนึกเชิงประจักษ์ (The Empirical Consciousness) (Ram-Prasad, 2011, pp. 218-221) โดยชีพ คือ จิตสำนึกที่ถูกห่อหุ้มด้วยข้อจำกัดแต่จิตสำนึกก็ยังคงเป็นตัวตนที่นิรันดร์ดั้งเดิมเพียงแต่ถูกจำกัดด้วยกายและความคิด ถ้าก้าวผ่านอภิปรัชญาได้ก็จะตระหนักถึงจิตสำนึกหรือตัวตนที่แท้จริง (Radha-krishnan, 2008, pp. 554-557)

จิตสำนึก คือ ผู้สังเกตการณ์ (Witness) หรือ ผู้เห็น (Seer) (Ibid, 2008, 560-563) ที่บริสุทธิ์ (Pure consciousness) ไร้ซึ่งการมุ่งตรงไปยังวัตถุและไม่มีเจตนา (The Non-Intentional) (Schweizer, 2020,

p. 4) เรียกได้ว่า จิตสำนึก คือ ผู้รู้ (Knower) ที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลงและปรากฏอย่างนิรันดร์ทุกชั่วขณะ (Eternal Presence) (Fasching, 2011, p. 207) แนวคิดนี้ของคังกรจารย์เริ่มจากการตั้งข้อสังเกตกับการรับรู้ของมนุษย์และนำไปสู่แนวคิดเชิงอภิปรัชญา การที่เขาเสนอว่าจิตสำนึกเป็นผู้สังเกตการณ์เพราะว่าการตระหนักรู้เป็นความจริงที่ปฏิเสธไม่ได้ วัตถุประสงค์ที่ได้ก็ด้วยการตระหนักรู้ เพราะเหตุนี้จึงยืนยันได้ว่ามีผู้ที่ตระหนักรู้ทุกสรรพสิ่งดำรงอยู่ นั่นคือ ตัวตนสากล (The Universal Self) หรือ จิตสำนึกอันบริสุทธิ์ เรียกสิ่งนี้ว่า พรหมัน (Radhakrishnan, 2008) คังกรจารย์ อธิบายว่า พรหมันคือตัวตนที่ไม่มีการกระทำใด ๆ เพราะถ้าพรหมันมีการกระทำ หมายความว่า พรหมันมีความสัพพัญญู (Omniscience) ทรงอำนาจทุกประการ (Omnipotent) และ พรหมันเป็นสาเหตุแรกของสรรพสิ่ง (The Cause of Original) ซึ่งคุณลักษณะเช่นนี้จะทำให้พรหมันกลายเป็นสิ่งจำกัดและไม่นิรันดร์เนื่องจากการดำรงอยู่ของพรหมันขึ้นอยู่กับคุณลักษณะ 3 ประการดังกล่าว ดังนั้น พรหมันต้องดำรงอยู่โดยไม่ได้เป็นสาเหตุแรกและต้องไม่มีลำดับที่สอง พรหมันย่อมดำรงอยู่ในลักษณะหนึ่งเดียวแบบนิรันดร์ คือ เป็นผู้รู้อันนิรันดร์ (An Eternal Knower) เป็นจิตสำนึกอันนิรันดร์ (Eternal Consciousness) และ เป็นตัวตนอันเป็นหนึ่งเดียวของทุกสิ่ง (The One Self) ทำให้พรหมันมีธรรมชาติที่บริสุทธิ์ปราศจากความเป็นเหตุเป็นผลและไม่ต้องการวัตถุแห่งความรู้ รวมถึงไม่เป็นวัตถุของความรู้ เช่น พระอาทิตย์ส่องแสง แสงคือตัวแทนของพระอาทิตย์ (Agency) โดยพระอาทิตย์ไม่ต้องการวัตถุแห่งความรู้ คือ แม้ไม่มีวัตถุที่รองรับแสง พระอาทิตย์ก็ยังคงส่องแสงในตัวเอง ทำให้พระอาทิตย์ไม่ใช่วัตถุของความรู้เกี่ยวกับแสง แต่แสงคือการแผ่ตัวของ พระอาทิตย์ พระอาทิตย์เห็นทุกสรรพสิ่งและตระหนักรู้ทุกอย่าง ดังนั้น พรหมันจึงเป็นผู้เห็นหรือผู้รู้อันบริสุทธิ์ที่ไม่ขึ้นอยู่กับสิ่งใดและดำรงอยู่อย่างนิรันดร์ (Sankaracarya, 1972, pp. 45-52)

เหตุผลที่คังกรจารย์เชื่อว่าพรหมันคือตัวตนหรือจิตสำนึกอันบริสุทธิ์และนิรันดร์ เนื่องจาก Sankaracarya (1972, pp.1-6) เสนอว่า มนุษย์มักมีพฤติกรรมยืนยันตัวตนด้วยการกำหนดว่า ฉันเป็นสิ่งนี้ (I am this) หรือ สิ่งนี้คือฉัน (This is mine) ซึ่งมีสาเหตุมาจากความไม่รู้หรืออวิชชา (Unreal nescience or Avidya) โดยการนำเอาคุณลักษณะของวัตถุ (Attribute of object) มาซ้อนทับบนพรหมันหรือนำสิ่งเหล่านั้นในตัวของตัวเอง (The things themselves) ไปซ้อนทับกับสิ่งอื่น เช่น การเห็นไข่มุกเป็นเงิน เห็นพระจันทร์หนึ่งดวงปรากฏเป็นสองดวง การเห็นใบหน้าของคนปรากฏบนวัตถุอื่น หรือ การเห็นเชือกเป็นงู การตระหนักรู้ถึงตัวตนหรือจิตสำนึกได้ต้องก้าวผ่าน อวิชชาด้วยการรู้แจ้ง (Illumination) หรือวิชชา (Vidya) โดยการไม่ยืนยันตัวตนด้วยความรู้ที่สะสมมาจากสติปัญญาหรือไม่ยืนยันตัวตนด้วยการรับรู้ที่ผ่านร่างกายหรือประสาทสัมผัส คังกรจารย์มองว่าความเป็นเหตุปัจจัย (Causality) หรือการรับรู้ผ่านประสาทสัมผัสหรือสติปัญญาของมนุษย์เป็นภาพลวงตาของพรหมัน (Illusion) (Radhakrishnan, 2008, p. 442) พรหมันไม่อาจคิดหรือประมาณได้ ด้วยความเป็นเหตุเป็นผล เนื่องจากเหตุและผลเป็นความรู้ที่อยู่ภายใต้แนวคิดตามหลักตรรกศาสตร์ ถ้าพรหมันเป็นสาเหตุ หมายความว่า มีผลที่แยกจากเหตุ พรหมันจะกลายเป็นสิ่งจำกัด (Finite) และไม่นิรันดร์ (Non-eternal) เพราะเมื่อผลแยกจากเหตุ ผลก็จะไปเป็นสาเหตุให้กับสิ่งอื่นโดยไม่ต้องอาศัยสาเหตุแรก ดังนั้น พรหมันจึงต้องอยู่ตรงข้ามกับความเป็นเหตุและเป็นผล โดยดำรงอยู่ในทุกสิ่งและสามารถตระหนักรู้ได้ในทันที (Self-immediate) จิตสำนึกจึงเป็นการดำรงอยู่ที่ไม่เปลี่ยนแปลงและไม่มีผู้ใดปฏิเสธได้ว่า ฉันไม่ดำรงอยู่ (I do not

exist) กล่าวคือ แม้สรรพสิ่งจะเปลี่ยนแปลงและแปรสภาพแต่สิ่งที่ยั่งยืน คือ การดำรงอยู่ (Sankaracarya, 1972, pp. 6-20) การดำรงอยู่ที่วางนี้แผ่คลุมไปทุกอณูและอิสระในตัวมันเอง เรียกว่าพรหมัน หรือ ตัวตนสากล หรือ จิตสำนึก (Hari, 2018, pp. 64-65; Sankaracarya, 1972, pp. 20-25)

พรหมันหรือจิตสำนึกจึงไม่ใช่การเป็นสาเหตุ แต่เป็นการปรากฏ (Appearance) หรือ เปิดเผยตนเอง (Manifestation) (Hacker, 1995, pp. 76-78) โดยจิตสำนึกปรากฏอยู่ทุกหนทุกแห่งแม้กระทั่งปลายเล็บก็มี จิตสำนึก จิตสำนึกจึงไม่มีคุณลักษณะและไม่สามารถแบ่งแยกได้ การแบ่งแยกจิตสำนึกเกิดจากการใช้สติปัญญา และการรับรู้เข้าไปกำหนดจิตสำนึก (Sankaracarya, 1972, pp. 472-475) จิตสำนึกเปรียบเสมือนการส่องสว่างของแสงที่ไม่ได้มุ่งตรงไปยังวัตถุใด แต่แผ่ไปทุกอณู ดังนั้น จิตสำนึกจึงมีความโปร่งใส (Transparency) หากใช้สติปัญญาในการระบุงูว่าจิตสำนึกคืออะไร จะพบว่าจิตสำนึกคือบางสิ่งเสมอ (Consciousness of Something) นั่นคือ การนำปรากฏการณ์ไปซ้อนทับบนจิตสำนึกและทำให้หลงผิดคิดว่าปรากฏการณ์กับจิตสำนึกคืออย่างเดียวกัน (Fasching, 2011, pp. 203-208) ศังกรจารย์เรียกกระบวนการนี้ว่า การใช้สติปัญญาเข้าไปกำหนดนามให้จิตสำนึก (Appellation) โดยเขายกตัวอย่างว่า เมื่อหนามที่มที่ผิวหนึ่ง ถ้าจิตสำนึกกับปรากฏการณ์คือสิ่งเดียวกัน ทุกส่วนของร่างกายควรรู้สึกถึงความเจ็บปวดเพราะจิตสำนึกดำรงอยู่ทั่วทั้งร่างกาย แต่เรามีประสบการณ์ความเจ็บเพียงแค่บางส่วน หมายความว่า เราใช้สติปัญญาในการยืนยันปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น ซึ่งการยืนยันปรากฏการณ์ไม่ใช่การยืนยันถึงจิตสำนึก (Sankaracarya, 1972, pp. 486-489) จิตสำนึกตามแนวคิดของศังกรจารย์จึงแบ่งออกเป็น 2 ระดับ ระดับแรก คือ จิตสำนึกสากลหรือ ตัวตนสากล เรียกว่า พรหมัน ระดับที่สอง คือ จิตสำนึกปัจเจก หรือ ตัวตนปัจเจก เรียกว่า ชิพ ส่วนอาตมันใช้สำหรับเรียกจิตสำนึกที่ดำรงอยู่ในทุกปัจเจก (Hari, 2018, pp. 64-66)

จิตสำนึกจึงมีธรรมชาติที่ปราศจากสติปัญญาและเจตนา เพราะเจตนาคือกิจกรรมทางจิต (Mind) ภาษาสันสกฤต เรียกว่า มนัส (Manas) ซึ่งเป็นระบบอวัยวะที่มีความละเอียดและใช้ในการรับรู้เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจากประสาทสัมผัส ซึ่งภายในกระบวนการทางจิตมีอีกหนึ่งบทบาทที่อยู่ในระดับสูงกว่ามนัส เรียกว่า พุทธิ (Buddhi) เป็นการใช้สติปัญญาและเหตุผลในการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการรับรู้ อย่างไรก็ตาม กระบวนการทางจิตเป็นเพียงสสารอันละเอียดที่ไม่สามารถรู้สำนึกได้ การรู้สึกนึกเกิดจากจิตสำนึก กล่าวคือ กระบวนการทางความคิดหรือภาวะทางจิตรู้สำนึกได้เพราะได้รับการส่องสว่างของจิตสำนึก (Schweizer, 2020, p. 3) ด้วยเหตุนี้จึงเป็นการยืนยันว่าจิตสำนึกตามแนวคิดของศังกรจารย์ คือ เอกนิยมแบบสรรพเทวนิยม (Panentheism Monism) หมายความว่า จิตสำนึกดำรงอยู่ในทุกสรรพสิ่งไม่ว่าจะมีชีวิตหรือไม่มีชีวิต (Immanence) ซึ่งเป็นความบริสุทธิ์ที่อยู่เหนือทุกสิ่ง (Transcendental) สิ่งทั้งปวงจึงมีความเป็นเอกภาพเพราะการเปลี่ยนแปลงหรือการ ตกอยู่ในกรอบข้อจำกัดของพื้นที่และเวลาก็อยู่ภายใต้การส่องสว่างของจิตสำนึก หากมองในมุมนี้ความเป็นนิรันดร์ ความเป็นสากลและความเป็นอนันต์ย่อมเป็นธรรมชาติของจิตสำนึกที่ปฏิเสธไม่ได้ (ลลิตา, 2549) ฉะนั้น ตามแนวคิดของศังกรจารย์ จิตสำนึกหรือตัวตนย่อมเป็นอย่างเดียวกับพรหมัน อาตมัน และ ชิพ นั่นคือ ความเป็นจริงสูงสุดอันนิรันดร์ มีความบริสุทธิ์และอยู่ในทุกสรรพสิ่ง

ตารางที่ 1 สรุปความหมายของจิตสำนึกในเชิงอภิปรัชญาของสปีโนซาและคังกรารจารย์

เปรียบเทียบ	สปีโนซา	คังกรารจารย์
ความหมาย	จิตหรือมโนคติหรือภาวะที่แสดงออกผ่านคุณลักษณะทางความคิดของสารหรือพระเจ้า ดำรงอยู่ในทุกสิ่งตามหลักความเป็นเหตุเป็นผล	พรหมัน อาตมัน ชิพหรือตัวตน อันเป็นจิตสำนึกบริสุทธิ์ที่ไม่ใช่จิตหรือมนัส ดำรงอยู่ในทุกสิ่งแต่เหนือความเป็นเหตุเป็นผล
จิตสำนึกสูงสุด	จิตของพระเจ้า หรือ มโนคติของพระเจ้า หรือ ความคิดของพระเจ้า	พรหมัน หรือ จิตสำนึกสากล หรือ ตัวตนสากล
จิตสำนึกสรรพสิ่ง	-	อาตมัน หรือ จิตสำนึกของสรรพสิ่ง หรือ ตัวตนของสรรพสิ่ง
จิตสำนึกปัจเจก	จิตของปัจเจก หรือ มโนคติของสิ่งหนึ่งๆ	ชิพ หรือ จิตสำนึกของปัจเจก หรือ ตัวตนปัจเจกที่ไม่ใช่ความเป็นฉัน และไม่ใช่ตัวตนเชิงประจักษ์
จิตสำนึกเฉพาะ	มโนคติเฉพาะหรือมโนคติอันเป็นส่วนย่อยในปัจเจก	

5. อภิปรายผลการวิจัย

5.1 ความหมายของจิตสำนึกในแนวคิดเชิงอภิปรัชญาของสปีโนซาและคังกรารจารย์

งานวิจัยนี้เสนอว่าแนวคิดเรื่องจิตสำนึกของสปีโนซาและคังกรารจารย์เกี่ยวข้องกับแนวคิดทางอภิปรัชญาแบบเอกนิยม (Metaphysical monism) โดยสปีโนซาเป็นเอกนิยมแบบมัชฌิมนิยมที่มองว่าความจริงสูงสุดต้องเป็นกลาง เรียกว่า สาร พระเจ้าหรือธรรมชาติ โดยสารประกอบด้วยคุณลักษณะที่เป็นนิรันดร์และอนันต์ มนุษย์รับรู้ได้สองคุณลักษณะคือความคิดและการกินที่ จิตสำนึกคือภาวะที่แสดงออกผ่านคุณลักษณะทางความคิด เรียกว่า จิต หรือ สิ่งที่เกิด (Thinking Thing) ดังนั้น ตามแนวคิดของสปีโนซาจิตที่สมบูรณ์ย่อมมีเพียงจิตของพระเจ้าและภายในจิตของพระเจ้าประกอบจากทุกมโนคติ (God's ideas) มโนคติทั้งหมดเป็นเหตุและเป็นผลต่อกันในลักษณะของสายโซ่เชิงสาเหตุ เรียกว่ามโนคติของมโนคติ (Ideas of ideas) หมายถึงมโนคติหนึ่งๆ ย่อมสาเหตุของมโนคติหนึ่งๆ เท่ากับว่ามโนคติหนึ่งๆ ย่อมเป็นผลลัพธ์ของมโนคติหนึ่งๆ ต่อเนื่องกันเป็นอนันต์ ฉะนั้น จิตสำนึกตามแนวคิดของสปีโนซาจึงสามารถแบ่งได้ 3 ระดับ หนึ่ง จิตของพระเจ้า (Thought) หรือการที่พระเจ้าเป็นสิ่งที่คิดซึ่งรับรู้มโนคติทั้งหมด หมายความว่าทุกมโนคติอยู่ในจิตของพระเจ้า สอง จิตสำนึกปัจเจก (Individual Thought) คือ จิตสำนึกของสิ่งที่ไม่สมบูรณ์เพราะเป็นจิตที่ถูกจำกัดจากกาย เมื่อกล่าวเช่นนี้ สปีโนซาไม่ได้หมายความว่าจิตเป็นผลลัพธ์หรือถูกให้กำเนิดจากกาย แต่เขาเสนอว่าจิตและกายเป็นภาวะที่แสดงออกแบบทวีลักษณะของสาร โดยจิตและกายเกิดขึ้นแบบคู่ขนานกันแต่ไม่มีปฏิสัมพันธ์กัน

และ สุตท้าย คือ จิตสำนึกเฉพาะ (Particular Thoughts) หรือ จิตอันเป็นส่วนย่อยหรือเป็นสาเหตุของ จิตปัจเจก ฉะนั้น จิตสำนึกตามแนวคิดของสปีโนซา จึงหมายถึง มโนคติของมโนคติ

ส่วนคังกรจารย์เป็นเอกนิยมแบบจิต จิตสำนึกตามแนวคิดของคังกรจารย์ไม่ใช่คุณลักษณะของ พระเจ้าหรือจิตของพระเจ้า แต่จิตสำนึก คือ ความจริงสูงสุด จิตสำนึกจึงเป็นอย่างเดียวกับพรหมันที่ดำรงอยู่ อย่างเป็นนิรันดร์ ไม่เปลี่ยนแปลงและเป็นสาระัตถะของทุกสิ่ง คังกรจารย์เรียกว่า อาตมัน หรือ ตัวตน (Self) ดังนั้น จิตสำนึก พรหมัน อาตมันและตัวตน สำหรับคังกรจารย์จึงหมายถึงความถึงอย่างเดียวกัน โดยตัวตนในที่ นี้ไม่ใช่ตัวตนในเชิงของความเป็นฉัน (I-ness) หรือ ตัวตนเชิงประจักษ์ (Empirical Self) แต่เป็นตัวตนสากล หรือจิตสำนึกอันบริสุทธิ์ (Pure Consciousness) จิตสำนึกตามแนวคิดของคังกรจารย์สามารถแบ่งออกเป็น 3 ระดับ หนึ่ง พรหมัน (Brahman) เป็นจิตสำนึกบริสุทธิ์หรือตัวตนสากลอันเป็นความจริงสูงสุด สอง อาตมัน (Atman) เป็นจิตสำนึกหรือตัวตนที่ดำรงอยู่ในทุกสรรพสิ่ง สาม ชีพ (Jiva) เป็นจิตสำนึกหรือตัวตนปัจเจกที่ถูก ห่อหุ้มด้วยจิตและกายของปัจเจก จิตสำนึกที่ดำรงอยู่ทั้งสามระดับคือจิตสำนึกเดียวกันและเป็นอย่างเดียวกัน เพียงแต่อยู่ในสถานะที่ต่างกัน การที่ปัจเจกไม่ตระหนักรู้ถึงจิตสำนึกที่แทรกซึมอยู่ในทอณูของร่างกายเป็น เพราะถูกบดบังด้วยอภิปรัชญา อภิปรัชญาเกิดการการที่เชื่อหรือยึดติดอยู่กับความคิดและสติปัญญาหรือเชื่อปรากฏการณ์ ที่เกิดจากการรับรู้ทางประสาทสัมผัส

5.2 คุณลักษณะของจิตสำนึกในแนวคิดเชิงอภิปรัชญาของสปีโนซาและคังกรจารย์

งานวิจัยนี้เสนอว่าจิตสำนึกของสปีโนซาและคังกรจารย์มีประเด็นที่ต่างกันเกี่ยวกับหลักความเป็นเหตุ เป็นผล โดยจิตสำนึกตามแนวคิดของสปีโนซาเป็นการรู้สำนึกที่อยู่ภายใต้หลักความจำเป็นของสาเหตุและผล โดยทุกมโนคติเกิดจากคุณลักษณะทางความคิดของสารและมโนคติเฉพาะหนึ่ง ๆ ย่อมเป็นสาเหตุและผลลัพธ์ ของมโนคติหนึ่ง ๆ ต่อเนื่องแบบไม่มีที่สิ้นสุด เรียกว่า มโนคติของมโนคติ จิตสำนึกจึงเป็นมโนคติที่เป็นไปตาม หลักความเป็นเหตุเป็นผล ในขณะที่คังกรจารย์เสนอว่าจิตสำนึกคือความจริงสูงสุดที่อยู่เหนือสิ่งทั้งปวง แม้กระทั่งหลักความเป็นเหตุเป็นผล เนื่องจากเหตุและผลไม่ใช่ความจริงสูงสุด การคิดหรือการใช้สติปัญญาตาม หลักความเป็นเหตุเป็นผลไม่สามารถทำให้ค้นพบความจริงสูงสุดได้เพราะโลกของเหตุและผล คือ โลกของการ เปลี่ยนแปลงของสสารและปรากฏการณ์ โดยคังกรจารย์เสนอว่าจิตสำนึกเป็นความจริงสูงสุด โดยมีเหตุผล หลักสองประการ คือ หนึ่ง แม้ภาวะทางจิตและกายมีการเปลี่ยนแปลงไปมากเพียงใด สิ่งที่ดำรงอยู่และไม่ เปลี่ยนแปลง คือ การรู้สำนึก สอง วัตถุหนึ่ง ๆ ดำรงอยู่ได้เพราะมีผู้ตระหนักรู้ถึงวัตถุนั้น ทำให้ทุกสิ่งดำรงอยู่ ได้เพราะมีการตระหนักรู้ถึงสิ่ง ทำให้คังกรจารย์สรุปว่าจิตสำนึกเป็นความจริงสูงสุด ที่ดำรงอยู่อย่างอิสระและ นิรันดร์ ไม่มีเจตจำนงและไม่อยู่ภายใต้หลักความเป็นเหตุเป็นผล

อย่างไรก็ตาม จิตสำนึกตามแนวคิดของสปีโนซาและคังกรจารย์ยังคงมีคุณลักษณะบางอย่างร่วมกัน คือ การที่จิตสำนึกดำรงอยู่ในทุกสรรพสิ่ง เนื่องจากแนวคิดทางปรัชญาแบบเอกนิยมของนักปรัชญาทั้งสอง ทำให้มองทุกอย่างเป็นสิ่งเดียวกัน โดยสปีโนซามองว่าจิตสำนึกคือมโนคติหรือจิตซึ่งเป็นภาวะที่แสดงออกผ่าน คุณลักษณะทางความคิดของพระเจ้า ดังนั้น เมื่อพระเจ้าเป็นผู้ให้กำเนิดทุกสรรพสิ่งและทุกสิ่งอยู่ในพระเจ้า จึงสรุปว่า ทุกสิ่งย่อมต้องมีคุณลักษณะทางความคิดของพระเจ้าเป็นสาเหตุ หมายความว่า ทุกสรรพสิ่งมีมโนคติ

ดังนั้น ทุกสิ่งจึงมีจิตสำนึก ส่วนคังกรอาจารย์มองว่าจิตสำนึกคือความจริงสูงสุดที่อยู่เหนือสิ่งทั้งปวงและเป็นสาระดีของทุกสรรพสิ่ง ทุกสิ่งจึงดำรงอยู่ได้เพราะมีจิตสำนึก ดังนั้น จิตสำนึกย่อมดำรงอยู่ในทุกอนุของสรรพสิ่ง ด้วยเหตุนี้ คุณลักษณะของจิตสำนึกที่สปีโนซาและคังกรอาจารย์เห็นพ้องต้องกัน คือ จิตสำนึกดำรงอยู่ในทุกสรรพสิ่งหรือทุกสรรพสิ่งมีจิตสำนึก

6. สรุปและข้อเสนอแนะ

การศึกษาแนวคิดเรื่องจิตสำนึกของบาร์ค สปีโนซาและคังกรอาจารย์ มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความหมายและคุณลักษณะของจิตสำนึกในเชิงอภิปรัชญา จากการศึกษาพบว่าจิตสำนึกตามแนวคิดของสปีโนซา คือ มโนคติของมโนคติ ซึ่งเป็นคุณลักษณะทางความคิดของพระเจ้าที่แสดงออกผ่านภาวะทางจิต จิตสำนึกของสปีโนซาจึงดำรงอยู่ในทุกระดับของจิตเพราะภายในจิตของพระเจ้ามีการดำรงอยู่ของทุกมโนคติ มโนคติเหล่านั้นเรียกว่าจิตของปัจเจกและในจิตของปัจเจกก็มีมโนคติเฉพาะดำรงอยู่ โดยทุกมโนคติสอดคล้องกันตามหลักความจำเป็นของเหตุและผล ตรงข้ามกับคังกรอาจารย์ที่มองว่าจิตสำนึก คือ ความจริงสูงสุดที่ไม่เปลี่ยนแปลงและเป็นนิรันดร์และเป็นมูลฐานของทุกสิ่ง โดยจิตสำนึกต้องอยู่เหนือหลักความเป็นเหตุเป็นผล รวมถึงมีอยู่เหนือพื้นที่และเวลา ความจริงสูงสุดนี้ เรียกว่า ตัวตน จิตสำนึกกับตัวตนจึงเป็นอย่างเดียวกัน โดยจิตสำนึกดำรงอยู่ 3 สถานะ คือ หนึ่ง สถานะที่เป็นความจริงสูงสุด เรียกว่า พรหมัน สอง สถานะที่เป็นจิตสำนึกของสรรพสิ่ง เรียกว่า อาตมัน และ สาม สถานะที่ถูกห่อหุ้มด้วยจิตและกาย เรียกว่า ซีพ ทำให้จิตสำนึกของสปีโนซาและคังกรอาจารย์มีความหมายต่างกัน โดยจิตสำนึกตามแนวคิดของสปีโนซา คือ คุณลักษณะของสารหรือความจริงสูงสุด แต่จิตสำนึกของคังกรอาจารย์ คือ พรหมันหรือความจริงสูงสุดอย่างไรก็ตาม ทั้งสปีโนซาและคังกรอาจารย์มีความเห็นร่วมกัน คือ จิตสำนึกดำรงอยู่ในทุกสรรพสิ่ง โดยสปีโนซาให้เหตุผลว่าคุณลักษณะทางความคิดเป็นคุณลักษณะของสาร สรรพสิ่งมีสารเป็นสาเหตุ ดังนั้น ทุกสิ่งจึงมีคุณลักษณะทางความคิดเท่ากับว่าทุกสิ่งมีจิตสำนึก และคังกรอาจารย์ให้เหตุผลว่าสรรพสิ่งดำรงอยู่ได้เพราะมีจิตสำนึกเป็นมูลฐาน จิตสำนึกจึงแทรกซึมอยู่ทุกหนแห่งไม่มีอนุใดที่ปราศจากจิตสำนึก จิตสำนึกจึงดำรงอยู่ในทุกสรรพสิ่ง ด้วยเหตุนี้ จิตสำนึกตามแนวคิดของสปีโนซาและคังกรอาจารย์จึงดำรงอยู่ในทุกสรรพสิ่ง

การศึกษาเปรียบเทียบเทียบจิตสำนึกตามแนวคิดของสปีโนซาและคังกรอาจารย์เป็นการศึกษาเพื่อแสดงให้เห็นถึงมุมมองเกี่ยวกับจิตสำนึกที่ต่างไปจากแนวคิดแบบสสารนิยมและทวินิยม จะเห็นได้ว่าเมื่อวิเคราะห์ตามแนวคิดของสปีโนซา พบว่าจิตสำนึกคือคุณลักษณะทางความคิดของธรรมชาติที่คู่ขนานไปกับคุณลักษณะทางกายภาพ หมายความว่า ภาวะทางจิตกับภาวะทางกายแสดงออกถึงอย่างเดียวกัน และ ตามแนวคิดของคังกรอาจารย์ จิตสำนึก คือ ความบริสุทธิ์อันเป็นมูลฐานของสรรพสิ่งหรือความจริงสูงสุด การศึกษาครั้งต่อไปสามารถขยายการศึกษาโดยการนำแนวคิดแบบเอกนิยมแบบมัชฌิมและเอกนิยมแบบจิตไปวิเคราะห์ร่วมกับศาสตร์อื่นได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งวิทยาศาสตร์การรับรู้และวิทยาศาสตร์บริสุทธิ์ เพื่อหาคำถามว่าจิตสำนึกคืออะไร

เอกสารอ้างอิง

- ดวงดาว กীরติกานนท์. (2520). *การวิจัยเชิงเปรียบเทียบเรื่องอันติมสังข์ในอภิปรัชญาของสปีโนซาและของ เวทานตะ* [อักษรศาสตรมหาบัณฑิต แผนกวิชาปรัชญา]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ลลิตา ธีรวัฒนกุล. (2549). *การผสานแนวคิดเรื่องพรหมัน-อาตมันในคัมภีร์อุปนิษัท* [อักษรศาสตรมหาบัณฑิต สาขาปรัชญา]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Bennett, J. (1984). *A Study of Spinoza's Ethics*. Hackett Publishing Company.
- Chalmers, D. J. (1997). *The conscious mind: In search of a fundamental theory*. Oxford Paperbacks.
- Chalmers, D. J. (2003). Consciousness and its place in nature. In Stich, S., Warfield, T.(Eds.), *Blackwell Guide to Philosophy of Mind*. Blackwell.
- Curley, E. M. (1969). *Spinoza's metaphysics: An essay in interpretation*. Harvard University Press.
- Dennett, D. C. (1991). *Consciousness explained*. Little Brown and Co.
- Deutsch, E. (1980). *Advaita Vedanta: A philosophical reconstruction*. University of Hawaii Press.
- Fasching, W. (2011). 'I am of the nature of Seeing': Phenomenological Reflections on the Indian Notion of Witness-Consciousness. In M. Siderits, E. Thompson, & D. Zahavi (Eds.), *Self, no self?: perspectives from analytical, phenomenological, and Indian traditions*. Oxford University Press.
- Hacker, P. (1995). *Philology and Confrontation: Paul Hacker on Traditional and Modern Vedanta*. In W. Halbfass (Eds.). State University of New York Press.
- Hari, S. (2010). Consciousness, mind and matter in Indian Philosophy. *Journal of Consciousness Exploration & Research*, 1(6).
- Hari, S. (2018). The Universal Self and the Individual self in Vedanta. *Philosophy and Cosmology*, 21, 61-73.
- Kuhn, R. L. (2024). A landscape of consciousness: Toward a taxonomy of explanations and implications, *Progress in Biophysics and Molecular Biology*.
- Kriegel, U. (2020). *The Oxford Handbook of the Philosophy of Consciousness*. Oxford University Press.
- LeBuffe, M. (2010). Theories about consciousness in Spinoza's Ethics. *Philosophical Review*, 119(4), 531-563.

- Martin, C. (2010). Consciousness in Spinoza's Philosophy of Mind. *Southern Journal of Philosophy*, 45(2), 269-287.
- Radhakrishnan, S. (2008). *Indian Philosophy volume one*. Indian Philosophy Oxford University Press.
- Ram-Prasad, C. (2005). *Eastern philosophy*. Hachette UK.
- Ram-Prasad, C. (2011). Situating the Elusive Self of Advaita Vedanta. In M. Siderits, E. Thompson, & D. Zahavi (Eds.), *Self, no self?: perspectives from analytical, phenomenological, and Indian traditions*. Oxford University Press.
- Rao, K. R. (1998). Two Face of Consciousness: A Look at Eastern and Western Perspectives. *Journal of Consciousness Studies*, 5, 27-309. (Imprint Academic)
- Schweizer, P. (2020). Advaita and the philosophy of consciousness without an object. *Prabuddha Bharata or Awakened India*, 125(No. 1), 146-154.
- Seager, W. (2007). A Brief History of the Philosophical Problem of Consciousness. In M. M. Philip, David Zelazo, Evan Thompson (Ed.), *The Cambridge Handbook of Consciousness*. Cambridge University Press.
- Seager, W. (2016). *Theories of Consciousness: An Introduction and Assessment* (2 ed.). Routledge.
- Sankaracarya, S. (1972). *Brahma Sutra Bhasya of Sankaracarya* (S. Gambhirananda, Trans.). Advaita Ashrama.
- Spinoza, B. (1995). *Benedict De Spinoza On the Improvement of the Understanding / The Ethics / Correspondence* (R. H. M. Elwes, Trans.). Dover Publications, INC New York.
- Wilson, M. D. (1997). *Ideas and mechanism: essays on early modern philosophy*. Princeton University Press Princeton, New Jersey.

แนวคิดอภิวาทะในปรัชญาเซนที่ปรากฏในสุนทรียศาสตร์ยูเก็น¹

จารุวิทย์ อุษมากรกุล²

(วันที่รับ: 23 ก.พ. 2568; วันที่แก้ไขเสร็จ: 29 เม.ย. 2568; วันที่ตอบรับ: 7 พ.ค. 2568)

บทคัดย่อ

บทความ แนวคิดอภิวาทะในปรัชญาเซนที่ปรากฏในสุนทรียศาสตร์ยูเก็น เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัย เรื่อง แนวคิดอภิวาทะในสุนทรียศาสตร์เซนแบบญี่ปุ่น โดยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาความหมายของ แนวคิดอภิวาทะในปรัชญาเซน 2) เพื่อวิเคราะห์แนวคิดอภิวาทะในสุนทรียศาสตร์ ยูเก็น โดยใช้วิธีการดำเนิน วิจัยเชิงเอกสาร

จากการศึกษาพบว่า แนวคิดอภิวาทะในปรัชญาเซน คือสภาวะแห่งการก้าวข้ามมโนทัศน์ ทิวาทะ หรือทิวทัศน์ มุ่งให้เห็นถึงความไม่มีตัวตน และการหลุดพ้นจากการยึดมั่นถือมั่น เพราะเห็นว่าสรรพสิ่งนั้น แท้จริงแล้วล้วน ว่างเปล่า และ เป็นหนึ่งเดียวกัน สภาวะการรับรู้ความจริงจึงแสดงออกถึงการมิได้ยึดมั่น ถือมั่น เห็นความเป็นเช่นนั้นเองของสรรพสิ่งที่ปรากฏ และสุนทรียภาพยูเก็น คือการรับรู้สุนทรียภาพลึกลับอัน ไร้ขอบเขต แสดงถึงสภาวะความลึกลับ คลุมเครือ ละเอียดอ่อน ลึกลับ ไม่ชัดเจน ไม่เปิดเผยอย่างตรงไปตรงมา และแฝงถึงนัยยะบางอย่างมากกว่าสิ่งที่ปรากฏ โดยมีความสัมพันธ์ของแนวคิดอภิวาทะในปรัชญาเซนที่ปรากฏ คือ 1) ปฏิเสธระบบความคิด ภาษา และเหตุผล 2) ไร้รูปแบบและกฎเกณฑ์ 3) มุ่งให้ความสำคัญต่อความงาม ในธรรมชาติของสรรพสิ่ง และยอมรับแก่ความเป็นไปได้ทั้งหมด 4) มุ่งทลายวิธีคิดแบบทิวทัศน์ สุนทรียเจตคติ ของสุนทรียศาสตร์ ยูเก็น จึงสามารถที่จะยกระดับไปสู่ การรู้แจ้งของปัจเจกบุคคลเพื่อข้ามพ้นระบบเหตุผล

¹ บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาปรัชญา ภาควิชาปรัชญา และศาสนา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เรื่อง “แนวคิดอภิวาทะในสุนทรียศาสตร์เซนแบบญี่ปุ่น” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ปิยะมาศ ใจไฝ่ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

² นักศึกษาหลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาปรัชญา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ผู้เขียนหลัก, E-mail: Jaruwit_u@cmu.ac.th

กรอบความคิด หรือตรรกะที่ก่อให้เกิดการตัดสินใจในทางตรงกันข้ามแบบทวิภาวะ เพราะไม่มีข้อจำกัดใดอีกต่อไปที่จะให้นิยาม สุนทรียภาพและประสบการณ์ที่แท้จริง

คำสำคัญ: อทวิภาวะ, ปรัชญาเซน, ยูเก็น

Concept of Non-duality in Zen Philosophy as Present in The Aesthetics of Yugen ³

Jaruwit Usamakornkul ⁴

(Received: February 23, 2025; Revised: April 29, 2025; Accepted: May 7, 2025)

Abstract

The article concept of Non-duality in Zen philosophy as present in the aesthetics of Yugen is one part of the research on Concept of Nonduality in Japanese Zen Aesthetics. The objectives of this article are 1) to study the meaning of non-duality in Zen philosophy, and 2) to analyze non-duality concepts through Yugen aesthetics. The methodology used documentary research methods to explore relationships related to the concept of non-duality in Zen Philosophy.

The results indicated that the concept of Non-duality in Zen philosophy is a state of transcending dualistic conceptualizations. It aims to reveal the absence of self and the liberation from attachment, reflecting the understanding that all things are empty and unified as one. As a result, the perception of reality is manifested as non-attachment and the recognition of the intrinsic nature of all that appears. The Aesthetics of Yugen is an awareness of boundlessness that embodies the beauty of mystery, ambiguity, subtlety, and profound depth, transcending explicit definitions and interpretations. This aligns with the concept of non-dualism that appears in Yugen aesthetics as follows: 1) Rejects system of

³ This Academic article is Part of Studies in Master Degree, Program in Philosophy , Faculty of Humanities, Chiangmai University.

⁴ Master's Degree Student, Program in Philosophy, Faculty of Humanities, Chiangmai University.
Corresponding Author, E-mail: Jaruwit_u@cmu.ac.th

thought, language, and reason. 2) Unbound by form and rules. 3) Emphasize the beauty of nature and embracing infinite possibilities. 4) Transcending Duality which Finally, The Aesthetics of Yugen can elevate an individual's awareness toward enlightenment, transcending systems of reason, conceptual frameworks, and logic that impose binary judgments of duality, as there are no longer any constraints that seek to define true aesthetics and authentic experience.

Keywords: Non-duality, Zen philosophy, Yugen

1. บทนำ

พัฒนาการทางด้านสุนทรียศาสตร์ในปรัชญาตะวันตก ตั้งแต่สมัยคลาสสิก (The Classic Period) จวบจนปัจจุบัน การนิยามประสบการณ์สุนทรียภาพในรูปแบบทวิภาวะ (Duality) คือหนึ่งในเครื่องมือในการแยกประสบการณ์สุนทรียภาพ ที่ชี้ให้เห็นว่าอะไรคือประสบการณ์สุนทรียะ (Aesthetics Experiences) และต่างจากประสบการณ์ธรรมดาอย่างไร โดยแสดงให้เห็นประสบการณ์พิเศษหรือประสบการณ์ธรรมดาในชีวิตประจำวันนั้นแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง อันนำมาสู่การตัดสินลักษณะของคู่ตรงข้ามเชิงคุณสมบัติ โดยจะวางตนเองอยู่ระหว่างข้อตรงข้ามเสมอไม่ว่าทางใดทางหนึ่ง ว่าสิ่งนั้นแปลกแยกออกจากกัน และแตกต่างกันอย่างไร ภายใต้กรอบรสนิยมและความรู้สึกส่วนตัว โดยเฉพาะการกำหนดความงามในลักษณะคู่ตรงข้ามแสดงออกถึงรสนิยม (Taste) และอารมณ์ความรู้สึก (Emotions) กอปรกับวัตถุ (Objects), ภาษา (Languages), ความคิด (Thinking) และประสาทสัมผัสทั้งห้า (Sense Perceptions) ให้เห็นว่าประสบการณ์สุนทรียภาพนั้นสามารถตัดสิน และแยกออกจากกันได้ นำไปสู่การตีความคุณค่าที่แตกต่างกันไปในลักษณะด้านคู่ตรงข้าม เช่น ความงาม-ความน่าเกลียด, ความดี-ความเลว, ความฉลาด-ความโง่, สีดำ-สีขาว, ฯลฯ จะเห็นได้ว่าการให้ความหมายหรือนิยามศัพท์ เกิดขึ้นจากการตีความผ่านทัศนะมุมมองใดมุมมองหนึ่ง เมื่อกล่าวถึงสิ่งหนึ่งก็จะทราบถึงอีกสิ่งซึ่งอยู่ตรงข้าม สามารถแยกแยะความแตกต่างระหว่างมนุษย์และสรรพสิ่งได้ตลอดเวลาเพื่อใช้ในการรับรู้ ระหว่างคุณค่าทางด้านสุนทรียภาพจากความพึงพอใจของผู้รู้ (Subject) และสิ่งที่ถูกรู้ (Objects) รวมถึงคุณค่าของความงามอันนำไปสู่การแสดงออกทางศีลธรรมในทางปฏิบัติตามยุคสมัยแตกต่างกันไป สุนทรียเจตคติในขอบปรัชญาตะวันตกจึงอยู่ในลักษณะอรรถประโยชน์ เพื่อใช้ในการแสวงหาหลักการพื้นฐานยืนยันคำตอบสำหรับการแยกแยะความแตกต่างว่าสิ่งใดนั้นพึงงามหรือไม่ น่าเกลียดอย่างไร อันเป็นโลกทัศน์ด้านคู่ตรงข้ามแบบทวิภาวะหรือทวิลักษณ์ (Duality) (Richie Donald, 2007, pp. 15-27)

ในขณะที่หลักการของปรัชญาเซน (Zen) เห็นว่า กระบวนการคิดแบบทวิภาวะจะก่อให้เกิดการยึดมั่นถือมั่น การลุ่มหลงวัตถุกายภาพ สิ่งเหล่านี้ทำให้มนุษย์ลุ่มหลงในคุณค่าความงาม เพราะเกิดการปรุงแต่งด้วยคติแบบทวิภาวะโดยมิทันรู้ตัว เนื่องจากกระบวนการของความคิด (Conceptualization) และอารมณ์ (Emotions) เป็นกระบวนการที่ทำให้เรารับรู้สิ่งต่าง ๆ ว่ามีแก่นสารและเป็นความรู้ที่ยอมรับกันโดยทั่วไป ถูกนำมาใช้เพื่อบรรลุเป้าหมายเฉพาะบางอย่าง เช่น สี รูปร่าง คุณสมบัติ ที่มีมนุษย์นั้นมีความรู้ที่ไม่เท่ากัน เป็นกิจกรรมทางจิตที่ปรุงแต่งภาวะต่าง ๆ ขึ้นมาภายใต้จินตภาพ การรับรู้ ตลอดจนความรู้สึก ซึ่งปรัชญาเซนมองว่าความจริงดังกล่าวเป็นเพียงแค่ ความจริงในระดับสมมติ มิใช่ความจริงสูงสุด ที่ทำให้เราเห็นผิดไปว่าทุกสรรพสิ่งนั้นล้วนมีแก่นสาร (สุมาลี มหณรงค์ชัย, 2546, น. 84-85) สุนทรียเจตคติของเซนนั้นจึงมุ่งที่จะพยายามทำลายความคิดเชิง ทวิภาวะ (Duality) ให้ผู้รู้เข้าถึงความว่างจากการปรุงแต่งทางความคิดทั้งปวง เป็นภาวะแห่งความรู้สึกเรียบง่าย ไร้ตัวตน เป็นลักษณะการเข้าถึงสภาวะหนึ่งเดียวกับสรรพสิ่ง มิได้แยกออกจากกัน และเห็นความจริงที่เป็นเช่นนั้นเอง *ตถตา* คือสภาวะที่เข้าถึงความเป็นเช่นนั้นของธรรมชาติ มองเห็นความงามหรือสุนทรียทัศน์ในแบบเซนที่สะท้อนให้เห็นถึงสภาวะของโลก ชีวิต สรรพสิ่งที่มีความสัมพันธ์สอดคล้องเป็นหนึ่งเดียวกันตามลักษณะการคิดแบบองค์รวมภายในธรรมชาติ (อิสระ ตรีปัญญา, 2551, น. 56-57)

การคิดเช่นนี้เรียกได้ว่าเป็นวิธีคิดแบบอทวิภาวะ (Non-duality) สภาวะสำคัญต่อการรับรู้สิ่งต่าง ๆ โดยไม่แบ่งแยกผู้รู้และสิ่งที่ถูกรู้ การไม่มีอยู่ก็คือการมีอยู่ หรือการไม่มีอยู่ก็คือการมีอยู่ในขณะนั้นเช่นเดียวกันซึ่งแสดงออกถึง มิใช่การยืนยันหรือปฏิเสธการมีอยู่ของทั้งสองชั่ว เพราะมองว่าสรรพสิ่งทั้งสองชั่วนั้นล้วน เป็นหนึ่งเดียวกัน และ *ว่างเปล่า* มิใช่ความสุดโต่งทางใดทางหนึ่ง จวบจนนำไปสู่พัฒนาการทางด้านสุนทรียศาสตร์แบบญี่ปุ่น (ไดเซดซ์ ที. สุกุจิ, 2518, น. 57-58)

แนวคิดสุนทรียศาสตร์แบบญี่ปุ่นอันได้รับอิทธิพลจากปรัชญาเซนซึ่งแตกต่างจากสุนทรียศาสตร์ตะวันตก ที่เห็นว่าชีวิตกับธรรมชาตินั้นไม่ได้แยกออกจากกัน หากล้วนแต่สัมพันธ์ซึ่งกันและกัน สุนทรียศาสตร์ และ ประเพณีการแสดงออกผ่านงานศิลปะของชาวญี่ปุ่น ไม่ได้มีเพียงคุณค่าในในลักษณะนามธรรม แต่ยังเป็นวิถีแห่งการปฏิบัติอันนำไปสู่การเข้าใจความจริงในธรรมชาติ เป็นการกระทำที่พัฒนาตนเอง และประสบการณ์สุนทรียภาพแบบญี่ปุ่นที่มีเอกลักษณ์เฉพาะ อันมีหลากหลายแนวคิดที่ได้รับอิทธิพลจากปรัชญาเซนประกอบด้วย วะบิ-ซะบิ (Wabi-Sabi, 侘寂) ความงามของความไม่สมบูรณ์แบบ, อิกิ (Iki, 粋) จิตสำนึกที่แจ่มต่อความงามอันธรรมดาสามัญ, โมโน โนะ อาวาเระ (Mono no aware, 物の哀れ), ยูเกิน (Yugen, 幽玄) ความงามที่ลึกซึ้งและลึกกลับ จากแนวคิดเหล่านี้เองเป็นแนวคิดสำคัญที่เกี่ยวข้องกับสุนทรียศาสตร์เซนแบบญี่ปุ่น ใช้ในการอธิบายการรับรู้สุนทรียภาพที่แตกต่างกันไป (Ronald L. Boyer, 2020, pp. 09-11) ซึ่งไม่เพียงเกี่ยวข้องกับงานทางด้านศิลปะเพียงอย่างเดียว แต่ยังรวมถึงวิถีคิด การดำเนินชีวิตประจำวันของทุกช่วงเวลา และการให้ความหมายแก่ธรรมชาติรอบตัวอย่างเป็นรูปธรรมสู่การปฏิบัติ กิจกรรมการใช้สมาธิในทุกขณะ อันเป็นบรรทัดฐานของความงามแบบญี่ปุ่นที่ให้คุณค่ากับความงามบนพื้นฐานความจริงแท้ในระบบของจักรวาล หมายถึงความเป็นธรรมชาติที่เปลี่ยนแปลงไปตามช่วงกาลเวลา ว่าในท้ายที่สุดทุกสรรพสิ่งย่อมกลับไปสู่ภาวะแห่งความไม่มี (วนัสนันท์ ขุนพล, 2553, น. 62-65)

อย่างไรก็ตามงานวิจัยที่ผ่านมาเกี่ยวข้องกับสุนทรียภาพความงามแบบญี่ปุ่น อาทิ วะบิ-ซะบิ (Wabi-Sabi), โมโนโนะ อะวะเระ (Mono No Aware) แต่ยังไม่มียานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์แนวคิดอทวิภาวะในสุนทรียศาสตร์ยูเกินบนพื้นฐานปรัชญาเซน โดยเฉพาะสุนทรียภาพแบบยูเกิน (Yugen, 幽玄) หนึ่งในสุนทรียภาพแบบญี่ปุ่น (Japanese Aesthetics) เกี่ยวข้องกับการรับรู้สุนทรียภาพที่อยู่เหนือการให้คำนิยาม มีหลักการสอดคล้องกับแนวคิดอทวิภาวะในปรัชญาเซน ที่สะท้อนให้เห็นถึงการมิได้แบ่งแยกความเป็นทวิภาวะ ว่าสิ่งใดที่ควรงามหรือไม่ หากแต่เป็นความงามที่ยากแก่การกล่าวถึง มิสามารถนิยามกำหนดได้เพียงแต่สามารถที่จะรับรู้ถึงสุนทรียภาพดังกล่าวต่อความงามอันไม่สมบูรณ์แบบ ไม่ชัดเจน และไม่เปิดเผยอย่างตรงไปตรงมา ยากแก่การใช้ภาษาในการอธิบาย แสดงออกถึงความรู้สึกอันลึกกลับ ไม่ชัดเจน เหนือกรอบภาษาและความคิดทั้งปวง เป็นเครื่องมือสู่วิถีแห่งการรู้แจ้งพุทธภาวะแห่งตน (D. T. Susuki, 2019, p. 220) ฉะนั้นผู้วิจัยจึงเห็นว่าแนวคิดอทวิภาวะในปรัชญาเซนที่ปรากฏในสุนทรียศาสตร์ยูเกิน ควรค่าแก่การแสวงหาคำตอบถึงความสัมพันธ์ร่วมกัน ซึ่งแสดงออกถึงสุนทรียภาพแห่งภายใต้การดำเนินชีวิตประจำวันตามหลักการของปรัชญาเซน

3. ขอบเขตด้านข้อมูล

สำหรับเอกสารที่ใช้ในบทความวิจัยวิจัย ผู้วิจัยจะมุ่งเน้นศึกษาจากข้อมูลเอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดอทวิภาวะปรัชญาเซน และสุนทรียศาสตร์ยูเก็น จำนวน 4 เรื่อง ดังนี้

1. *Nonduality: a study in comparative philosophy* (R. Loy, 1947)
2. *The Zen of Yugen: Ineffable Mystery and Depth in Traditional Japanese Aesthetics* (Ronald L. Boyer, 2020)
3. *Zen and Japanese Culture* (Suzuki, D. T., 1959)
4. *A tractate on Japanese Aesthetics* (Donald Richie, 2007)

4. วิธีดำเนินการวิจัย

บทความแนวคิดอทวิภาวะในปรัชญาเซนที่ปรากฏในสุนทรียศาสตร์ยูเก็น เป็นการวิจัยเชิงเอกสาร (Documentary Research) จากการรวบรวมข้อมูลจากหนังสือ บทความ สื่ออิเล็กทรอนิกส์และวารสารที่เกี่ยวข้อง นำมาจัดระเบียบและวิเคราะห์เพื่อหาข้อสรุปถึงความหมาย คุณค่าเบื้องหลัง ที่มาและหลักการร่วมกันของอทวิภาวะในปรัชญาเซน ถึงหลักการสำคัญร่วมกันในการอธิบายถึงสุนทรียศาสตร์ยูเก็น ซึ่งรวบรวมข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องข้างต้นแล้วนำเสนอในรูปแบบการพรรณนาเชิงวิเคราะห์ (Analytic Description)

1. รวบรวมข้อมูลจากหนังสือ เอกสาร บทความ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับอทวิภาวะในปรัชญาเซน (Non-duality of Zen) โดยเฉพาะในประเด็นความหมาย ธรรมชาติ และเป้าหมายของแนวคิด อทวิภาวะบนหลักการสำคัญของปรัชญาเซน
2. รวบรวมข้อมูลจากหนังสือ เอกสาร บทความ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดสุนทรียศาสตร์ยูเก็น ในประเด็นความหมายคุณค่า เป้าหมายของความงาม ผ่านองค์ประกอบและสุนทรียภาพที่เกี่ยวข้องแบบญี่ปุ่น
3. วิเคราะห์อทวิภาวะปรัชญาเซนในสุนทรียศาสตร์ยูเก็นภายใต้หลักการร่วมกันในประเด็นความหมายคุณค่า เป้าหมายของสุนทรียภาพ หลักการเรื่องอทวิภาวะที่ปรากฏบนพื้นฐานของปรัชญาเซน
4. สรุปและตอบคำถามการวิจัยตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้
5. นำเสนอผลการศึกษาด้วยวิธีการพรรณนาเชิงวิเคราะห์

5. การศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องและกรอบแนวคิดการวิจัย

แนวคิดอทวิภาวะ (Non-duality) ในปรัชญาเซนมีรากฐานมาจากแนวคิดทางพุทธศาสนา महाยาน ที่เน้นการเห็นความเป็นหนึ่งเดียวของทุกสิ่ง และการละทิ้งการแบ่งแยกหรือคู่ตรงข้าม (Duality) เช่น ความดีและความชั่ว หรือสวรรค์และนรก เครื่องมือสำคัญต่อการอธิบายวิถีคิดแบบอทวิภาวะในปรัชญาเซนคือ *ศูนยตา* หรือ *สุญญตา* โดยนำมาใช้อธิบายสถานะอันแท้จริงของสิ่งทั้งหลายถึงวิถีคิดแบบอทวิภาวะ (Non-duality) การเข้าถึงความจริงแห่งศูนยตาก่อให้เกิดภาวะอยู่เหนือความเป็นคู่และการตรัสรู้ เป็นสิ่งที่สามารถเข้าถึงได้โดยการเฝ้าจิต พง์พินิจดูธรรมชาติของจิต ณ ตรงนี้ รู้แจ้งถึงพุทธภาวะแห่งตน ศูนยตา และจิตทำหน้าที่เหมือนกัน เป็นสิ่งที่จะขาดไปไม่ได้ทั้งคู่ ล้วนทำให้เข้าใจว่าศูนยตาเป็นมูลฐานแห่งความเปลี่ยนแปลง และจิตเป็นสิ่งที่ก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงนั้นเกิดขึ้น (ปีเตอร์ เดลลา สันตินา, 2561, น. 196) แนวคิดนี้เกี่ยวข้องกับแนวคิดเรื่องสุญญตาหรือศูนยตา รวมถึงวิชาวิธีของปรัชญามัชยิมกะของนาคารชุน เป็นเครื่องมือเพื่อให้รู้แจ้งว่าทุกสิ่งทุกอย่างมีความเชื่อมโยงและไม่สามารถแยกออกจากกันได้ แม้ว่าผู้คนจะมองเห็นสิ่งต่าง ๆ ในลักษณะที่แยกจากกันในชีวิตประจำวันก็ตาม โดยความหมายทั่วไป อทวิภาวะ (Non-duality) คือสภาวะสำคัญต่อการรับรู้สรรพสิ่ง โดยไม่แบ่งแยกผู้รู้และสิ่งที่ถูกรู้ การไม่มีอยู่ก็คือการมีอยู่ หรือการไม่มีอยู่ก็คือการมีอยู่ในขณะนั้นเช่นเดียวกันซึ่งแสดงออกถึง มิใช่การยืนยันหรือปฏิเสธการมีอยู่ของทั้งสองชั่ว เพราะมองว่า สรรพสิ่งทั้งสองชั่วนั้นล้วน *เป็นหนึ่งเดียวกัน* และ *ว่างเปล่า* มิใช่ความสุดโต่งทางใดทางหนึ่งที่พึงต้องยึดถือ (ไคเซตซ์ ที. สุกุจิ, 2518, น. 57-58)

เมื่อไม่เกิดการแบ่งแยกระหว่างผู้รู้กับสิ่งที่ถูกรู้ หรือ เมื่อไม่มีทวิภาวะใดหลงเหลืออยู่ในจิตนั้นหมายถึง จิตหยั่งถึงภาวะที่เป็นความหลุดพ้น อิศระจากการยึดถือทั้งปวง เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า จิตเป็น *ตมตา* คือมันเป็นเช่นนั้นเอง พุทธภาวะหรือความหลุดพ้นของเซนก็เป็นไปในลักษณะเดียวกัน กล่าวคือ ความหลุดพ้นหมายถึงการทำลายความคิดที่วางอยู่บนพื้นฐานของทวิภาวะ ไม่มีอะไรเกิดขึ้นและมีอยู่แยกจากจิต ถ้ามีนั้นก็เพียงภาพสะท้อนของจิตเท่านั้นเอง อทวิภาวะ (Non-duality) จึงแสดงออกถึงสภาวะแห่งความจริงในการรับรู้สรรพสิ่ง โดยไม่ยึดมั่นถือมั่น ก้าวข้ามมโนทัศน์ ความเป็นคู่ตรงกันข้าม ไม่แบ่งแยกผู้รู้และสิ่งที่ถูกรู้ มิใช่การยืนยันหรือปฏิเสธการมีอยู่ของทั้งสองชั่ว เพราะมองว่าทั้งสองชั่วนั้นล้วนว่างเปล่า ตามหลักการของปรัชญาเซน เข้าใจว่าทุกสิ่งมีความเป็นอนิจจัง (ไม่ถาวร) และไม่มีตัวตนที่แท้จริง การเข้าใจในธรรมชาติของความว่างเปล่าจึงเป็นหนทางสู่การหลุดพ้นจากกรอบคิดแบบทวิภาวะ และเป็นการสำนึกรู้ในตัวเอง (Self-Consciousness) (สุมาลี มหณรงค์ชัย, 2546, น. 321)

ดังวิชาวิธีของปรัชญามัชยิมกะ เห็นว่าปรากฏการณ์ทั้งปวงเป็นสิ่งที่ไร้แก่นสาร แต่ล้วนเป็นสิ่งที่สัมพันธ์กัน มิได้แปลกแยกออกจากกันโดยสิ้นเชิง เนื่องจากทุกสรรพสิ่งนั้นมีอยู่ได้เพราะอาศัยการรวมกันของสาเหตุและเงื่อนไข สิ่งที่ยังอาศัยกันและสัมพันธ์กันนั้นจะมีความหมายได้ก็ต่อเมื่อมีความสัมพันธ์กับความต่างและความต่างจะมีความหมายได้เมื่อมีความสัมพันธ์กับความเหมือน หากไม่มีแนวคิดเรื่องการมีอยู่ การไม่มีอยู่ก็ไร้ความหมาย ทุกสรรพสิ่งล้วนอาศัยหลักการเดียวกัน เป็นสิ่งที่อิงอาศัยกันและกัน ศูนยตาก็พึงมิใช่สิ่งที่มีอยู่

จริงในทางอภิปรัชญา คำกล่าวว่าคุณยตา เป็นเพียงไวพจน์ของปฏิจสมุปบาทและทางสายกลาง เนื่องจากว่าทุกสรรพสิ่งที่มีอยู่ล้วนแล้วแต่เป็นสิ่งที่มิเจือปน เป็นเหตุปัจจัยซึ่งเกี่ยวเนื่องสัมพันธ์กัน เป็นดั่งสิ่งสัมพันธ์และเป็นความต่างในเวลาเดียวกัน เพื่อเป็นเครื่องมือสู่การค้นพบความเป็นอิสระ หลุดพ้นจากทุกข์ หมายถึงการบรรลุพ้นทางเลือกหรือความเป็นคู่แห่งการมีอยู่และไม่มีอยู่ ซึ่งเป็นอริชชา ความเหมือนและความต่างทางสายกลางก็ได้หมายถึงสิ่งที่อยู่ระหว่างสิ่งหนึ่งกับอีกสิ่ง เปรียบดั่งภาวะที่ไม่มีดิน ไม่มีน้ำ ไม่มีไฟ ไม่มีลม ไม่มีการเกิด ไม่มีการดับ ไม่อาจอธิบายได้ว่ามีอยู่หรือมิได้มีอยู่ หรือทั้งมีอยู่หรือไม่มีอยู่ เป็นเครื่องมือแห่งประสบการณ์ที่จะแสดงถึงสัมพันธ์ภาพของปรากฏการณ์ทั้งปวง หากแต่การมีอยู่เองนั้นย่อมนำไปสู่การไม่มีอยู่ของสิ่งที่มีอยู่ซึ่งล้วนนำไปสู่คุณยตา ซึ่งหมายถึงการไม่มีจุดเริ่มต้น ไร้การแบ่งแยก ไม่มีการเกิดหรือดับ คุณยตา ปฏิจสมุปบาท ทางสายกลางหรือนิพพาน จึงล้วนเป็นหลักการพื้นฐานสู่ความเข้าใจแนวคิดอทวิภาวะ (Non-duality) (ปีเตอร์ เดลลา สันตินา, 2561, น. 154-173)

จึงทำให้เห็นว่า อทวิภาวะ (Non-duality) บนหลักการของพุทธปรัชญาเซนนั้นล้วนวางเปล่าจากการบัญญัติทั้งสิ้น (Empty of predication) หมายถึงการที่สัจธรรมล้วนเป็นคุณยตา ความจริงสูงสุดไม่สามารถถูกกำหนด อธิบาย จำกัดด้วยคำพูดหรือแนวคิดใด ๆ เป็นเพียงความจริงในระดับสมมติสัจจะ เพราะการกล่าวถึงสัจธรรมหรือยืนยันผ่านแนวคิดต่าง ๆ นั้นย่อมเป็นการนำแนวคิดไปทับทับบนสิ่งที่เราได้รับรู้จากประสบการณ์ ทวิภาวะ แบ่งแยกระหว่างกระบวนการความคิดและสิ่งที่เป็นจริงในตัวของมันเอง ทำให้ไม่สามารถเข้าถึงความจริงได้อย่างแท้จริง รวมถึงการอธิบายแนวคิดอทวิภาวะนั้นไม่ใช่การยืนยันหรือปฏิเสธการมีอยู่ของแนวคิดอทวิภาวะ (Non-duality) ในตัวเอง หากแต่เป็นเครื่องมือต่อการขจัดความยึดมั่นถือมั่นอริชชาทั้งหลาย (ความหลงผิด) จากการคิดที่แบ่งแยกระหว่าง ตัวตน (Self) และ สิ่งอื่น และเข้าใจว่าแท้จริงแล้วสิ่งทั้งหมดเป็นหนึ่งเดียวกัน ไม่มีการแบ่งแยกระหว่างสิ่งต่าง ๆ ในความเป็นจริง ธรรมชาติของสรรพสิ่งล้วนเปลี่ยนแปลง จึงไม่เป็นนิรันดร์ (David R. Loy, 1947, pp. 192-196)

ยูเก็น (Yugen) เป็นแนวคิดทางสุนทรียศาสตร์ที่แยกออกจากสุนทรียศาสตร์แบบพุทธของญี่ปุ่นไม่ได้ในปัจจุบัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริบทของเซน อย่างไรก็ตามในแง่ของที่มาอันมีความแตกต่างจากพุทธศาสนาในเชิงประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม มีต้นกำเนิดมาจากการเผยแพร่คำสอนของพุทธศาสนาจากประเทศจีนที่เข้าสู่ประเทศญี่ปุ่น ตามประวัติศาสตร์คำว่า ยูเก็น (Yugen, 幽玄) หรือ ยูฉวน (yu-shuan) เดิมได้รับมาจากคำวลีประเทศจีน โดยมีความหมายดั้งเดิมหมายถึง ความลึกซึ้งและความลึกกลับ (Rheingold, 1988, p. 85) ที่ได้รับอิทธิพลอย่างลึกซึ้งจากลัทธิเต๋า ปรากฏอยู่ในบทนำภาษาจีนของ โคคินชู (Kokinshu, 905) เป็นคำที่ถูกใช้มาตั้งแต่สมัยโบราณ

ตลอดหลายศตวรรษก่อนที่เซนจะเดินทางมาถึงญี่ปุ่นจากจีน แนวคิดทางสุนทรียศาสตร์ของจีนเกี่ยวกับ ยูเก็น (Yugen) ได้มีการพัฒนาเมื่อถูกนำเข้ามายังญี่ปุ่น ผ่านความเชื่อมโยงกับพุทธศาสนานิกายเทนได (Tendai) (Ronald L. Boyer, 2020, pp. 13-14) และอิทธิพลลัทธิวิญญาณนิยม (Animism) จากศาสนาชินโตที่ความเชื่อเรื่อง วิญญาณ ภูตผี หรือสิ่งลึกลับ ในยุคสมัยคามาคูระ (1185-1333) ผสมผสานกับอิทธิพลคำสอนของพุทธปรัชญาเซนเกี่ยวกับ ความว่าง (Emptiness) และ ความสงบเงียบ (Tranquility)

ที่ว่าทุกสรรพสิ่งนั้นล้วนว่างเปล่า ทุกสรรพสิ่งนั้นล้วนไม่คงทนถาวร ไม่มีสิ่งใดให้พึงยึดมั่นถือมั่นอีกต่อไป ความจริงสูงสุดนั้นอยู่เหนือการอธิบายผ่านคำพูดและภาษา เหนือคำบรรยาย ได้รับการบูรณาการเข้าไปด้วยความหมายของยูเก็น จึงเริ่มนำไปสู่การพัฒนาความหมายที่ลึกซึ้ง และกล่าวถึงรับรู้ประสบการณ์สุนทรียภาพอันลึกลับ (Yanze Li and Quanhong Jiang, 2023, p. 4)

ในช่วงยุคกลางญี่ปุ่น ความหมายของยูเก็น ถูกเผยแพร่โดย โซโจ (Saicho, 767–822) ผู้ที่ได้รับอิทธิพลความคิดจาก จื่ออี้ (Zhiyi, 538–597) ซึ่งเป็นผู้ตีความแนวคิดของพุทธศาสนาอินเดียใหม่ผ่านคัมภีร์ *ลัทธธรรมปุณฑริกสูตร (Saddharmapundrika Sutra หรือ Lotus Sutra)* ทำให้แนวคิดดั้งเดิมของอินเดียสามารถเข้าถึงและเข้าใจได้ในบริบทของจีน ปรากฏงานเขียนที่ชื่อว่า *เทียนไถมหาสติปัญญา (Tiandai Mahasikan)* คำว่า ชิคัง (Shikan) ซึ่งเป็นต้นธารของเซนในญี่ปุ่น ที่กล่าวถึงการไม่แบ่งแยกระหว่าง ผู้รับรู้ กับวัตถุแห่งการรับรู้ (Experiencer and Object of experience) หรือระหว่าง ผู้มองเห็นกับสิ่งที่ถูกมองเห็น (The seer and The seen) โดยคำว่า ชิคัง เป็นการออกเสียงภาษาญี่ปุ่นของคำจีนที่แปลมาจากแนวคิดทางพุทธศาสนาของอินเดียคือ สมถะ-วิปัสสนา (Samatha-Vipassana) ซึ่งสมถะ (Samatha) หมายถึงความสงบนิ่งแห่งจิต และวิปัสสนา (Vipassana) หมายถึง ปัญญาหยั่งรู้ เป็นหลักการปฏิบัติสมาธิในพุทธศาสนาแห่งการเพ่งพินิจที่มุ่งไปยังวัตถุแห่งการรับรู้ในชีวิตประจำวัน นำไปสู่การให้ความหมายของ ความลึกซึ้ง (Depth) ถึงสุนทรียภาพยูเก็น ที่ไม่ใช่ความลึกซึ้งในเชิงทวิลักษณ์ (Dualism) หรือการแสวงหาแก่นแท้ (Essences) ของสิ่งต่าง ๆ แต่เป็นการเน้นย้ำถึงหลักปฏิบัติของเทนไตที่ว่า ผู้พินิจไม่ได้แยกออกจากวัตถุแห่งการพินิจในท้ายที่สุด กล่าวคือ เมื่อจิตสงบนิ่งจนถึงจุดหนึ่ง ความเจียบสงบ จะเปลี่ยนผ่านไปสู่ การหยั่งรู้ปัญญา ซึ่งเป็นหัวใจของแนวคิดเกี่ยวกับสมาธิในพุทธศาสนา ยูเก็น (Yugen) จึงเริ่มวิวัฒนาการกลายเป็นแนวคิดทางสุนทรียศาสตร์แบบญี่ปุ่นที่มีเอกลักษณ์ของตนเอง เป็นประสบการณ์อันละเอียดอ่อนของชาวญี่ปุ่น ที่มีอาจจะกล่าวพรรณนาหรือใช้เหตุผลในการอธิบายได้ (Ronald L. Boyer, 2020, pp. 13-19)

ความหมายทั่วไปเมื่อกล่าวถึงสุนทรียภาพยูเก็น (Yugen Aesthetics) เกิดขึ้นจากคำประสมสองคำ โดยคำว่า ยู (Yu) ในญี่ปุ่นหมายถึง เจียบสงบ, ลึกลับ, ลึกซึ้ง, เงามืด, ความมืดมนหรือความคลุมเครือ ยากแก่เห็นอย่างชัดแจ้งเป็นรูปธรรมหรือยากแก่การรับรู้ในเชิงประจักษ์ และเกิน (Gen) แปลว่า ความมืดหรือความสลัว หมายถึงการรับรู้ถึงบางสิ่งที่ลึกซึ้งเกินกว่าจะเข้าใจ ไร้ขอบเขตหรือข้อกำหนด บ่งบอกถึงความลึกซึ้ง ลึกลับสองคำดังกล่าวกลายมาเป็นส่วนหนึ่งของคำอธิบายสุนทรียภาพแบบยูเก็น (Yugen) เพื่อชี้ให้เห็นถึงความจริงอันไร้ขอบเขต ถึงความรู้สึกที่ไม่แน่นอน และยากแก่การอธิบาย (Yanze Li and Quanhong Jiang, 2023, p. 4) ซึ่งมีนักวิชาการหลายท่านให้คำนิยามศัพท์ถึงสุนทรียภาพยูเก็นไว้ดังนี้

โดเซตซ์ ที. สุกุกิ (D.T. Susuki, 1973) ได้อธิบายถึงสุนทรียภาพยูเก็น (Yugen) หมายถึง *ความคลุมเครือที่มีอาจหยั่งถึง (Cloudy impenetrability)* ซึ่งบางครั้งคำว่ายูเก็น (Yugen) ก็ถูกเรียกเป็นคำว่า เมียว (Myo, 妙) หรือเกินเมียว (Genmyo, 玄妙, hsuan-miao ในภาษาจีน) เป็นแนวคิดสำคัญในสุนทรียศาสตร์และปรัชญาเซนของญี่ปุ่น สะท้อนถึง ความคลุมเครือ (Obscurity), ไม่อาจเข้าใจได้ (Unknowability) และลึกลับ (Mystery) เป็นภาวะหรือคุณสมบัติที่มีอาจสามารถรู้หรือเข้าใจได้ทั้งหมด ซึ่งอยู่เหนือการหยั่งถึงด้วยปัญญา ไม่สามารถ

วิเคราะห์แบบวิภาษวิธีหรือกำหนดด้วยความหมายที่ชัดเจนได้ แต่ก็มิได้หมายถึงว่าจะไม่สามารถรับรู้ได้เลย เพียงแต่เราสามารถที่จะรับรู้สุนทรียภาพ ณ ตรงนั้นได้ แต่ไม่สามารถอธิบายด้วยภาษาได้อย่างชัดเจนต่อความจริงที่ปรากฏต่อประสบการณ์ของมนุษย์ เปรียบเสมือนความมืดมิดที่บดบังซ่อนอยู่ภายในเมฆ ถึงแม้จะมองไม่เห็น แต่ก็สามารถสัมผัสรับรู้ได้ว่าเมฆนั้นปรากฏอยู่ เป็นประสบการณ์สุนทรียภาพที่มีอาจอธิบายได้ว่าเป็นเช่นไร แม้ว่าการใช้เหตุผลหรือสติปัญญาจะยังไม่สามารถอธิบายประสบการณ์ดังกล่าวได้ก็ตาม แต่ความรู้สึกถึงความขุ่นมัว คลุมเครือ หรือไม่สามารถที่จะระบุได้นั้นเป็นลักษณะเฉพาะของความรู้สึกถึงสุนทรียภาพแบบยูเกินที่ย่อมมีอยู่ ซึ่งล้วนปรากฏอยู่ในชีวิตประจำวัน

ฮาวเวิร์ด โรเอินโกลด์ (Howard Rheingold, 1981) กล่าวว่า ยูเกิน คือการตระหนักรู้ถึงจักรวาลที่กระตุ้นให้เกิดความรู้สึกลึกซึ้งและลึกลับเกินบรรยาย มักเชื่อมโยงกับปริศนาและความเป็นไปไม่ได้ โดยปรากฏเป็นอารมณ์ที่อธิบายไม่ได้และขาดเหตุผลที่จะบรรยายออกมาตรง ๆ ซึ่งสอดคล้องกับคำอธิบายของ โยชิโนริ โอนิชิ (Yoshinori Onishi, 1948) ได้ให้คำนิยามไว้ว่า ยูเกิน คือสุนทรียภาพที่เกี่ยวข้องกับความรู้สึกห่างเหิน ลึกลับ ความจริงอันลึกซึ้งที่ความรู้สึกที่มีพรรณนาได้อย่างลึกซึ้งต่อประสบการณ์ตรงหน้า รวมถึง อาร์เธอร์ วาเลีย (Arthur Waley, 1919) ยังได้อธิบายเพิ่มเติมว่า ยูเกิน หมายถึงสิ่งที่อยู่เหนือการพรรณนา ที่มีความละเอียดอ่อน ไร้ความเชื่อตรง ซึ่งยากเกินที่จะเข้าใจและอธิบายอย่างชัดเจน เป็นความรู้สึกถึงความสง่างามเช่น การชมท่วงท่าของผู้แสดงละครโนห์ (Noh Drama) ชมพระอาทิตย์ตกหลังเนินเขาที่ปกคลุมไปด้วยดอกไม้เดินเตร่อย่างไร้จุดหมายผ่านป่าอันกว้างใหญ่ ยืนบนชายฝั่งและชมเรือหายไปในหลังเกาะห่างไกล โดยนักดนตรีและนักกวีเซอามิ โมโตกิโยะ (Zeami Motokiyo, 1363-1443) จากชุดคำอธิบายความหมาย สุนทรียภาพยูเกิน เปรียบเสมือนสุนทรียภาพที่เหนือเกินความสามารถของมนุษย์ที่จะอธิบายด้วยถ้อยคำ หากแต่สามารถที่จะรับรู้ได้ด้วยจิตใจ ไม่สามารถที่จะแสดงออกมาได้อย่างตรงไปตรงมาด้วยคำพูด เปรียบดังการเห็นเมฆที่กำลังปกคลุมดวงจันทร์ หรือหมอกในฤดูใบไม้ร่วงที่ปกคลุมป่าไม้สีแดงสดบนภูเขา ภายใต้สภาวะเหล่านั้น ทำให้เห็นว่าสุนทรียภาพยูเกินล้วนมีความหมายถึงนัยยะบางอย่าง แต่ก็ยากที่จะอธิบายว่าเป็นความรู้สึกเช่นไร (Donald Keene, 1969, p. 298)

จากคำนิยามดังกล่าวข้างต้น ยูเกิน (Yugen) ได้สะท้อนหนึ่งในคุณลักษณะสำคัญถึงงานศิลปะเซนคือ ความลุ่มลึกอย่างไร้ขอบเขต (*Subtle Profundity or Deep Reserve/ No bottom*) อันแสดงถึงสภาวะของความลึกลับ คลุมเครือ ละเอียดย่อน ลึกลับ ไม่เปิดเผยอย่างตรงไปตรงมา และแฝงถึงนัยยะบางอย่างมากกว่าสิ่งที่ปรากฏ สามารถเห็นได้ชัดในงานศิลปะเซน หรืองานจิตรกรรมแบบเซน ที่ไม่มีรูปแบบเป็นกรอบกำหนด ความหมายที่ชัดเจน มักจะมีลักษณะที่หม่นหมอง สันโดษ และความมืดสลัว แม้จะใช้รูปทรงที่ใช้ในภาพอาจดูเรียบง่าย แต่สิ่งที่ปรากฏในนั้นกลับไม่ได้เปิดเผยอย่างชัดเจน เพราะภายในภาพจิตรกรรมต่าง ๆ นั้นล้วนมีสิ่งที่ไม่ใช่ขอบเขตและไร้ที่สิ้นสุดซ่อนอยู่ การตัดสินใจด้วยประสบการณ์เพียงชั่วครู่จึงมีอาจตอบได้อย่างแนชัดด้วยเหตุผลหรือภาษาว่าสุนทรียภาพ ณ ขณะนั้นคืออะไร แต่ภายในสิ่งที่ไม่ได้ถูกวาดหรือไม่ได้ถูกกล่าวถึงโดยตรงนั้น ย่อมเป็นสิ่งที่เรียกว่า ความลึกลับอย่างไร้ขอบเขต ความลึกลับที่ไม่อาจวัดได้ และในความลึกลับนี้ยังมีความมืดแฝงอยู่ ยังรับรู้ถึงสิ่งนี้ได้ (Sin'ichi Hisamatsu, 1971, pp. 33-34)

สุนทรียศาสตร์ยูเก็น (Yugen Aesthetics) ถูกกล่าวถึงเป็นครั้งแรกจากการวิพากษ์บทกวีวากะ (Waka Poetry) ภายในวรรณกรรมญี่ปุ่นคลาสสิกโดยฟูจิوارะ โนะ ชุนเซ (Fujiwara no Shunzei, 1114-1204) เป็นกวีและนักเขียนที่มีบทบาทสำคัญในช่วงปลายสมัยเฮอัน (Heian) และต้นสมัยคามาคูระ (Kamakura) เป็นผู้ที่มีอิทธิพลต่อการวางมาตรฐานความงามทางวรรณศิลป์ของญี่ปุ่น ชุนเซ ได้เชื่อมโยงรูปแบบบทกวีญี่ปุ่น (Uta) เข้ากับวิถีคิดของพุทธศาสนาทำให้ ยูเก็น มีความหมายโดดเด่นที่สื่อถึงลักษณะของ ความไม่แน่นอนของความหมาย (Indeterminacy of meaning) และ มิติแห่งความลึกซึ้ง (Dimension of depth) จึงได้กำหนดแนวคิดของยูเก็นให้เป็นหนึ่งในเกณฑ์สำคัญของบทกวี (Ronald L. Boyer, 2020, pp. 16-17) โดยชุนเซ ได้กล่าวถึงยูเก็นว่าเป็นคุณสมบัติของบทกวีที่แสดงความงามอันลึกซึ้ง ที่บ่งชี้ถึงความลึกซึ้ง หรือสถานการณ์ที่ไม่สามารถอธิบายด้วยคำพูดหรือภาษาได้ ต้องการที่จะถ่ายทอดสุนทรียภาพ ความลึกซึ้ง และความรู้สึกที่เกินกว่าการอธิบายอย่างชัดเจน การใช้คำที่กระตุ้นจินตนาการ มากกว่าการอธิบายตรง ๆ เช่น การพูดถึงใบไม้ร่วงแทนความเศร้า เพื่อให้ผู้อ่านสัมผัสได้ถึงสุนทรียภาพซึ่งอยู่เหนือคำพูดหรือคำอธิบายผ่านภาษา เป็นประสบการณ์สุนทรียภาพที่มนุษย์สามารถรับรู้ได้ (Yanze Li and Quanhong Jiang, 2023, p. 55)

แนวคิดสุนทรียศาสตร์ยูเก็น ไม่เพียงแต่มีบทบาทต่องานวรรณกรรม แต่ยังมีบทบาทสำคัญต่อละครโนห์ (Noh Drama) ศิลปะการแสดงชั้นสูงของญี่ปุ่น โดยเซอามิ โมโตกิโยะ (Zeami Motokiyo, 1363-1443) บุคคลสำคัญในละครเด่นรำคลาสสิกของญี่ปุ่น เกี่ยวกับการแสดงละครโนห์หลายเรื่องผ่านการถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึก ในการพัฒนาความหมายของสุนทรียภาพยูเก็น ว่าเปรียบถึงความเจ็บและการเคลื่อนไหวที่สง่างามเพื่อสื่อถึงสิ่งที่อยู่เหนือคำพูด ท่วงท่าการแสดงออกอันมีนัยยะสำคัญสู่การตีความสุนทรียภาพที่ไม่สามารถอธิบายได้ เซอามิ โมโตกิโยะ ได้เปรียบเทียบการรับรู้สุนทรียภาพยูเก็นนั้นเสมือนการเป็นหนึ่งเดียวกับการแสดงที่ประสบการณ์นั้นเปิดเผยแก่ผู้แสดง สะท้อนถึงสุนทรียภาพยูเก็น ทำให้บางครั้งละครโนห์เปี่ยมไปด้วยความน่าสนใจอันลึกซึ้ง ที่ผู้ชมรับรู้สุนทรียภาพอันลึกซึ้งนอกเหนือจากการแสดง และหลุดพ้นจากขอบเขตของเวลาและสถานที่ผ่านการเล่าเรื่องราวของตัวละครที่กำลังแสดง ซึ่งมีสุนทรียภาพแบบยูเก็นซ่อนอยู่ (Yanze Li and Quanhong Jiang, 2023, p. 55) เป็นการถ่ายทอดประสบการณ์สุนทรียภาพยูเก็น แก่นแท้ของการสร้างสรรค์งานศิลปะที่ก่อให้เกิดประสบการณ์สุนทรียะ ผ่านงานศิลปะ และกลายเป็นอุดมคติหลักของการเขียนวรรณกรรมและบทกวีในช่วงยุคกลางของญี่ปุ่น คือการแสวงหาความสามารถในการถ่ายทอดทัศนคติของนักกวีหรือนักแสดง ใช้ความหมายของคำในการสื่ออารมณ์ และความหมายแฝงของคำ จนถ่ายทอดออกมาเป็นสุนทรียภาพให้แก่ผู้ชมรับรู้ได้แต่ไม่สามารถอธิบายได้ด้วยเหตุผลหรือคำพูด แม้ว่าการสัมผัสถึงความรู้สึกแท้จริงของมนุษย์สามารถที่จะรับรู้ถึงสุนทรียภาพยูเก็นได้ แต่การแสดงออกถึงการตระหนักรู้โดยตรงไปตรงมา สามารถสื่อได้เพียงโดยนัยเท่านั้น ล้วนเป็นความจริงในระดับโลกิยะ ซึ่งความจริงสูงสุดนั้นอยู่เหนือความคิดหรือจินตนาการ ประสบการณ์ทางอภิปรายถึงสุนทรียภาพยูเก็นนั้นจึงมุ่งให้เห็นถึง *ความไม่มีตัวตน* และ การหลุดพ้นจากทวิลักษณ์ เป็นองค์ประกอบพื้นฐาน การตัดสินใจว่าสิ่งใดนั้นงามหรือไม่จึงเป็นเรื่องที่ยากจะอธิบาย และหากยึดมั่นต่อความจริงในเชิงประจักษ์ ก็ยากที่จะทราบถึงสุนทรียภาพยูเก็น (S.C.J. Gregg, 2017, pp. 10-18)

การค้นพบประสบการณ์สุนทรียภาพยูเก็น มิได้มีเพียงการอธิบายผ่านงานศิลปะเพียงอย่างเดียว แต่ยังสามารถค้นพบได้ในอีกหลายมิติภายในชีวิตประจำวันธรรมดาของมนุษย์และทุกสรรพสิ่ง เช่น การรับชม ภาพวาดจิตรกรรมทิวทัศน์ญี่ปุ่น (Landscape Painting or Splashed ink landscape) หรือแม้กระทั่ง การชมสวนคาเรซันซุยุ (Zen Dry Garden) การเผชิญกับความจริง ณ ตรงหน้า ที่ก่อให้เกิดสุนทรียภาพ ซึ่งในบางครั้งเราสามารถที่จะรู้สึก รับรู้ได้ แต่ไม่สามารถที่จะใช้ภาษามาอธิบายให้ผู้อื่นได้ จุนอิชิโร ทานิชากิ (Junichiro Tanizaki) ได้กล่าวไว้ในหนังสือเรื่อง เียรเงาสลัว (Inpraise of Shadows) ว่า สุนทรียภาพของความงาม ก็สามารถพบได้แม้กระทั่งแสงเงาที่มีดสลัว (Dim) ที่ความงามนั้นมิได้อยู่ในวัตถุเพียงสิ่งเดียว แต่เกิดขึ้นจากเหตุปัจจัยให้เกิดการกระทบของแสง เงาความมืดและวัตถุ ต่อการรับรู้ความงามตรงหน้าแสงเงาสลัวที่มีอาจบรรยายความรู้สึกนั้นได้ด้วยคำพูด เป็นสุนทรียภาพแห่งความน่าฉงน (จุนอิชิโร ทานิชากิ, 2561, น. 45) อีกทั้งการชมสวนคาเรซันซุยุ (Zen Dry Garden) ในรูปแบบสวนแห้ง ซึ่งเป็นภูมิทัศน์ญี่ปุ่นขนาดเล็กที่สร้างจากหินและทรายสีขาว ซึ่งรวมถึงสนามหญ้าที่โดดเด่นหลายแห่ง เช่น วัดไดโตกุจิ (Daitokuji), วัดเมียวชินจิ (Myoshinji) และเรียออันจิ (Ryoan-ji) ในความพยายามที่จะถ่ายทอดความสำคัญของชีวิตให้กับผู้ชม นักออกแบบได้ใช้ลานที่ว่างเปล่าเพื่อเป็นตัวแทนของทุกสิ่งในโลกผ่านการจัดเรียงหินและลวดลายของทราย สีขาว (S.C.J. Gregg, 2017, pp. 21-23) ที่สวนเซนนั้นจะไม่มีลักษณะที่เหมือนเดิม ไม่สิ้นสุด และเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา จากการปฏิบัติวิปัสสนาในทุกขณะของการทำกิจวัตรประจำวัน ความสะอาดลานวัดและจัดวางสวน พระเซนสามารถฝึกสติและตื่นรู้สภาวะต่าง ๆ ของจิตในปัจจุบันขณะ ในการจัดเรียงหินก่อนแล้วก่อนแล้วอย่างพิถีพิถันเพื่อบ่งบอกถึงความไม่เที่ยงของทุกสรรพสิ่งในธรรมชาติ จากการถ่ายทอดงานยูเก็น มักจะสอดแทรกอยู่ในศิลปะเซน ท้ายที่สุดเพื่อที่จะเห็นแจ้งสัจธรรมว่า ทุกสรรพสิ่งล้วนว่างเปล่า เปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ ดังที่ อาร์เทอร์ เอช ธอร์นบิลล์ (Arthur H. Thornbill, 1993, p. 52) ได้กล่าวอธิบายลักษณะสำคัญของสุนทรียภาพแบบยูเก็นนั้นสามารถเกิดขึ้นได้เป็นลำดับ 3 ลักษณะสำคัญที่ทำให้เห็นถึงความหมายทางด้านสุนทรียศาสตร์และทางด้านอภิปรัชญาของสุนทรียภาพยูเก็นไว้ ดังนี้

1) ความแตกต่างสภาวะแห่งการรับรู้ของจิต (The Conventional clarity of differentiating consciousness) คือความแตกต่างของสภาวะแห่งการทำสมาธิที่จะพัฒนาไปสู่การรับรู้ความจริงสูงสุด การรับรู้ที่แยกแยะสิ่งต่าง ๆ อย่างชัดเจน ซึ่งเป็นขั้นตอนแรกในกระบวนการที่จิตใจรับรู้โลกในรูปแบบที่สามารถแยกแยะได้อย่างชัดเจนแบบทวิภาวะ ทำให้เห็นว่าสิ่งหนึ่งนั้นแตกต่างจากสิ่งหนึ่งอย่างไร และสามารถอธิบายได้ด้วยเหตุผลหรือภาษา เช่นในลักษณะรูปธรรม คือมีความชัดเจน โจงแจ่ม มีรูปลักษณ์ และลักษณะนามธรรมคือความนึกคิด อารมณ์ที่สามารถอธิบายได้ผ่านประสบการณ์ในอดีต

2) ความหมายและมโนภาพอันไร้ซึ่งคำอธิบาย (Semantic/ Imagistic obscurity) คือการรับรู้ความเข้าใจอันไร้ซึ่งคำอธิบาย จากสิ่งที่ปรากฏ เปรียบดังภาพที่มีความชัดเจนแต่ให้ความรู้สึกสับสน อยู่เหนือการใช้เหตุผล ภาษา ความหมายและคำอธิบาย ที่ไม่มีความชัดเจน ซึ่งเป็นขั้นตอนที่สองในกระบวนการที่ความชัดเจนเริ่มหายไป และจะพบกับความสับสนหรือความไม่แน่นอนของสิ่งที่เคยรับรู้ในเชิงประจักษ์ การรับรู้สิ่งต่าง ๆ นั้นอาจเริ่มคลุมเครือ และยากต่อการเข้าใจ

3) การรู้แจ้งแห่งอหิวภาวะ (Penetration leading to non-duality) คือรู้แจ้งสภาวะสำคัญต่อการรับรู้สิ่งต่าง ๆ อันไร้ขอบเขต โดยไม่แบ่งแยกผู้รู้และสิ่งที่ถูกรู้ว่าสรรพสิ่งนั้นล้วนมิได้แปลกแยกแตกต่างกัน มิได้มีสิ่งใดสมบูรณ์หรือเป็นอิสระออกจากสิ่งอื่น

จากลำดับ 3 ลักษณะสำคัญที่ทำให้เห็นถึงความหมายทางด้านสุนทรียภาพยูเก็น (Yugen) ที่กล่าวมาข้างต้น ทำให้เห็นว่าการรับรู้ประสบการณ์ความลึกซึ้งนั้นสามารถที่จะนำไปสู่การรับรู้ประสบการณ์รู้แจ้งแห่งอหิวภาวะ (Non-duality) เปรียบดังเครื่องมือที่จะนำไปสู่การเข้าใจความความจริงของสิ่งซึ่งตรงกันข้ามหลอมรวมเข้าด้วยกัน ว่าทุกสรรพสิ่งนั้นไม่มีความสวยที่แท้หรือความงามที่แปลกแยกออกจากสิ่งอื่น ไม่มีการแบ่งแยกออกจากกัน ถึงแม้ว่าจะไม่สามารถอธิบายประสบการณ์ดังกล่าวได้อย่างชัดเจนหรืออยู่ในลักษณะที่เป็นรูปธรรม อันไร้ซึ่งข้อจำกัด ว่างเปล่า ไร้คานิยาม อยู่เหนือเหตุและผล ไร้รูปแบบ หากแต่สุนทรียภาพนั้นก็ชี้ให้เห็นความจริง ซึ่งปรากฏอยู่ ณ ตรงหน้า ท่ามกลางความสัมพันธ์ของสรรพสิ่งที่เป็นสิ่งเดียวกัน และสามารถที่จะค้นพบได้ในชีวิตประจำวันของตนเอง

6. ผลการวิจัยและอภิปรายผล

จากผลการศึกษาพบว่า สุนทรียศาสตร์ยูเก็น (Yugen Aesthetics) คือสุนทรียภาพแห่งความลุ่มลึกอย่างไร้ขอบเขต (Subtle Profundity or Deep Reserve/ No bottom) แสดงถึงสภาวะความลึกซึ้ง คลุมเครือละเอียดอ่อน ลึกซึ้ง ไม่ชัดเจน ไม่เปิดเผยอย่างตรงไปตรงมา และแฝงถึงนัยยะบางอย่างมากกว่าสิ่งที่ปรากฏ เป็นภาวะหรือคุณสมบัติที่มีอาจสามารถรู้หรือเข้าใจได้ทั้งหมด ซึ่งอยู่เหนือการหยั่งถึงด้วยปัญญา ไม่สามารถวิเคราะห์แบบวิภาษวิธีหรือกำหนดด้วยความหมายที่ชัดเจนได้ แต่ก็ได้หมายถึงว่าจะไม่สามารถรับรู้ได้เลย เพียงแต่เราสามารถที่จะรับรู้สุนทรียภาพ ณ ตรงนั้น แต่ไม่สามารถอธิบายด้วยภาษาได้อย่างชัดเจนต่อความจริงที่ปรากฏต่อประสบการณ์ของมนุษย์ การรับรู้ความเข้าใจอันไร้ซึ่งคำอธิบาย จากสิ่งที่ปรากฏ เปรียบดังภาพที่มีความชัดเจนแต่ให้ความรู้สึกสับสน อยู่เหนือการใช้เหตุผล ภาษา ความหมายและคำอธิบาย แสดงให้เห็นถึงการมุ่งที่ขจัดหรือละทิ้งสภาวะการยึดมั่นถือมั่นต่อการมองโลกและชีวิต ซึ่งมักปรากฏอยู่ในศิลปะเซน, งานจิตรกรรม, การชมสวนคาเระซันซุยุ และศิลปะการแสดงละครโนห์ ไม่เพียงแต่การรับรู้สุนทรียภาพผ่านงานศิลปะ แต่ยังหมายรวมถึงสิ่งที่เกี่ยวข้องกับการประสบการณ์ในชีวิตประจำวันทั้งหมดของมนุษย์ ก็สามารถรับรู้ถึงสุนทรียภาพยูเก็นนี้ได้

สุนทรียศาสตร์ยูเก็นมีความสอดคล้องกับแนวคิดอหิวภาวะในเซน คือการรับรู้สุนทรียภาพลึกซึ้งอันไร้ขอบเขต มุ่งให้เห็นถึง ความไม่มีตัวตน และการหลุดพ้นจากอหิวภาวะ การรับรู้ประสบการณ์รู้แจ้งอหิวภาวะ (Non-duality) เปรียบดังเครื่องมือที่จะนำไปสู่การเข้าใจความความจริงของสิ่งซึ่งตรงกันข้ามหลอมรวมเข้าด้วยกัน ว่าสภาวะแห่งความจริงในการรับรู้สรรพสิ่งนั้นล้วนว่างเปล่าเป็นศูนยตา (Emptiness) เป็นการละทิ้งมโนภาพอันเกี่ยวกับความมีกับไม่มีของคู่ตรงกันข้าม ที่มีไขการยืนยันหรือปฏิเสธการมีอยู่ของสิ่งใดสิ่งหนึ่งของประสบการณ์ดังกล่าว ไม่ว่าจะดำรงอยู่ในสภาวะเงื่อนไขใดก็ตาม การตัดสินใจว่าสิ่งใดนั้นงาม

หรือไม่ นั่นจึงเป็นเรื่องที่ยากจะอธิบายว่ามีความชัดเจนอย่างไร มิใช่การแสวงหาความสมบูรณ์แบบ ความงามที่แท้จริง หรือสิ่งที่เด่นชัด แต่เป็นการรับรู้สุนทรียภาพของความงามซึ่งอยู่เหนือความจริงที่ปรากฏ สุนทรียภาพยูเก็นจึงสื่อถึง นัยยะแห่งความคลุมเครือ ความลึกลับ ที่ไม่ชัดเจน ซึ่งไร้ขอบเขตหรือกรอบกำหนด เป้าหมายแห่งสุนทรียศาสตร์ ยูเก็นจึงเกี่ยวโยงกับประสบการณ์ที่พยายามปลดปล่อยสภาวะภายในจิต ให้ออกจากการปรุงแต่ง และเป็นอิสระจากสรรพสิ่ง กล่าวคือการเข้าใจและรับรู้ต่อความงามยูเก็น สามารถที่จะยกระดับไปสู่การรู้แจ้งของปัจเจกบุคคลเพื่อข้ามพ้นระบบเหตุผล กรอบความคิด หรือตรรกะที่ก่อให้เกิดการตัดสินใจในทางตรงกันข้ามแบบทวิภาวะ เพราะไม่มีข้อจำกัดใด ๆ อีกต่อที่จะให้นิยาม ประสบการณ์ ณ ตรงหน้า จึงเผยความจริงสูงสุดแก่ผู้สัมผัสเพียงเท่านั้น สุนทรียภาพและประสบการณ์ที่แท้จริง นำไปสู่หลักการที่สัมพันธ์กันระหว่างอทวิภาวะ ในปรัชญาเซนที่ปรากฏในสุนทรียศาสตร์ยูเก็น ดังนี้

6.1 ปฏิเสธระบบความคิด ภาษา และเหตุผล (*Rejects system of thought, language and reason*) จากหลักการของพุทธปรัชญาเซนนั้นเห็นว่า ภาษาหรือเหตุผลย่อมมีบทบาทแก่การอธิบายความจริงเพียงด้านใดด้านหนึ่งในกรอบแนวคิดแบบทวิภาวะ (Duality) ซึ่งเป็นเพียงเครื่องมือเพื่อสื่อความหมายเฉพาะว่าสิ่งหนึ่งแตกต่างจากอีกสิ่งหนึ่งอย่างไร เป็นเป็นเพียงความจริงในระดับสมมติสัจจะเท่านั้น มิใช่การนำไปสู่การเข้าใจสัจธรรมสูงสุดบนหลักการแห่งเซน การพยายามใช้ระบบตรรกะและภาษาตัดสินประสบการณ์สุนทรียะต่าง ๆ ทำให้โลกในการคิดนั้นเป็นโลกที่ถูกแยกด้วยวิชาความรู้ และแยกกันตามการปรุงแต่งของเหตุปัจจัย ใ้มนุษย์ยึดมั่นถือมั่น ยึดติดตัวอักษร และเห็นว่ามันคือความจริงสูงสุดที่พึงยึดถือ สิ่งเหล่านั้นจึงทำให้ความรู้สึกตัวของมนุษย์ต้องแตกแยกตามไปด้วย จากแนวคิดอทวิภาวะนี้เองทำให้เห็นว่า ความจริงสูงสุดไม่สามารถถูกกำหนด อธิบาย จำกัดด้วยคำพูดหรือแนวคิดใด ๆ และการรับรู้สุนทรียภาพยูเก็น ที่พึงแสดงออกถึงลักษณะแห่งการปฏิเสธการใช้ภาษา ความคิดและเหตุผลทั้งหมด การพยายามที่จะเข้าใจความจริงสูงสุดนั้นมนุษย์ไม่สามารถที่จะใช้ความคิด ภาษา หรือเหตุผลได้ ถึงแม้จะสามารถรับรู้ประสบการณ์ที่กำลังเผชิญ แต่ก็ไม่สามารถสื่อสารได้อย่างชัดเจนและตรงไปตรงมาภายใต้ภาษา ความจริงสูงสุดดังแนวคิดอทวิภาวะในสุนทรียภาพยูเก็นจึงอยู่เหนือตรรกะวิภาษวิธีทั้งหมด สรรพสิ่งที่ถูกกำหนดด้วยภาษา และคำ ระบบความคิด ภาษา และเหตุผล จึงไม่สามารถที่จะระบุชี้ชัดอย่างโดยตรงได้ว่าหมายความว่าอย่างไร ความหมายโดยนัยถึงสุนทรียภาพยูเก็นจึงรับรู้ถึงได้เพียงความรู้สึกถึงความคลุมเครือ และความไม่ชัดเจน ซึ่งเผยแก่ผู้ที่เข้าถึงสัจธรรมดังกล่าวนี้เอง

6.2 ไร้รูปแบบและกฎเกณฑ์ (*Unbound by form and rules*) ทำให้เห็นว่าการมุ่งระบุความหมายของความงาม ศิลปะ หรือกรอบความคิดที่จะนำมาสู่การนิยามสุนทรียภาพของยูเก็น ไม่สามารถที่จะใช้รูปแบบหรือกฎเกณฑ์ในการกำหนดค่าอย่างเป็นรูปแบบความหมายว่างามอย่างไร งามเพียงใด และเกี่ยวข้องกับอะไรกับศิลปะ เป็นประสบการณ์ที่ทำได้เพียงการรับรู้ ถึงสภาวะของความลึกลับ คลุมเคลือ ละเอียดย่อน ลึกซึ้ง ไม่เปิดเผยอย่างตรงไปตรงมา และสื่อถึงเพียงนัยยะบางอย่างเท่านั้น การกำหนดรูปแบบและกฎเกณฑ์ทางสุนทรียภาพหรือการดำเนินชีวิตเพื่อแสวงหาความสมบูรณ์แบบ ชัดเจน และเติมเต็มความรู้สึกที่ประจักษ์แก่มนุษย์ในลักษณะที่เป็นรูปธรรม ล้วนแล้วแต่นำไปสู่การยึดมั่นถือมั่น หากแต่นัยยะสำคัญแห่งสุนทรียภาพยูเก็นมุ่งทลายระเบียบ วิธีคิดที่เต็มไปด้วยแบบแผน แห่งการวางกรอบทางสุนทรียภาพทั้งหมดเพื่อค้นพบประสบการณ์

ที่ว่าความจริงสูงสุดนั้น ไร้ข้อจำกัด ไร้คำอธิบาย และไร้ความชัดเจน เป็นอิสระ ไม่ได้ถูกกำหนดภายใต้เงื่อนไขใด ๆ ทั้งสิ้น ความลุ่มลึกอย่างไร้ขอบเขตจึงเป็นหนึ่งในคุณลักษณะที่สะท้อนอยู่ในศิลปะเซน เปรียบเสมือนเครื่องมือแห่งการรับรู้สัญชาตญาณ ซึ่งไม่เพียงแต่สะท้อนถึงแนวคิดทางศิลปะ แต่นำไปสู่ความเข้าใจธรรมดาดำเนินไปทุกสรรพสิ่งนั้นว่างเปล่า ไม่มีแบบที่ตายตัวสำหรับการดำรงอยู่ ทุกสิ่งนั้นดำเนินไป ปรากฏ ความเป็นจริงตามธรรมชาติที่เป็นเช่นนั้นเอง เป็นอิสระจากความหลากหลายทั้งหมด และเป็นสิ่งหนึ่งเดียวกัน

6.3 มุ่งให้ความสำคัญต่อความงามในธรรมชาติของสรรพสิ่ง และน้อมรับแก่ความเป็นไปได้ทั้งหมด (*Emphasize the beauty of nature and embracing infinite possibilities*) คือการให้ความสำคัญต่อความเป็นไปของธรรมชาติ ที่เห็นถึงความสัมพันธ์ร่วมกันระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ ว่าทุกสรรพสิ่งนั้นล้วนอิงอาศัยซึ่งกันและกัน การรับรู้สุนทรียภาพยูเก็น มิใช่เพียงการรับรู้ถึงเป็นสภาวะที่อยู่เหนือเหตุผล ต่อความจริงที่ปรากฏ ซึ่งอยู่ตรงหน้า ณ ปัจจุบัน แต่ยังคงสะท้อนถึงความเข้าใจ แห่งแนวคิดอภิวินิจฉัยของปรัชญาเซนที่ว่าทุกสรรพสิ่งกำลังดำเนิน เกิดขึ้น เปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ ไม่มีสิ่งใดคงอยู่ถาวร ไม่จบสิ้น เห็นถึงธรรมชาติอันสูงสุด คือเห็นความเป็นพลวัต ของกระบวนการที่เปลี่ยนแปลงไปตามธรรมชาติของสิ่งนั้นตามทิศทางที่สิ่งนั้นเป็น ซึ่งเป็นรากฐาน และปรากฏการณ์ของสรรพสิ่งที่กำลังเผชิญ ท่าทีของผู้สัมผัสสุนทรียภาพแห่งยูเก็นจึงปล่อยให้สิ่งเหล่านั้นดำรงอยู่ในที่ที่มันอยู่ และเป็นในสิ่งที่มันเป็น มิใช่การเลือกที่จะไม่กระทำอันใด มิใช่ในฐานะผู้ตัดสินหรือเป็นผู้ที่จะเข้าไปจัดการ แต่เป็นท่าทีแห่งการเคารพและนอบน้อมธรรมชาติและสรรพสิ่งสงบนิ่ง เปิดรับความเป็นไปได้ทั้งหมดที่กำลังจะเกิดขึ้น โดยไม่ตัดสินใด ๆ ของทุกสถานการณ์อันไม่มีที่สิ้นสุด

6.4 มุ่งทลายวิธีคิดแบบทวิลักษณ์ (*Transcending Duality*) เป็นสาระสำคัญสูงสุดแห่งการรับรู้อภิวินิจฉัยในสุนทรียภาพยูเก็น แสดงให้เห็นถึงการมุ่งที่ขจัดหรือละทิ้งสภาวะการยึดมั่นถือมั่นต่อการมองโลก และนำไปสู่การทลายกรอบคิดแบบทวิลักษณ์หรือทวิภาวะ (Duality) โดยไม่แบ่งแยกผู้รู้ (Subject) และสิ่งที่ถูกรู้ (Object) ว่าสรรพสิ่งนั้นล้วนมิได้แปลกแยกแตกต่างกัน มิได้มีสิ่งใดสมบูรณ์หรือเป็นอิสระออกจากสิ่งอื่น การไม่มีอยู่ก็คือการมีอยู่ หรือการไม่มีอยู่ก็คือการมีอยู่ในขณะนั้นเช่นเดียวกัน เป็นการขจัดคุณค่าเปลือยนอกความเสแสร้งจากการปรุงแต่ง ทำให้ไม่มีความสมบูรณ์แบบที่แท้ ไม่มีตัวตนที่สามารถยึดมั่นได้ ไม่มีความดีหรือความชั่ว ไม่มีความงามหรือไม่งาม เห็นว่าทุกสรรพสิ่งในโลกนี้ไม่มีสิ่งใดที่มีแก่นสาร มิใช่การยืนยันหรือการปฏิเสธสภาวะแห่งปรากฏการณ์ แต่เป็นความจริงสูงสุดที่ว่าทุกสรรพสิ่งนั้นล้วนว่างเปล่า ไร้แก่นสาร ล้วนเกิดขึ้นจากเหตุปัจจัยจากสิ่งอื่น ดังนั้นจึงไม่มีสิ่งใดดำรงอยู่ได้ด้วยตัวเอง สรรพสิ่งจึงล้วนเป็นหนึ่งเดียวกัน ดำเนิน เกิดขึ้น อย่างเป็นพลวัต มนุษย์จึงมิใช่เป็นผู้มีอำนาจในการตัดสินสิ่งอื่น และแยกออกจากธรรมชาติสุนทรียเจตคติแห่งยูเก็น จึงมิได้หมายถึง การถอยออกจากการยึดติดกับความหมายความคิดภายในที่มีอาจรับรู้ได้ ถึงความลึกลับ หากแต่เป็นเครื่องมือสู่การเข้าใจความเป็นจริงของสิ่งที่ปรากฏอยู่เบื้องหน้า ที่ไม่สามารถอธิบายได้ด้วยกรอบเหตุผลและภาษา คือการหยั่งถึงอภิวินิจฉัย (Non-duality) เป็นอิสระจากการยึดมั่นถือมั่นทั้งปวง

7. สรุปลักษณะข้อเสนอแนะ

อภิวาทะในปรัชญาเซนที่ปรากฏในสุนทรียศาสตร์ยูเก็น คือการรับรู้สุนทรียภาพลึกลับอันไร้ขอบเขต มุ่งให้เห็นถึง ความไม่มีตัวตน และการหลุดพ้นจากอภิวาทะ ว่าสภาวะแห่งความจริงในการรับรู้สรรพสิ่งนั้น ล้วนว่างเปล่าเป็นศุนยตา (Emptiness) เป็นการละทิ้งมโนภาพอันเกี่ยวกับความมีกับไม่มีของคู่ ตรงกันข้าม ที่มีใช้การยืนยันหรือปฏิเสธการมีอยู่ของสิ่งใดสิ่งหนึ่งของประสบการณ์ดังกล่าว มิใช่การแสวงหา ความสมบูรณ์แบบ หรือสิ่งที่เด่นชัด แต่เป็นการรับรู้สุนทรียภาพของความงามซึ่งอยู่เหนือความจริงที่ปรากฏ ถึงความสัมพันธ์ระหว่างอภิวาทะปรัชญาเซนในสุนทรียศาสตร์ยูเก็น สรุปได้ 4 ประการคือ 1) ปฏิเสธระบบ ความคิด ภาษา และเหตุผล (Rejects system of thought, language and reason) ไม่ว่าจะดำรงอยู่ใน สภาวะเงื่อนไขใด การตัดสินว่าสิ่งใดนั้นงามหรือไม่นั้นจึงเป็นเรื่องที่ยากจะอธิบายว่ามีความชัดเจนอย่างไร 2) ไร้รูปแบบและกฎเกณฑ์ (Unbound by form and rules) สุนทรียภาพยูเก็นจึงสื่อถึงนัยยะแห่งความ คลุมเครือ ความลึกลับ ที่ไม่ชัดเจน ซึ่งไร้ขอบเขตหรือกรอบกำหนด 3) มุ่งให้ความสำคัญต่อความงามในธรรมชาติ ของสรรพสิ่ง และน้อมรับแก่ความเป็นไปได้ทั้งหมด (Emphasize the beauty of nature and embracing infinite possibilities) 4) มุ่งหลายวิธีคิดแบบทวิลักษณ์ (Transcending Duality) กล่าวคือการเข้าใจและรับ รู้ต่อความงามยูเก็น สามารถที่จะยกระดับไปสู่ การรู้แจ้งของปัจเจกบุคคลเพื่อข้ามพ้นระบบเหตุผล กรอบความคิด หรือตรรกะที่ก่อให้เกิดการตัดสินสิ่งในทางตรงกันข้ามแบบอภิวาทะ เพราะไม่มีข้อจำกัดใดอีกต่อไปที่จะให้ นิยาม สุนทรียภาพและประสบการณ์ที่แท้จริง

เอกสารอ้างอิง

- โตเซตซ์ ที. สุกุกิ. (2518). *เซนกับวัฒนธรรมญี่ปุ่น*. จำนงค์ ทองประเสริฐ, ผู้แปล. ราชบัณฑิตยสถาน.
- วณัสนันท์ ขุนพล.(2553). *แนวคิดเรื่องวะบิ-ชะบิในปรัชญาเซน*. [วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- สุมาลี มหณรงค์ชัย. (2546). *พุทธศาสนamahayan*. ศยาม.
- อิสระ ตริปัญญา. (2551). *สุนทรียทัศน์ในงานจิตรกรรมแบบเซน*. [วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- Boyer, R. L. (2020). *The Zen of Yugen: Ineffable Mystery and Depth in Traditional Japanese Aesthetics*. Graduate Theological Union.
- Gregg, S. C. J. (2017). *Ludic Yugen Aesthetic as method in the art of recording*. Australian National University.
- Hume, N. G. (1995). *Japanese Aesthetics and Culture: A Reader*. New York Press.
- Li, J. (2022). *The non-dual and interconnected nature of aesthetics judgments*. Uppsala University.
- Li, Y., & Jiang, Q. (2023). *The development and influence of Japanese aesthetics and its manifestation in Japanese animation*. SHS Web of Conferences, 153, 01007. <https://doi.org/10.1051/shsconf/202315301007>
- Loy, D. R. (1947). *Nonduality: A study in comparative philosophy*. Yale University Press.
- Richie, D. (2007). *A tractate on Japanese aesthetics*. Stone Bridge Press.
- Rheingold, H. (1988). *They have a word for it: A lighthearted lexicon of untranslatable words & phrases*. Jeremy P. Tarcher, Inc.
- Suzuki, D. T. (1959). *Zen and Japanese Culture*. Princeton University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctvc77449>
- Susuki, D. T. (2019). *Zen and Japanese Culture*. R. M. Jaffe (Trans.), New Jersey: Princeton University Press.
- Thornbill, A. H. (1993). *Six Circles, One Dewdrop*. Princeton University Press.
- Tsubaki, A. A. (1971). Zeami and the transition of the concept of Yugen: A note on Japanese aesthetics. *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 30(1), 55–67.

วิเคราะห์รูปแบบและจารึกพระแสงไม้ในจังหวัดลำปางตามทฤษฎีสัญญาวิทยา¹

ศิริศักดิ์ อภิศักดิ์มนตรี² และ จุฑามาศ พันธุ์ทอง³

(วันที่รับ: 28 ก.พ. 2568; วันที่แก้ไขเสร็จ: 12 พ.ค. 2568; วันที่ตอบรับ: 12 มิ.ย. 2568)

บทคัดย่อ

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของการวิจัยเรื่อง พระแสงไม้ล้านนา: กระบวนการสร้างสรรค์และอนุรักษ์ ใช้วิธีการวิจัยแบบผสมวิธี ประกอบด้วย 1) การวิจัยเชิงเอกสาร 2) การลงพื้นที่เก็บข้อมูลวัตถุ และสัมภาษณ์ บุคคล 3) การวิจัยเชิงปฏิบัติการ สำหรับบทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์สัญลักษณ์ที่ปรากฏบนพระแสงไม้ ในจังหวัดลำปางตามแนวคิดสัญลักษณ์ของ Charles Sanders Peirce ทำการศึกษาในประเด็น รูปแบบเหมือน รูปแบบบ่งชี้ และรูปแบบสัญลักษณ์ ผลการศึกษามีดังนี้ พระแสงไม้เป็นแสงไม้ที่ประดับพระพิมพ์อย่างเป็นทางการเป็นระเบียบ ในจังหวัดลำปางพบจำนวน 69 แสง มีจารึก 16 แสง สร้างมาตั้งแต่ต้นพุทธศตวรรษที่ 22 - 26 จากการศึกษา พบรูปแบบซุ้มทรงปราสาทมากที่สุด นอกจากนี้ยังพบพระแสงไม้รูปแบบซุ้มทรงบรรพต แล่ง ซุ้มทรงกรอบซุ้ม ซุ้มหน้านาง และซุ้มทรงวิมาน โดยสามารถวิเคราะห์พระแสงไม้ตามทฤษฎีสัญญาวิทยาของ Charles Sanders Peirce ได้ดังนี้ว่า 1) รูปแบบเหมือนมี 2 รูปแบบ คือ 1.1) พระพิมพ์ใช้สัญลักษณ์รูปแบบเหมือนของพระพุทธรูป และ 1.2) แสงไม้สำหรับการประดับพระพิมพ์ สื่อถึงอาคารที่ประทับของพระพุทธรูป 2) รูปแบบบ่งชี้ปรากฏ

¹ บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัยเรื่อง พระแสงไม้ล้านนา: กระบวนการสร้างสรรค์และอนุรักษ์ ได้รับทุนสนับสนุนจากกรมส่งเสริมวัฒนธรรม

² ดร., อาจารย์ประจำสาขาวิชาพุทธศิลปกรรม บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขต เชียงใหม่

ผู้เขียนหลัก, E-mail: sak_api@hotmail.com

³ นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาพุทธศิลปกรรม บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตเชียงใหม่

ผู้เขียนร่วม, E-mail: Jubgemologist@gmail.com

ในการประดับพระพิมพ์จำนวนมากบนพระแผงไม้ ใช้สื่อเรื่องราวของพระพุทธเจ้าทั้งหลายในอดีตที่มีจำนวนมาก และ 3) รูปแบบสัญลักษณ์ปรากฏในคำปรารภที่ท้ายจารึก สะท้อนให้เห็นถึงคติความเชื่อเกี่ยวกับพระศรีอาริยมตไตรย (ทศิยสาวก) การอุทิศบุญให้เทวดา พระอินทร์ พรหม พระแม่ธรณี การให้ถึงนิพพาน การอุทิศให้ผู้วายชนม์ และการปรารภความสุข 3 ประการ

คำสำคัญ: พระแผงไม้, รูปแบบ, จารึก, ล้ำปาง, สัญลักษณ์

Analysis of the Patterns and Inscriptions of Buddha Image Board (Phra Phaeng Maii) in Lampang Province Using Semiotic Theory ⁴

Sirisak Apisakmontree ⁵ *Jutamas Pantong* ⁶

(Received: February 28, 2025; Revised: May 12, 2025; Accepted: June 12, 2025)

Abstract

This article is part of the research on Buddha Image Board (Phra Phaeng Maii): Creation and Conservation Processes. This research used a mixed-method research method consisting of 1) documentary research, 2) fieldwork to collect material data and interview people, and 3) action research. For this article, the objective is to analyze the symbols appearing Lanna Buddha Image Board (Phra Phaeng Maii) in Lampang Province according to the symbolism concept of Charles Sanders Peirce. Study on the issues of similar forms, indicator forms and symbolic forms, the indicative pattern and the symbolic form. The conclusion is as follows: Lanna Buddha Image Board (Phra Phaeng Maii) are panels of wood that are decorated with Buddha images in an orderly manner. In Lampang Province, there were 69 panels found, 16 of which were inscribed. They were built from the beginning of the 22nd - 26th Buddhist century. The study found that the most popular style of castle-shaped arches was

⁴ This article is part of the research on Lanna Buddha Image Board (Phra Phaeng Maii): Creation and Conservation Processes.

⁵ Dr., Lecturer, Department of Buddhist Arts, Graduate School, Mahachulalongkornrajavidyalaya University, Chiang Mai Campus.

Corresponding Author, E-mail: pakapot.th@cmu.ac.th

⁶ Ph.D student in Buddhist Arts, Graduate School, Mahachulalongkornrajavidyalaya University, Chiang Mai Campus

Co-author, Jubgemologist@gmail.com

the wooden panel Buddha images, which were also found in the form of ancient arches, frame-shaped arches, front-shaped arches, and palace-shaped arches. The result of the analysis according to 1) the semiotic theory of Charles Sanders Peirce can be concluded that there are 2 types of similar forms: 1.1) Buddha amulets use symbolic forms of the Buddha and 1.2) wooden panels for decorating Buddha amulets, which convey the Buddha's residence. 2) The indicative pattern appears in the decoration of many Buddha images on wooden panels, conveying the stories of the many Buddhas of the past. 3) The symbolic form appears in the wishes at the end of the inscription, reflecting the beliefs about Sri Ariya Maitreya (the second disciple), dedicating merit to the gods, Indra, Brahma, Mother Earth, reaching nirvana, dedicating to the deceased, and the three kinds of happiness.

Keywords: Phra Phaeng Maii, Patterns, Inscription, Lampang Province, Semiotics.

จังหวัดลำปางเป็นจังหวัดหนึ่งในภาคเหนือตอนบนหรือล้านนา ตั้งอยู่ในแอ่งที่ราบล้อมรอบด้วยภูเขา มีประวัติศาสตร์และการสืบต่อพระพุทธศาสนาที่ยาวนาน ในอดีตเรียกเขลางค์นคร เวียงละกอน และ นครลำปางตามแต่ละช่วงเวลา ด้วยความเป็นเมืองโบราณจึงทำให้มีการสำรวจพบโบราณสถานโบราณวัตถุ ในวัฒนธรรมพระพุทธศาสนาจำนวนมาก และสามารถสืบย้อนกลับไปได้ถึงพุทธศตวรรษที่ 21 สมัยพระเจ้าติโลกราชปกครองล้านนา โดยเฉพาะงานพุทธศิลปกรรมในวัดพระธาตุลำปางหลวง

งานพุทธศิลปกรรมที่น่าสนใจอย่างหนึ่งที่พบในวัดพระธาตุลำปางหลวง ได้แก่ พระแผงไม้ พบจำนวนมากและหลากหลายรูปแบบ นอกจากในวัดพระธาตุลำปางหลวงแล้ว พระแผงไม้ยังพบในอีกหลาย ๆ พื้นที่ของจังหวัดลำปาง โดยจากการสำรวจพบมากถึง 69 แผงในวัดสำคัญและพิพิธภัณฑสถานท้องถิ่น อย่างไรก็ตามด้วยความที่พระแผงไม้มีน้ำหนักไม่มาก สามารถเคลื่อนย้ายได้ ทำให้พระแผงไม้โบราณที่เก็บรักษาในวัดสำคัญจำนวนหนึ่งได้สูญหายไป เช่น การสูญหายของพระแผงไม้ของวัดม่อนศิรีชัย ตำบลพิชัย อำเภอเมือง จังหวัดลำปาง ที่ปัจจุบันยังไม่สามารถตามคืนมาได้ นอกจากนี้ยังพบพระแผงไม้โบราณส่วนหนึ่งที่เก็บรักษาไว้ในลักษณะที่ไม่เหมาะสม เสี่ยงต่อกัดกินของสัตว์ประเภทปลวก บางครั้งก็มีการนำเอาแผงไม้ที่ไม่มีพระพิมพ์ไปประยุกต์ทำเป็นฝาผนังของธรรมมาสน์และศาสนวัตถุต่าง ๆ ซึ่งการกระทำต่าง ๆ ข้างต้นนั้น ส่งผลให้เกิดความเสื่อมแก่มรดกทางวัฒนธรรมอันทรงคุณค่านี้ด้วยกันทั้งสิ้น

ด้วยสถานการณ์ของพระแผงไม้ในปัจจุบัน ทำให้ผู้วิจัยมีความต้องการที่จะศึกษาพระแผงไม้ในเชิงลึก เพื่อทำความเข้าใจในคติความเชื่อ รูปแบบ และสัญลักษณ์ในพระแผงไม้ นำมาซึ่งการตั้งคำถามในบทความนี้ว่า พระแผงไม้ในจังหวัดลำปางมีจำนวนเท่าไร ประกอบด้วยรูปแบบอะไรบ้าง และผู้ที่สร้างพระแผงไม้เหล่านั้นต้องการสื่อสารอะไร หรือกระทำตามคติอะไรในพระพุทธศาสนา โดยใช้ทฤษฎีสัญญาวิทยาของ Charles Sanders Peirce ในการวิเคราะห์ เพราะเป็นทฤษฎีที่ใช้ในการอธิบายความหมายที่ซ่อนอยู่ในสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น เนื่องจาก Peirce เชื่อว่ามนุษย์สร้างทุกสิ่งด้วยเหตุผลบางประการ และการที่จะศึกษาเหตุผลนั้นๆ สามารถศึกษาได้จากรูปแบบเหมือน รูปแบบบงชี้ และรูปแบบสัญลักษณ์ที่ปรากฏบนวัตถุนั้น ๆ ด้วยเหตุนี้ ทฤษฎีสัญญาวิทยาของ Peirce จึงสามารถนำมาใช้ในการวิเคราะห์พระแผงไม้ในจังหวัดลำปางได้เป็นอย่างดี

2. วัตถุประสงค์

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์รูปแบบและจารึกพระแผงไม้ในจังหวัดลำปาง

3. วิธีการวิจัย

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของการวิจัยเรื่อง พระแผงไม้ล้านนา: กระบวนการสร้างสรรค์และการอนุรักษ์ ใช้วิธีการวิจัยแบบผสมวิธี ประกอบด้วย 1) การวิจัยเชิงเอกสาร 2) การลงพื้นที่เก็บข้อมูลวัตถุ และสัมภาษณ์

บุคคล 3) การวิจัยเชิงปฏิบัติการ แบ่งเป็น 2 ส่วนใหญ่ ดังนี้

ส่วนที่ 1 การวิจัยเชิงประวัติศาสตร์และประวัติศาสตร์ศิลปะ โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ทำการเก็บข้อมูลทั้งภาคเอกสารและลงในพื้นที่เก็บข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูลโดยวิธีการจำแนกไปตามเรื่องราวและรูปแบบของพระแผงไม้ล้านนา ด้วยวิธีการพรรณนาวิเคราะห์ รวมทั้งอธิบายตีความตามเนื้อหาสาระที่ปรากฏอยู่ในพระแผงไม้เหล่านั้น เพื่อให้ได้ความรู้ข้อเท็จจริงเกี่ยวกับพระพุทธรูปและรูปแบบพระพุทธรูป คือ พระพิมพ์ รูปแบบพระแผงไม้ล้านนา และสัญลักษณ์ที่ปรากฏในพระแผงไม้เหล่านั้นผ่านทฤษฎีสัญวิทยาของ Charles Sanders Peirce โดยทำการศึกษาในประเด็น รูปแบบเหมือน รูปแบบบ่งชี้ และรูปแบบสัญลักษณ์

ส่วนที่ 2 การสร้างสรรค์งานศิลปกรรมและการประเมินผลงาน เป็นขั้นตอนของการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) โดยนำองค์ความรู้ที่ได้รับจากการศึกษาวิจัยส่วนที่ 1 มาสร้างแรงบันดาลใจและแนวทางการรวมไปถึงการบันทึก รวบรวม ข้อมูล การค้นคว้าทดลอง ตลอดจนกระบวนการสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบเพื่อสร้างสรรค์พระแผงไม้ นับเป็นการใช้องค์ความรู้การศึกษาวิจัยต่อยอดจากการศึกษาเอกสารและการสำรวจเพื่อสร้างสรรค์และประเมินผลงานสร้างสรรค์ สำหรับบทความนี้เป็นผลมาจากการวิจัยในส่วนที่ 1

4. แนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

4.1 แนวคิดและทฤษฎีสัญวิทยา

การสร้างสรรค์งานพุทธศิลปกรรมทั้งในอดีตและปัจจุบัน ต่างล้วนมีความหมายหรือคติความเชื่อเบื้องหลังการสร้างสรรค์งานเสมอ ที่ผ่านมากการอธิบายคติความเชื่อถูกกระทำผ่านทฤษฎีหลายทฤษฎี หนึ่งในนั้นคือสัญวิทยาที่เชื่อว่าจะใช้เป็นหลักเกณฑ์ทางความคิดในการวิเคราะห์สัญลักษณ์ซึ่งปรากฏในพระแผงไม้ได้

ทฤษฎีสัญวิทยามีรากฐานทางความคิดมาจากทฤษฎีโครงสร้างนิยม (structuralism) มีความเชื่อพื้นฐานว่าโลกประกอบด้วยพื้นฐาน 2 ระดับ คือ 1) **ระดับที่มองเห็น** ประกอบด้วยโครงสร้างระดับพื้นผิว ได้แก่ วัตถุทั้งหลายที่จับต้องได้ กิจกรรม และพฤติกรรมที่สังเกตได้ กับ 2) **ระดับที่มองไม่เห็น** ประกอบด้วยโครงสร้างที่อยู่ลึกกว่าโครงสร้างระดับพื้นผิว ซึ่งถูกจัดระเบียบไว้อย่างดี แม้จะมองไม่เห็นหรือสังเกตไม่ได้แต่มนุษย์ก็สามารถรับรู้ถึงความมีอยู่ของโครงสร้างระดับนี้ได้ จุดเริ่มต้นของทฤษฎีนี้มาจากความคิดของ Ferdinand de Saussure (ค.ศ. 1857-1913) นักวิชาการภาษาศาสตร์ชาวสวิสเซอร์แลนด์ ผู้พัฒนาสาขาของภาษาศาสตร์ที่เรียกว่าภาษาศาสตร์เชิงโครงสร้าง โดยศึกษาตัวบทของเรื่องเล่าเป็นสำคัญ ไม่ให้ความสนใจกับผู้เล่าเรื่อง เพราะเชื่อว่าตัวบทจะทำหน้าที่เพื่อโครงสร้างโดยรวมของความคิดมนุษย์ ไม่ใช่เพื่อสะท้อนความเป็นปัจเจกบุคคลของผู้แต่งในทำนองว่า *ภาษาพูดเรามากกว่าเราพูดภาษา* (ธัญญา สังขพันธานนท์, 2559, น.45-49) แนวคิดของ Saussure ประกอบด้วย 2 แนวคิดหลัก ได้แก่ 1) การจำแนกระหว่างภาษา กับการพูดหรือการใช้ภาษา และ 2) แนวคิดเกี่ยวกับสัญลักษณ์และความหมายของสัญลักษณ์ที่ซ่อนอยู่ในนั้น

สัญญะดังกล่าวไม่ได้เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ เป็นการสร้างขึ้นมาจากมนุษย์ และสร้างขึ้นอย่างไม่มีเหตุผลรวมถึงปราศจากแรงจูงใจในการสร้างสรรค์ด้วย แต่ความหมายของสัญญะหนึ่ง ๆ นั้น จะเกิดขึ้นได้เพราะมีความแตกต่างระหว่างสัญญะต่าง ๆ ภายในโครงสร้างเดียวกัน กล่าวคือ เราจะรู้ความหมายของสัญญะใดก็ต่อเมื่อมีการเปรียบเทียบกับสัญญะอื่น ๆ ที่อยู่โครงสร้างเดียวกัน หากอยู่คนละโครงสร้าง สัญญะที่เหมือนกันก็อาจมีความหมายที่แตกต่างกันได้ ตัวอย่างเช่น พระอุปคุตกับพระบัวเข็มที่มีสัญลักษณ์ของใบบัวประกอบเช่นเดียวกัน แต่เราจะไม่สามารถทราบได้เลยว่า ประติมากรรมองค์ใดเป็นอุปคุตหรือพระบัวเข็ม หากไม่มีการศึกษาเปรียบเทียบองค์ประกอบอื่น ๆ

ความแตกต่างที่เห็นชัดเจนที่สุด คือ ความแตกต่างแบบคู่ตรงข้าม ได้แก่ สีขาวกับสีดำ พระเอกกับผู้ร้าย นางเอกกับนางอิจฉา เป็นต้น ดังนั้นเมื่อมีจุดมุ่งหมายจะแสดงความเก่งกล้าของพระเอกก็ต้องสร้างตัวละครที่ซื่อฉลาดขึ้นควบคู่กันไป เป็นต้น

นอกจาก Saussure ยังมีนักสัญวิทยาคนอื่น ๆ ที่มีบทบาทสำคัญ เช่น Charles Sanders Peirce (ค.ศ. 1839-1914) นักปรัชญาด้านภาษา ชาวอเมริกัน ใช้ตรรกวิทยาเป็นพื้นฐานทางการวิเคราะห์สัญญะมุ่งไปสู่การจัดแบ่งประเภทของสัญญะ มากกว่าชี้ให้เห็นถึงกระบวนการสร้างความหมายของสัญญะ แต่ประเภทสัญญะที่ต่างกันก็มีความหมายที่ต่างกัน (กาญจนา แก้วเทพ, 2555, น.37)

Roland Barthes (ค.ศ. 1915-1980) นักวิพากษ์วรรณกรรม นักทฤษฎีวรรณกรรมและทฤษฎีสังคม นักปรัชญา และนักสัญวิทยาชาวฝรั่งเศส งานของ Roland Barthes แผ่คลุมหลายสาขาวิชาและมีอิทธิพลต่อการพัฒนาสำนักทฤษฎีหลายสำนักรวมถึงโครงสร้างนิยม สัญวิทยา อัตถิภาวนิยม ลัทธิมาร์กซ์ และหลังโครงสร้างนิยม เป็นต้น โดยการประยุกต์และพัฒนาความคิดต่อจาก Saussure และ Peirce (กาญจนา แก้วเทพ, 2555, น.37-41)

George Herbert Mead (ค.ศ. 1863-1931) ชาวอเมริกัน เป็นนักสังคมวิทยา และนักจิตวิทยา มหาวิทยาลัยชิคาโก เป็นหนึ่งในนักปฏิบัติที่มีชื่อเสียง ได้รับการยกย่องว่าเป็นหนึ่งในผู้ก่อตั้งสัญลักษณ์การปฏิสัมพันธ์ (ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร, 2545, น.18)

ในการศึกษาครั้งนี้ใช้แนวคิดของ Charles Sanders Peirce เป็นหลัก โดย Peirce มุ่งที่จะจัดแบ่งประเภทของสัญญะมากกว่าชี้ให้เห็นถึงกระบวนการสร้างความหมายของสัญญะ เขาเสนอความคิดเห็นว่ามีแต่มนุษย์เท่านั้นที่เป็นสัตว์รู้จักสร้างและใช้สัญลักษณ์ การสร้างสัญญะเกิดจากความตั้งใจหรือมีแรงจูงใจ และสร้างขึ้นมาจากเหตุผลบางอย่าง ความเห็นนี้ขัดแย้งกับ Saussure ที่เชื่อว่ามนุษย์สร้างสัญญะขึ้นอย่างไม่มีเหตุผลและปราศจากแรงจูงใจ เนื่องจากไม่มีความสัมพันธ์ที่แน่ชัดระหว่างสัญญะกับความหมายที่สร้างขึ้น นอกจากนี้ Peirce ยังมุ่งเน้นการศึกษาสัญญะไปยังรูปภาพ ทั้งภาพเหมือนหรือภาพถ่าย มากกว่าที่จะเป็นตัวอักษร

สัญญะที่เป็นภาพนั้น สร้างขึ้นมาจากของจริง แต่ภาพประกอบที่สร้างอาจเหมือนหรือไม่เหมือนของจริงก็ได้ แต่ล้วนมีต้นแบบที่เป็นของจริง เช่น อนุสาวรีย์ปั้นมาจากต้นแบบที่เป็นของจริงแต่อนุสาวรีย์ที่ปรากฏ

แล้วจะมีลักษณะเหมือนของจริง หรือไม่เหมือนของจริง หรือเหมือนบางส่วนก็ได้ ด้วยเหตุนี้ งานของ Peirce จึงเป็นการศึกษาช่องว่างระหว่างของจริงกับภาพ โดยนำช่องว่างนั้นมาจัดประเภทของสัญลักษณ์ต่างๆ ไว้ 66 ประเภท แต่ให้ความสนใจอย่างยิ่งกับสัญลักษณ์ 3 ประเภท คือ Icon Index และ Symbol เท่านั้น (กาญจนา แก้วเทพ, 2555, น.37) มีรายละเอียดพอสังเขปดังนี้

รูปแบบเหมือนหรือไอคอน (Iconic mode) หมายถึง รูปแบบที่ใช้ความเหมือนหรือความคล้ายคลึงกับรูปจริงที่ต้องการสื่อสาร เช่น อนุสาวรีย์ พระพุทธรูป พระเยซู ภาพถ่าย ภาพเขียน ลายเส้น เป็นต้น รวมถึงเสียง ทำนอง ท่วงท่า เสียง กลิ่น รส ซึ่งเลียนแบบของจริง โดยการเลียนแบบนั้นไม่จำเป็นต้องเลียนแบบเหมือนของจริงทุกประการ อาจเป็นเพียงมิติใดมิติหนึ่ง แต่สามารถทำหน้าที่เสมือนต้นแบบจริง

รูปแบบบ่งชี้หรือดัชนี (Indexical mode) หมายถึง รูปแบบที่ทำหน้าที่บ่งชี้สิ่งหรือปรากฏการณ์บางอย่าง เช่น เข็มนาฬิกา เงาแดด เป็นเครื่องบ่งชี้เวลา ดัชนีตลาดหุ้นเป็นเครื่องบ่งชี้ราคาของบริษัทจดทะเบียนในตลาดหลักทรัพย์ เป็นต้น ทั้งนี้รูปแบบบ่งชี้ต่างจากรูปแบบเหมือน ตรงที่รูปแบบบ่งชี้เป็นสิ่งที่มีความหมายอยู่จริง แต่รูปแบบเหมือนหรือไอคอน อาจเป็นแบบเสมือนของสิ่งที่ไม่ได้อยู่จริงก็ได้ เช่น ภาพวาดมนุษย์ต่างดาว เป็นต้น และรูปแบบบ่งชี้ไม่อาศัยความเหมือน แต่อาศัยความเกี่ยวเนื่องบางอย่าง จำเป็นต้องอาศัยการตีความหรือความรู้ความเข้าใจเป็นการเฉพาะ เช่น การเดินของชีพจร ความดัน อุณหภูมิร่างกาย เป็นต้น บ่งชี้อาการไข้ ซึ่งต้องอาศัยการตีความของแพทย์ เป็นต้น

รูปแบบสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ (Sign, Symbol) หมายถึง รูปแบบที่ใช้สื่อความหมายที่ปกติไม่เกี่ยวกับตัวมันเองเลย เช่น สีดำเป็นสัญลักษณ์ของการไว้ทุกข์ โดยตัวมันเองไม่เกี่ยวข้องกับความทุกข์อย่างใดเลย และในอดีต คนไทยก็ไม่ได้ถือว่าสีดำเป็นสีไว้ทุกข์เช่นกัน หรือแมวดำที่เรียกว่าแมวโกนจาที่มีขนสีดำทั้งลำตัวก็เป็นแมวมงคลประเภทหนึ่งตามความเชื่อของคนไทยในอดีต หรือสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ เป็นต้น เป็นสัญลักษณ์ภาพประกอบที่เกิดจากข้อตกลงกันของคนในสังคม โดยไม่มีความคล้ายคลึงหรือความมีเหตุผลเข้ามาเกี่ยวข้อง ฉะนั้นรูปแบบสัญลักษณ์จึงมีปัจจัยด้านวัฒนธรรมของแต่ละสังคมเข้ามาเกี่ยวข้องอย่างมาก โดยสัญลักษณ์ในลักษณะอื่นที่พบ เช่น รูปแบบเครื่องหมายหรือป้าย (Signic mode) หมายถึง เครื่องมือสื่อสารที่มีลักษณะเป็นป้าย สัญลักษณ์ เครื่องหมาย ที่ไม่ใช่ถ้อยคำหรือคำศัพท์ต่างๆ ในภาษา เช่น ป้าย โลโก้ สินค้า โลโก้ร้าน เครื่องหมายลูกเสือ เครื่องหมายเดินรถ เครื่องหมายห้ามสูบบุหรี่ เป็นต้น เครื่องหมายเหล่านี้ อาจเริ่มรับรู้กันเฉพาะกลุ่ม ต่อมาก็ขยายเป็นที่เข้าใจของคนโดยทั่วไป (ธีรยุทธ บุญมี, 2551, น.56-60.)

สำหรับการศึกษาคำนี้ ได้นำแนวคิดของ Peirce ที่อธิบายสัญลักษณ์ทั้ง 3 ประเภท คือ Icon Index และ Symbol มาวิเคราะห์พระแสงไม้ในจังหวัดลำปาง ซึ่งเชื่อว่าสามารถวิเคราะห์ความหมายที่ซ่อนอยู่ในพระแสงไม้ได้เป็นอย่างดี

5. ผลการวิจัย

5.1. รูปแบบพระแสงไม้ในจังหวัดลำปาง

จากการสำรวจพระแสงไม้ในล้านนา พบพระแสงไม้ในล้านนาจำนวน 300 แสง ในจำนวนนี้มีจารึก 60 แสง สำหรับในจังหวัดลำปางพบพระแสงไม้จำนวน 69 แสง มีจารึก 16 แสง สามารถจัดแบ่งได้ตามรูปแบบ ชู่มในงานช่างไทยโบราณ โดยพบเป็นพระแสงไม้ชู่มทรงปราสาทมากที่สุด มีรายละเอียดดังนี้

พระแสงไม้รูปแบบชู่มทรงปราสาท มีทั้งหมด 14 แสง ประกอบด้วย วัดพระธาตุลำปางหลวง 2 แสง วัดเวียง จำนวน 1 แสง วัดพระแก้วดอนเต้าสุชาดาราม จำนวน 4 แสง วัดปงสนุกเหนือ 6 แสง และวัดพระธาตุเสด็จ 1 แสง โดยชู่มทรงปราสาทเป็นการจำลองรูปทรงและองค์ประกอบของอาคารประเภทปราสาทผ่านแบบแผนการใช้ชู่มทรงบรรพ์แกลงที่เทินเครื่องยอดชนิดต่างๆ เช่น ยอดมณฑป ยอดมงกุฏ ยอดปราง เป็นต้น โดยคำว่าปราสาทหมายถึงเรือนซ้อนชั้น

ตัวอย่างพระแสงไม้ชู่มทรงปราสาทที่งดงาม ได้แก่ พระแสงไม้ในวัดพระธาตุลำปางหลวง ที่แสงไม้มีความงดงามและโดดเด่นมาก ประดับพระพิมพ์และแต่งลวดลายทั้งด้านหน้าและด้านหลัง ลักษณะแสงไม้เป็นแผ่นไม้สี่เหลี่ยมผืนผ้าตั้งสูงชัน ฐานเป็นโครงสร้างของชู่มทรงปราสาทที่เรียงลดหลั่นกันขึ้นไป 3 ชั้นอย่างชัดเจน ในส่วนด้านหน้า ชั้นล่างสุดที่มีพื้นที่มากที่สุด ประดับพระพิมพ์ 20 องค์ ปราสาทซ้อนชั้น 2 ชั้น ประดับพระพิมพ์เป็นแถวเรียงเป็นชั้นทั้งในส่วนตอนกลางและส่วนยอดปราสาทที่ซ้อนชั้น ยอดเรียวยาว ปลายยอดเป็นดอกบัวตูม ส่วนด้านหลังเป็นการเขียนลายคำรูปพระพุทธรูปประทับยืนในชู่ม พระบาทหันไปด้านข้างทั้งสอง พระบาท ขนาบข้างด้วยฉัตรที่สูงชันเหนือพระเศียร ในปราสาทชั้นซ้อนเขียนลายคำรูปพระพุทธรูปประทับนั่ง ประทับฉัตรทั้ง 2 ข้าง และลายคำรูปเจดีย์ในปราสาทชั้นซ้อนบนสุด ส่วนฐานพระแสงไม้เป็นฐานบัวสูงที่เว้า ส่วนท้องไม้เข้าด้านใน รั้วด้วยฐานบัวคว่ำเดี่ยวๆ ที่แผ่ออกด้านข้าง มีจารึกที่ฐานระบूपี่ที่สร้าง พ.ศ. 2285



ภาพประกอบที่ 1

แสงไม้แบบชู่มทรงปราสาท ด้านหน้า-ด้านหลัง

พระแสงไม้วัดพระธาตุลำปางหลวง

ที่มา: ศิริศักดิ์ อภิศักดิ์มนตรี

พระแผงไม้ในพิพิธภัณฑวัดพระแก้วดอนเต้าสุชาดารามจำนวนหนึ่ง ได้แสดงเอกลักษณ์ของงานช่างฝีมือลำปาง ปรากฏในรูปแบบของพระแผงไม้ที่มียอดเป็นปราสาทจำลองซ้อนชั้น แผงไม้รูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าตั้งขึ้น มีเสาซุ้มรับกรอบซุ้มแบบซุ้มหน้านาง เหนือขึ้นเป็นชั้นปราสาท ยอดดอกบัวตูม ลักษณะพระแผงไม้อีกแบบหนึ่งมีชั้นซ้อนปราสาทแบบฐานบัวที่มีบัวคว่ำขนาดใหญ่ซ้อนลดหลั่นกัน 2 ชั้น ภายในประดับพระพิมพ์เต็มพื้นที่ มักใช้ลวดบัวในการแบ่งพื้นที่ประดับพระพิมพ์แต่ละแถว



ภาพประกอบที่ 2

แผงไม้แบบซุ้มทรงปราสาท พระแผงไม้ในพิพิธภัณฑวัดพระแก้วดอนเต้าสุชาดาราม
ที่มา: ศิริศักดิ์ อภิศักดิ์มนตรี

ที่วัดปงสนุกเหนือ แสดงรูปแบบพระแผงไม้ทรงซุ้มปราสาทอีกลักษณะหนึ่ง ที่ย่อส่วนของแผงไม้นำมาซ้อนชั้นลดหลั่นกันไป 2 ชั้น ต่อด้วยปล้องไฉนและปลียอด นอกจากนี้ในวิหารพระเจ้าพันตน ที่วัดปงสนุกเหนือ ยังประดับพระแผงไม้ซุ้มทรงปราสาทที่คอสอง ลักษณะการซ้อนชั้นเตี้ย ๆ ที่เกิดจากการย่อส่วนแผงไม้เพียงชั้นเดียว ลักษณะที่ต่างออกไปอีกแบบหนึ่งคือพระแผงไม้วัดพระธาตุเสด็จ ที่มีการซ้อนชั้นเตี้ย ๆ บนแผงไม้ซุ้มกรอบหน้านาง



ภาพประกอบที่ 3

พระแผงไม้แบบซุ้มทรงปราสาท
วัดปงสนุกเหนือ และวัดพระธาตุเสด็จ
ที่มา: ศิริศักดิ์ อภิศักดิ์มนตรี

พระแผงไม้รูปแบบซุ้มทรงบรรพท์แถลง พบจำนวน 13 แผง แบ่งเป็นพระแผงไม้วัดพระธาตุลำปางหลวง 3 แผง วัดเวียง จำนวน 5 แผง วัดอุ้มลอง 2 แผง วัดพระแก้วดอนเต้าสุชาดาราม 2 แผง และวัดม่อนศิรี 1 แผง (สูญหายแล้ว) โดยซุ้มทรงบรรพท์แถลง คือ ซุ้มที่ส่วนยอดเป็นหน้าจั่วรูปทรงกลีบบัว ซึ่งตกแต่งด้วยชุด

เครื่องลายองและลวดลายประดับหน้าบัน ในขณะที่ส่วนตอนกลางเป็นแผ่นไม้มีเสาชุ้ม คำว่าบรรพ์ แลลงนั้น โบราณหมายถึงมุขจั่วเล็ก ๆ ตกแต่งชั้นบัวของกำแพงหรืออาคาร อย่างที่เรียกว่าชุ้มรังไก่ ในเชิงช่าง ไทยนำไปใช้เรียกเครื่องประดับที่อยู่บนส่วนอาคารประเภทเครื่องยอดต่าง ๆ เป็นรูปแบบที่พบเห็นได้ทั่วไป

พระแผงไม้ในพิพิธภัณฑวัดเวียงจำนวนมาก มีลักษณะเป็นชุ้มบรรพ์แลลง ส่วนตอนกลางประกอบด้วย โครงสร้างเสาชุ้ม เสาแอนโค้งในตอนกลางเล็กน้อย รับกรอบชุ้มที่มีใบระกา ปลายชุ้มแต่งตัวหงา พระแผงไม้ บางแผงก็แสดงโครงสร้างของแผงไม้อย่างเรียบง่าย ไม่มีเกาะแกะสลัก แต่จะประดับพระพิมพ์เต็มพื้นที่โดยไม คั่นด้วยลวดบัว ตัวอย่างพระแผงไม้ชุ้มบรรพ์แลลงที่งดงามเก็บรักษาไว้ในวัดพระธาตุลำปางหลวง แสดงความ สมบูรณ์ของรูปแบบพระแผงไม้ชุ้มบรรพ์แลลง



ภาพประกอบที่ 4

พระแผงไม้แบบชุ้มทรงบรรพ์แลลง

ในพิพิธภัณฑวัดเวียง และวัดพระธาตุลำปางหลวง

ที่มา: ศิริศักดิ์ อภิศักดิ์มนตรี

พระแผงไม้ชุ้มทรงกรอบชุ้ม พบ 11 แผง ได้แก่ พระแผงไม้ในวัดป่ากล้วย 1 แผง วัดพระธาตุลำปาง หลวง 2 แผง พระแผงไม้วัดป่าต้นกุ่มกาม 6 แผง และพระแผงไม้วัดเขาแก้ว 2 แผง

ชุ้มในลักษณะนี้เป็นชุ้มชนิดที่ทำลวดลายประดับโดยรอบในลักษณะกรอบเช็ดหน้า อันได้แรงบันดาลใจจากงานฝีมือจำพวกกรอบหรือ Frame ของชาวตะวันตก โดยเฉพาะงานแบบ Victorian ของอังกฤษ ในองค์ประกอบไม่มีเสาชุ้มและฐานชุ้มอย่างชุ้มพระพุทธรูป มีการสันนิษฐานว่างานกรอบดังกล่าวเข้าสู่สยาม ในสมัยพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 3 (พ.ศ.2331-2394) เป็นต้นมา งานเหล่านี้มักจะตกแต่ง ยอดชุ้มเป็นรูปกรวยแหลม ตกแต่งขอบด้วยกระบวนดอกและใบต่างๆ อย่างลายฝรั่งหรือจีน จึงเรียกอีกอย่าง ว่าชุ้มอย่างเทศ ตัวอย่างชุ้มทรงกรอบชุ้มพบเห็นได้ในกรอบประตูหน้าต่างวิหารสมัยต้นรัตนโกสินทร์ เช่น กรอบประตูพระอุโบสถวัดมหรณพาราม กรุงเทพฯ กรอบประตูพระอุโบสถวัดราชโอรส ธนบุรี เป็นต้น ด้วยเหตุนี้พระแผงไม้ที่มีลักษณะกรอบชุ้ม จึงได้รับอิทธิพลจากรัตนโกสินทร์ในปลายพุทธศตวรรษที่ 24 หรือ ต้นพุทธศตวรรษที่ 25 เป็นต้นไป

ความเป็นกรอบชุ้มแสดงให้เห็นชัดเจนในพระแผงไม้วัดป่ากล้วย ที่ส่วนตอนกลางเป็นแผ่นไม้สี่เหลี่ยม ตั้งขึ้น ไม่มีเสาชุ้มแต่ทำเป็นกรอบสี่เหลี่ยมแทน ส่วนยอดเป็นงานแกะสลักไม้ในโครงสร้างรูปสามเหลี่ยมลักษณะ กรอบชุ้ม ปลายกรอบชุ้มเป็นนาค ลำตัวนาคเกี่ยวกระหวัดกันขึ้นไปสู่ยอด โดยตอนกลางแกะดอกไม้ขนาดใหญ่ ภายในประดับพระพิมพ์ปูนเงินขนาดใหญ่จำนวน 1 องค์ ลักษณะเช่นนี้เป็นเช่นเดียวกับพระแผงไม้ในพิพิธภัณฑ

วัดเชียงใหม่ และในภูมิภาคเจ้าอาวาสวัดพันแหวน จังหวัดเชียงใหม่ ความเป็นกรอบซุ้มยังแสดงไว้ในอีกลักษณะหนึ่งที่เป็นกรอบสี่เหลี่ยมผืนผ้าขนาดใหญ่ ประดับอยู่ในวิหาร เช่น ในวิหารพระพุทธ วัดพระธาตุลำปางหลวง วัดป่าต้นกุ่มกาม และวัดเขาแก้ว เป็นต้น



ภาพประกอบที่ 5
พระแผงไม้แบบซุ้มกรอบซุ้ม
วัดป่ากล้วย วัดป่าต้นกุ่มกาม
ที่มา: ศิริศักดิ์ อภิศักดิ์มนตรี

พระแผงไม้ซุ้มหน้านาง พบจำนวน 8 แผง ได้แก่ พระแผงไม้วัดพระธาตุลำปางหลวง จำนวน 2 แผง พระแผงไม้ในพิพิธภัณฑสถานวัดพระแก้วดอนเต้าสุชาดาราม 1 แผง พระแผงไม้วัดปงสนุกเหนือ 2 แผง และพระแผงไม้วัดพระธาตุเสด็จ จำนวน 3 แผง

ซุ้มหน้านาง คือ การจำลองกระบังหน้าสตรี โดดเด่นอยู่ที่กรอบบนซึ่งบิดเป็นรูปโค้งที่มีปลายยอดแหลม ในขณะที่กรอบล่างกลับเบียดเป็นเส้นให้ลือไปตามโครงโอบอ้อมอันโค้งงามของสตรี บางครั้งเรียก อุณหิส หรือ กรอบหน้า หรือมงกุฎ หรือเครื่องประดับหน้าผาก

พระแผงไม้ที่วัดพระธาตุลำปางหลวงจำนวนหนึ่ง พบเป็นลักษณะซุ้มหน้านาง มี 2 ลักษณะ คือปรากฏการทำซุ้มหน้านางอยู่ในส่วนตอนกลางของแผ่นไม้ ทำหน้าที่แยกระหว่างพื้นที่ตอนกลางและกรอบซุ้มตอนบน โดยส่วนเหนือกรอบหน้านางเป็นกรอบซุ้มโค้งปลายซุ้มแต่งตัวเหงา ไม่มีใบระกา และซุ้มหน้านางปรากฏในส่วนกรอบซุ้ม โดยส่วนตอนกลางประกอบด้วยเสาซุ้ม เหนือเสาซุ้มเป็นกรอบซุ้มหน้านาง ปลายกรอบซุ้มเป็นตัวเหงา มีใบระกา ความเป็นกรอบซุ้มหน้านางนี้บางครั้งก็แสดงเพียงเล็กน้อยด้วยลวดลายดอกไม้เช่นพระแผงไม้วัดปงสนุกเหนือ บางครั้งก็แสดงไว้อย่างเด่นชัดเช่นพระแผงไม้ที่วัดพระแก้วดอนเต้า



ภาพประกอบที่ 6
พระแผงไม้แบบซุ้มทรงหน้านาง
พระแผงไม้วัดพระธาตุลำปางหลวง
พระแก้วดอนเต้า วัดปงสนุกเหนือ
ที่มา: ศิริศักดิ์ อภิศักดิ์มนตรี

พระแผงไม้ทรงซุ้มหน้านางที่น่าสนใจ อยู่ในพิพิธภัณฑวัดพระธาตุเสด็จที่แสดงความสมบูรณ์ของรูปแบบพระแผงไม้นี้ แผงไม้ส่วนตอนกลางประกอบด้วยเสาซุ้ม แบ่งพื้นที่เป็น 2 ส่วนด้วยทับหลัง เหนือทับหลังเป็นกรอบซุ้ม ปลายกรอบซุ้มเป็นตัวหงา มีใบระกา ภายในกรอบซุ้มแกะสลักลวดลายเครือเถาที่มีดอกไม้ขนาดใหญ่ในตอนกลาง มีทั้งที่ประดับพระพิมพ์อย่างเดียว และประดับพระพุทธรูปร่วมกับพระพิมพ์



ภาพประกอบที่ 7

พระแผงไม้แบบซุ้มทรงหน้านาง
พระแผงไม้วัดพระธาตุเสด็จ
ที่มา: ศิริศักดิ์ อภิศักดิ์มนตรี

พระแผงไม้ซุ้มทรงวิมาน มีจำนวน 1 แผง ได้แก่ พระแผงไม้ในพิพิธภัณฑวัดอุ้มลอง เป็นการจำลองรูปแบบวิมานผ่านการออกแบบซุ้มที่มียอดแหลมเหมือนอย่าง**บ้านลม**

นอกจากซุ้มตามแบบงานซุ้มของช่างไทยแล้ว ยังมีซุ้มที่มีลักษณะต่างออกไป เรียกว่า**ซุ้มทรงเบ็ดเตล็ด** ประกอบด้วย **กรอบซุ้มนาค** มี 3 แผง พบในวัดพระธาตุลำปางหลวง 1 แผง วัดปงสนุกเหนือ 2 แผง โดยสร้างสรรค์ขึ้นใหม่ 1 แผง **กรอบกลีบบัว** พบจำนวน 10 แผง ได้แก่ พระแผงไม้วัดพระธาตุลำปางหลวง 3 แผง วัดเวียง 4 แผง วัดอุ้มลอง 1 แผง และวัดปงสนุกเหนือ 2 แผง **กรอบโค้งมน** พบจำนวน 4 แผง ได้แก่ วัดพระธาตุลำปางหลวง 2 แผง วัดพระแก้วดอนเต้าสุชาดาราม 1 วัดเขาแก้ว 1 **รูปทรงสามเหลี่ยม** พบจำนวน 2 แผง ที่วัดพระธาตุเสด็จกับวัดพระแก้วดอนเต้าสุชาดาราม ทั้งสองแบบมีรูปแบบเดียวกัน **รูปทรงสี่เหลี่ยม** พบจำนวน 1 แผง ที่วัดพระธาตุลำปางหลวง 1 แผง และ **พระแผงไม้รูปทรงอิสระ** พบ 2 แผง ที่วัดเขาแก้วกับวัดไหลหิน ลักษณะที่ต่างออกไปนี้ แสดงความหลากหลายของฝีมือช่างในจังหวัดลำปาง มีความสัมพันธ์กับชาติพันธุ์ต่างๆ เช่น พระแผงไม้วัดไหลหินที่มีลักษณะแปลกตาเป็นงานฝีมือของช่างไทลื้อ หรือพระแผงไม้ในรูปทรงสามเหลี่ยมเคยปรากฏในรูปแบบพระพิมพ์ที่พบในกรุวัดราชบูรณะ จังหวัดอยุธยา เป็นต้น



ภาพประกอบที่ 8

พระแผงไม้แบบกรอบนาควัดปงสนุกเหนือ พระแผงไม้แบบทรงกลีบบัววัดพระธาตุลำปางหลวง พระแผงไม้ทรงสามเหลี่ยมวัดพระธาตุเสด็จ พระแผงไม้ทรงอิสระ วัดไหลหินและวัดเขาแก้ว ที่มา: ศิริศักดิ์ อภิศักดิ์มนตรี

5.2) จารึกบนพระแผงไม้ในจังหวัดลำปาง

พระแผงไม้ทั้ง 69 แผง มีจารึก 16 แผง ส่วนใหญ่จารึกด้วยอักษรธรรมล้านนา มีบางแผงจารึกด้วยอักษรไทย ภาษาไทย ปวิวรรตโดยนางสาวกิริณา ลี และชันนะ ปิ่นเงิน เฉพาะจารึกวัดพระธาตุลำปางหลวง มีรายละเอียดดังนี้

1) พระแผงไม้วัดพระธาตุลำปางหลวง ซุ้มทรงปราสาท มีจารึก 2 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 มีข้อความดังนี้ จุฑชกกพัทธะได้ 1104 ตัว ปีเต่าเส็ด เดือนกัตติกา จุฑัสสกาปักกะ เม็ง 7 ไทยเป็กใจ จันทจรยุดติ กับด้วยฤกษ์ ..ตัวถ้วน 27 แล สารเจ้าสุรินทป-

ส่วนที่ 2 มีข้อความดังนี้ ญโญ สารเจ้าอุดม สารุณณวันแล ทั้งศิษย์ชุตุน แลครุอุปภูฎาก ชูผู้หญิงชาย เป็นมูลศาสนา ชูคน เพื่อประโยชน์ยังโลกุตรธรรมแด่ฯ

2) พระแผงไม้วัดพระธาตุลำปางหลวง ซุ้มทรงบรรพตแลลง

ศักราชได้ 1013 ตัว (พ.ศ. 2194) ปีรวงเหมา เดือน 12 ออก 2 ค่ำ 6 วัน 4 เจ้ามทานาม ผัวเมียเป็นเค้าสัทธา ได้สร้างพระพุทธรเจ้า 29 องค์นี้แล นับบุญเจ้าทั้งหลายรวมได้ 310 เงินแล ด้วยผลบุญอันนี้ หื้อข้าได้เป็นทนต์สาวกพระพุทธรเจ้าอันจักมาภายหน้านี้ อย่าคลาดอย่าคลาแก้ข้าเทอ

3) พระแผงไม้ในพิพิธภัณฑวัดเวียง ซุ้มทรงบรรพตแลลง

อักษรธรรมล้านนา อ่านได้ดังนี้ สกรชได้ 1224 ตัว (พ.ศ. 2405) ปลี... เส็ด ธา ทสริยาเปนเค้ากับพ่อแท้เจ้าคี่...สัทธา ย่าแก้ว คี่แปงสัทธาพื่อใจ คน 1 ปุหนานธัมมะช 1 ย่าทิบ คน 1 ย่าธา คน 1 ย่าทิบ คน 1 ย่าธา คน 1... เข้าหู ชูมนี่เป็นมูลสัทธา ทั้งมวล อันได้สร้างยี่พระพุทธรูป นิ ขอหื้ออนาบุญรายแผ่กว้างไพเทวบุตรแลเทวดา อินทา พรหม คุด ไชย...แลธอณิ หื้อข้าไพรอดใน.....รี นิพพากวนั้นแท้แลแต่เทอะ

4) พระแผงไม้ในพิพิธภัณฑวัดเวียง ซุ้มทรงบรรพตแลลง

อักษรธรรมล้านนา อ่านได้ดังนี้ย..... เปนเกล้า เปนพล.....แลลูกเต้า ชูคน คี่ได้ยเปนเกล้าเปน.....แล..... นั้นมีมาทั้ง 8.....พระขระฯนานจันทรส..... มส..... ชแลดวงนึ่ง..... อัน สุข ภ..... สร้างยังพุทธรูปเจ้า มี ท สมัย..... หื้อเปนที่ไหว้ เก..... คนแลเทวดา ทั้งหลาย..... ขอ จุง.....

5) พระแผงไม้วัดพระธาตุลำปางหลวง ซุ้มหน้านาง

จุลศักราชได้ 1171 ตัว ในมะโรงฉนำ กัมโพชขอมพิสัย เข้ามาในวัสสานอตุ กฤษมมา(ส) ศุกล ปักษ์ วัฒนธรมี พุทธาวร โถง ไทยภาษาว่า ปักดใส่ เดือน 8 (๖) มังวัน 4 ไทย รวงเป้า ปฐมมูลสัทธา หมายมี ครุบา เป็นเค้า แลสิกเจ้าชุตุน ก็เป็นสัทธา เรียงนั้นมา ผู้ข้าทั้งหลายหมายมีเจ้าแก้วเมืองคุงเป็นเค้าเป็นประธานก็เป็นสัทธา จึงจัก สร้างยังพุทธรูปพิมพเจ้า เพื่อหื้อเป็นที่ไหว้แลบูชาตราบ 5,000 พระวัสสา

6) พระแสงไม้วัดพระธาตุลำปางหลวง ชุ่มหน้านาง

จุลศักราชได้ 1183 ตัว ปีรวงไส้ มหาสัทธาชื่อว่า ปุทธิพย์ กับภริยาชื่อว่ายาปาน กับทั้งลูกเต้าหลาน
เหลนชุกคน ขอจูงหื้อปกตูปนีสัยประใจแก่ข้าแด่ ขนานน (น) ทิยะเป็นผู้ลิขิต ลายมือบ่งามแลเจ้า พออย่าตี
ข้าพรอง

7) พระแสงไม้วัดปงสนุกเหนือ ชุ่มหน้านาง

ข้าพเจ้าพระมหานรากร ญาณกุโร วัดพระสิงห์ฯ เชียงใหม่ ครอบครัวยุติธรรม และไชยป้อม จังหวัดแพร่
คุณนอร์ เดชอังกูร ขอน้อมถวายพระแสงนี้ไว้กับวัดปงสนุกเหนือ จังหวัดลำปาง

8) พระแสงไม้วัดปงสนุกเหนือ กรอบชุ่มรูปนาค

สกราชได้ 1272 ตัว (พ.ศ. 2453) ปลีกดเสช เตอรียี ออก คำนึง เมงวัน 4 ไทย ร้วงไส้ ปถมมูลทัทธา
แม่หน้อย เปนเกล้า และพี่น้อง กับด้วยลูก เต้าชูผู้ชุกคน พากันได้สร้าง พระเจ้า ชาว 8 พระองค์ (28) ไร่ย้าชู
สาสนา 5,000 ภาวสา เปนที่ไหว้แก่คนและเทวดาทังหลาย ผู้ข้าขอจูงหื้อเปน มัคคผละแก่ผู้ข้าทังหลาย คือว่า
โลกีย โลกุตตล สัมปัตตีสุกข์ มีมหานิพพาน เจ้าเปนยอดเที่ยงแท้ดีหลีเตอะ

9) พระแสงไม้วัดปงสนุกเหนือ กรอบชุ่มรูปนาค

เจ้าพิภพ ณ จังหวัดลำปาง คุณแม่มาลี ณ จังหวัดลำปาง พร้อมบุตรธิดา ถวายวัดปงสนุก (ด้านเหนือ)
เพื่ออุทิศส่วนกุศลให้เจ้าพ่อเอ็นดู (นิยม ณ จังหวัดลำปาง) เจ้าแม่สงวน ณ จังหวัดลำปาง และคุณพ่อชุ่มใช้- คุณ
แม่เล็ก สุรพิณ

10) พระแสงไม้วัดพระธาตุลำปางหลวง กรอบกลีบบัว

พ.ศ.2345 สร้างพระบฏไม้ ลงรักปิดทอง (อักษรลบเลื่อน)

11) พระแสงไม้วัดปงสนุกเหนือ กรอบกลีบบัว

จุลศักราชได้ 1382 ตัวปลีกดใจไทยกาบ.เตอรียี ออก 3 คำ หมายถึง สมณสัทธาแลมุลลสัทธา ดั่งหนพายโน แล
พายนอก พายโนหมายถึงสมณสัทธา พระหน้อย นรุตตโม รักษาการเจ้าอาวาสวัดปงสนุกเหนือ เปนเกล้า
หนพายนอก หมายถึงมุลลสัทธา นายกิตติโชค สาครมณีทรัพย์ นายสิทธิพงษ์ แสนเก่ง แลนายอาทิตย์ สุปินะ
ได้ร่วมกันริสสนาแปงสร้างยังแวงพระพิมพ์นี้ไว้ค้าชูโชตกะสาสนาพระพุทเจ้าไว้ 5000 พระวัสสา トラบเสี้ยง
อายุไม้แล แลชั้นดีแปงแวงพระพิมพ์นี้ ผู้ข้าทังหลายขอผาทนาหื้อมั่งมียังสัมปัตติ แลหื้อได้เถิงยังเมืองฟ้า เวียง
แก้วเนรพานแลหื้อผู้ข้าทังหลายได้เถิงสุขสามประการ มีนิพพานเปนยอดจิมเทอะ นิพพานปัจจโยโหดโนนิจจ
ธวั ธวั... แท้ดีหลีจิมแต่เทอะ

12) พระแสงไม้วัดปงสนุกเหนือ กรอบกลีบบัว

ที่ระลึกในงานทำบุญฉลองตานวิหาร วัดลำปางกลางตะวันออก สัษฐาผู้สร้างพระภิมนี้ นายกิตติโชค สาคร
มณีทรัพย์ นายธนกร โสจิวัจน์ ส้างถวายตาน 5000 พระวัสสา 18 กุมภาพันธ์ 2566

13) พระแสงไม้วัดพระธาตุลำปางหลวง กรอบโค้งมน

จุทสกพทะ 1 (1) 34 ตัว ปีเต่าสี่ เดือน . . . คำ พร้า ได้วันจันทร์ ไทยรวายใจ . สัทธาเจ้าชานานคุณสอน เป็นเค้า เป็นประ (ธ) านแ (ล) ภริยาลูกเต้าแลพี่น้องชุกนก็ได้เป็นมูลสัทธา ได้ (เ)เต่งสร้างยังพุทธรูปพระพิมพ์เจ้า ไว้ให้บูชา แก่คนแลเทวดาทังหลาย ขอหื้อสมย้งคำมกคำปรารธนาแดหลี มหาบุญ . . ลิเจ้าทังหลาย ได้มาแก . . ทิศต่าง (๗) จุงอนุโมทนา ชุกนแต่เทอะ ทานภายในมีสาธูเจ้าศรีวิไชย สิ(สสาณ)สิกชุกนแล (สา) (ธ) เจ้าเมธา ก็เป็นมูลสัทธาแลปุ่น้อย ปัญญาผัวเมียแล . สัทธา . . บุญ . . . ชุกน ได้สร้างพระเจ้า 17 องค์

14) พระแสงไม้วัดพระธาตุลำปางหลวง กรอบโค้งมน

จุลศักราชได้ 1271 ตัว (พ.ศ. 2452) ปีกัดเร้า เดือนยี่เพ็งเม้งวัน 7 ไทยดบใส่ มูลลสัทธาหมายมีลุง....

15) วัดพระธาตุเสด็จ กรอบสามเหลี่ยม

ศรัทธาพ่อหนานแก้ว ปงปัญญา เป็นต้น พร้อมด้วยลูกหลานทุกคน ได้สร้างพระพุทธรูปเจ้าเกษรไว้ในพระพุทธรศาสนา วัดพระธาตุเสด็จ พ.ศ. 2503 ขอให้พ้นจากกองทุกข์ในภพทั้งสาม ขอให้เป็นมรรคผลตลอดถึงนิพพานเทอญ นิพานปัจจโยโหนตุโนนิจจ

16) วัดพระธาตุลำปางหลวง กรอบสี่เหลี่ยมประดับในวิหารพระพุทธรูป

พทะ (ได้) 1149 ตัว ปีเม็ด เสด็จเข้ามาในเหมันตฤดู เดือน 3 ออก 7 คำ พร้าได้วันอาทิตย์ ไทยรวงเม็ด ยามตูดซ้ายแล้ว มูลสัทธา พี่น้อยทวะติดกับด้วยภริยา ลูกเต้าพี่น้องชุกน จึงจักได้สร้างพุทธรูปเจ้า มีพันตนเพื่อปรารธนาเอาสุข 3 ประการ (นิ) พพานเจ้าเป็นที่แล้ว ข้าได้แล้วจักอุทิศส่วนบุญอันนี้ไปรอดยังสรรพสัตว์ทังหลาย ตัวใหญ่ตัวน้อย มีพระยาอินทร์ พรหม ยมราชท้าวทังสี่แลเทพดาอันรักษาศาสนาที่นี้ จุงอนุโมทนาดีหลี ขอนาบุญอันนี้ไปรอดญาติพ่อแม่ มีครุบา เป็นต้น มนุสสขบชุงโซทนา จากจาริกสามารถวิเคราะห์อายุและผู้สร้างได้ดังนี้

5.2.1) อายุสมัย

พระแสงไม้ที่เก่าที่สุด พบในจังหวัดลำปาง ได้แก่ พระแสงไม้วัดพระธาตุลำปางหลวง ชุ่มทรงบรรพ์ แถลง สร้าง พ.ศ. 2194

พระแสงไม้ในพุทธศตวรรษที่ 23 พบจำนวน 1 แฉง ได้แก่ พระแสงไม้วัดพระธาตุลำปางหลวง ชุ่มทรงปราสาท สร้าง พ.ศ. 2285

พระแสงไม้ในพุทธศตวรรษที่ 24 พบจำนวน 4 แฉง ได้แก่ พระแสงไม้วัดพระธาตุลำปางหลวง กรอบโค้งมน สร้าง พ.ศ. 2315 พระแสงไม้วัดพระธาตุลำปางหลวง กรอบกลีบบัว สร้าง พ.ศ. 2345 พระแสงไม้วัดพระธาตุลำปางหลวง ชุ่มหน้านาง สร้าง พ.ศ. 2352 และพระแสงไม้วัดพระธาตุลำปางหลวง ชุ่มหน้านาง สร้าง พ.ศ. 2364

พระแสงไม้ในพุทธศตวรรษที่ 25 พบจำนวน 3 แฉง ได้แก่ พระแสงไม้ในพิพิธภัณฑวัดเวียง ชุ่มทรงบรรพ์แลง สร้าง พ.ศ. 2405 พระแสงไม้วัดพระธาตุลำปางหลวง กรอบโค้งมน สร้าง พ.ศ. 2452 และพระแสงไม้วัดปงสนุกเหนือ กรอบชุ้มรูปนาค สร้าง พ.ศ. 2453

พระแสงไม้ในพุทธศตวรรษที่ 26 พบจำนวน 5 แฉง ได้แก่ พระแสงไม้วัดพระธาตุเสด็จ กรอบสามเหลี่ยม สร้าง พ.ศ. 2503 พระแสงไม้วัดปงสนุกเหนือ ชุ่มหน้านาง สร้าง พ.ศ. 2563-2566? พระแสงไม้วัดปงสนุกเหนือ กรอบชุ้มรูปนาค สร้าง พ.ศ. 2563- 2566? พระแสงไม้วัดปงสนุกเหนือ กรอบกลีบบัว สร้าง พ.ศ. 2563 พระแสงไม้วัดปงสนุกเหนือ กรอบกลีบบัว สร้าง พ.ศ. 2566

ด้วยเหตุนี้ การสร้างสรรค์พระแสงไม้ในจังหวัดลำปาง มีหลักฐานการสร้างมาตั้งแต่ต้นพุทธศตวรรษที่ 22 และมีการสร้างสรรค์ต่อกันมาจนถึงพุทธศตวรรษที่ 26 โดยพระแสงไม้จำนวนมากเก็บรักษาไว้ที่วัดพระธาตุลำปางหลวง

5.2.2) ผู้สร้าง

เมื่อพิจารณาจารึกทั้ง 16 หลัก พบรายนามผู้สร้าง ดังนี้

เจ้ามทานามและภริยา เป็นผู้สร้างพระแสงไม้ถวายไว้ที่วัดพระธาตุลำปางหลวง เมื่อ พ.ศ. 2194 (จ.ศ. 1013) ซึ่งเป็นสมัยที่พม่าปกครองล้านนา (พ.ศ. 2101-2317) จากการศึกษาจารึกพบว่าเหตุการณ์ก่อนหน้านี้ ใน พ.ศ. 2145 มีการถวายฉัตรไสยอตเจดีย์ โดยเจ้ามหาอุปราช พระญาหลวงนครไชยบุรี มีพระมหาสมเด็จจรัตนมงคลมณฑลปารามธิบดี กับพระมหาสังฆราชาวัดหลวง และมหาสังฆโมลีวัดเชียงใหม่เป็นประธาน นามเจ้ามทานามนี้ ได้ปรากฏเป็นพระนามกษัตริย์ในพุทธประวัติ ที่มีชื่อพระเจ้ามทานามศากยราชา ผู้เป็นเอตทัคคะถวายทานอันประณีต มีพระอนุชา 1 พระองค์ คือ เจ้าชายอนุรุทธะ

พระเจ้ามทานามะประสูติในพระราชวังกรุงกบิลพัสดุ์ โดยชื่อมทานามะนั้นสันนิษฐานว่าเป็นชื่อที่ตั้งขึ้นตามชื่อของหนึ่งในปัญจวัคคีย์ที่อาศัยอยู่ในกรุงกบิลพัสดุ์ คือท่านมทานามะ ซึ่งต่อมาได้เป็นท่านพระมทานามะเถระ

ในสมัยพระกัสสปพุทธเจ้า พระองค์ได้ฟังธรรมจึงตั้งจิตอธิษฐานเพื่อมาเกิดเป็นพระสาวกของพระโคตมพุทธเจ้า ต่อมาในพุทธกาลได้มาเกิดเป็นเจ้าศากยะพระนามว่า มทานามะ เมื่อพระโพธิสัตว์ตรัสรู้แล้วทรงแสดงธรรมโปรดเจ้าชายมทานามในเขตพระนครกบิลพัสดุ์ และเมื่อพระเจ้าสุทโธทนะพุทธบิดาเสด็จสวรรคต เจ้าชายภัททิยะผู้จะได้ขึ้นครองราชสมบัติสืบทอดต่อ แต่เจ้าชายอนุรุทธะซึ่งเป็นพระสหายได้ชวนพระองค์ออกผนวช เจ้ามทานามจึงเสด็จขึ้นครองราชย์แทน ภายหลังพระพุทธองค์ได้สถาปนาพระเจ้ามทานามศากยราชาในตำแหน่งเอตทัคคะเป็นผู้เลิศกว่าอุบาสกทั้งหลายในฝ่ายผู้ถวายทานอันประณีต และยังมีมทานามสูตรที่พระเจ้ามทานามะทูลถามพระพุทธเจ้าเกี่ยวกับ อริยสาวกผู้ได้บรรลุผลอยู่ด้วยวิหิตธรรมใด

ด้วยเหตุนี้ชื่อเจ้ามหายานามผู้สร้างพระแสงไม้ถวายไว้ที่วัดพระธาตุลำปางหลวง เมื่อ พ.ศ. 2194 เป็นชื่อมงคลที่ได้รับแรงบัลดาลใจจากพระนามกษัตริย์ในพุทธประวัติ

นอกจากนี้ในจารึกยังปรากฏนามสาธุเจ้าอูตม สาธุมณีวัน ในจารึกพระแสงไม้วัดพระธาตุลำปางหลวง สร้าง พ.ศ. 2285 (จ.ศ. 1104) อันเป็นช่วงที่พม่าปกครองล้านนา (พ.ศ. 2101-2317) เช่นกัน จากการศึกษาพบจารึกที่วัดพระธาตุลำปางหลวงในระยะเวลาใกล้เคียงกัน คือ ใน พ.ศ. 2281 หมื่นมโนปัญญาได้กำหนดเขตวัดเพื่อป้องกันไม่ให้ผู้ไม่รู้ล้ำเข้าเขตวัด

ปรากฏชื่อเจ้าขนานคุณสอน สาธุเจ้าศรีวิไชย สาธุเจ้าเมธา ร่วมกันสร้างพระแสงไม้ใน พ.ศ. 2315 (จ.ศ. 1134) ถวายวัดพระธาตุลำปางหลวง ตรงกับปีที่ครุบาทสังฆราชา พระเทวราชา และศรัทธาบ้านม่วงน้อย ร่วมกันสร้างพระพรหม 4 หลังในวัดพระธาตุลำปางหลวง นอกจากนี้ใน พ.ศ. 2330 ยังพบจารึกบนผนังด้านข้างพระวิหารที่ระบุการสร้างพระแสงจำนวน 1000 องค์ โดยน้อยทေး และภริยา

คำว่าสาธุเจ้าเป็นคำบาลี คือ สวาธุเจ้าในคำสันสกฤต ใช้เรียกพระเถระในล้านนา เช่น สาธุเจ้าอูตม สาธุมณีวัน (พ.ศ. 2285) สาธุเจ้าศรีวิไชย สาธุเจ้าเมธา (พ.ศ. 2315) เป็นต้น ส่วนคำว่า ขนาน หรือขนาน ใช้เรียกผู้ที่ผ่านการบวชพระแล้ว ส่วนคำว่าน้อย หมายถึง ผู้ที่ผ่านการบวชเณรแล้ว

ในจารึกยังปรากฏชื่อ ครุบาท และเจ้าแก้วเมืองคอง ที่สร้างพระแสงไม้ถวายวัดพระธาตุลำปางหลวง พ.ศ. 2352 (จ.ศ. 1171) ด้วยเหตุนี้ คำว่าครุบาทจึงมีการใช้กันมาอย่างน้อยในต้นพุทธศตวรรษที่ 24 ส่วนเจ้าแก้วเมืองคอง (เจ้าแก้วเมืองคอง) เป็นชื่อบุคคล อาจแปลได้ว่า แก้วประจำเมืองที่มีความมั่นคงถาวร ไม่ใช่หมายถึงเจ้าแก้วที่อยู่เมืองคอง เพราะไม่ปรากฏนามเมืองคองแต่อย่างใด นามอื่นๆ ที่มีลักษณะเดียวกัน เช่น เจ้าแก้วเมืองมา เจ้าแก้วมุนษย์ หรือเจ้าแก้วนารัฐ เป็นต้น

ปรากฏชื่อปู่ทิพย์ กับภริยาชื่อว่าย่าปาน สร้างพระแสงไม้ถวายวัดพระธาตุลำปางหลวง พ.ศ. 2364 (จ.ศ. 1183) จารึกในวัดพระธาตุลำปางหลวงที่พบในระยะเวลาใกล้เคียงกัน คือ จารึก พ.ศ. 2362 เจ้าพระญาราชวงศาเมืองนະคอนเซยสุชาวดี เป็นประธานสร้างสุวรรณมูจลินอาสนะ และจารึก พ.ศ. 2371 พระญาติลีโสสมราช เจ้าเมืองนະคอไชย สร้างพระพุทธรูปถวายวัดพระธาตุลำปางหลวง

ปรากฏชื่อ ย่าแก้ว ปู่หนานธัมมะ ย่าทิบ ย่าธา ร่วมกันสร้างพระแสงไม้ใน พ.ศ. 2405 (จ.ศ. 1224) ถวายไว้ที่วัดเวียง ตรงกับปีที่เจ้ากาวิละถวายอาสนะสำหรับวางเครื่องอัฐบริขาร วัดพระธาตุลำปางหลวง

จารึก พ.ศ. 2453 ที่วัดปงสนุกเหนือ ออกชื่อแม่หน้อย (แม่น้อย) และพี่น้องทุกคน

จารึก พ.ศ. 2503 ระบุชื่อหนานแก้ว ปงปัญญา บนพระแสงไม้วัดพระธาตุเสด็จ

จารึกนอกจากนี้เป็นจารึกใหม่ ที่พบในพุทธศตวรรษที่ 26 ตามเหตุการณ์การรื้อฟื้นวัฒนธรรมการสร้างและถวายพระแสงไม้ที่วัดปงสนุก ในช่วง พ.ศ. 2563 - 2566 โดยเฉพาะใช้เป็นที่ระลึกในงานทำบุญฉลองตานวิหาร วัดลำปางกลางตะวันออก เมื่อวันที่ 18 กุมภาพันธ์ 2566 ในช่วงที่พระหน้อย นรุตโตโม (พระอธิการ

น้อย นรุตโตโม) รักษาการเจ้าอาวาสวัดปงสนุกเหนือ ปัจจุบันเป็นเจ้าอาวาสวัดปงสนุกเหนือ ในราชทินนาราม พระครูโสภิตขันตยาภรณ์

จากชื่อที่พบในจารึก พบทั้งพระนามผู้ปกครอง พระสงฆ์ หนาน น้อย และผู้สูงอายุ แสดงนัยของผู้สร้างและถวายพระแด่ไม่ว่าเป็นวัฒนธรรมพระพุทธศาสนาที่ทุกคนไม่ว่าจะมีตำแหน่ง ฐานะทางสังคมเช่นไร ก็สามารถสร้างและถวายได้

5.3) การวิเคราะห์รูปแบบและจารึกบนพระแผงไม้ในจังหวัดลำปาง ตามทฤษฎีสัญญาวิทยาของ Charles Sanders Peirce

ทฤษฎีที่ใช้ในการวิเคราะห์ เป็นทฤษฎีสัญญาวิทยาของ Charles Sanders Peirce ซึ่งเป็นทฤษฎีที่ใช้ในการอธิบายความหมายที่ซ่อนอยู่ในสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น วิเคราะห์ในประเด็นรูปแบบเหมือน รูปแบบบงชี้ และรูปแบบสัญลักษณ์ โดยรูปแบบทั้ง 3 จะเป็นสื่อสัญลักษณ์ที่สะท้อนความคิดอันเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างพระแผงไม้ในจังหวัดลำปางได้ ดังนี้

5.3.1) วิเคราะห์ในประเด็นรูปแบบเหมือน (Iconic mode)

รูปแบบเหมือนที่ปรากฏในพระแผงไม้ในจังหวัดลำปาง ตามแนวคิดของ Charles Sanders Peirce มี 2 รูปแบบเหมือน คือ

1) **พระพิมพ์** ใช้สื่อสัญลักษณ์รูปแบบเหมือนของพระพุทธรูปเจ้า เช่นเดียวกับพระพุทธรูปนิรมิตหรือพระพุทธรูปฉายอันเป็นการนมิตพระวรกายของพระพุทธรูปเจ้าที่ปรากฏในพระไตรปิฎก หรือพระพุทธรูป รูปแบบเหมือน (Icon) ทั้ง 3 รูปแบบข้างต้น ได้แสดงลักษณะของมนุษย์ผู้ประกอบด้วยมหาบุรุษลักษณะ คือ มหาบุรุษผู้สร้างสมบารมีจนเต็มเปี่ยม มีพระพุทธรูปเจ้ากับพระมหากษัตริย์ (ศิริศักดิ์ อภิศักดิ์มนตรี, 2567, น.74-81) พระพิมพ์ที่พบบนพระแผงไม้ในจังหวัดลำปาง มี 3 ลักษณะใหญ่ๆ

1.1) พระพิมพ์รูปพระพุทธรูปเจ้าประทับนั่งมารวิชัยในซุ้ม ที่เรียกกันในปัจจุบันว่า พระยอดขุนพล พบที่วัดปงสนุกเหนือ วัดป่าต้นกุ่มกาม วัดดอุมลอง และวัดเวียง นอกจากนี้ยังพบพระพิมพ์ที่เรียกว่าพระพิมพ์โคนสมอที่วัดดอุมลอง ซึ่งแสดงลักษณะพระพุทธรูปมารวิชัยในซุ้มซ้อนหลายชั้น นิยมในสมัยปลายอยุธยา ถึงต้นรัตนโกสินทร์ ส่วนในวัดพระธาตุลำปางหลวง พบพระพิมพ์พระพุทธรูปเจ้ามารวิชัยในซุ้มแบบอื่น ๆ

1.2) พระพิมพ์พระพุทธรูปเจ้ามารวิชัยแต่ไม่มีซุ้ม พบที่วัดเวียง วัดดอุมลอง วัดพระธาตุเสด็จ วัดพระแก้วดอนเต้าสุชาดาราม ที่เป็นพระพิมพ์พระพุทธรูปมารวิชัยประทับนั่งใต้ต้นโพธิ์ ที่เรียกกันในปัจจุบันว่าพระพิมพ์โปโก้ พบที่วัดพระธาตุเสด็จ และวัดพระธาตุลำปางหลวง

1.3) พระพิมพ์แบบพระพุทธรูปเจ้านั่งสมาธิคล้ายพระแก้วมรกตพบที่วัดเวียง นอกจากนี้ยังพบเป็นงานจิตรกรรมภาพพระพุทธรูปเจ้า 1 พระองค์ ใช้สื่อรูปแบบเหมือนของพระพุทธรูปเจ้าโคตมะเช่นกัน

2) **แผงไม้** สำหรับการประดับพระพิมพ์ ปรากฏในลักษณะของซุ้มรูปแบบต่างๆ ตามรูปแบบซุ้มประตุนานาชาติที่ช่างไทยได้ออกแบบไว้มาแต่โบราณ สำหรับพระแผงไม้ในจังหวัดลำปาง พบที่เป็นซุ้มทรงปราสาท ซุ้มทรงบรรพต แล่ง ซุ้มทรงกรอบซุ้ม ซุ้มหน้านาง และซุ้มทรงวิมาน เมื่อพระพิมพ์ คือ พระพุทธเจ้า แผงไม้ในรูปแบบต่าง ๆ ก็สื่อถึงอาคารที่ประทับของพระพุทธเจ้านั่นเอง

โดยในกรณีของแผงไม้รูปทรงซุ้มทรงปราสาทและทรงวิมานนั้น เป็นการเลียนแบบอาคารในศาสนาโดยตรง แต่ในกรณีของซุ้มบรรพตแล่งและซุ้มหน้านางนั้น เกิดจากการเลียนแบบหน้าจั่วอาคารอันเป็นส่วนหนึ่งขององค์ประกอบหลังคาอาคาร แต่แม้จะเป็นการเลียนแบบเพียงมิติใดมิติหนึ่งก็สามารถสื่อให้เห็นถึงความ เป็นอาคารในพระพุทธศาสนาทั้งหลายได้เช่นกัน สำหรับอาคารที่ประทับของพระพุทธเจ้าทั้งหลาย เรียก คันธกุฎี มีความหมายตามตัวอักษรว่ากุฎี (ที่ประทับ) อันมีกลิ่นหอม (คันธะ-ของหอม) (ศิริศักดิ์ อภิศักดิ์มนตรี, 2567, น.225-279)

5.3.2) วิเคราะห์ในประเด็นรูปแบบบ่งชี้ (Indexical mode)

รูปแบบบ่งชี้ในพระแผงไม้ลำปาง ปรากฏในการประดับพระพิมพ์จำนวนมากบนพระแผงไม้ ที่ใช้สื่อเรื่องราวของพระพุทธเจ้าทั้งหลายในอดีตที่มีจำนวนมาก โดยระบบนับของพุทธศาสนาเถรวาทนิยมนับจำนวน พระพุทธเจ้า 28 พระองค์ หากใช้การเริ่มพยากรณ์พระโพธิสัตว์ครั้งแรกเป็นเกณฑ์การแบ่ง พระพุทธเจ้าที่ทรง แสดงพุทธพยากรณ์พระองค์แรก คือ พระทีปังกรพุทธเจ้า ทรงพยากรณ์พระโพธิสัตว์สุเมธดาบสว่าจะได้ตรัสรู้ เป็นพระพุทธเจ้าโคตมะในอนาคต ภายหลังพระพุทธเจ้าในลำดับถัดมาจึงได้แสดงพุทธพยากรณ์ต่อ ๆ กันมา กระทั่งเข้าสู่ช่วงเวลาทีพระโพธิสัตว์สิทธัตถะได้ตรัสรู้เป็นพระพุทธเจ้าโคตมะ รวมจำนวนพระพุทธเจ้าตั้งแต่ พระทีปังกรเป็นต้นมา มีจำนวน 25 พระองค์ เรียกพระพุทธเจ้า 25 พระองค์ ตามระบบการนับนี้ หากไม่นับ พระพุทธเจ้าโคตมะ จะมี 24 พระองค์ เรียกพระพุทธเจ้า 24 พระองค์ เรียกวงศ์พระพุทธเจ้า

ทั้งนี้พบการประดับพระพิมพ์บนพระแผงไม้ในจังหวัดลำปางตั้งแต่ 1 - 1,000 องค์ โดยพระแผงไม้ที่ ประดับพระพิมพ์จำนวน 28 พระองค์ มีมากเป็นลำดับที่ 1 จำนวน 8 แผง ได้แก่ พระแผงไม้วัดพระธาตุลำปาง หลวง 3 แผง วัดพระธาตุเสด็จ 2 แผง วัดพระแก้วดอนเต้าสุชาดาราม และวัดปงสนุกเหนือ 2 แผง ลำดับถัด ลงมาที่พบมาก คือ การประดับพระพิมพ์จำนวน 1 องค์ มีด้วยกัน 4 แผง ได้แก่ พระแผงไม้วัดปากกล้วย พระแผง ไม้วัดพระธาตุลำปางหลวง 3 แผง และลำดับที่ 3 พบการประดับพระพิมพ์ 5 องค์ มีจำนวน 4 แผง ได้แก่ พระแผงไม้วัดปงสนุกเหนือ 3 แผง วัดพระธาตุลำปางหลวง 1 แผง ส่วนพระพิมพ์ที่ประดับมากกว่า 28 พระองค์ มีน้อยสื่อถึงพระพุทธเจ้าทั้งหลายในอดีตที่มีจำนวนมากเช่นกัน

5.3.3) วิเคราะห์ในประเด็นรูปแบบสัญลักษณ์ (Sign, Symbol)

รูปแบบสัญลักษณ์ปรากฏในคำปรารภการทำจารึกพระแผงไม้ในจังหวัดลำปาง ดังนี้

1) พระแผงไม้วัดพระธาตุลำปางหลวง ซุ้มทรงปราสาท (พ.ศ. 2285) ระบุคำปรารภการทำจารึกว่า เพื่อประโยชน์ยังโลกุตตรธรรม

2) พระแสงไม้วัดพระธาตุลำปางหลวง ชุ่มทรงบรรพตแลง (พ.ศ. 2194) ระบุคำปรารภว่าทำจารึกว่า ให้ได้เป็นทวยสาวกพระศรีอาริยมตไตรย

คำว่าทวยสาวกคือพระสาวกเบื้องซ้าย เชื่อว่าพระพรหมเทวเถระ ซึ่งเป็นภิกษุผู้เป็นเลิศทางด้านกฤษณภาพหรือการแสดงฤทธิ์ที่ไม่มีพระภิกษุรูปใดมาเสมอเหมือน เช่นเดียวกับพระโมคคัลลานะอันเป็นอัครสาวกเบื้องซ้ายของพระพุทธโคตม ส่วนพระอัครสาวกเบื้องขวาของพระศรีอาริยมตไตรยเชื่อว่าพระอโศกเถระ ซึ่งเป็นภิกษุผู้เป็นเลิศทางด้านดวงปัญญาที่ไม่มีพระภิกษุรูปใดมาเสมอเหมือน เช่นเดียวกับพระสารีบุตร เรียกปฐมสาวกพระศรีอาริยมตไตรย เหตุที่ปรารภว่าเป็นทวยสาวกของพระศรีอาริยมตไตรย เจ้าหนานามจึงสร้างพระแสงไม้ที่มีจำนวนพระพุทธรเจ้า 29 พระองค์ ซึ่งได้นับรวมพระศรีอาริยมตไตรยด้วย

3) พระแสงไม้ในพิพิธภัณฑวัดเวียง ชุ่มทรงบรรพตแลง (พ.ศ. 2405) ระบุคำปรารภว่าทำจารึกว่า ขอให้บุญนี้แผ่ไปถึงเทวดา พระอินทร์ พรหม ครุฑ และพระแม่ธรณี และให้ไปถึงนิพพาน

4) พระแสงไม้ในพิพิธภัณฑวัดเวียง ชุ่มทรงบรรพตแลง ระบุคำปรารภว่าทำจารึกว่า ให้เป็นที่ไหว้แก่คนและเทวดาทั้งหลาย

5) พระแสงไม้วัดพระธาตุลำปางหลวง ชุ่มหน้านาง (พ.ศ. 2352) ระบุคำปรารภว่าทำจารึกว่า ให้เป็นที่กราบไหว้และบูชาตราบ 5,000 พระวัสสา

6) พระแสงไม้วัดพระธาตุลำปางหลวง ชุ่มหน้านาง (พ.ศ. 2364) ระบุคำปรารภว่าทำจารึกว่า ขอให้ เป็นอุปนิสัยประจำแก่ตนเอง

7) พระแสงไม้วัดปงสนุกเหนือ ชุ่มหน้านาง ระบุคำปรารภว่าทำจารึกว่า น้อมถวายพระแสงนี้ไว้กับวัดปงสนุกเหนือ จังหวัดลำปาง

8) พระแสงไม้วัดปงสนุกเหนือ กรอบชุ่มรูปนาค (พ.ศ. 2453) ขอให้เป็นที่ค้าบูชาศาสนา 5,000 ปี เป็นที่กราบไหว้แก่คนและเทวดา เป็นมรรคผลแก่ผู้สร้าง มีสุข 3 ประการ โลกีย โลกุตตล สัมปัตตสุข มีนิพพาน เป็นยอด นมคคผลแก่ผู้เข้าทั้งหลาย คือว่า มีมหานิพพาน เจ้าเปนยอดเที่ยงแท้ดีหลีเตอะ

9) พระแสงไม้วัดปงสนุกเหนือ กรอบชุ่มรูปนาค ระบุอุทิศให้ผู้วายชนม์

10) พระแสงไม้วัดปงสนุกเหนือ กรอบกลีบบัว สร้างไว้เพื่อค้าบูชาศาสนา 5000 ปี ให้มีสมบัติ และถึงเมืองนิพพาน

11) พระแสงไม้วัดพระธาตุลำปางหลวง กรอบโค้งมน (พ.ศ. 2315) สร้างไว้ให้บูชาแก่คนและเทวดาทั้งหลาย ขอให้สมดังคำปรารภ

12) วัดพระธาตุเสด็จ กรอบสามเหลี่ยม (พ.ศ. 2503) ขอให้พ้นจากกองทุกข์ในภพทั้งสาม ถึงนิพพานด้วยเหตุนี้รูปแบบสัญลักษณ์ของพระแสงไม้ในจังหวัดลำปางที่ปรากฏในคำปรารภทำจารึก จึงสะท้อนให้

เห็นถึงคติความเชื่อเกี่ยวกับพระศรีอาริยเมตไตรย การอุทิศบุญให้เทวดา พระอินทร์ พรหม พระแม่ธรณี การให้ถึงนิพพาน การอุทิศให้ผู้วายชนม์ สุข 3 ประการ หรือสุข 3 ระดับ ได้แก่ กามสุข สุขเนื่องด้วยกาม ฌานสุข สุขเนื่องด้วยฌาน และนิพพานสุข สุขเนื่องด้วยนิพพาน และการให้พ้นจากกองทุกข์ในภพทั้ง 3 หรือโลกทั้ง 3 หมายความว่า 1) กามภพ คือภพของผู้ที่ติดอยู่ในกาม ยังเสวยกามคุณคืออารมณ์ทางอินทรีย์ทั้ง 5 ได้แก่ อาย 4 มนุษย์โลก และกามาวจรสวรรค์ทั้ง 6 2) รูปภพ คือภพของพรหมที่มีรูป 3) อรูปภพ คือภพของพรหมที่ไม่มีรูป

6. อภิปรายผล

การอภิปรายผลในบทความนี้จะอภิปรายในประเด็นสัญลักษณ์วิทยา และประเด็นเรื่องวงศพระพุทธรูปเจ้า ดังนี้ ในประเด็นการใช้ทฤษฎีสัญลักษณ์วิทยาวิเคราะห์พระแสงไม้ นั้น ตามหลักการสำคัญของสัญลักษณ์วิทยาที่อธิบายถึงองค์ประกอบของวัตถุสัญลักษณ์ต่าง ๆ ว่าประกอบด้วย 2 ระดับ คือ 1) ระดับที่มองเห็น และ 2) ระดับที่มองไม่เห็น ในกรณีของพระแสงไม้ ระดับที่มองเห็นเป็นโครงสร้างระดับพื้นผิว ได้แก่ รูปแบบของพระพิมพ์และแสงไม้ ตลอดจนถึงลวดลายที่ปรากฏบนพระแสงไม้ เรียกว่ารูปแบบเหมือน (Iconic mode) ตามแนวคิดของ Peirce ส่วนระดับที่มองไม่เห็น ได้แก่ ความหมายที่ซ่อนอยู่ในพระแสงไม้ ซึ่งเป็นไปตามรูปแบบสัญลักษณ์ (Sign, Symbol) และรูปแบบบ่งชี้ (Indexical mode) ของ Peirce ความหมายเหล่านี้สามารถตีความได้จากจำนวนพระพิมพ์ที่ประดับบนแสงไม้ รูปทรงแสงไม้ที่ประกอบเข้ากับพระพิมพ์ และจารึกที่พบ โดยการตีความทั้งหมดอยู่ภายใต้บริบทแนวคิดพระพุทธศาสนาในสังคมล้านนา

การสร้างพระแสงไม้ นั้น จึงเป็นปรากฏการณ์ของผู้คนในสังคมล้านนาที่มีพระพุทธศาสนาเป็นแกนความเชื่อหลัก ที่ผู้สร้างหรือผู้ว่าจ้างให้สร้างมีแรงจูงใจบางประการ สร้างโดยมีจุดมุ่งหมายบางอย่างที่สอดคล้องกับหลักพระพุทธศาสนา อาทิ การสร้างเพื่อสรรเสริญบูชาพระพุทธเจ้าในอดีตทั้งหลาย แสงไม้เปรียบเหมือนคันธกุฎีหรือที่ประทับของพระพุทธเจ้า ทั้งยังอาจสร้างด้วยแรงจูงใจในความต้องการส่วนบุคคล เช่น ปราบปรามไปเกิดในสมัยพระศรีอาริยเมตไตรย อุทิศให้ผู้วายชนม์ ปราบปรามความสุข 3 ประการ เป็นต้น การอธิบายในลักษณะนี้เป็นไปตามแนวคิดของ Peirce ที่เชื่อว่าการสร้างสัญลักษณ์ใดสัญลักษณ์หนึ่งของมนุษย์นั้น เกิดจากความตั้งใจหรือมีแรงจูงใจ สร้างขึ้นมาด้วยเหตุผลบางประการ

หากเปรียบเทียบกับพระแสงไม้ที่พบในจังหวัดเชียงใหม่ พบว่าเหตุผลบางประการของผู้สร้างนั้น นอกจากปราบปรามโลกพระศรีอาริยเมตไตรย อุทิศให้ผู้วายชนม์ และต้องการความสุข 3 ประการแล้ว ยังพบความปรารถนาอื่น ๆ เช่น ต้องการคำขูพระพุทธศาสนาให้อยู่ไปจนกระทั่งถึง พ.ศ. 5000 กระทั่งสิ้นอายุพระพุทธศาสนาของพระพุทธเจ้าโคดม เช่น จารึกบนพระแสงไม้วัดพันแหวน พิพิธภัณฑวัตถุวิทยามูลเมือง เป็นต้น นอกจากนี้ยังพบความปรารถนาในเรื่องการต่ออายุสืบชะตาของตนเอง อย่างที่ปรากฏในจารึกวัดทุ่งยู โดยระบุว่าผู้สร้างที่มีอายุ 59 ปี ได้สร้างพระพิมพ์คู่อายุจำนวน 60 องค์ เพื่อการต่ออายุสืบชะตา บางครั้งก็พบการสืบอายุผู้สร้างต่อไปอีก 2 ปี ด้วยการสร้างพระพิมพ์ให้มีจำนวนมากกว่าอายุ 2 องค์ เป็นต้น

สำหรับในประเด็นเรื่องวงศ์พระพุทธรูปเจ้า ซึ่งปรากฏออกมาในรูปแบบสัญลักษณ์พระพิมพ์ที่ประดับบนพระแผงไม้นั้น โดยหากเริ่มนับตั้งแต่พระพุทธรูปเจ้าที่ทรงพยากรณ์พระโพธิสัตว์ครั้งแรกเป็นเกณฑ์แบ่งในการนับคือ พระที่ปางกรพุทธรูปเจ้าที่ทรงพยากรณ์พระโพธิสัตว์สุเมธดาบสว่าจะได้ตรัสรู้เป็นพระพุทธรูปเจ้าโคตมะในอนาคตมีจำนวน 25 พระองค์ เรียกพระพุทธรูปเจ้า 25 พระองค์ ตามระบบการนับนี้ หากไม่นับพระพุทธรูปเจ้าโคตมะจะมี 24 พระองค์ เรียกพระพุทธรูปเจ้า 24 พระองค์ ปรากฏระบบการนับในปฐมสมโพธิกถา เป็นต้น พระพุทธรูปเจ้าลำดับไกลออกไปจากพระที่ปางกรอีก 3 พระองค์ ได้แก่ พระตมัทธังกรพุทธรูปเจ้า พระเมธังกรพุทธรูปเจ้า พระสรณังกรพุทธรูปเจ้า ทั้ง 3 พระองค์นี้อุบัติในเวลาเดียวกับพระที่ปางกร (สารมัตถกัป)

น่าสนใจที่พระแผงไม้ประดับพระพิมพ์จำนวน 28 พระองค์ ที่พบมากในจังหวัดลำปาง ยังพบมากในจังหวัดเชียงใหม่เช่นกัน ได้แก่ พระแผงไม้ในพิพิธภัณฑวัดเชียงมั่น/ ในกุฏิเจ้าอาวาสวัดพันแหวน/ วัดประธานพร/ ในพิพิธภัณฑพื้นถิ่นล้านนา 2 แผง/ ในพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ เชียงใหม่ รหัส 16/2516/ วัดพุกหงส์/ วัดทุ่งยู/ วัดวงศ์เมธา/ ในวิหารลายคำและกุฏิเจ้าอาวาส วัดพระสิงห์วรมหาวิหาร จำนวน 2 แผง/ ในพิพิธภัณฑวัดทรายมูลเมือง จำนวน 2 แผง/ ในพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ เชียงใหม่ รหัส 18/645/2516/ ในพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ เชียงใหม่ รหัส 18/15/2516/ วัดดัมภัก/ ในพิพิธภัณฑวัดทรายมูลเมือง เป็นต้น นอกจากนี้ยังพบบนพระแผงไม้ที่วัดบ้านหลวง จังหวัดพะเยา พระแผงไม้ในพิพิธภัณฑบ้านบุญมา วัดร่องพอง วัดศรีดอนคำ จังหวัดแพร่ พระแผงไม้ในวิหารวัดต้นแหลง พระแผงไม้ในกุฏิเจ้าอาวาสวัดร่องแ่ง จังหวัดน่าน เป็นต้น (ศิริศักดิ์ อภิศักดิ์มนตรี, 2567, น.117-330)

อย่างไรก็ตาม ในชินกาลมาลีปกรณ์และสัมภาระวิภาควินัยเป็นพุทธรูปประวัติล้านนาโบราณที่เจือด้วยความเป็นมหายาน พบระบบการนับพระพุทธรูปเจ้า 31 พระองค์ โดยนับขึ้นไปจากพระตมัทธังกรพุทธรูปเจ้าอีก 3 พระองค์ ได้แก่ พระปุราณที่ปางกร พระพรหมเทวะ และพระปุราณศากยมุนี ทั้งหมดเป็นช่วงเวลาพระพุทธรูปเจ้าคิดคำนึงในใจ ยังไม่ได้เอ่ยวาจาตั้งความปรารถนาเป็นพระพุทธรูปเจ้า เรื่องพระพุทธรูปเจ้า 3 พระองค์นี้ปรากฏในหนังสือชาดกมาลาอันเป็นชาดกในพุทธศาสนาพุทธมหายาน แต่ในระบบการนับในพุทธศาสนาฝ่ายมหายาน เช่น ในลลิตวิสตรระ ระบุนับจำนวนพระพุทธรูปเจ้าถึง 54 พระองค์ หรือมากกว่านั้น

นอกจากนี้ยังมีระบบการนับจำนวนพระพุทธรูปเจ้า 7 พระองค์ในคัมภีร์มหาปทานสูตร และอาฏานาฏิยสูตร โดยนับย้อนขึ้นไปจากพระพุทธรูปเจ้าโคตมะขึ้นไป น่าสนใจที่ในฝ่ายมหายานเองก็มีการนับจำนวนพระพุทธรูปเจ้า 7 พระองค์เช่นกัน เช่นที่ปรากฏในมหาวิสตุอวทานของมหายาน เป็นต้น แต่รายนามพระพุทธรูปเจ้านั้นไม่ตรงกับฝ่ายเถรวาท ระบบการนับพระพุทธรูปเจ้าที่พบมากอีกระบบหนึ่งทั้งในฝ่ายเถรวาทและมหายาน คือ นับเฉพาะพระพุทธรูปเจ้าที่อุบัติในภัทรกัป มีจำนวน 5 พระองค์

ทั้งนี้เมื่อพิจารณาองค์ความรู้เกี่ยวกับพระพุทธรูปเจ้าในพระพุทธศาสนาแล้ว พบว่าการจะเป็นพระพุทธรูปองค์ใดนั้นต้องสังฆมวารมีย่างเข้มงวด เป็นเวลาหลายภพชาติ ในคัมภีร์พระพุทธศาสนาเช่น พุทธวงศ์และจริยปิฎก ระบุนับอย่างชัดเจนว่า การที่บุคคลจะตรัสรู้เป็นพระพุทธรูปเจ้าแต่ละพระองค์นั้น จะต้องบำเพ็ญบารมีให้ครบสมบูรณ์ทั้ง 10 ประการ เรียกบารมี 10 ทัศ หรือพุทธจรธรรม ประกอบด้วย (1) ทานบารมี (2) ศีลบารมี

(3) เนกขัมมบารมี (4) ปัญญาบารมี (5) วิริยะบารมี (6) ขันติบารมี (7) สัจจบารมี (8) อธิษฐานบารมี (9) เมตตาบารมี และ (10) อุเบกขาบารมี โดยเรื่องบารมีในจริยาปฏิภาณนี้ได้ส่งอิทธิพลต่อความเข้าใจเกี่ยวกับบารมีของคนในปัจจุบันมาก โดยเฉพาะเรื่องการสะสมบารมีไปที่ละเล็กละน้อย กระทั่งสามารถบรรลุโพธิญาณเป็นพระพุทธเจ้าได้ การขยายความคิดเรื่องบารมีจากพุทธวงศ์และจริยวงศ์ที่ปรากฏในวรรณกรรมพุทธประวัติรุ่นหลัง เช่น ชินกาลมาลีปกรณ์ และพระปฐมสมโพธิกถา เป็นต้น ด้วยเหตุนี้ จำนวนพระพิมพ์ที่ประดับบนพระแผงไม่ย่อมนำความหมายถึงการสั่งสมบารมีของพระพุทธเจ้าแต่ละพระองค์ด้วยเช่นกัน

7. บทสรุป

พระแผงไม้ในจังหวัดลำปางพบจำนวน 69 แผง มีจารึก 16 แผง มีหลักฐานการสร้างมาตั้งแต่ต้นพุทธศตวรรษที่ 22 และมีการสร้างสรรค์ต่อกันมาจนถึงพุทธศตวรรษที่ 26 โดยพระแผงไม้ที่เก่าที่สุดพบในจังหวัดลำปาง ได้แก่ พระแผงไม้วัดพระธาตุลำปางหลวง ชุมทรงบรรพตแลง สร้าง พ.ศ. 2194 พระแผงไม้ในพุทธศตวรรษที่ 23 พบจำนวน 1 แผง พระแผงไม้ในพุทธศตวรรษที่ 24 พบจำนวน 4 แผง พระแผงไม้ในพุทธศตวรรษที่ 25 พบจำนวน 3 แผง พระแผงไม้ในพุทธศตวรรษที่ 26 พบจำนวน 5 แผง จากจารึกพบทั้งพระนามผู้ปกครอง พระสงฆ์ นานา น้อย และผู้สูงอายุ เป็นผู้สร้างและถวายพระแผงไม้

รูปแบบพระแผงไม้ในจังหวัดลำปาง แบ่งได้เป็นพระแผงไม้ชุมทรงปราสาทจำนวน 14 แผง ชุมทรงบรรพตแลง 13 แผง ชุมทรงกรอบชุม 11 แผง ชุมหน้านาง 8 แผง และชุมทรงวิมาน 1 แผง นอกจากนี้ยังพบกรอบชุนาค 3 แผง กรอบกลีบบัว 10 แผง กรอบโค้งมน 4 แผง รูปทรงสามเหลี่ยม 2 แผง รูปทรงสี่เหลี่ยม 1 แผง และรูปทรงอิสระ 2 แผง

การวิเคราะห์พระแผงไม้ในจังหวัดลำปางตามทฤษฎีสัญญาวิทยา ของ Charles Sanders Peirce ได้ผลการวิเคราะห์ดังนี้

รูปแบบเหมือน (Iconic mode) มี 2 รูปแบบ คือ 1) พระพิมพ์ที่ใช้สื่อสัญลักษณ์รูปแบบเหมือนของพระพุทธเจ้า มี 3 ลักษณะใหญ่ๆ พระพิมพ์รูปพระพุทธเจ้าประทับนั่งมารวิชัยในชุม พระพิมพ์พระพุทธรูปมารวิชัยแต่ไม่มีชุม พระพิมพ์แบบพระพุทธรูปนั่งสมาธิแบบพระแก้วมรกต นอกจากนี้ยังมีงานจิตรกรรมภาพพระพุทธเจ้า 1 พระองค์ ที่สื่อรูปแบบเหมือนของพระพุทธเจ้าโคตมะ และ 2) แผงไม้สำหรับการประดับพระพิมพ์ปรากฏในลักษณะของชุมต่าง ๆ ได้แก่ชุมทรงปราสาท ชุมทรงบรรพตแลง ชุมทรงกรอบชุม ชุมหน้านาง และชุมทรงวิมาน สื่อถึงอาคารที่ประทับของพระพุทธเจ้า

รูปแบบบ่งชี้ (Indexical mode) ปรากฏในการประดับพระพิมพ์จำนวนมากบนพระแผงไม้ ใช้สื่อเรื่องราวของพระพุทธเจ้าทั้งหลายในอดีตที่มีจำนวนมาก การประดับพระพิมพ์บนพระแผงไม้ในจังหวัดลำปางพบตั้งแต่ 1 - 1,000 องค์ โดยพบพระพิมพ์จำนวน 28 พระองค์มากที่สุด

รูปแบบสัญลักษณ์ (Sign, Symbol) ปรากฏในคำปรารภนาท่ายจารึก สะท้อนให้เห็นถึงคติความเชื่อเกี่ยวกับพระศรีอารยเมตไตรย การอุทิศบุญให้เทวดา พระอินทร์ พรหม พระแม่ธรณี การให้สิ่งนิพพาน การอุทิศให้ผู้วายชนม์ สุข 3 ประการ หรือสุข 3 ระดับ ได้แก่ กามสุข สุขเนื่องด้วยกาม ฌานสุข สุขเนื่องด้วยฌาน และนิพพานสุข สุขเนื่องด้วยนิพพาน และการให้พ้นจากกองทุกข์ในภพทั้ง 3 หรือโลกทั้ง 3 หมายความว่าถึง 1) กามภพ คือภพของผู้ที่ติดอยู่ในกาม ยังแสวงกามคุณคืออภรณ์ทางอินทรีย์ทั้ง 5 ได้แก่ อบาย 4 มนุษย์โลก และกามาวจรสวรรค์ทั้ง 6 2) รูปภพ คือภพของพรหมที่มีรูป 3) อรูปภพ คือภพของพรหมที่ไม่มีรูป

8. ข้อเสนอแนะ

งานวิจัยเรื่อง พระแสงไม้ล้านนา: กระบวนการสร้างสรรค์และอนุรักษ์ ใช้วิธีการวิจัยแบบผสมผสาน ประกอบด้วย การวิจัยเชิงเอกสาร การลงพื้นที่เก็บข้อมูลวัตถุและสัมภาษณ์บุคคล และการวิจัยเชิงปฏิบัติการที่มีการศึกษาข้อมูลจากเอกสารชั้นต้น และงานวิจัยต่างๆ ก่อนลงพื้นที่สำรวจพระแสงไม้ทั้งล้านนา โดยกำหนดพื้นที่ในวัดสำคัญๆ ของแต่ละจังหวัด ในพิพิธภัณฑ์แห่งชาติ และในพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นในวัดหรือในชุมชน ซึ่งการลงพื้นที่นั้นนอกจากเป็นการเก็บข้อมูลวัตถุแล้วยังเป็นการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลักในชุมชนต่างๆ ในลักษณะการวิจัยเชิงประวัติศาสตร์และประวัติศาสตร์ศิลปะ จากนั้นจึงนำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์ตามทฤษฎีสัญวิทยา ก่อนนำผลการวิเคราะห์มาใช้เป็นแรงบันดาลใจในการทดลองสร้างสรรค์พระแสงไม้ขึ้นมาใหม่ตามคติและรูปแบบที่ได้ศึกษามา

ระเบียบวิธีการวิจัยเช่นนี้ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์งานศิลปะได้ เพราะการลงพื้นที่จะทำให้ผู้ศึกษาได้เห็นรูปแบบอันหลากหลายที่จะเป็นประโยชน์ต่อการวิเคราะห์ร่วมกับข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสาร ทั้งหมดจะนำไปสู่การค้นพบเอกลักษณ์ของงานพุทธศิลปกรรมนั้นๆ ได้ เพื่อจะใช้เป็นข้อมูลสำคัญในการสร้างสรรค์งานต่อไป

ส่วนขั้นตอนของการสร้างสรรค์ผลงาน อาจกระทำภายใต้ความร่วมมือของคนในชุมชน ซึ่งสามารถพัฒนาต่อไปในเชิงเศรษฐกิจชุมชน หรือจะเป็นเชิงพานิชย์ก็ได้

เอกสารอ้างอิง

- กาญจนา แก้วเทพ. (2555). *สื่อเก่า-สื่อใหม่ สัญญา อัตลักษณ์ อุดมการณ์*. ภาพพิมพ์.
- ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร. (2545). *สัณยวิทยาโครงสร้างนิยมหลังโครงสร้างนิยมกับการศึกษารัฐศาสตร์*. วิชาษา.
- ธัญญา สังขพันธานนท์. (2559). *แว่นวรรณคดี ทฤษฎีร่วมสมัย*. นาคร.
- ธีรยุทธ บุญมี. (2551). *การปฏิวัติศาสตร์ของโซซอร์ เส้นทางสู่โพสต์โมเดิร์นนิสึม*. วิชาษา.
- ศิริศักดิ์ อภิศักดิ์มนตรี. (2567). *พระแสงไม้ล้านนา: กระบวนการสร้างสรรค์และอนุรักษ์*. (รายงานผลการวิจัย).
กรมส่งเสริมวัฒนธรรม.
- ศิริศักดิ์ อภิศักดิ์มนตรี. (2567). *พุทธศิลป์ล้านนา: รูปแบบ แนวคิด และการวิเคราะห์*. เมืองโบราณ.

RoboCop's cognition: The Analysis of RoboCop's existence through Perspectives of Extended Cognition

*Pattarapol Pengwat*¹

(Received: July 10, 2024; Revised: November 1, 2024; Accepted: March 25, 2025)

Abstract

This article aims at a philosophical analysis using Extended Cognition to analyze the RoboCop's existence in the Film *RoboCop* (2014). I begin this article by demonstrating the influence of technology on humans in the current age. I have presented the brief story of the existence of Murphy, the protagonist who has been modified body through technological techniques. It made him exist in a body that is a combination of a biological body and a robotic body and is controlled by an AI program. Then, I presented the debate on consciousness and self between Daniel Dennett's proposal and Hubert Dreyfus's proposal and some interesting arguments from Alva Noë. Lastly, I offered a different perspective, that is, if we use the lens of Extended Cognition to analyze RoboCop's existence. It reveals that Murphy is not the same person as Murphy who is unmodified. Moreover, Murphy's selfhood did not exist originally. Murphy has been the existence of soft selves that are prepared to transfigure and combine the nonbiological and biological bodily elements dynamically. On the one hand, it might be said that Murphy's existence is a temporary self

¹ A Ph.D. student under the Department of Philosophy, Faculty of Arts, University of Delhi, The Republic of India.

Corresponding Author, E-mail: pattarapol.pengwat@gmail.com

that was Murphy as a person, Murphy was RoboCop and Murphy can exist in different forms of altered existence in case Murphy is combined with other types of new technology in the future.

Keywords: Extended Cognition, RoboCop, Andy Clark, Philosophy of Film, Philosophy of Cognitive Science

การรู้คิดของโรโบคอป: การวิเคราะห์การดำรงอยู่ของโรโบคอป ผ่านมุมมองการรู้คิดยืดขยาย

ภัทรพล เป็งวัฒน์²

(วันที่รับ: 10 ก.ค. 2567; วันที่แก้ไขเสร็จ: 1 พ.ย. 2567; วันที่ตอบรับ: 25 มี.ค. 2558)

บทคัดย่อ

บทความนี้มุ่งเน้นไปที่การวิเคราะห์เชิงปรัชญาโดยใช้แนวคิดการรู้คิดยืดขยายในการวิเคราะห์การดำรงอยู่ของโรโบคอปในภาพยนตร์ *RoboCop* (2014) ผู้เขียนเริ่มต้นบทความโดยนำเสนออิทธิพลของเทคโนโลยีที่มีต่อมนุษย์ในยุคปัจจุบัน ผู้เขียนได้นำเสนออรรถบทโดยย่อของการดำรงอยู่ของเมอร์ฟี ตัวเอกในภาพยนตร์ ผู้ถูกดัดแปลงร่างผ่านกระบวนการทางเทคโนโลยี กระบวนการดังกล่าวทำให้เมอร์ฟีดำรงอยู่ในร่างกายที่เป็นการประกอบกันขึ้นจากร่างกายทางชีววิทยาและร่างกายแบบหุ่นยนต์ รวมทั้งเขายังถูกควบคุมจัดการโดยโปรแกรมปัญญาประดิษฐ์ จากนั้นผู้เขียนได้นำเสนอประเด็นโต้แย้งว่าด้วยความสำนึกและตัวตนระหว่างข้อเสนอของแดเนียล เดนเน็ตต์ และข้อเสนอของฮิวเบิร์ต เดรย์ฟัส และ ข้อโต้แย้งที่น่าสนใจจาก อัลวา โนเอ ในส่วนท้าย ผู้เขียนได้เสนอมุมมองที่แตกต่างออกไป กล่าวคือ หากเราใช้มุมมองแนวคิดการรู้คิดยืดขยายในการวิเคราะห์การดำรงอยู่ของโรโบคอป แสดงให้เห็นว่า เมอร์ฟีไม่ได้เป็นบุคคลคนเดียวเหมือนกับเมอร์ฟีในฐานะบุคคลที่ไม่ผ่านการดัดแปลงใด ๆ นอกจากนี้ ตัวตนของเมอร์ฟีไม่ได้มีอยู่มาตั้งแต่แรกเริ่ม เมอร์ฟีเป็นการดำรงอยู่แบบ *soft selves* ซึ่งเป็นการดำรงอยู่ที่เตรียมพร้อมพร้อมรับการปรับเปลี่ยนโครงสร้างพื้นฐานและประกอบร่างรวมองค์ประกอบในรูปแบบที่ไม่เป็นชีววิทยาและเป็นชีววิทยาเข้าด้วยกันอย่างเป็นพลวัต ในทางหนึ่ง อาจกล่าวได้ว่า การดำรงอยู่ของเมอร์ฟีเป็นการดำรงอยู่ที่มีตัวตนแบบไม่ถาวรซึ่งเมอร์ฟีเคยเป็นเมอร์ฟีในฐานะบุคคล เมอร์ฟีเคยเป็นเมอร์ฟีในฐานะโรโบคอป และ เมอร์ฟีสามารถดำรงอยู่ได้ในรูปแบบแตกต่างหลากหลายภายใต้การดำรงอยู่ที่เปลี่ยนแปลงได้ไม่หยุดนิ่ง หากเมอร์ฟีถูกประกอบร่างเข้ากับเทคโนโลยีใหม่ประเภทอื่นในอนาคต

คำสำคัญ: การรู้คิดยืดขยาย, โรโบคอป, แอนดี คลาร์ก, ปรัชญาภาพยนตร์, ปรัชญาประชาชนศาสตร์

² นักศึกษาระดับปริญญาเอก สาขาวิชาปรัชญา ภาควิชาปรัชญา คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเดลี สาธารณรัฐอินเดีย
ผู้เขียนหลัก, E-mail: pattarapol.pengwat@gmail.com

Introduction

In today's world, technology impacts humans in various aspects including daily life, social life, and economics. We can categorize the impacts of those technologies on humans into two levels, the social level and the ontological level. On the social level, for example, humans wander the virtual world of the internet to access digital information and academic resources from across the globe and rely on an internet connection to communicate with friends and family. In critical situations, such as during the COVID-19 pandemic, humans need smartphones to communicate to help prevent the spread of viral infections. Also, Humans increasingly rely on software programs like Zoom and Google Meet to manage commercial deals and coordinate tasks through online meetings. In some cases, investors employ digital currency to achieve transactions with dealers in another country and impose currency exchange rates which entails living costs in the worldly macroeconomy. Undoubtedly, humans rely on technology for communication at a societal level, in other words, technology plays a major role in constantly social driving the world forward. On the ontological level, technology is used in medical treatment, such as biomechanical surgery involving cochlear implants that restore hearing in deaf individuals. Cochlear implantation recovers auditory-deficient patients to achieve normal hearing conditions. Another is advanced ontologically effective technology, sensory substitution devices. Their function is to facilitate individuals to perceive certain perceptual information that individuals have lost, by relying on other alternative perceptual channels for substitution. For example, visual prosthesis or bionic eye is implanting technology whose duty is transducing image from visual sensors in a camera into stimuli electric current and conveying that electric current to a microchip in the retina, then electric current at the retina stage would be relayed to visual manipulating section in nerve and brain system. Visual prosthesis enhances an individual's recognition of movement and sense of space. According to examples at the ontological level, we need to view technology as the radical authority player; to put it another way, technology acts as an actant to humans which alters human behaviours, guides human practices, and controls humans whether in conscious or unconscious ways and these above instances emphasize that technology functionally actively operate with human at all levels.

So, it is inevitable to reconsider the impact of technology on humans, especially, humans should consider technology's capacities to modify the human body in the present age. In this article, I will philosophically analyze the case of a bodily modified human through advanced technology as depicted in the film *RoboCop* (2014). I believe it is both an evident and complex example to do a philosophizing investigation. The core enquiry of this article is how we could explain the existence of *RoboCop* by relying on a concept of Extended cognition, with the view that this concept can be used to cope with the upcoming future existence of the world probably. On one side of the coin, in case we can profoundly comprehend the existence of a human-machine interface like a *RoboCop*, we would generously open academic space for the possibility of future existence. On another side, we would be aware of technology as an actant which has capacities to shape and negotiate humans on an ontological level. However, we should first understand the narrative of *RoboCop* briefly.

The *RoboCop*'s Story and the Debate on the Consciousness³ and the Self

According to *RoboCop* (2014), Alex Murphy, police damaged by a car bomb explosion incident. After that incident, he was left only with most parts of his skull, respiratory organs, heart, and his right hand. Murphy is converted to a half-organic-half-robotic being, the *RoboCop*. While he was strategically trained, the AI program drone controlled his behaviour so that it made him feel like he could control his behaviour (in fact, he is

³ The definition of consciousness I presented in this paper aligns with Thomas Nagel's interpretation, which describes consciousness as notion of the "what it is like" sense. According to Nagel, consciousness is the state in which an individual is directly subjectively aware of or uniquely experiences conceptual and perceptual information, both internal and external patterns, from a first-person perspective (Gennaro, n.d.). Each individual can understand and personally describe his or her subjective consciousness experiences differently. For example, Mr. A has consciously experienced Thai spicy instant noodles through his senses. He would have some knowledge that helps him to perceive, feel, or recognize information about Thai spicy instant noodles based on his personal experience because of Mr. A.'s consciousness while he was enjoying Thai spicy instant noodles.

manipulated by programs.). Later, Murphy gradually asks the question of his existence and responds program by disobeying orders of programs. He recalls his memories of his family and the fatal incident that happened to him. Finally, he overcomes the controlling program (RobocopWiki, n.d.). From Murphy's story, the film would like to present the question of the philosophy of mind and identity. The important issue is how we can define the essence of the mind and what things define the self of a human being. According to the story of the movie, the incident in which Murphy overcomes his controlling programs shows the thought that offers that the self of human beings and human cognition is located only in the brain because his recollection of his memories recalls him who he is and is not just the RoboCop. But he is Murphy who has a son and wife and the one who passed the critical explosion situation. It can be said that the film proposes that cognition, understanding, and identity are stored and function in the biological brain. Murphy remains fundamentally the same person, despite being a blend of residual organic parts and a robotic body equipped with an AI program. In this context, RoboCop represents the fusion of organic and machine components. Throughout his existence, RoboCop's actions are influenced by an AI program that encourages him to believe that he is making decisions autonomously, however, he is being directed by the program.

However, there was a debate on the consciousness and the self of the RoboCop which has both opinions supporting and opposing the film's proposals. The debate on consciousness and self is divided into two camps. The first camp is a group that advocates for Daniel Dennett's proposal and another group advocates for Hubert Dreyfus's proposal (Johnson, 2014). The first camp holds on to Dennett's Multiple Draft theory that suggests that perceptual information and mental states that are recognized by humans are repeatedly refined and scrutinized by complex processes of a lot of layers of the whole organs, neural system, and brain function that humans cannot directly experientially access those complex processes because the multiple layers of revision of perceptual information and mental states occur from the first stage of perceptual-acquirement levels, such as the visual image at the eyeball, to final stage of consciousness level, such as the content of understanding in mental states. In this way, while sensory information enters the nervous system, Dennett describes it will be continuously modified through what he terms "editorial revision". In other words, Dennett explains that perceptual contents will be decorated, integrated, improved, and revised while they are transferred to the human brain and we cannot even experience authentic sensational data. Only one thing humans can perceive is the result of

multiple layers of revisional processes that appear as representations in the human brain. Representations will be countlessly organized by modification, improvement, and shaping of editorial processes that habitually happen in neural systems, from perception to representations in the brain (Dennett, 1991, pp. 111-115). Also, he insists that the substances in human consciousness such as colours, ideas, memories, and histories are managed by the complicated chaotic neural system in human bodies and brains. Then, he suggests we cannot explain the nature of our consciousness, but we can merely know our brain order information and continuously recommend pre-reflective substances in our cognition. Human cognition can do some sorts of computing, evaluating, and converting that we have never experienced its processes. According to Dennett, our mind and consciousness are an illusion, it is just multiple layers of editorial revision of our million neural cells (TED, 2007). In the case of RoboCop, if we analyze Murphy by using Dennett's argument on consciousness, we can argue that Murphy is the result of the organization of the neural system that his residual memories define him who he is and although he is in a robotic body he is still same Murphy because we could not explain how consciousness exists. We can only perceive consciousness's outcome that passed the revision of the Multiple Draft processes. Significantly, the representational information that is incalculably drafted by the complicated chaotic neural system in his brain and body is the determiner of Murphy's selfhood. Moreover, if we base it on the film, the consciousness and the self of humans do not even link with the human brain and body. In contrast, the film proposes that consciousness and the self of humans exist as supernatural beings that transcend the physical world (Johnson, 2014) because Murphy's consciousness can defeat AI programming by a method that is not based on neuroscientific principles. Therefore, Dennen's proposal may be consistent with the film in some aspects.

On the side of Dreyfus's proposal, Dreyfus analyses by beginning with phenomenological background. He expresses that humans practically interact with the world by means that humans "deal with it" in Heidegger's terms or "cope with it" in his terms. For example, in the case when humans are using doorknobs, in that situation humans do not computationally scientifically consider doorknobs. Humans just interact with doorknobs transparently in the situation. Every posture or action is smoothly taking place at that moment or as Dreyfus said, "It's all in the flow". From this example, he explains that this fundamental process of 'dealing with things' is the ground concept of "being-in-the-world" which is the initial existence of human beings. In this way, Dreyfus's proposal is based on Heidegger's philosophy that there is no separation of subjectivity and objectivity according

to Cartesian thought, but there is merely a phenomenon in the situation that embodies humans and the world. In considering of memory issue, Dreyfus indicates that memories that humans possess are not historical information that is maintained in the human brain. Conversely, there are only the worldly situations that humans encounter that actively provide infinite possibilities for humans to deal with the world. Phenomenologically, human beings who have lived in the world since the beginning feel unitedly familiar with worldly situations because humans are inseparable from the world and this is the preliminary state of human existence. Consciousness interconnects the world through humans' actions of intention and focusing on dealing with the world. Consciousness and self-consciousness would merge into worldly situations, or be united in a phenomenon when humans interact with the world, such as in the case of when a human is twisting a doorknob (Closer To Truth, 2020). In other words, Phenomenologists normally explain that humans simultaneously realize themselves and the world, as what humans have dwelled in the world. Humans reflectively recognize the world from the perspective of how humans grow and live. Humans have never created the worldness. In contrast, humans discover the worldness under the condition that bodily configuration actively manages reflective possibilities of existential understanding, that is, the world is not completely separated from humans (Varela, et al., 2016, p. 3). As Dreyfus explains: coping with the world "is really an analysis of the way man's skillful bodily activity . . . generates the human world." (Dreyfus, 1992, p. 280)

If we analyze the case of RoboCop by using Dreyfus's proposal, it can be said that Murphy deals with the world through his robotic body and is assisted by an AI program. Murphy's consciousness and Murphy's self do not depend on his internal brain which is suggested by the AI program. Murphy would have complicated processes of dealing with a world that is more exotic than normal biological humans. Murphy's consciousness and self would adhere to his bodily method of bodily-worldly correlation. Murphy would be a different person because he is shaped by a new version of interaction with the world. After all, the key players in the construction of Murphy's selfhood are the world and his new body (Johnson, 2014). However, to explore the variety of philosophical explanations, let's also consider a critique by Alva Noë.

The Argument from Alva Noë

Apart from these, there is one interesting criticism of Alva Noë. Noë has critiqued philosophical issues in RoboCop films. He offered different criticisms from the above consideration. He critiqued that the film presents the mind-body problem in that it seems like the soul or immaterial spirit defeats the rational part that humans and machines possess because the film shows the scene in which Murphy's memories and feelings can unreasonably overcome the programs controlling him. Although the film presents this idea as it is shown in RoboCop, Noë argues the solution to this contradicting debate that Murphy may be a machine as Dennett's proposal because humans are unable to recognize our actual cognitive mechanisms. Humans probably apprehend 'Multiple Drafts' of biological systems that would include AI mechanical systems that control Murphy as well. At the same time, Murphy may rely on a robotic body and the processes of world interconnection that are provided by robotic AI operations. Then, Noë indicates that "we are just machines, but we aren't just machines" (Noë, 2014) because both proposals from Dennett and Dreyfus are as far-fetched as we can infer. Moreover, he also indicates that Artificial intelligence, although may be cutting-edge and has high potential in many areas, cannot even answer philosophical issues like the mind-body problem (Noë, 2014).

Nevertheless, he instead invites us to concentrate on the real problem in RoboCop film which is expressing disapproval and showing the horrors of capitalism. He indicates that the technology that appears in this film brings dangers and the advance of technology means the prosperity of capitalism that leads us into an undesirable future world of monopoly capitalism (Noë, 2014).

However, I should also analyze it in the philosophical investigation to show the different analytical perspectives from the above arguments. Thereby, I will introduce the core concept of Extended Cognition before, and then, I will use Extended Cognition for analyzing RoboCop which is provided in the next part.

From Extended Cognition to Natural-born Cyborg

In this part, I will present a brief meaning of Clark and Chalmers's Extended cognition and then I will use it to show dissimilar explanations of RoboCop's existence. Based on the core concept, Extended cognition explains that cognition is constructed from constitutive cooperation between the brain, body, and world, that is, cognition originated and can work where it is not only constrained in the brain under the skull. In contrast, cognition inter-constitutively originated and works in the body and world. Under conditions of Extended cognition, Clark and Chalmers indicate that cognition can extend beyond the skull if brainy, bodily, and worldly or extracranially processes practically have their processes as identically as internal brainy processes. Clark and Chalmers considered that those processes are *equal* to internal cognitive brainy processes. Another conditional thing is if any process that may occur outside the brain can paired or can *function* together with brainy, bodily, and worldly processes to achieve formalization of cognition. Clark and Chalmers considered that those processes are intertwined constitutive factors of cognition (Aizawa, 2014, pp. 31-38).

As the first condition, Clark and Chalmers give an example of Otto, an Alzheimer's patient who can retrieve the memorial information that is noted in his notebook by flipping and reading the notebook's page to guide him to visit the place he wants to be. For Clark and Chalmers, information in Otto's notebook is *equivalent* to biological memories stored in a healthy person and was one factor in the constitutive construction of Otto's cognition. It can be said that Otto's notebook is the causal part of Otto's cognition. As for the second condition, Clark and Chalmers additionally explain that Extended cognition can be the pattern of interlinking between human cognition and external materials that *couple* to generate human cognition successfully. In this way, all factors under extended interlinking conditions are actively causal factors that function correspondently to the processes of cognition (Aizawa, 2014, pp. 31-38). For example, if someone loses his smartphone, it means that the potential of his memorization would decrease because he lost some important data stored in his smartphone storage. Chalmers points out that smartphones which are the one factor of the human cognitive constitution disappeared. Therefore, it's equal that human cognitive capability is decreased as well (Kiverstein, 2018, p. 19). In the overview, we can see that Extended cognition is based on the theoretical conditions of *cognitive equivalence argument and coupling argument* (Aizawa, 2014, pp. 31-38).

Clark and Chalmers's proposal led to the Natural-born Cyborg theory proposed by Clark. Clark argues that on one side, humans are constructed by the combination of the physical self and intellectual self. On the other side, humans exist to achieve some targets which are simple activities like writing a new paper, to complex activities that require effort like understanding the nature of persons. Humans perceive their selfhood from the construction through achieving these certain activities. At the same time, humans are understood by others through their physical appearance and characteristics that link to activities that humans act as well. Therefore, in one sense, numerous actions that are taken to achieve something by humans construct human selfhood. Then, Clark presents the "transparent equipment" process which is the automatic retrieval of knowledge that is collected and interwoven in the form of long-term biological memory that would be recalled to activate in different ways and on various occasions to achieve human tasks in their routine. This knowledge would be blended and support humans through models of skills and abilities. Clark indicates that human identity and human cognition are determined by such a system. Moreover, Clark indicates that the process of transparent equipment has happened on all scales including neural and nonneural sections. In terms of neural systems, Clark gives an example of an infant, he said that when an infant attains to do some tasks to fulfil his desire such as an infant wants to reach out his hand and grab something. At that moment, the functions of neural systems would search for certain processes to support an infant in reaching his target, and an infant would historically assemble and embody the neural-level methods of accomplishing something by using the arms, legs, or body as supporters and construction of knowledge. In terms of nonneural systems, based on the same transparent equipment process, Clark expresses that external devices can also construct human cognition by increasing human potential and encouraging cognitive systems in every dimension (Clark, 2003, pp. 115-142), as he argues:

"... the biological and the nonbiological. Different neural circuits provide different capacities, and all contribute in different ways to our sense of self, of where we are, of what we can do, and to decision making and choice. External, nonbiological elements provide still further capacities and contribute in additional ways to our sense of who we are, where we are, what we can do, and to decision making and choice. ..." (Clark, 2003, p. 137),

From such conceptual background, Clark indicates that human selfhood is “shifting coalitions of tools.” That is, humans exist as beings of ‘soft selves’ that are ready to connect to varying technological modifications infinitely, extend outside skin and skull, and incorporate nonbiological participation for constructing human cognitive systems. In other words, it can be said that humans always exist as hybrid entities that are coordinated and continuous in the constitution of existence by the internal organic part and external technological part. In addition, Clark emphasizes that his proposal invites us to rethink essential capacities of context, culture, environment, and technology which are overlooked in consideration of being a constitutive part of cognition (Clark, 2003, pp. 115-142), as he writes:

“... To face up to our true nature (soft selves, distributed decentralized coalitions) is to recognize the inextricable intimacy of self, mind, and world.” (Clark, 2003, p. 139).

In the next section, I will analyze RoboCop’s existence and analytically focus on RoboCop’s cognition and respond to the debate I mentioned above.

The Analysis of RoboCop’s Existence Through Extended Cognition

Following Clark’s idea, if we look back at RoboCop, we can describe it as Murphy’s existence as a hybrid being. That is, his existence and his cognition rely on the constitution of three parts are biological body that is left over from a brutal incident, a robotic body that is augmented to his residual body, and the world that Murphy dwells in it. In consideration of Murphy’s consciousness, whether we would exactly understand the mechanism of consciousness or would not, as Dennett has proposed, however, we can articulate that the constitution of Murphy’s cognition which includes the consciousness state originated from an interaction between Murphy’s brain, heterogeneous bodies, and world.

In consideration of the issue of self, whether he is conscious of himself or partially controlled by an AI program, Murphy’s selfhood is constructed by accomplishing his interested activities. Thereby, Murphy’s activities depend on certain skills or abilities that are inevitably constructed by the brain, heterogeneous bodies, and world. This proposal seems

to correspond to Dreyfus's proposal, but it may be slightly different, that is, Clark's idea does not limit the condition that the interaction of cognitive processes is constituted from only the biological body and world as Dreyfus's proposal, but rather Clark argues that body can be increased its abilities through bodily augmentation with technology that based on functional couple condition. Meanwhile, technologically augmented beings can functionally exist in the world, including context, culture, environment, and technology, such as setting neuroreceptor devices that can transfer neuro-electricity from muscles to the brain in the human body. This is why Clark argues that human cognition and existence are not initially separated from the world.

For this reason, Murphy's selfhood is not an inflexible self but a modifiable self. His self opens for possibilities to interact with technological apparatuses. It can be said that Murphy has no selfhood because Murphy can be converted into RoboCop and is not the same person as the previous Murphy who belonged to a pure organic and technologically unmodified body. Later, he obtained bodily transformation through advanced technology. His new technologically modified body constitutes his unprecedented cognitive system. Such a cognitive system is a techno-organic co-working system that generates different cognition from original human cognition in both conceptual and perceptual processes. This techno-organic co-working system affects his novel conceiving and exotic perceiving the world, in other words, the changed cognitive system results in changes in the understanding of himself and his worldness.

Moreover, Murphy's selfhood did not exist originally. Murphy has been the existence of soft selves that are prepared to transfigure and combine the nonbiological and biological bodily elements dynamically. On the one hand, it might be said that Murphy's existence is a temporary self that was Murphy as a person, Murphy was RoboCop and Murphy can exist in different forms of altered existence if Murphy is combined with other types of new technology in the future.

In addition to the ontological aspects of technology that impact the human body, RoboCop is an example that displays the interrelation of technology and ethical investigation that humans should consider seriously. (In this article, it will be shown in rough detail because it is primarily about existence.) The case of RoboCop displays that technology is not value-neutrality, as expressed in the article *The Values Built into Technologies* (2023) by David Morrow, that is, technology alters human conceivability including evaluation, decision,

and action. For example, using facilitative technology like electric rice cookers can weaken certain cooking skills, just as writers who exceedingly rely on artificial intelligence writing assistance may diminish their writing abilities. Technology also impacts behavioral adjustment such as using smartphones and working in the office have resulted in an increase in the number of office syndrome patients due to the working posture of office workers. Further, humans are unconsciously shaped by technology, in other words, technology can directly and subtly persuade, induce, and guide humans⁴ (Morrow, 2023, pp. 18-25). Thus, humans must seriously consider technology design as a certain variant that they can semi-control, and humans must be responsible for technology design because technology influences human actions that interrelate with ethical values.

Conclusion

After I attempted to analyze Murphy's existence by basing it on an Extended cognition thesis, I found that Murphy who is a representative of humans has cognition that is constituted by intertwining between brain, body, and world, in this sense, the world means context, culture, environment, and technology. Bodily technological modification made Murphy a hybrid being that is biological and nonbiological unification. Significantly, philosophical analysis shows that Murphy has no self because Murphy's selfhood can be changed all the time through bodily and worldly technological inter-construction. On the ethical aspect, humans must take responsibility for technology design and critically reassess the ethical implications of technology because technology affects human behavior and is closely linked to ethical values.

⁴ examples are given by the author.

References

- Aizawa, K. (2014). Extended Cognition. In L. Shapiro (Ed.), *The Routledge Handbook of Embodied Cognition* (pp. 31-38). Routledge.
- Clark, A. (2003). *Natural-Born Cyborgs: Minds, Technologies, and the Future of Human Intelligence*. Oxford University Press.
- Closer To Truth. (2020, March 19). *Being in the World: A Tribute to Hubert Dreyfus | Episode 1809 | Closer To Truth [Video]*. Retrieved from YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=PHJQ3IjQfKI>
- Dennett, D. C. (1991). *Consciousness Explained*. Back Bay Books.
- Dreyfus, H. (1992). *What Computers Still Can't Do*. MIT Press.
- Gennaro, J. R. (n.d.). *Consciousness*. The Internet Encyclopedia of Philosophy (IEP). Retrieved from <https://iep.utm.edu/home/about/>
- Johnson, M. E. (2014, June 03). *Robocop Takes on Philosophy of Mind*. Ground Motive. Retrieved from <http://www.groundmotive.net/2014/06/robocop-takes-on-philosophy-of-mind.html>
- Kiverstein, J. (2018). Extended Cognition. In A. Newen, L. D. Bruin, & S. Gallagher (Eds.), *The Oxford Handbook of 4E Cognition* (pp. 19-40). Oxford University Press.
- Morrow, D. (2023). The Values Built into Technologies. In G. J. Roberson, & J. Y. Tsou (Eds.), *Technology Ethics: A Philosophical Introduction and Readings* (pp. 18-25). Routledge.
- Noë, A. (2014, April 04). *Deconstructing The Philosophies Of 'RoboCop'*. *Cosmos & Culture: Commentary On Science and Society*. Retrieved from <https://www.npr.org/sections/13.7/2014/04/04/295314242/deconstructing-the-philosophies-of-robocop>
- RobocopWiki. (n.d.). *Robocop*. Retrieved from [https://robocop.fandom.com/wiki/RoboCop_\(2014\)](https://robocop.fandom.com/wiki/RoboCop_(2014))
- TED. (2007, May 4). *The illusion of consciousness | Dan Dennett [Video]*. YouTube. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=fjbWr3ODbAo&t=94s>
- Varela, F. J., Thompson, E., & Rosch, E. (2016). *The Embodied Mind: Cognitive Science and Human Experience*. MIT Press.

ศิลปะ: ความจริง ความดี และความงาม

วรรณวิสาข์ ไชยโย¹

(วันที่รับ: 4 ต.ค. 2567; วันที่แก้ไขเสร็จ: 7 มิ.ย. 2568; วันที่ตอบรับ: 12 มิ.ย. 2568)

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประเด็นความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะกับความจริง ความดี และความงาม และทำให้เกิดความตระหนักถึงบทบาทของศิลปะที่มีผลต่อชีวิตความเป็นอยู่ของมนุษย์ จากการศึกษาพบว่า ความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะกับความจริง ศิลปะทำให้มนุษย์สามารถเข้าถึงความจริงในฐานะการมองโลกและชีวิตตามสภาพความเป็นจริง ความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะกับความดี ศิลปะเป็นเครื่องมือรับใช้ศีลธรรมและส่งเสริมให้เป็นคนดีมีศีลธรรม และความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะกับความงาม ศิลปะเป็นสิ่งที่มีความสำคัญในตัวเอง ศิลปะไม่ได้สร้างขึ้นมาเพื่อเป็นเครื่องมือรับใช้สิ่งอื่นใด ศิลปะสร้างขึ้นเพื่อความงาม ความเพลิดเพลินใจเท่านั้น อย่างไรก็ตาม ศิลปะไม่จำเป็นต้องมีความสัมพันธ์กับคุณค่าแบบใดแบบหนึ่งเท่านั้น การที่จะเข้าใจงานศิลปะได้ดีจึงจำเป็นต้องมองให้มากกว่าหนึ่งมุมและพิจารณาคุณค่าอื่น ๆ ด้วย ศิลปะจึงเป็นสะพานเชื่อมโยงให้เข้าถึงความจริง ความดี และความงาม ในเอกภาพเดียวกัน

คำสำคัญ: ศิลปะ, ความจริง, ความดี, ความงาม

¹ รองศาสตราจารย์ ดร., ภาควิชาปรัชญาและศาสนา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ผู้เขียนหลัก, E-mail: wanwisa.c@cmu.ac.th

Art: Truth, Goodness and Beauty

*Wanwisa Chaiyo*²

(Received: October 4, 2024; Revised: June 7, 2025; Accepted: June 12, 2025)

Abstract

This article examines the interrelationship between art, truth, goodness, and beauty, with the aim of fostering a deeper awareness of the role of art in shaping human life and well-being. The findings indicate that art enables individuals to access truth through an authentic perception of the world and life as they truly are. In relation to goodness, art functions as a moral instrument that nurtures ethical awareness and promotes virtuous character. Concerning beauty, art possesses intrinsic value and exists not as a means to serve external purposes but as an end in itself, created for the appreciation of beauty and aesthetic enjoyment. However, understanding art requires a perspective that transcends any singular value framework. A multidimensional approach is necessary to grasp the full significance of artistic expression. Ultimately, art serves as a bridge that unifies truth, goodness, and beauty into an integrated whole, thereby enriching both the individual and the broader cultural context.

Keywords: Art, Truth, Goodness, Beauty

² Associate Professor, Department of Philosophy and Religion, Faculty of Humanities, Chiang Mai University.

Corresponding Author, E-mail: wanwisa.c@cmu.ac.th

1. บทนำ

คำว่า “สุนทรียศาสตร์” หรือ “Aesthetics” มาจากรากศัพท์ภาษากรีกว่า Aisthanomai ที่แปลว่าการรับรู้ (Perceive) ที่ใช้หมายถึงการรับรู้ด้วยประสาทสัมผัส ในคริสต์ศตวรรษที่ 18 นักปรัชญาชาวเยอรมันที่มีชื่อว่า โบมการ์เต้นท์ (Alexander Gottlieb Baumgarten, 1714-1762) ได้เขียนหนังสือเรื่อง *Aesthetica* และได้นำคำว่า Aesthetics มาใช้อย่างเป็นทางการเป็นครั้งแรกและได้ให้คำนิยามสุนทรียศาสตร์ว่าเป็นศาสตร์แห่งความรู้สึก หลังจากนั้นคำว่า สุนทรียศาสตร์ ก็ถูกนำมาใช้เป็นชื่อหนึ่งในสาขาวิชาปรัชญาที่ศึกษาเกี่ยวกับความงามเป็นต้นมา

ความสัมพันธ์ระหว่างสุนทรียศาสตร์กับศิลปะ ในเนื้อหาของสุนทรียศาสตร์และศิลปะมีความสัมพันธ์ในประเด็นที่ต่างก็เป็นผลมาจากการแสดงออกซึ่งการรับรู้และความรู้สึก อีกทั้งคุณค่าของศาสตร์ทั้งสองนี้ต่างเกิดขึ้นมาจากปฏิกริยาอย่างฉับพลันโดยไม่สามารถใช้ภาษาใด ๆ มาอธิบายได้ แต่นักปราชญ์ทั้งหลายต่างพยายามที่จะอธิบายคุณค่าทางสุนทรียโดยหาเหตุผลมาเป็นเครื่องประกอบ นั่นคือ นักปราชญ์พยายามทำสุนทรียให้เป็นปรัชญา สุนทรียศาสตร์จึงมีคุณลักษณะพิเศษสองส่วน คือ ส่วนแรก สัมพันธ์กับศิลปะเพราะสามารถแสดงออกได้ทันทีโดยไม่ต้องใช้เหตุผล และส่วนที่สองสัมพันธ์กับปรัชญา เพราะพยายามหาเหตุผลอธิบายคุณค่าทางความงาม และพยายามหามาตรการสากลมาจัดคุณค่านั้น ตลอดจนวิเคราะห์วิจารณ์ศิลปะทุกประเภทรวมทั้งการตีความปัญหาต่าง ๆ ทางศิลปะ โดยอาศัยระบบปรัชญาบริสุทธิ์ (วนิดา ขำเขียว, 2543, น. 5) สรุปได้ว่า สุนทรียศาสตร์สัมพันธ์กับปรัชญาในฐานะที่สุนทรียศาสตร์เป็นแขนงหนึ่งของปรัชญาในสาขาคุณวิทยาที่ใช้วิธีการทางปรัชญาคือการใช้เหตุผลเป็นเครื่องมือในการศึกษาความคิดเรื่องของความงามและศิลปะ

ศิลปะมักถูกมองว่าเป็นเรื่องของความงามและความเพลิดเพลินพึงพอใจเป็นคุณค่าที่สำคัญขั้นมูลฐานอย่างหนึ่งของชีวิต แต่เราไม่อาจปฏิเสธได้ว่ามนุษย์ไม่ได้มีแต่คุณค่าทางสุนทรียะเพียงอย่างเดียวเท่านั้น มนุษย์ยังมีความสัมพันธ์กับคุณค่าด้านอื่น ๆ อีกด้วย ซึ่งการจำกัดความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะกับความงามให้อยู่เพียงด้านเดียวเป็นการมองศิลปะอย่างคับแคบและไม่อาจเข้าใจศิลปะได้อย่างลึกซึ้ง ในบทความนี้จึงต้องการศึกษาประเด็นความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะกับความจริง ความดี และความงาม

2. ความหมายของศิลปะ

การให้คำตอบต่อคำถามที่ว่า ศิลปะคืออะไร (What is Art?) เป็นเรื่องที่ยากเพราะคำตอบมีความแตกต่างกันหลายอย่างที่หาคำตอบที่จะเป็นข้อยุติให้ยอมรับร่วมกันได้ทุกฝ่าย ศิลปะเกิดขึ้นมาในสังคมมนุษย์ตั้งแต่สมัยอดีตและมีวิวัฒนาการเรื่อยมาจวบจนปัจจุบัน

คำว่า **Art** มีรากศัพท์มาจากภาษาละตินคือคำว่า *ars* (พหูพจน์: *artes*) ซึ่งมีความหมายดั้งเดิมว่า “skill,” “craft,” “method,” หรือ “technique” หมายถึง **ความสามารถหรือทักษะในการทำสิ่งใด**

สิ่งหนึ่งอย่างชำนาญและมีระบบ (Harper, 2024) คำนี้มีความสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับคำในภาษากรีกคือ *technē* (τέχνη) ซึ่งหมายถึง ศิลปะในฐานะเทคนิคหรือวิธีการที่มีจุดมุ่งหมายในการสร้างสิ่งที่ดีงาม หรือ มีประโยชน์ (Kristeller, 1951) ในยุคโบราณ คำว่า *artes* ในภาษาละตินครอบคลุมทั้ง Liberal art (เช่น ตรรกศาสตร์ ไวยากรณ์ คณิตศาสตร์) และ Mechanical art (เช่น ช่างไม้ การก่อสร้าง การทอผ้า) เมื่อมาถึง ยุคสมัยใหม่ โดยเฉพาะตั้งแต่ศตวรรษที่ 18 เป็นต้นมาความหมายเปลี่ยนแปลงเป็นมิติของการสร้างสรรค์เชิงสุนทรียศาสตร์และการแสดงออกของอารมณ์ จินตนาการ และความคิดมากขึ้น

มีนักปราชญ์และผู้รู้หลายท่านได้ให้คำนิยามคำว่า “ศิลปะ” หรือ “Art” ไว้ดังนี้

พจนานุกรมศัพท์ศิลปะ ฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2530, น. 5) ได้อธิบายศิลปะไว้ว่า

“ผลแห่งพลังความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ที่แสดงออกในรูปลักษณ์ต่าง ๆ ให้ปรากฏซึ่งอัจฉริยภาพ พุทธิปัญญา ประสบการณ์ รสนิยม และทักษะของแต่ละคน เพื่อความพอใจ ความรื่นรมย์ ขนบธรรมเนียม จารีตประเพณี หรือความเชื่อในลัทธิศาสนา”

วิรุณ ตั้งเจริญ (2537, น. 2) ได้วิเคราะห์คำว่าจากคำนิยามดังกล่าวมีสิ่งที่เกี่ยวข้องกับศิลปะอยู่ 4 ประการ คือ

1. ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) ซึ่งก่อให้เกิดศิลปะที่แปลกใหม่
2. รูปลักษณ์ (Art form) ซึ่งเป็นตัวศิลปะที่เกิดขึ้นจากสื่อต่าง ๆ และเป็นตัวแสดงความงามให้ปรากฏ
3. สุนทรียภาพ (Aesthetic) ซึ่งเป็นตัวภาวะของความงาม ที่นักสุนทรียศาสตร์ยังถกเถียงกันถึงที่อยู่ของความงามนั้นอยู่ที่ใด คืออยู่ที่วัตถุ อยู่ที่จิต หรืออยู่ทั้งในวัตถุและในจิต
4. ความปิติ หรือความเพลิดเพลิน (Pleasure) ซึ่งเชื่อกันว่าเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากการมีประสบการณ์ ความงาม

อารี สุทธิพันธุ์ ได้รวบรวมนิยามศิลปะไว้ ดังนี้

- 1) ศิลปะคือการเลียนแบบธรรมชาติ
- 2) ศิลปะคือการแสดงออกเกี่ยวกับความศรัทธาเชื่อถือของแต่ละสมัย
- 3) ศิลปะคือสื่อติดต่อระหว่างกันแบบหนึ่ง
- 4) ศิลปะเป็นภาษาชนิดหนึ่ง
- 5) ศิลปะคือการแสดงออกทางบุคลิกภาพเด่น ๆ ของศิลปิน
- 6) ศิลปะคือการถ่ายทอดความรู้สึกหรือแสดงความรู้สึกเป็นรูปทรง
- 7) ศิลปะคือการแสดงออกทางความงาม
- 8) ศิลปะคือการแสดงออกของความเชื่อ
- 9) ศิลปะคือความชำนาญในการลำดับประสบการณ์และถ่ายทอดตามจินตนาการให้เป็นวัตถุที่มี สุนทรียภาพ
- 10) ศิลปะคือการรับรู้ทางการเห็น (อารี สุทธิพันธุ์, 2528, น. 14)

จากความหมายต่าง ๆ ดังกล่าวสรุปได้ว่าศิลปะคือผลงานที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นในรูปลักษณะต่าง ๆ ให้ปรากฏซึ่งสุนทรียภาพ ความประทับใจ ความสะท้อนใจ ตามทักษะของแต่ละคน เพื่อความงามและความพอใจ

3. ศิลปะกับความจริง

ประเด็นปัญหาที่ว่าศิลปะสัมพันธ์กับความจริงหรือไม่ ความจริงในทางปรัชญาสามารถแบ่งความจริงเป็นสองระดับคือ สภาพที่เป็นจริง (Reality) กับสภาพที่ปรากฏ (Appearance) เพลโต (Plato, 427-347 ก่อนคริสตกาล) และอริสโตเติล (Aristotle, 384-322 ก่อนคริสตกาล) นักปรัชญากรีกสมัยโบราณ เห็นว่าศิลปะคือการเลียนแบบ (Art is imitation) ซึ่งแนวคิดทางสุนทรียศาสตร์สัมพันธ์กับความคิดทางอภิปรัชญา (Metaphysics) อย่างลึกซึ้ง สำหรับเพลโต ศิลปะเป็นการเลียนแบบสภาพที่ปรากฏ แต่สำหรับอริสโตเติล ศิลปะเลียนแบบสภาพที่เป็นจริง สำหรับเพลโต เมื่อศิลปินได้เลียนแบบได้คล้ายคลึงกับต้นแบบ ผลลัพธ์ก็ยิ่งห่างไกลจากความจริง ศิลปะห่างไกลจากความจริงถึงสองทอดด้วยกันคือ แบบของโຕະสากลเป็นความจริงสูงสุด (มีค่าสูงสุด) โຕະที่เป็นสิ่งเฉพาะห่างไกลจากโຕະสากล (มีค่ารองลงมา) ภาพโຕະห่างไกลจากโຕະที่เป็นสิ่งเฉพาะ (มีค่าน้อยที่สุด) ด้วยเหตุผลดังกล่าวเพลโตได้นำไปสู่การตำหนิศิลปะว่าเป็นสิ่งที่มีค่าต่ำ ขณะที่อริสโตเติลคิดว่าศิลปะเลียนแบบสภาพที่เป็นจริง ศิลปินเลียนแบบสิ่งสากลที่อยู่ในสิ่งเฉพาะ จึงไม่ใช่การเลียนแบบสิ่งที่เลียนแบบออกมาอีกทีหนึ่ง แต่เป็นการเลียนแบบสิ่งสากลที่ปรากฏผ่านสิ่งเฉพาะ โดยศิลปินเป็นผู้มองเห็น “แบบ” ของสิ่งต่างๆ ที่มีอยู่ในสิ่งเฉพาะและแสดงออกมาให้เห็นในงานของเขา ศิลปะตามแนวคิดของอริสโตเติล จึงเป็นการเปิดเผยความจริงให้ปรากฏ ด้วยเหตุผลดังกล่าวอริสโตเติลได้นำไปสู่การตีคุณค่าศิลปะคือสิ่งที่มีค่าสูง จะเห็นได้ว่าศิลปะนั้นคือการเลียนแบบ ซึ่งการเลียนแบบ (Imitation) มีรากศัพท์มาจากคำว่า Mimesis หมายถึงการแสดงภาพที่เป็นจริงของโลกและสรรพสิ่ง ทั้งนี้แก่นสารของศิลปะคือการเลียนแบบไม่ได้อยู่ที่ทำให้เหมือนสิ่งนั้นทุกอย่าง แต่อยู่ที่การแสดงความจริงในธรรมชาติ ทั้งนี้ศิลปะคือการเลียนแบบนำไปสู่การสร้างสรรคงานศิลปะที่มีก็จะเลียนแบบของจริง เช่น ภาพเขียนเสมือนจริงหรือสัจนิยม (Realistic) ตามแนวธรรมเนียม ได้แก่ ภาพทิวทัศน์ ภาพคนเหมือน ภาพหุ่นนิ่ง เป็นต้น ในขณะที่แนวคิดทางสุนทรียศาสตร์ของนักปรัชญายุคกลางต้องการให้ศิลปะแสดงคำสอนของศาสนาและความยิ่งใหญ่ของพระเจ้า พระเจ้าทรงเป็นความงามสากล (Universal Beauty) และเป็นผู้ทรงประทานความงามให้แก่สรรพสัตว์และสรรพสิ่งที่พระองค์ได้ทรงสร้างขึ้น ดังนั้นการมองเห็นความงามจะทำให้เราเข้าถึงสัจธรรมสูงสุดหรือพระเจ้าได้

ในช่วงศตวรรษที่ 19 เมื่อสังคมมีการเปลี่ยนแปลงอย่างมากทั้งทางด้านการเมือง เศรษฐกิจ และสังคม ผลจากความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ระบบอุตสาหกรรม และสังคมที่ให้สิทธิเสรีภาพและเข้าไปมีส่วนร่วมทางการเมืองมากขึ้น ศิลปะจึงต้องมีการปรับเปลี่ยนเพื่อให้ได้เป็นที่ยอมรับในสังคมและผลทางเศรษฐกิจเพื่อการอยู่รอดในสังคมในการทำให้ศิลปะมีส่วนร่วมและบทบาทในการทำหน้าที่รับใช้สังคม และเลือกที่จะมีส่วนร่วมเสรีภาพของสังคม ศิลปะในยุคนี้ได้แสดงออกถึงความงามและปรัชญาในการมองโลกและชีวิตตามสภาพความเป็นจริง อาทิเช่น วิกเตอร์ ฮูโก (Victor Hugo, 1802-1885) เห็นว่าศิลปะควรมีส่วนร่วมในการทำเพื่อสังคม

โดยเขากล่าวว่า “ศิลปะเพื่อศิลปะนั้นอาจจะงาม แต่ศิลปะเพื่อความก้าวหน้าของสังคมนั้นงดงามยิ่งกว่า” (ลักษณะวัต ปาละรัตน์, 2553, น. 172) กล่าวคือศิลปะไม่ใช่เป็นเพียงการแสดงออกทางสุนทรียภาพเพื่อความงามเพียงอย่างเดียว แต่ศิลปะเป็นพลังในการเปลี่ยนแปลงสังคมซึ่งเป็นความงดงามยิ่งกว่า ศิลปะจึงเป็นเครื่องมือในการวิพากษ์ ได้แย้ง หรือยกระดับจิตสำนึกของสังคม ส่งเสริมคุณค่าทางจริยธรรมและเปิดพื้นที่ให้กับเสียงของผู้ที่ถูกกดขี่ โดยเฉพาะในประเด็นความยุติธรรม เสรีภาพ และมนุษยธรรม

ลีโอ ตอลสตอย (Leo Tolstoy, 1828-1910) เห็นว่า ศิลปะเกิดขึ้นภายใต้การยึดมั่นอันแรงกล้าต่อศีลธรรม ศาสนา และความรับผิดชอบต่อสังคมของเขา ตอลสตอยกล่าวว่า

“หากจะให้จุดหมายของกิจกรรมใด ๆ เป็นเพียงแค่ความเพลิดเพลิน และให้คำนิยามแก่นั้นด้วยความเพลิดเพลินอันนั้น คำนิยามดังกล่าวย่อมจะผิดแน่นอน ในกรณีของอาหารไม่มีใครเลยที่จะยอมรับว่าความสำคัญของอาหารคือความเพลิดเพลินที่ได้รับจากมัน ผู้ซึ่งมองเห็นเป้าหมายของการบริโภคอาหารว่า คือความเพลิดเพลิน ย่อมไม่อาจเข้าถึงความหมายอันแท้จริงของอาหารได้ เช่นเดียวกันผู้ที่ให้ความเพลิดเพลิน (ความงาม) เป็นเป้าหมายหรือเป็นรากฐานคำนิยามของศิลปะย่อมไม่อาจมองเห็นความหมายที่แท้จริงของศิลปะได้ เพราะศิลปะจะกลายเป็นกิจกรรมซึ่งความหมายของมันวางอยู่บนความสัมพันธ์กับสิ่งอื่นของชีวิต ความเพลิดเพลิน” (จรรยา โกมูทร์ัตนานนท์, น. 86)

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่านักปรัชญามีมุมมองแตกต่างกันต่อศิลปะที่สัมพันธ์กับความจริง แนวคิดทางสุนทรียศาสตร์ของนักปรัชญาบางท่าน อาทิเช่น เพลโต เห็นว่าศิลปะเป็นเพียงการเลียนแบบสภาพที่ปรากฏที่มาจากการเล่นแบบสิ่งสากลหรือความจริงออกมาอีกทีหนึ่ง ขณะที่อริสโตเติล และนักปรัชญาในยุคกลางเห็นว่าศิลปะเป็นวิถีทางที่ทำให้เราค้นพบความจริงที่ลึกซึ้ง ขณะที่นักปรัชญาบางท่านเช่น วิกเตอร์ ฮูโก และลีโอ ตอลสตอย เห็นว่าศิลปะเป็นสิ่งที่แสดงออกถึงความงามและปรัชญาในการมองโลกและชีวิตตามสภาพความเป็นจริง

4. ศิลปะกับความดี

ในส่วนของที่เกี่ยวข้องกับศิลปะกับความดีก็จะมีประเด็นที่ถกเถียงกันว่า ศิลปะควรมีความสัมพันธ์กับศีลธรรมหรือไม่ หรือศิลปะควรเป็นสิ่งที่ทำให้คนเป็นคนดีมีศีลธรรมหรือไม่ นักปรัชญากลุ่มที่เห็นว่าศิลปะสัมพันธ์โดยตรงกับศีลธรรมและเป้าหมายที่แท้จริงของศิลปะก็คือศีลธรรม คุณค่าของศิลปะอยู่ที่การสร้างและส่งเสริมคนดีมีศีลธรรม แนวคิดนี้มีชื่อเรียกว่า ศีลธรรมนิยม (Moralism)

แนวคิดทางสุนทรียศาสตร์ของเพลโตมองว่าศิลปะมีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับความดีและคุณธรรม ศิลปะเหมือนกันดาบสองคนที่ทำให้มนุษย์มีความสุขและทำให้มนุษย์ขาดเหตุผล ตกเป็นทาสของอารมณ์ อยู่กับการนำศิลปะไปใช้ในแง่ใด ศิลปินที่ดีจะต้องเป็นผู้มีจิตสำนึกที่ดีต่อสังคม แต่ถ้าศิลปินขาดจิตสำนึกที่ดีต่อสังคมย่อม

นำไปสู่การทำลายสังคม

ในอุทมรัฐเล่ม 3 เพลโตได้กล่าวถึงจุดประสงค์ขั้นต้นของการฝึกฝนเรื่องกวีนิพนธ์และดนตรี ดังนี้

“...ผู้ที่ได้รับการฝึกฝนเรื่องกวีนิพนธ์และดนตรีอย่างถูกต้องจะนำไปสู่การมีจิตใจและร่างกายที่งดงาม ทั้งนี้เนื่องจากจังหวะ (Rhythm) และความกลมกลืน (Harmony) สามารถซึมซับเข้าสู่วิญญาณ (soul) และยึดติดวิญญาณได้อย่างเหนียวแน่นกว่าสิ่งอื่นใด นอกจากนี้ผู้ที่ได้รับการฝึกฝนอย่างถูกต้องยังสามารถทำให้เขาได้รับรู้ถึงความบกพร่องและความน่าเกลียดที่มีอยู่ในศิลปะและธรรมชาติได้อย่างรวดเร็วอีกด้วย เขาจะรังเกียจสิ่งผิดปกตินี้ได้อย่างถูกต้องและจะรับเฉพาะสิ่งที่งดงามและเต็มไปด้วยความรักอันจะนำไปสู่ความพึงพอใจและเติบโตขึ้นเป็นบุคคลซึ่งเต็มไปด้วยจิตใจอันประเสริฐ”

(ปรีชา ช่างขวัญยืน, 2523, น. 8)

จากที่กล่าวข้างต้น เพลโตชี้ให้เห็นว่าการฝึกฝนเรื่องกวีนิพนธ์และดนตรีอย่างถูกต้องจะนำไปสู่การเป็นคนที่มีจิตใจที่ประเสริฐได้อย่างดี ซึ่งเพลโตเห็นว่า เด็กควรได้รับการเรียนรู้กวีนิพนธ์ที่ผ่านการตรวจตราแล้วทั้งทางด้านเนื้อหา (Content) และรูปแบบ (Formal) ว่าเรื่องใดเหมาะสม โดยเพลโตเห็นว่า เรื่องที่ไม่ควรเล่าเช่น เรื่องเทพเจ้าทำสงครามกัน วางแผนต่อสู้และทะเลาะวิวาทกัน (Homer) หรือวีรบุรุษที่กล้าตายหรือเศร้าโศกเกี่ยวกับความตาย แต่เรื่องที่ไม่ควรเล่าคือ วีรบุรุษที่กล้าการเป็นทาสยิ่งกว่ากล้าตาย การรู้จักควบคุมตัวเองและรู้จักอดทนของวีรบุรุษ เป็นต้น ดังนั้นงานศิลปะจึงต้องอยู่ในการควบคุมของรัฐ ศิลปินจะต้องยอมจำนนต่อการตรวจตราภายใต้ข้อกำหนดของนักกฎหมาย จุดมุ่งหมายสูงสุดของเพลโตคือ “ความรักในความงาม” (The love of beauty) อันหมายถึง การรวมเข้าเป็นหนึ่งเดียวกัน ระหว่างจิตใจที่มีความงามกับสิ่งที่มีความงาม ซึ่งการฝึกฝนเรื่องกวีนิพนธ์และดนตรีอย่างถูกต้องนั้นจะนำไปสู่ความรักในความงาม เพราะการเรียนรู้กวีนิพนธ์และดนตรีอย่างถูกต้องก็เหมือนกับการเรียนรู้ตัวหนังสืออย่างถูกต้อง นั่นคือการมองเห็นสิ่งที่ได้เรียนรู้และการรู้จักแยกแยะสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ได้อย่างถูกต้อง ไม่ว่าจะไปปรากฏอยู่ที่ใดก็ตาม เขาจะสามารถมองเห็นแก่นแท้ของความงามได้อีกด้วย ดังนั้น ศิลปะสามารถเป็นเครื่องมือนำคนไปสู่การมีศีลธรรมได้ หากผู้นั้นได้รับการฝึกฝนหรือเรียนรู้เรื่องศิลปะซึ่งถูกกำหนดให้ขึ้นอยู่กับลักษณะที่ดีทั้งหลายแล้ว

เซนต์โควนัส (St. Thomas Aquinas, 1225-1274) นักปรัชญายุคกลาง เห็นว่าพระเจ้า (God) ทรงเป็นแบบบริสุทธิ์ (Pure Form) ความจริงบริสุทธิ์ (Pure Actuality) โดยพระองค์ทรงเป็นสาระ (Essence) ของสรรพสิ่ง พระองค์ทรงเป็นความงามสากล (Universal Beauty) และเป็นผู้ทรงประทานความงามให้แก่สรรพสัตว์และสรรพสิ่งที่พระองค์ได้ทรงสร้างขึ้น เซนต์โควนัสอธิบายความงามว่าเป็นสิ่งที่เมื่อเห็นหรือฟังพินิจแล้วทำให้เกิดความเพลิดเพลินและอธิบายสิ่งซึ่งงามว่าเป็นสิ่งที่เมื่อได้ดูแล้วทำให้ต้องการทางฝ่ายต่ำนั้นสงบลง จากคำอธิบายดังกล่าวจะเห็นได้ว่า เซนต์โควนัสไม่ได้ให้ความงามเป็นคุณลักษณะที่อยู่เหนือโลก (Transcendental) หรือว่าเป็นลักษณะที่แยกไปจากความดี เพราะจากแนวคิดที่ว่าสิ่งซึ่งงาม

เป็นสิ่งที่มีความสำคัญในการดำรงชีวิตมนุษย์ ทำให้ความงามเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กับความดี โดยเซนต์อโควนัสกล่าวว่า

“สิ่งที่งามก็เหมือนกับสิ่งที่ดี มันต่างกันในเรื่องมุมมองเท่านั้น เพราะสิ่งที่ดีนั้นเป็นสิ่งที่ทุกคนแสวงหา และทั้งความคิดเรื่องสิ่งที่ดีและสิ่งที่งามนั้นต่างก็เป็นสิ่งที่ทำให้กิเลสของเราสงบลง”

(ลักษณะวัต ปาละรัตน์, 2556, 54-55)

ลีโอ ตอลสตอย เชื่อว่าศิลปะเป็นการแสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกของศิลปินและทำให้ผู้เสพรู้สึกเช่นเดียวกับศิลปิน แต่ด้วยเหตุที่ว่าเขาก็เห็นว่าศิลปะที่ดีจะต้องแสดงออกในลักษณะที่เป็นไปเพื่อศีลธรรมอีกด้วย สำหรับตอลสตอย ศิลปะเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับสังคม การตัดสินศิลปะจึงต้องดูที่ความสามารถในการที่จะสื่อสารและเข้าถึงคนจำนวนมากได้ โดยศิลปะที่ดีจะต้องสอดคล้องกับบรรทัดฐานทางศีลธรรมที่ได้มาจากศาสนา และในทัศนะของเขาแล้วการจะทำให้ศิลปะซึ่งเป็นสิ่งที่ใช้ต้นทุนทางสังคมสูงนั้นเป็นที่ยอมรับได้ก็คือการให้ศิลปะได้รับใช้สังคมในการที่จะทำให้สังคมดีขึ้น และมนุษยชาติเข้าถึงความสมบูรณ์ (ลักษณะวัต ปาละรัตน์, 2553, น. 173)

สำหรับตอลสตอย การตัดสินว่าศิลปะดีหรือเลวจึงอยู่บนพื้นฐานของความรู้สึกของผู้รับรู้ที่เกิดขึ้นจากศิลปะนั้นว่าเป็นไปในทางใด โดยการจะตัดสินว่าความรู้สึกนั้นดีหรือไม่นั้น ตอลสตอยใช้มโนทัศน์และมาตรฐานทางศาสนาในการประเมิน เพราะเขาเห็นว่าในสังคมมนุษย์ทุกยุคทุกสมัยนั้นจะมีความเชื่อและการรับรู้ทางศาสนาที่ใช้ร่วมกันในสังคมในการที่จะกำหนดว่าสิ่งใดดีสิ่งใดเลว และมโนทัศน์ทางศาสนา (Religious conception) นี้เองเป็นสิ่งที่ใช้ตัดสินคุณค่าความรู้สึกที่สื่อสารหรือเกิดขึ้นผ่านทางงานศิลปะ และเนื่องจากตอลสตอยเป็นผู้ที่มีศรัทธาอย่างยิ่งในศาสนาคริสต์ เขาจึงประเมินศิลปะจากมโนทัศน์เรื่องความรักของมวลมนุษย์และความเป็นภราดรภาพของมนุษย์ภายใต้พระบิดาหรือพระเจ้าเดียวกัน (ลักษณะวัต ปาละรัตน์, 2553, น. 183)

5. ศิลปะกับความงาม

คนทั่วไปมักมองว่าศิลปะเป็นเรื่องของความงาม ความงามเป็นเรื่องของการสนองตอบความพึงพอใจ ความเพลิดเพลิน ความงามในเชิงสุนทรียศาสตร์ไม่ได้หมายถึงความงามในศิลปกรรมที่มนุษย์สร้างขึ้นเพียงอย่างเดียว แต่หมายถึงความงามที่มีอยู่ในธรรมชาติด้วย สิ่งต่าง ๆ ที่งามนั้นเพราะว่า สิ่งเหล่านั้นมีสุนทรียธาตุ (Aesthetics element) ประกอบด้วย ความสวย (Beautiful) ตัดตาดีใจเหมือนจินตภาพ (Picturesque) และความน่าทึ่งหรือเลอเลิศ (Sublime) เพราะเหตุนี้สุนทรียธาตุจึงมีความหมายลึกซึ้งและกว้างขวาง ก็นความหมายไปถึงความงามในธรรมชาติ ทุกสิ่งที่มีมนุษย์เห็นว่ามี ความงามและความงามในศิลปกรรม เช่น บทเพลง

อันไพเราะกินใจ ความงดงามในจินตนาการของบทกวี หรือความเลอเลิศในคำสอนของศาสนาต่าง ๆ เป็นต้น (กิริติ บุญเจือ, 2518, น. 91)

ความงาม (Beauty) เป็นปัญหาที่ถกเถียงกันมากกว่า ความงามคืออะไรและความงามมีลักษณะเป็นวัตถุวิสัยหรืออัตวิสัย นักปรัชญากลุ่มอัตวิสัยเชื่อว่าความรู้ ความจริง และความงาม ไม่ได้มีจริงในตัวของมันเอง แต่เป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นมา ฉะนั้นเกณฑ์การตัดสินสิ่งเหล่านี้จึงไม่มีอยู่จริง มนุษย์เท่านั้นที่จะเป็นตัวตัดสินและเป็นผู้กำหนดกฎเกณฑ์ขึ้นมา ลักษณะของประสบการณ์ทางสุนทรียะคือ ความรู้สึกเพลิดเพลิน (Delight) ด้วยเหตุนี้ตัวบุคคลจึงเป็นผู้ตัดสินคุณค่าทางสุนทรียะหรือแหล่งของความงาม ทศชนะนี้บางทีก็เรียกกันว่า Interest Theory of Values (คุณค่าอยู่ที่ความสนใจ) ตัวอย่างนักปรัชญาที่มีแนวคิดเรื่องความงามแบบอัตวิสัย ได้แก่ ตอลสตอย (Tolstoy) ชาวรัสเซีย มีความเห็นว่า คุณค่าทางศิลปะหรือคุณค่าของความงามนั้นขึ้นอยู่กับผลที่เกิดขึ้นต่อบุคคลที่มีประสบการณ์กับศิลปะแขนงนั้น ๆ ศิลปะคือการสื่ออารมณ์ความรู้สึก โดยมีจุดมุ่งหมายจะถ่ายทอดอารมณ์ที่ตัวเองได้รับแก่ผู้อื่น ผลงานทางศิลปะชิ้นใดสามารถถ่ายทอดความรู้สึกไปสู่มหาชนได้ ศิลปะชิ้นนั้นถือว่าประสบความสำเร็จเป็นศิลปะอันยิ่งใหญ่ นอกจากนั้นยังกล่าวว่า ศิลปะมิใช่ให้แต่ความเพลิดเพลินเท่านั้น แต่ยังต้องเป็นสื่อที่สร้างเอกภาพทางอารมณ์ระหว่างมนุษยชาติให้มีเจตนาร่วมกันเพื่อสร้างเสริมสันติภาพให้แก่สังคมร่วมกัน ฉะนั้นความงามจึงไม่ได้มีอยู่ในวัตถุนั้น ๆ แต่อยู่ที่ผลงานชิ้นนั้นที่ก่อให้เกิดความพึงพอใจแก่ผู้ที่มารับรู้มัน

เดวิด ฮิวม์ (David Hume) นักปรัชญาจิตนิยมชาวอังกฤษ ให้ทัศนะว่าสุนทรียะหรือความงามเป็นเพียงแต่ความรู้สึกที่เกิดขึ้นในใจของมนุษย์ ซึ่งอาจเกิดขึ้นเหมือนกันหรือแตกต่างกันก็ได้ สุนทรียะธาตุไม่ได้เกิดมีในวัตถุภายนอก วัตถุภายนอกมีเพียงรูปร่างและขนาดหรืออัตราส่วนเท่านั้น เช่น เราจะหาความงามในคุณสมบัติของวงกลมไม่ได้ นอกจากมีผู้มาชมและมีความรู้สึกทางอารมณ์เท่านั้น ความงามจึงจะเกิดขึ้นได้ (พระเยื้อง ปั่นเหง่ง, 2547, น. 8-9)

ดูแคส ให้ค่าสุนทรียะกับงานศิลปะได้กล่าวไว้ในหนังสือ *The philosophy of art* ว่า

“ความดีของวัตถุซึ่งผู้ชมได้รับโดยตรง (Immediate goodness) นี้ไม่สามารถพิสูจน์ได้ว่าความคิดเรื่องความดีในวัตถุของใครเป็นสิ่งที่วัตถุนั้นมีจริง ๆ ความดีของวัตถุซึ่งผู้ชมได้รับโดยตรงเช่นนี้ เป็นความพึงพอใจเป็นประสบการณ์ในตัวตนของผู้ชมที่ได้จากความสัมพันธ์ที่เขามีกับวัตถุนั้นโดยตรง จึงมีเพียงเขาเท่านั้นที่สามารถตัดสินได้ เพราะความพึงพอใจสิ่งที่ปรากฏต่อเขาและความเป็นจริงนั้นเป็นสิ่งเดียวกัน” (Curt John Ducasse, 1966, p. 268) หมายความว่า คุณค่าที่ปรากฏต่อผู้ชมความพึงพอใจที่เขาได้จากงานศิลปะและความเป็นจริงจากการที่เขามีความสัมพันธ์กับวัตถุหรืองานศิลปะเป็นสิ่งเดียวกันและเป็นสิ่งที่เขาเท่านั้นที่ตัดสินมันได้ เพราะมันอยู่ที่ทัศนคติในการมองงานศิลปะนั้นของเขา คนอื่นไม่ได้ยินอยู่ ณ จุดที่เขา มอง คนอื่นไม่ได้มีความสัมพันธ์กับวัตถุอย่างที่เขา มี จึงมีเพียงเขาเท่านั้นที่ตัดสินค่ามันได้ และการตัดสินของเขาที่ไม่ใช่ว่าเป็นการตัดสินใจที่ถูกต้องหรือไม่ถูกต้อง มันเป็นเพียงการให้ค่าในมุมมองของเขาเท่านั้น

ส่วนนักปรัชญาที่มีแนวคิดเรื่องความงามแบบวัตถุนิยมเชื่อว่าความงามมีเกณฑ์มาตรฐานตายตัวแน่นอนในทางศิลปะ ซึ่งมาตรฐานนี้ไม่มีการเปลี่ยนแปลงและไม่ขึ้นอยู่กับความรู้สึกของใครหรือศิลปินคนใด ความงามเป็นสิ่งที่ติดตัวมากับวัตถุ อยู่ในเนื้อวัตถุ ความงามเป็นสิ่งที่อยู่ในตัวมันเองเป็นแบบวัตถุนิยมแม้ว่าเราจะสนใจหรือไม่สนใจมันก็ตาม การที่เราให้ความสนใจกับวัตถุมีใช้ว่าเราสร้างความงามให้แก่วัตถุ แต่เราสนใจวัตถุเพราะเราพบว่าวัตถุนั้นมีความงามอยู่ในตัวมันต่างหาก ซึ่งเกณฑ์การตัดสินความงามนี้สามารถเข้าถึงได้เพียงบางคน และคนเหล่านั้นต้องเป็นคนที่ได้รับการพัฒนาในทางจิตอย่างเต็มที่ เช่น บางคนอาจทำสมาธิ บางคนอาจจะฝึกฝนศิลปะจนเกิดความชำนาญ จึงจะสามารถหยั่งเห็นความงามที่เป็นมาตรฐานได้ ตัวอย่างนักปรัชญาที่มีแนวความคิดเรื่องความงามเป็นแบบวัตถุนิยมที่สำคัญ ได้แก่ เพลโต (Plato) นักปรัชญากรีกมีทัศนะว่าความงามเป็นสิ่งที่อยู่จริงในโลกแห่งมโนคติ ความงามในทัศนะของเพลโตแทรกอยู่ในงานอื่น ๆ ของชีวิตประจำวัน เช่น การก่อสร้าง การดำรงชีวิตด้วยคุณธรรม สิ่งใดมีความงามก็เพราะสิ่งนั้นมีส่วนร่วมกับมโนคติของความงาม งานด้านศิลปะเป็นสิ่งที่งามเพราะมันเลียนแบบมโนคติของความงาม งานด้านศิลปะไม่อาจนับเป็นสิ่งที่งามที่สุด ความงามที่แท้จริงอยู่ในโลกแห่งมโนคติ ชีวิตอันประเสริฐคือชีวิตของคนที่เพ่งพินิจมโนคติของความงามนั้น

ที่ อี เจสซอพ (T. E. Jessop) ได้กล่าวถึงการตัดสินคุณค่าสุนทรียะไว้ในบทความ “The definition of beauty” ว่า “สิ่งซึ่งเราต้องการในปฏิบัติการสุนทรียศาสตร์คือ มาตรการในการตัดสินและหลักเกณฑ์เดียวที่ใช้ในการตัดสินเชิงสุนทรียะได้ก็คือ ความงามและนิยามของความงาม ซึ่งยังคงการตัดสินสุนทรียะไว้ในบริบทสุนทรียะอย่างสัจยชื่อ ก็คือ นิยามที่กล่าวถึงคุณสมบัติของวัตถุ” (T.E. Jessop, 1969, p. 276) กล่าวคือการตัดสินคุณค่าสุนทรียะของงานศิลปะนั้นจะต้องตัดสินอยู่ในบริบทของศิลปะคือ จะต้องตัดสินที่คุณสมบัติที่มีอยู่ในงานศิลปะ ไม่ใช่ใช้หลักเกณฑ์อื่นที่ไม่ได้อยู่อาณาจักรของศิลปะมาเป็นมาตรวัด และนิยามที่แท้จริงของวัตถุสุนทรียะทั้งหลาย ก็คือ นิยามในเรื่องความงามซึ่งเป็นคุณสมบัติในวัตถุ สำหรับนิยามที่เกี่ยวกับกระบวนการสร้างงานศิลปะจากแรงบันดาลใจภายในหรือที่เกี่ยวข้องกับความรู้สึกทั้งหลายนั้นไม่ใช่นิยามที่แท้จริง

6. ความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะกับความจริง ความดี และความงาม

การพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะกับความจริง ความดี และความงาม ไม่อาจพิจารณาความงามเพียงด้านเดียวเนื่องจากการมองศิลปะอย่างคับแคบและไม่อาจเข้าใจศิลปะได้อย่างลึกซึ้ง ศิลปะไม่ใช่เพียงสิ่งที่ให้ความพึงพอใจทางประสาทสัมผัส แต่เป็นสื่อกลางในการสืบค้นความจริง สะท้อนคุณค่าทางจริยธรรม และจรรโลงจิตวิญญาณ การทำความเข้าใจศิลปะไม่จำเป็นต้องมีความสัมพันธ์กับคุณค่าแบบใดแบบหนึ่งเท่านั้น ศิลปะทำให้เรามองเห็นความสัมพันธ์กับความจริง ความดี และความงาม อาทิเช่น เพลโตเห็นว่า ศิลปะเป็นการเลียนแบบสิ่งเฉพาะที่อยู่ในโลกแห่งประสบการณ์ซึ่งเป็นการเลียนแบบสิ่งสากลออกมาอีกทีหนึ่ง มนุษย์จึงไม่สามารถเข้าถึงความจริงที่แท้ได้ ศิลปะที่ดีจะต้องชี้นำผู้คนไปสู่ความจริงแท้และส่งเสริมให้เป็นคนดีมีศีลธรรม

ขณะที่อริสโตเติลมีทัศนะแตกต่างไปจากเพลโต อริสโตเติลคิดว่าศิลปะเลียนแบบสภาพที่เป็นจริง ศิลปินเลียนแบบสิ่งสากลที่อยู่ในสิ่งเฉพาะ จึงไม่ใช่การเลียนแบบสิ่งที่เลียนแบบออกมาอีกทีหนึ่ง แต่เป็นการเลียนแบบสิ่งสากลที่ปรากฏผ่านสิ่งเฉพาะ โดยศิลปินเป็นผู้มองเห็น “แบบ” ของสิ่งต่าง ๆ ที่มีอยู่ในสิ่งเฉพาะ และแสดงออกมาให้เห็นในงานของเขา ดังนั้นศิลปะตามแนวคิดของอริสโตเติลจึงเป็นการเปิดเผยความจริงให้ปรากฏ อริสโตเติลให้ความสนใจในศิลปะด้านการประพันธ์และการละครมากกว่าศิลปะในแขนงอื่น ๆ ซึ่งเป็นศิลปะที่มีความเกี่ยวข้องกับระบบความคิดและความสามารถแฝงคุณธรรมได้ง่าย ศิลปะในมุมมองของอริสโตเติลค่อนข้างมีคุณค่ามาก ศิลปะให้ทั้งความรู้ ความสุข ความเพลิดเพลิน โดยเฉพาะอย่างยิ่งมันสามารถช่วยให้มนุษย์ปลดปล่อยอารมณ์เกิดการชำระจิตใจจนจิตสะอาดบริสุทธิ์ จึงเป็นการระบายอารมณ์ (Katharsis) ที่ดี (วนิดา ขำเขียว, 2543, น. 127) ตามทัศนะของอริสโตเติล ศิลปะจึงเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เราเข้าใจความจริงเกี่ยวกับธรรมชาติของชีวิตและความดีได้ เอ็มมานูเอล ค้านท์ เสนอแนวคิดที่ซับซ้อนเกี่ยวกับความงามและศิลปะในหนังสือ *Critique of Judgment* เขามองว่าความงามเป็นสิ่งที่เราเห็นจากประสบการณ์ที่เป็นอัตวิสัย (Subjective experience) แต่ก็มีลักษณะเป็นสากล (Universal) เพราะการรับรู้ความงามเกิดจากการใช้ “การตัดสินเชิงสุนทรียะ” (Aesthetic judgment) ซึ่งไม่เกี่ยวข้องกับความรู้หรือศีลธรรมโดยตรง อย่างไรก็ตาม ค้านท์ยอมรับว่าศิลปะและความงามมีบทบาทในการสร้างแรงบันดาลใจในทางศีลธรรม แม้ว่าความงามไม่จำเป็นต้องเกี่ยวข้องกับความจริงหรือความดีในเชิงตรง แต่ศิลปะสามารถช่วยให้มนุษย์คิดถึงถึงความหมายของชีวิตในทางศีลธรรมและสุนทรียศาสตร์ ค้านท์เห็นว่าความงามและศิลปะมีศักยภาพในการเปิดทางให้มนุษย์คิดถึงสิ่งที่อยู่เหนือประสบการณ์ทางโลก เช่น เสรีภาพหรือความดี ลีโอ ตอลสตอย เห็นว่า ศิลปะจะต้องแสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกของศิลปินและทำให้ผู้เสพงานศิลปะเกิดความรู้สึกเช่นเดียวกับศิลปิน ขณะเดียวกันตอลสตอยยังเห็นว่าศิลปะที่ดีจะต้องมีความสัมพันธ์กับความดีและศีลธรรมที่จะทำให้เกิดการพัฒนาทั้งปัจเจกบุคคลและมนุษยชาติให้ดีขึ้นด้วย จากที่กล่าวมา ในทัศนะของเพลโตและอริสโตเติล ศิลปะมีบทบาทในการเปิดเผยความจริงของชีวิตและธรรมชาติ ขณะเดียวกันก็มีศักยภาพในการปลูกฝังคุณค่าทางศีลธรรมตามทัศนะของตอลสตอย และเป็นกระบวนการทางสุนทรียะที่กระตุ้นการคิดใคร่ครวญถึงความหมายที่ลึกซึ้งของเสรีภาพและความดีในทัศนะของค้านท์ ดังนั้นการเข้าใจศิลปะอย่างรอบด้านต้องตระหนักถึงความสัมพันธ์ที่ซ้อนทับกันของความจริง ความดี และความงาม ซึ่งร่วมกันหล่อหลอมพัฒนาทั้งจิตใจมนุษย์และสังคม

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่า นักปรัชญาหลายท่านเห็นพ้องต้องกันว่าศิลปะมีความสัมพันธ์กับความจริง ความดี และความงามในหลายระดับ แม้ว่านักปรัชญาจะมีมุมมองที่แตกต่างกันออกไป ศิลปะถูกมองทั้งเป็นเครื่องมือในการเข้าถึงความจริง เป็นสิ่งที่ช่วยพัฒนาศีลธรรม และเป็นการแสดงออกถึงความงามที่มีผลต่อประสบการณ์และจิตวิญญาณของมนุษย์ ดังนั้นการที่จะเข้าใจงานศิลปะจึงจำเป็นต้องมีมุมมองมากกว่าหนึ่ง โดยพิจารณาคุณค่าอื่น ๆ ด้วย จรูญ โภมฤทธิ์นานนท์ ได้สรุปไว้ว่า “ชีวิตที่สมบูรณ์ของมนุษย์นั้นย่อมประกอบไปด้วยหลายคุณค่า ศิลปะถึงแม้จะเป็นสิ่งหนึ่งที่เป็นคุณค่าจำเป็นสำหรับมนุษย์ แต่มันจะเป็นสิ่งเล็กน้อยเมื่ออยู่ท่ามกลางคุณค่าอื่น ๆ คุณค่าต่าง ๆ เหล่านี้บางครั้งก็สอดคล้องกัน บางครั้งก็ขัดแย้งกัน การจะเลือกเกี่ยวข้องกับสิ่งใดขึ้นอยู่กับโอกาสและความจำเป็นว่าสิ่งนั้นได้นำมาสู่ความสุขของชีวิตได้มากกว่า ศิลปะจึงไม่ใช่สิ่งที่มีคุณค่าเหนือศีลธรรมหรือคุณค่าอื่น ๆ ของชีวิต” (จรูญ โภมฤทธิ์นานนท์, 2532, น. 73) งานศิลปะ

จึงเป็นสะพานให้เข้าถึงความจริง ความดี และความงาม ในเอกภาพเดียวกัน ศิลปะช่วยให้เราได้สำรวจโลก
ในแบบที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้นและทำให้เราเกิดการตั้งคำถามถึงความหมายของชีวิตและคุณค่าที่เรายึดถืออยู่
ขณะเดียวกันก็ช่วยทำให้ความเป็นมนุษย์ของเรามีความสมบูรณ์และงดงามยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กীরติ บุญเจือ. (2518). *ปรัชญาสำหรับผู้เริ่มเรียน*. ไทยวัฒนาพานิช.
- กীরติ บุญเจือ. (2522). *ปรัชญาศิลปะ*. ไทยวัฒนาพานิช.
- จรูญ โกมุทรัตนานนท์. (2547). *สุนทรียศาสตร์ กรีก-ยุคฟื้นฟู*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จรูญ โกมุทรัตนานนท์. (2532). *ความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะกับศีลธรรม*. วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ปรีชา ช่างขวัญยืน. (2523). *อุดมการณ์ทางการเมือง*. สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พระเยื้อง ปั่นแห่งเพชร. (2547). *สุนทรียศาสตร์*. มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตเชียงใหม่.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2530). *พจนานุกรมศัพท์ศิลปะ อังกฤษ-ไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน*. บริษัทเพื่อนพิมพ์.
- ลักษณะวัต ปาละรัตน์. (2556). *สุนทรียศาสตร์*. มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- วนิดา ขำเขียว. (2543). *สุนทรียศาสตร์*. พรวานนการพิมพ์.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2537). *มนุษย์กับความงาม*. โอเดียนสโตร์.
- อารี สุทธิพันธ์. (2539). *ศิลปะกับมนุษย์*. ไทยวัฒนาพานิช.
- Beardsley, Monroe C. (1966). *Aesthetics from Classical Greece to the Present*. The Macmillan Company.
- Budd, Malcolm. (2000). *Concise Routledge Encyclopedia of Philosophy*. Routledge.
- Harper, D. (2024). *Online Etymology Dictionary*. Retrieved from <https://www.etymonline.com/word/art>
- Kristeller, P. O. (1951). The Modern System of the Arts: A Study in the History of Aesthetics. *Journal of the History of Ideas*, 12(4), 496-527.

ข้อดีและความเสี่ยงในการใช้ ChatGPT เพื่อการเข้าถึงพระไตรปิฎก¹

โสภณ เทียนศรี² พระเมธีวราญาณ³

(วันที่รับ: 24 ต.ค. 2567; วันที่แก้ไขเสร็จ: 20 พ.ค. 2568; วันที่ตอบรับ: 4 มิ.ย. 2568)

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้ต้องการศึกษาและอธิบายให้เห็นถึงข้อดีบนความเสี่ยง ChatGPT เพื่อการเข้าถึงพระไตรปิฎก ผู้เขียนได้เสนอในข้อดีไว้ 3 ประการ ข้อแรก เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการเผยแผ่พระธรรมคำสอนที่เข้าถึงได้ง่ายและไม่จำกัดเวลา แต่ข้อจำกัดที่เป็นความเสี่ยงที่นำข้อมูลที่บิดเบือนในพระไตรปิฎกนำไปใช้ในทางที่ผิด อาจจะทำให้เป็นการเผยแพร่ข้อมูลเท็จ ถือเป็นอันตรายต่อพระพุทธศาสนาอย่างยิ่ง ข้อที่สอง การเชื่อมต่อกับแพลตฟอร์มข้อมูลต่างๆ ในแบบเรียลไทม์ ข้อสุดท้าย ChatGPT สามารถในการเรียนรู้และเลียนแบบพฤติกรรมเข้าใจภาษาธรรมชาติได้เสมือนมนุษย์ แต่ยังมีสิ่งที่ไม่สามารถเข้าถึงพระไตรปิฎกด้วยสังฆธรรมจริงในหลักธรรมว่าอะไร คือความดี อะไรคือความชั่ว อะไรคือสิ่งที่ควรทำหรือไม่ควรทำ และรวมถึงในสิ่งที่เป็นเป้าหมายสูงสุดในพระพุทธศาสนา ฉะนั้น ข้อดีบนความเสี่ยงด้วยเจตนาของผู้ใช้งาน ChatGPT ปัญญาประดิษฐ์ ซึ่งต้องยอมรับว่ามีทั้งคุณและโทษ เพื่อหาจุดกึ่งกลางระหว่างปัญญาประดิษฐ์เพื่อเข้าถึงปัญญาแท้ที่มีอยู่ในพระไตรปิฎก

คำสำคัญ: คุณประโยชน์, ความเสี่ยง, ChatGPT, พระไตรปิฎก

¹ บทความวิชาการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาในหลักสูตรพุทธศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาพระไตรปิฎกศึกษาคณะพุทธศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

² นิสิตระดับปริญญาเอก หลักสูตรพุทธศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาพระไตรปิฎกศึกษา คณะพุทธศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

ผู้เขียนหลัก, E-mail: Shweda8@gmail.com

³ ผศ.ดร., คณบดีคณะพุทธศาสตร์ ภาควิชาพระพุทธศาสนา คณะพุทธศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

ผู้เขียนร่วม, E-mail: pradisist.pra@mcu.ac.th

Advantages and risks of using ChatGPT for access to the Tripitaka ⁴

Sophon Tiensri ⁵ *Phra Methee Warayan* ⁶

(Received: October 24, 2024; Revised: May 20, 2025; Accepted: June 4, 2025)

Abstract

This academic article aims to study and explain the advantages and risks of using ChatGPT for accessing the Tripitaka. The author has presented three advantages: The first advantage is to use it as a tool for propagating Dhamma teachings that is easily accessible and not limited in time. The restriction risks based on the misapplication of distorted information in the Tipiṭaka may cause the dissemination of false information which is considered extremely dangerous to Buddhism. The second advantage Connecting to various data platforms in real time. The final risk-benefit advantage is ChatGPT's ability to learn and imitate natural language behavior like humans. But there are still things that ChatGPT can't in accessing the Tipiṭaka with the true truth in Dhamma principles, what is good and what is evil? What are the things you should or shouldn't do? And including what is the highest goal

⁴ This academic article is part of studies in Doctor of Philosophy, Program in Buddhist Studies, Tripitaka Studies, Faculty of Buddhist Studies, Mahachulalongkornrajavidyalaya University.

⁵ Ph.D student Program in Buddhist Studies, Tripitaka Studies, Faculty of Buddhist Studies, Mahachulalongkornrajavidyalaya University.

Corresponding Author, E-mail: Shweda8@gmail.com

⁶ Asst. Prof. Dr., Dean of the Faculty of Buddhism, Department of Buddhism, Faculty of Buddhism Mahachulalongkornrajavidyalaya University

Co-author, E-mail: pradisist.pra@mcu.ac.th

in Buddhism, therefore, the advantages are based on the risks with the intentions of ChatGPT users, artificial intelligence. Which must be accepted that there are both advantages and disadvantages. To find the middle ground between artificial intelligence and access to the true wisdom contained in the Tripitaka.

Keywords: Advantages, Risk, ChatGPT, Tripitaka

บทนำ

พระไตรปิฎกถือเป็นตัวแทนของพระพุทธเจ้าและยังเป็นแหล่งที่รวบรวมคำสอนที่มีการจัดหมวดหมู่ของคำสอนต่าง ๆ ให้ง่ายต่อการศึกษาค้นคว้าด้วยการสาธยาย มีความถูกต้องแม่นยำ โดยไม่ต้องพึ่งอุปกรณ์ ในเวลาต่อมาพระไตรปิฎกได้เข้าสู่ยุคของการบันทึกลายลักษณ์อักษร โดยยึดถือเอาแบบฉบับที่พระสังคีติกาจารย์กระทำไว้ในครั้งปฐมสังคายนาเป็นหลัก พระไตรปิฎกถือเป็นมรดกจากพระพุทธเจ้าที่มีประโยชน์อันยิ่งใหญ่ไพศาลแก่ผู้ใคร่การศึกษาที่มีต้นฉบับพระไตรปิฎกบาลีโดยมีคณะสงฆ์เถรวาทรักษาและสืบทอดพระไตรปิฎกต่อเนื่องกันมาเป็นเวลากว่าสองพันปี จากหนังสือรู้จักพระไตรปิฎกเพื่อเป็นชาวพุทธที่แท้ พระไตรปิฎกมีความสำคัญเป็นที่บรรจุพระธรรมวินัยที่พระพุทธเจ้าตรัสไว้ให้เป็นศาสดาทนพระพุทธเจ้าเป็นแหล่งต้นเดิมของคำสอนในพระพุทธศาสนาที่มีการเรียบเรียงไว้เป็นหลักฐานอ้างอิงในการยืนยันหลักการชั้นสูงสุด พระไตรปิฎกเป็นคัมภีร์ของพระพุทธศาสนาที่เชื่อถือได้มากที่สุด (รู้จักพระไตรปิฎกเพื่อเป็นชาวพุทธที่แท้, 2543, น. 22)

สำหรับผู้ที่มีความสนใจแต่อาจจะไม่มีพื้นฐานในการเข้าถึงในพระไตรปิฎกก็อาจจะต้องดูจากศักยภาพของตนเองก่อน หรืออาจจะเลือกในการเข้าถึงพระไตรปิฎกในรูปแบบการฟังจากเสียงบรรยายในพระไตรปิฎก เลือกฟังเรื่องที่น่าสนใจ เพื่อให้เกิดความยินดีในการฟัง หรือเลือกการเข้าถึงด้วยความศรัทธาจากเรื่องที่น่าใจง่ายในหมวดธรรมบท ชาดก วิมานวัตถุ หรือเลือกการเข้าถึงในวิถีแห่งพระภิกษุข้อพระบัญญัติตามพระวินัยที่เกี่ยวกับความประพฤติต่าง ๆ แต่เป็นผู้ที่มีความศรัทธาตั้งมั่นเพื่อศึกษาหลักธรรมคำสอนแบบลึกซึ้งตามอุปนิสัยที่ตนมีอยู่เพื่อให้ได้เข้าถึงคัมภีร์อภิมมตสังคหะ ซึ่งรวบรวมเนื้อความของพระอภิธรรมทั้ง 7 คัมภีร์ถือเป็นธรรมะชั้นสูงที่กล่าวถึงเรื่องของ จิต เจตสิก รูป และนิพพาน แต่หากต้องการเข้าถึงหลักคำสอนที่เข้าใจได้ง่าย ในคัมภีร์วิทิมรรคเป็นหลักการเข้าถึงการปฏิบัติที่มีอยู่ตามในพระไตรปิฎก โดยอาศัยพระไตรปิฎกนี้มีปรากฏในพระสูตรตันตปิฎก ทีฆนิกาย ปาฏิกวรรค เพื่อเป็นเครื่องมือที่จะตัดฉากไปให้ถึงแก่นด้วย สุตตารูปวิเวการูช ปญญารูช เพื่อต่อสู้กับกิเลสในการเข้าถึงมรรค ผล นิพพาน (พระไตรปิฎกภาษาไทย ฉบับมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, 2539, 11/44/271)

ประเทศไทยในฐานะจุดตั้งต้นของการเผยแพร่พระพุทธศาสนาในโลกยุคใหม่ที่เป็นโลกแห่งเทคโนโลยี การสื่อสารออนไลน์ในรูปแบบแพลตฟอร์มต่าง ๆ การใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์อาจสร้างความน่ากังวลและเป็นภัยในพระพุทธศาสนา ในความเห็นของ Kanjanakhundee ที่มีการกล่าวถึง บิลล์ เกต สตีเฟน ฮอว์กิน อีลอน มัสก์และสตีฟ วอซเนียค ถึงกรณีความกังวลในด้านเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ ซึ่งต้องการให้มีการวางกรอบของปัญญาประดิษฐ์ทั้งในแบบที่เป็นระบบอัตโนมัติและแบบที่มีการควบคุมโดยมนุษย์ โดยที่ไม่สามารถคาดการณ์ได้ว่ากรณีปัญญาประดิษฐ์ที่ถูกพัฒนาจนฉลาดกว่ามนุษย์นั้นจะสร้างผลกระทบที่ร้ายแรงขึ้นมาด้วยหรือไม่ (Kanjanakhundee, N, 2020) ในการกำหนดใช้เทคโนโลยีกันมากขึ้นโดยหนึ่งใน AI ที่กำลังได้รับความนิยมในตอนนี้คือ ChatGPT ปัญญาประดิษฐ์สุดล้ำที่สร้างสรรค์สามารถสนทนาโต้ตอบบทสนทนาได้อย่างเป็นธรรมชาติ เสมือนการโต้ตอบของคนจริง สำหรับพระพุทธศาสนาในประเทศญี่ปุ่นที่วัดโคโคไดจิ

ในเกียวโต มีการนำ AI เข้ามามีบทบาทในการเผยแพร่คำสอน การประกอบพิธีกรรม ท่องบทสวดมนต์ แสดงพระธรรมเทศนา รวมถึง AI ยังสามารถพูดคุยตอบคำถามที่เกี่ยวกับหลักธรรมคำสอน เพื่อสร้างความน่าสนใจให้กับชาวพุทธทั่วโลก

บทความวิชาการนี้ผู้เขียนต้องการนำเสนอข้อคิดเห็นในการเตรียมรับมือข้อดีและข้อเสียบนความเสี่ยงเพื่อรับมือการใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกรณีที่ต้องใช้ความละเอียดรอบคอบในการรักษาหลักธรรมคำสอนในพระไตรปิฎกที่มีความสำคัญและข้อมูลอยู่เป็นจำนวนมาก หากชาวพุทธยังมีความประมาทหรือปล่อยละเลยไม่มีการทบทวนและสอบถามพระไตรปิฎก ซึ่งอาจจะถูกนำไปใช้การคัดลอก ตัดแปลงและทำการส่งต่อ ๆ กันไป เป็นความจงใจในการบิดเบือนทั้ง ๆ ที่รู้ว่าไม่เป็นความจริง กับความที่ไม่ได้ตั้งใจบิดเบือน แต่เพราะตนเองเข้าใจผิดจริง ๆ แต่ก็มีผลสร้างความเสียหายให้กับพระพุทธศาสนาได้เหมือนกัน

สำหรับ ChatGPT ปัญญาประดิษฐ์จะมีบทบาทเข้ามาแทนที่ในการเผยแพร่พระพุทธศาสนาทำให้เกิดการตั้งคำถามเกี่ยวกับผลกระทบของการเข้าถึงพระไตรปิฎก อาจจะทำให้เกิดกระแสของพุทธศาสนิกชนมีทั้งยอมรับและไม่ยอมรับ และยังมีข้อระมัดระวังที่ต้องคำนึงถึงในการใช้งาน ChatGPT ปัญญาประดิษฐ์ที่ยังเป็นเรื่องใหม่ และยังไม่มีการพูดถึงหรือการเตรียมความพร้อมด้านหลักจริยธรรม หรือการรับมือในรูปแบบใหม่ ๆ ที่จะทำทนายกรอบในการคิดเชิงจริยธรรมแบบดั้งเดิมมากขึ้น

จุดเริ่มต้นการเข้าถึงพระไตรปิฎก

การรวบรวมพุทธพจน์ประมวลมาทรงจำเป็นแบบแผนหรือเป็นมาตรฐานไว้ถูกต้องแม่นยำ มีความบริสุทธิ์หมดจดครบถ้วนที่สุดในการรักษาพุทธพจน์ไว้ทั้งหมด พระเถระผู้รักษาพุทธพจน์จึงเน้นวิธีการรักษาด้วยการสาธยาย และการมอบหมายหน้าที่ในการทรงจำแต่ละหมวดหมู่ทบทวนทานพุทธพจน์ที่รักษาต่อกันให้คงอยู่บริสุทธิ์บริบูรณ์ที่สุดครบถ้วนแม่นยำและไม่มีแปลกปลอม บิดเบือนคำสอน เมื่อเวลาผ่านไปภาระเพิ่มขึ้นในการรักษาเพื่อป้องกันคำสอนและการประพฤติปฏิบัติแปลกปลอม การทรงจำรักษาพุทธพจน์จึงเน้นเพิ่มขึ้นในแง่การนำพุทธพจน์ที่ทรงจำรักษาไว้นั้นมาเป็นมาตรฐานตรวจสอบคำสอนและการปฏิบัติทั้งหลายที่อ้างว่าเป็นของพระพุทธศาสนา เป็นเหตุให้มีการชำระสะสางคำสอนและวิธีปฏิบัติที่แปลกปลอม

การเข้าถึงพระไตรปิฎกนั้น แต่เดิมทีเดียวพระไตรปิฎกปรากฏอยู่ในรูปเป็นคำสั่งสอนของพระพุทธเจ้า โดยมีจุดเริ่มมาตั้งแต่พระพุทธเจ้ายังทรงพระชนม์อยู่มีพระธรรมวินัย (ธมมวินโย) หรือพรหมจรรย์ (พรหมจริย) โดยพระธรรมเป็นหลักธรรมทั้งหลายที่พระพุทธเจ้าทรงแสดง ไว้ในพระวินัยปิฎก มหาวรรค ส่วนพระวินัยเป็นบัญญัติข้อห้าม ข้อประพฤติปฏิบัติของสงฆ์ โดยที่สองคำนี้ใช้เรียกสิ่งเดียวกัน คือพระพุทธศาสนาทั้งหมด (พระไตรปิฎกภาษาไทย ฉบับมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, 2539, 4/32/40) หลังจากที่พระพุทธเจ้าหลังตรัสรู้แล้ว เสด็จไปประกาศเผยแผ่ให้ประชาชนได้รับทราบได้หลังประกาศพระธรรมวินัย” บ้าง “ก่อนประกาศ

พรหมจรรย์” บ้าง จะเห็นได้ว่าหลักธรรมคำสอนได้มีการจัดระบบงานเผยแผ่ศาสนาโดยส่งสาวกไปประกาศหลักธรรมคำสั่งสอนให้เผยแพร่ในคำสั่งสอนหลักธรรมด้วยวิธีการเดียวในการสืบทอดพระธรรมด้วยการพูดท่องจำแบบปากต่อปาก ซึ่งเรียกว่า “มุขปาฐะ” คือการสวดท่องจำด้วยปากเปล่านั้นทำโดยวิธีสวดพร้อมกันต้องสวดตรงกันหมดทุกถ้อยคำ ตกหล่นหรือเพิ่มเติมคำเดียวกันไม่ได้ เพราะจะทำให้สวดขัดกันเป็นกระบวนการสืบทอดคัมภีร์พระพุทธศาสนา จากหนังสือพระไตรปิฎกศึกษา อธิบายเพิ่มเติม พระพุทธเจ้าตรัสเรียกคำสอนของพระองค์ว่า พระธรรมบ้างพระธรรมวินัยบ้าง พรหมจรรย์บ้าง ศาสนาบ้าง เมื่อมีคำสอนมากขึ้น จึงมีการจัดเป็นหมวดพระธรรมวินัยเรียกว่า นวสังคหะ คือคำสอนของพระศาสดา (พระไตรปิฎกศึกษา, 2552, 5) ถือเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนยุคพุทธกาลที่มีรูปแบบคำสอนในนวสังคหะ คำสอน 9 ประการที่พระพุทธเจ้าบัญญัติไว้ในอภัยสูตสูตร ว่าด้วยบุคคลผู้มีสัจจะน้อย พระสุตตันตปิฎก อังคุตตรนิกาย คือ (1) คำสอนประเภทร้อยแก้วล้วน (2) ประเภทร้อยกรองล้วน (3) ประเภทร้อยแก้วผสมร้อยกรอง (4) ประเภทอรรถธิบาย (5) ประเภทคำอุทาน (6) ประเภทคำอ้างอิง (7) ประเภทเรื่องคุณวิเศษเฉพาะตนของพระพุทธเจ้าและพระสาวก (8) ประเภทนิทานชาดก เล่าถึงอดีตชาติของพระพุทธเจ้าขณะบำเพ็ญบารมีต่าง ๆ (9) ประเภทคำสนทนาถาม-ตอบเพื่อความรู้ยิ่ง ๆ ขึ้น (พระไตรปิฎกภาษาไทย ฉบับมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, 2539, 21/6/10) ผู้เขียนได้สรุปแนวคิดหลักคำสอนตามแนวนวสังคหะ ร่องศาสตราจารย์ ดร.สุวิญ รักสัตย์ นักวิชาการด้านพระพุทธศาสนา มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย ได้แบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม คือกลุ่มการบรรยาย กลุ่มการใช้สื่อการสอน และกลุ่มแลกเปลี่ยนเรียนรู้



ภาพที่ 1 หลักคำสอนในนวสังคหะ 3 กลุ่ม

ถือได้ว่าหลักคำสอนในนวสังคหะเป็นทั้งพระพุทธพจน์และพระธรรมวินัยได้รับความศรัทธาอย่างแพร่หลายพร้อมกับจำนวนพระ ภิกษุสงฆ์และชาวพุทธที่มีมากขึ้นและกระจายอยู่ทั่วทุกแคว้นแคว้นเพียงในเวลา 20 ปี หลักธรรมคำสอนในพระพุทธศาสนายังได้รับความศรัทธาอย่างมหาศาลยิ่งกว่าคำสอนของลัทธิ

ศาสนาต่าง ๆ ที่เคยมีมาก่อน คำสอนของพระพุทธศาสนา มีมากมายจนต้องจัดแบ่งเป็นหมวดหมู่ได้ถึง 9 หมวดใหญ่ เรียกว่า นวสังคตศาสนา สมัยพระพุทธเจ้ายังทรงพระชนม์อยู่นั้น หลักธรรมคำสอนต่าง ๆ ของพระองค์ยังไม่ได้จัดเป็นหมวดหมู่หรือเป็นระเบียบแบบแผนแต่อย่างใด โดยมีการจัดรูปแบบพุทธวจนะในสมัยพุทธกาล การแบ่งพระพุทธรูปเป็นพระไตรปิฎก หลังพุทธปรินิพพาน พระเถระผู้ใหญ่ นำโดยพระมหากัสสปเถระ ได้รวบรวมพระธรรมวินัย เป็นหมวดหมู่อย่างเป็นทางการ เรียกว่า สังคายนาหรือสังคีติ คือการจัดระเบียบหลักคำสอนไว้เป็นหมวดหมู่ สะดวกแก่การจดจำ

ในการสังคายนาครั้งแรก เมื่อพระพุทธเจ้าเสด็จดับขันธปรินิพพานได้ 3 เดือน ที่ถ้ำสัตตบรรณคูหา ใกล้กรุงราชคฤห์ มีพระเจ้าอชาตศัตรูเป็นองค์ราชูปถัมภ์ มูลเหตุเกิดจากการที่พระภิกษุชราภาพรูปหนึ่งชื่อ “สุภทัช” ได้กล่าววาจาจ้วงจาบพระธรรมวินัย พระมหากัสสปะผู้มีพรรษาสูงสุด เล็งเห็นเหตุร้ายนี้ จึงเป็นประธานรวบรวมพระสงฆ์ผู้เป็นพระอรหันต์จำนวน 500 รูป ให้เป็นผู้ชกถาม โดยมีพระอุบาลีเป็นผู้วิสัชนาพระวินัย พระอานนท์เป็นผู้วิสัชนาพระธรรม โดยรวมเนื้อหาทั้งสองส่วนเรียกว่าพระธรรมวินัย ในการสังคายนาครั้งนี้ยังได้มีการแยกพระธรรมวินัยออกเป็นพระไตรปิฎก ในทำการสังคายนาใช้เวลา 7 เดือนจึงสำเร็จ ภายหลังจากพระพุทธเจ้าปรินิพพานไปได้แล้ว 100 ปี ทศตสังคายนา (ครั้งที่ 2) ทำที่วาฬุการาม เมืองเวสาลี พระเจ้ากาฬโคตรราชเป็นอุปถัมภ์ เมื่อ พ.ศ. 100 โดยพระอรหันต์จำนวน 700 องค์ มีพระยสกาภิณฑกบุตรเถระเป็นประธานและมีพระสัพพกาภิเถระ และพระเรวัตเถระ ชำระเรื่องวัตถุ 10 ประการ ที่พวกภิกษุชาววัชชีบุตร ชาวเมืองเวสาลีนำมาแสดงว่าไม่ผิดพระธรรมวินัย กระทำอยู่ 8 เดือนจึงสำเร็จ สาเหตุของการสังคายนาเกิดจากการตีความหมายพระธรรมวินัยผิดของภิกษุบางรูป ที่ประชุมสงฆ์จึงเห็นควรให้วินิจฉัยว่าเนื้อหาธรรมวินัยที่ถูกต้อง ในการทำสังคายนาพระไตรปิฎกเกิดขึ้นหลายครั้ง นับตั้งแต่พุทธปรินิพพานจนถึงปัจจุบัน การนับจำนวนก็ยังไม่ชัดเจน

ภายหลังพระพุทธเจ้าปรินิพพาน 234 ปี ตติยสังคายนา (ครั้งที่ 3) กระทำที่โศการาม เมืองปาฏลิบุตร พระเจ้าโศกมหาราชเป็นองค์อุปถัมภ์ เมื่อ พ.ศ. 235 ตรงกับสมัยพระเจ้าอโศกมหาราชปกครองชมพูทวีป พระเจ้าโศกทรงเป็นพุทธมามกะ ทำนุบำรุงศาสนาพุทธทำให้มีเดียรถีย์หรือนักบวชนอกพระศาสนามาปลอมบวชในบวรพุทธศาสนาเป็นอันมากเพื่อหวังลาภยศ เกิดการบิดเบือนคำสอนของพระพุทธเจ้าด้วยความเชื่อในลัทธิเดิมของตน พระโมคคัลลบุตรติสสเถระจึงขอให้พระเจ้าโศกดำเนินการสอบสวน และกำจัดพวกเดียรถีย์เหล่านั้นออกจากพระพุทธศาสนา โดยให้สละสมณเพศ ซึ่งปรากฏว่าสามารถจับสึกได้ถึง 60,000 รูป เมื่อชำระอธิกรณ์เสร็จแล้ว พระโมคคัลลบุตรติสสเถระจึงเลือกพระอรหันต์ขึ้นมาสพผู้ทรงอภิญญาจำนวน โดยพระอรหันต์จำนวน 1,000 องค์ มีพระโมคคัลลบุตรติสสเถระเป็นประธาน เนื่องด้วยเดียรถีย์ปลอมบวชในพุทธศาสนา กระทำอยู่ 9 เดือน จึงสำเร็จ พระเจ้าโศกมหาราชได้จัดส่งคณะสมณทูตออกไปประกาศพระพุทธศาสนาออกชมพูทวีปถึง 9 สาย โดยในแถบดินแดนสุวรรณภูมิ มีพระโสณะ และพระอุตตระ เข้ามาเผยแผ่พระพุทธศาสนา (วรรณคดีบาลี 1, 2549, น. 78-83)

หากกล่าวโดยสรุป พระเจ้าอโศกมหาราชเป็นผู้อุปถัมภ์ที่กล่าวถึงรายละเอียดการสังคายนาครั้งที่ 3 อาจกล่าวได้ว่าพระไตรปิฎกได้เสร็จสมบูรณ์ครบทั้ง 3 ปิฎก ซึ่งกล่าววัตถุ ถือว่าเป็นคัมภีร์ อภิธรรมเล่มสุดท้าย ที่ได้มีการนำมารวมเข้าในพระไตรปิฎกจนครบสมบูรณ์ทั้ง 3 ปิฎก คือ พระวินัยปิฎก พระสุตตันตปิฎก และ พระอภิธรรมปิฎก โดยเฉพาะได้บรรจุคัมภีร์กล่าววัตถุเข้าในพระอภิธรรมปิฎกทำให้พระอภิธรรมปิฎกครบทั้ง 7 คัมภีร์ตามที่ใช้อยู่ในปัจจุบัน จากข้อความที่ได้กล่าวมาในหลักการทำสังคายนาหรือสังคิตที่แท้จริงเป็นการ ประชุมกันซักซ้อมทบทวนรักษาพุทธพจน์ให้ครบถ้วนแม่นยำบริสุทธิ์ มีความเป็นมาแยกได้เป็น 2 ช่วง คือ ช่วงแรก ท่องทวนด้วยปากเปล่า เรียกว่า มุขปาฐะ และช่วงหลังต่อมาได้มีการจารึกเป็นลายลักษณ์อักษร เรียกว่า โปตถกาโรปนะ ในการเข้าถึงด้วยการประชุมสังคายนามาช่วยกันตรวจสอบคำสอนในพระไตรปิฎกที่ แสดงจากพระโอษฐ์อันเป็นพระพุทธานุญาตดั้งเดิม เพื่อป้องกันมิให้หลักธรรมคำสอนถูกบิดเบือน ถือเป็นหน้าที่ สำคัญในวิธีการรักษาคำสอนในพระไตรปิฎกถือเป็นการรักษาพระพุทธานุญาต เพื่อกำกับให้ดำเนินชีวิตในวิถี ในไตรสิกขาและนำไปสู่สัมมาปฏิบัติรักษาคำสอนด้วยการสาธยายทบทวนตรวจสอบกันเป็นประจำ

กล่าวได้ว่าถือเป็นความรับผิดชอบของสงฆ์หมู่ใหญ่สืบกันมาตามสายอาจารย์ที่เรียกว่า อาจารย์ปัมปรา โดยพระเถระที่เป็นต้นสายตั้งแต่สังคายนาครั้งแรกนั้น ในการรักษาคำสั่งสอนและอธิบายสืบทอดกันมา และเป็นหลักในวิถีชีวิตของพระสงฆ์ที่จะต้องเล่าเรียนปริยัติ เพื่อเป็นฐานของการปฏิบัติที่ถูกต้อง อันจะนำไปสู่ ปฏิเวธให้มีความชำนาญไปตามอรรถาธิบายที่สนใจ มีความเชี่ยวชาญพุทธพจน์ในพระไตรปิฎกในส่วนหมวดต่าง ๆ ในการสวดพุทธพจน์พร้อม ๆ กัน ของพระสงฆ์ในการปฏิบัติกิจวัตรทำวัตรสวดมนต์เช้า-เย็น หรือเช้า-ค่ำ การสาธยายพุทธพจน์เท่ากับว่าการสาธยายพุทธพจน์นี้เป็นส่วนหนึ่งแห่งการปฏิบัติธรรม

การเข้าถึงพระไตรปิฎกในปัจจุบัน

ในการรักษาพระไตรปิฎกเพื่อให้ได้เข้าถึงคำสอนของพระพุทธานุญาต ด้วยการวิธีการท่องจำแบบดั้งเดิม จนมาถึงการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอินเทอร์เน็ต เครือข่ายสังคมออนไลน์ในยุคนี้ เพื่อช่วยเผยแผ่ในการสื่อสาร เนื้อหาหลักธรรมกับคนรุ่นใหม่ให้เข้าใจง่าย ๆ พระไตรปิฎกเป็นคัมภีร์ที่มีความเก่าแก่ โดยมีเนื้อหามากมาย อย่างที่มีการบรรจุอยู่ถึง 84000 พระธรรมขันธ์ มีจำนวนถึง 45 เล่ม มี 25 ล้านหน้า มีอักษรทั้งสิ้น 30.13 ล้าน ตัวอักษร (พระไตรปิฎกฉบับคอมพิวเตอร์, 2568, (ออนไลน์)) เพื่อการเข้าถึงเพื่อการศึกษาค้นคว้าพระไตรปิฎก จึงเป็นเรื่องใหญ่และยากมาก มีแต่เพียงนักปราชญ์และผู้สนใจในการศึกษาค้นคว้าอย่างจริงจังยังมีจำนวนน้อย ที่จะเข้าถึงพระไตรปิฎก จึงทำให้การศึกษาค้นคว้าพระไตรปิฎกจำกัดอยู่ในวงแคบ เพราะเข้าถึงพระไตรปิฎก ที่เป็นแหล่งเดิมได้ยากด้วยระบบที่ช่วยการสืบค้นในพระไตรปิฎกที่ใช้กันอยู่ปัจจุบันยังไม่มีความสะดวกต้อง ประสบปัญหาในการค้นคว้า รวบรวม และวิเคราะห์ข้อมูล โดยที่พระไตรปิฎกเป็นคัมภีร์หลักของพระพุทธ ศาสนาและเป็นแหล่งแห่งคำสอนดังกล่าวมาแล้ว ความจำกัดวงแคบและความไม่สะดวก จึงกลายเป็นอุปสรรค ต่อการเผยแผ่พระพุทธศาสนา กับทั้งเปิดช่องให้ความเชื่อถือและการปฏิบัติต่าง ๆ ที่ผิดจากธรรมวินัยเกิดขึ้น และขยายตัวกว้างขวางออกไปโดยง่าย พร้อมกันนั้นก็ก่อให้เกิดต่อวงวิชาการด้านต่าง ๆ ในช่วง 19 ปีที่ผ่านมา

พระไตรปิฎกฉบับคอมพิวเตอร์ซึ่งใช้ BUDSIR (Buddhist Scriptures Information Retrieval) เป็นอุปกรณ์ที่ได้ในงานสืบค้น (พระไตรปิฎกและอรรถกถาฉบับคอมพิวเตอร์, 2535, น. 3) งานตรวจสอบ และการเผยแพร่ผลงานมาแล้วรวม 9 ครั้ง มีการพัฒนาขึ้นมาแล้วถือเป็นการสังคายนาพระไตรปิฎก ในแง่ของการตรวจชำระคัมภีร์พระไตรปิฎกรูปแบบฉบับคอมพิวเตอร์นับเป็นพระไตรปิฎกคอมพิวเตอร์ฉบับแรกที่มีมีการใช้กันอยู่ในปัจจุบันในประเทศไทย มีความสะดวกเพื่อใช้สื่อสังคมออนไลน์และสื่อสมัยใหม่เพื่อเข้าถึงคนทุกกลุ่มให้มากที่สุด

พระพุทธศาสนามีอายุยืนยาวมากกว่าสองพันปี การรักษาหลักคำสอนที่มีการสืบทอด คำสอนเพื่อเผยแผ่ที่ครอบคลุมทั้งหมด ในโลกยุคปัจจุบันการเผยแผ่พระพุทธศาสนาทางอินเทอร์เน็ตเข้าถึงคนได้เป็นจำนวนมาก และในวงกว้าง สมเด็จพระพุทธโฆษาจารย์ (ป. อ. ปยุตโต) ได้กล่าวถึง ปัญหาสำคัญที่ว่าพระพุทธศาสนาจะดำรงตัว หรือปรับปรุงตัว มีบทบาทอย่างไรต่อไป กลับกลายเป็นปัญหาหนัก เดิมที่พระพุทธศาสนาเป็นฝ่ายที่จะช่วย หรือจะควบคุมการเปลี่ยนแปลง แต่ในปัจจุบันนี้ ถ้าหากว่าไม่รีบกำหนดให้ทัน พระพุทธศาสนาจะกลับเป็นตัวสภาพที่ขัดแย้งกับความเปลี่ยนแปลงเสียเอง (พระพุทธศาสนากับสังคมที่กำลังเปลี่ยนแปลง, 2521, น. 60-61) ผู้เขียนเห็นว่า เมื่อวิทยาการด้านเทคโนโลยีด้านการสื่อสารมีการพัฒนาเข้าสู่ยุคดิจิทัลในปัจจุบันการสื่อสารพระธรรมคำสอนต่าง ๆ จากพระภิกษุสงฆ์ไปสู่พุทธศาสนิกชนก็ได้แปรเปลี่ยนไปในยุคที่ผู้รับสารส่วนใหญ่สามารถเข้าถึงข้อมูลได้อย่างไม่มีขีดจำกัดทั้งเวลาและสถานที่และในขณะที่บางครั้งผู้รับสารก็สามารถเป็นผู้ส่งสารเองและการส่งสารก็ยังสามารถส่งไปได้ในหลากหลายช่องทาง (Channels) อีกทั้งสามารถสื่อสารโต้ตอบกันได้ (Interactive Communication) แบบทันที (Real Time)

ในความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและการสื่อสารสื่อใหม่ในยุคดิจิทัลได้ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในยุคปัจจุบันอย่างรวดเร็ว การนำเทคโนโลยีมาใช้เป็นเครื่องมือนี้ให้เกิดประโยชน์ในการเผยแผ่พระธรรมคำสอนผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต จึงเป็นอีกทางเลือกหนึ่งที่สามารถทำให้เข้าถึงประชาชนได้ง่ายและกว้างขวางมากที่สุดไม่จำกัดเวลา และสถานที่ผู้ใช้ที่อยู่ที่ไหนเวลาใดก็สามารถที่จะเข้าไปศึกษาพระธรรมคำสอนได้ตลอดเวลาไม่ว่าจะเป็นที่ทำงาน ที่บ้าน หรืออยู่ในต่างประเทศก็ตาม ในยุคสมัยใหม่จำเป็นต้องใช้เทคโนโลยีใหม่เป็นตัวนำหลักเพื่อการสื่อสารกับสังคม สร้างการเปลี่ยนแปลงในการดำเนินชีวิตที่จะช่วยเสริมสร้างพลังชีวิตในยุควิถีชีวิตใหม่ได้ การนำเทคโนโลยีสารสนเทศ จึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการเข้าถึงและเผยแผ่พระพุทธศาสนาให้กว้างขวางไปทั่วโลก ภายใต้บริบทและแนวโน้มของประชากรโลกที่จะใช้ชีวิตในโลกออนไลน์ หรืออินเทอร์เน็ตเพิ่มมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง ผ่านเครื่องมือต่าง ๆ ทั้งเครื่องคอมพิวเตอร์และโทรศัพท์เคลื่อนที่ ดังนั้น ประเทศไทยควรใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเป็นเครื่องมือในการพัฒนาประเทศให้เป็นศูนย์กลางพระพุทธศาสนาโลก แต่การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศต้องเป็นไปอย่างมีคุณธรรมจริยธรรมรวมทั้งไม่เป็นการบิดเบือนพระธรรมคำสอนของพระพุทธศาสนาตามพระไตรปิฎก ในการสื่อสารผ่านสื่อยุคใหม่เพื่อการเข้าถึงในพระธรรมคำสอนในพระพุทธศาสนาในยุคปัจจุบัน

ผู้เขียนมีความเห็นว่า แพลตฟอร์มดิจิทัลที่ถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อสารแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและแบ่งปันเรื่องราวกับสาธารณชนผ่านอินเทอร์เน็ตในการเข้าถึงและรับรู้ข้อมูลข่าวสารได้อย่างรวดเร็ว

สำหรับพระพุทธศาสนาก็กำลังเผชิญกับความท้าทายที่สำคัญจากกระแสของยุคสื่อดิจิทัลเป็นยุคที่เทคโนโลยีได้เชื่อมโยงให้โลกสามารถเชื่อมรวมเป็นหนึ่งเดียวกัน ในขณะที่เดียวกันก็ส่งผลกระทบต่อด้านลบ การตระหนักรู้ถึงผลกระทบจะช่วยให้บุคคลสามารถใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ไปในทางที่เกิดประโยชน์ เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตของตนเองและสังคมได้ แนวทางการพัฒนาคุณภาพชีวิตในโลกยุคเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ ในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเผยแพร่คำสอนของพระพุทธศาสนาที่ไม่ถูกต้องเหมาะสมเป็นการบิดเบือนคำสอนในพระพุทธศาสนา โดยอาศัยช่องทางแพลตฟอร์มสื่อดิจิทัลเป็นเครื่องมือในความศรัทธาของประชาชน เช่น การโพสต์รูปภาพที่ไม่เหมาะสมเกี่ยวกับพระพุทธศาสนา โดยเป็นภาพพระโซโล่กีตาร์ ถูกสร้างมาจาก AI และภาพพระสงฆ์แข่งจักรยานยนต์ ทำให้เกิดความเสื่อมเสียต่อคณะสงฆ์ ซึ่งอาจจะทำให้เกิดความเข้าใจผิด (thematter, 2556, (ออนไลน์)) ซึ่งถือว่าไม่เหมาะสมอย่างยิ่งที่มีการนำ AI มาใช้สร้างภาพของพระสงฆ์ที่มีพฤติกรรมเสื่อมเสียแล้วนำเสนอในโลกออนไลน์ และนำไปถ่ายทอดให้พุทธศาสนิกชน ถือได้ว่าเป็นภัยร้ายแรงอย่างยิ่งต่อพระพุทธศาสนา ผู้เขียนบทความเรื่องนี้มีความต้องนำเสนอถึงข้อดีในการใช้เทคโนโลยีด้านการสื่อสารเป็นเครื่องมือในการพัฒนาในการเข้าหลักพระธรรมคำสอนจะเป็นไปได้หรือไม่ ถือเป็นเรื่องน่าจับตามองสิ่งที่ควรให้ความสำคัญและไม่มองข้าม คือการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศดังกล่าวต้องเป็นไปอย่างมีคุณธรรมจริยธรรม และรวมทั้งไม่เป็นการบิดเบือนพระธรรมคำสอนของพระพุทธศาสนา

ChatGPT คืออะไร

ChatGPT ย่อมาจากคำว่า “GPT” คือ Generative Pre-training Transformer หมายถึง โมเดลภาษาที่ถูกเขียนขึ้น เพื่อให้สามารถใช้งานและตอบโต้กับทุกคำถามหรือข้อสงสัยได้อย่างครอบคลุมในการสนทนาภาษาธรรมชาติระหว่างมนุษย์กับระบบปฏิบัติการ ChatGPT เป็นการคิดค้นที่เป็นการพัฒนา AI ที่มีการนำคำถามให้คุณตอบทั่วโลกลองคิดว่าความรู้ที่มันมีจะมากขนาดไหน โดย ChatGPT คือการพัฒนาปัญญาประดิษฐ์ที่มาในรูปแบบของแชทบอต (Chatbot) จากบทความชื่อ What is Artificial Intelligence ในความเห็นของจอห์น มักคาร์ที (John McCarthy) ได้แสดงทัศนะคติมุมมองปัญญาประดิษฐ์เป็นศาสตร์ทางด้านวิทยาศาสตร์และวิศวกรรมศาสตร์ในการสร้างความฉลาดให้กับเครื่องจักร กล่าวคือเทคโนโลยีแขนงนี้เป็นศาสตร์การสร้างระบบการประมวลผล โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับระบบคอมพิวเตอร์ เพื่อให้สามารถคำนวณ ประมวลผลหาเหตุผลจากข้อมูลที่มีเพื่อช่วยในการตัดสินใจ หรือใช้ในการแก้ไขปัญหาสำคัญต่าง ๆ มีพัฒนาการที่สามารถเรียนรู้ได้เสมือนกับสมองของมนุษย์ และตอบสนองต่อสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งนี้เพื่อช่วยให้สามารถทำงานแทนมนุษย์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Stanford University Journal, 2007, pp. 2-5) ChatGPT ถือเป็นโมเดลภาษาธรรมชาติ มีความสามารถในการเรียนรู้ และเข้าใจภาษาธรรมชาติเหมือนมนุษย์ นอกจากนี้ยังสามารถตอบคำถามและสื่อสารกับมนุษย์อย่างมีประสิทธิภาพ เป็นการใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ที่ชื่อว่า Transformer ซึ่งเป็นโมเดลการเรียนรู้เชิงลึก (Deep Learning) ที่เน้นการเรียนรู้จากข้อความที่มีความยาว และมีความซับซ้อน เป็นโมเดลการเรียนรู้ของเครือข่ายประสาทเทียม (neural network) ที่ได้รับความนิยมมากในการประมวลผลภาษาธรรมชาติ เช่น การแปลภาษาหรือการสร้างข้อความด้วยภาษาธรรมชาติอัตโนมัติ

นอกจากนี้แล้ว McGee, Robert W. ได้กล่าวว่า ChatGPT ถูกเขียนขึ้นเพื่อให้ใช้งานและตอบโต้กับทุกคำถามหรือข้อสงสัยได้อย่างครอบคลุม ไม่ว่าจะเป็นการถามตอบ เล่นมุกตลก โต้เถียงต่าง ๆ ไปจนถึงการเขียนโค้ดหรือการเขียนโปรแกรมเบื้องต้น และด้วยเหตุนี้เอง ChatGPT ได้ก้าวเข้ามาช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานของมนุษย์มากขึ้น สามารถดึงข้อมูลและประมวลผลออกมาได้อย่างมหาศาลทำให้มาแทนที่การทำงานของมนุษย์ได้อย่างไร้ที่ติ (Journal Fayetteville State University, 2023, p. 5)

จากข้อมูลในข้างต้นปัจจุบันปัญญาประดิษฐ์ Artificial Intelligence (AI) ที่ได้ถูกพัฒนาอย่างก้าวกระโดดทำหน้าที่ได้เสมือนมนุษย์มากยิ่งขึ้นในการเรียนรู้แบบอัตโนมัติด้วยการเลียนแบบการทำงานของโครงข่ายประสาทของมนุษย์สามารถตอบคำถามได้แบบเรียลไทม์ ทั้งนี้เทคโนโลยีได้ถูกพัฒนาขึ้นในหลายแพลตฟอร์มโดยใช้การประมวลผลภาษาธรรมชาติ เพื่อช่วยให้ผู้ใช้สามารถโต้ตอบเข้าใจภาษาธรรมชาติของมนุษย์เลียนแบบการสนทนาของมนุษย์ และยังสามารถเรียนรู้ภาษาที่แตกต่างกันออกไปมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นภาษาใหม่ คำศัพท์ ถ้อยคำใหม่ ๆ สามารถตัดสินใจว่าควรตอบคำถามแบบใดถึงจะดีที่สุดในแต่ละสถานการณ์ รวมถึงสามารถตอบแชตได้ตลอด 24 ชั่วโมงผ่านทางแอปพลิเคชันอย่าง เช่น LINE , Facebook

นอกจากนี้ มีบทความจากมหาวิทยาลัยเกียวโตในประเทศญี่ปุ่นได้มีการสร้าง AI ‘บุตดาห์บอท’ ที่มึนักวิจัยในญี่ปุ่นได้พัฒนาระบบปัญญาประดิษฐ์สำหรับสมาร์ทโฟนที่สามารถตอบคำถามเกี่ยวกับความกังวลของผู้ใช้โดยอัตโนมัติจากมุมมองของชาวพุทธ พร้อมกับแสดงภาพพระพุทธรูปเจ้าบนหน้าจอ โดยมีระบบปัญญาประดิษฐ์นี้ใช้คัมภีร์พระพุทธศาสนา 2 ประเภท รวมถึง “สุตตนิบาต” ที่เก่าแก่ที่สุดในโลก และสามารถให้คำตอบได้ถึง 1,000 แบบ ขึ้นอยู่กับเนื้อหาการปรึกษาหารือของผู้ใช้ที่ทีมงานเปิดตัวในปี 2021 และเทคโนโลยีความจริงเสริม (AR) จึงสามารถแสดงภาพสถานที่ที่ผู้ใช้ตั้งอยู่เป็นพื้นหลังของพระพุทธรูปเจ้าผ่านฟังก์ชันกล้องสมาร์ทโฟน เพื่อให้คนได้แชทพูดคุยกับพระพุทธรูปเจ้าผ่านมือถือได้ทุกที่ทุกเวลา ถือได้ว่าเป็นจินตนาการที่ไม่ไกลเกินจริง เพราะคณะนักวิจัยญี่ปุ่นจากมหาวิทยาลัยเกียวโต สร้าง AI ‘บุตดาห์บอท’ เวอร์ชันล่าสุดที่สามารถให้คนแชทพูดคุยกับพระพุทธรูปเจ้าได้แล้วหลังพัฒนาสำเร็จครั้งแรก โดยระบบ AI ออกแบบให้สามารถตอบคำถามข้อสงสัย และคลายความกังวลของผู้ใช้งานได้แบบอัตโนมัติ และแน่นอนว่าคำตอบย่อมเป็นไปตามมุมมองของพุทธศาสนา โดยทีมนักวิจัยได้ป้อนข้อมูลของพระไตรปิฎกเข้าไปในระบบด้วย ถือว่าคัมภีร์พุทธศาสนาที่เก่าแก่ที่สุดในโลก เรียกว่า พระวินัย พระสุตตร และพระอภิธรรม

บุตดาห์บอทเป็นการผสมผสานระหว่างระบบ AI บุตดาห์บอท เข้ากับเทคโนโลยีความจริงเสมือน (AR) ทำให้ในขณะที่ใช้งาน ผู้ใช้จะเห็นภาพของพระพุทธรูปเจ้า โดยมีภาพพื้นหลังเป็นสถานที่จริงที่ผู้ใช้งานอยู่ AI บุตดาห์บอทสามารถตอบได้มากกว่า 1,000 คำตอบ และคำตอบจะขึ้นอยู่กับเนื้อหาที่ผู้ใช้เลือกมาพูดคุยและปรึกษา มีหน้าต่างเหมือนช่องแชททั่วไปที่สามารถป้อนข้อความด้วยการพิมพ์หรืออัดเสียงก็ได้ ให้ความรู้สิกราวกับว่าได้แชทกับพระพุทธรูปเจ้าในชีวิตจริง (mainichi.jp, 2024, (online)) จะเห็นได้ว่าบุตดาห์บอทมีความสามารถใกล้เคียงกับมนุษย์ ซึ่งสามารถคิดทำความเข้าใจ เรียนรู้ และสามารถประยุกต์ใช้ในการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ได้เอง ใกล้เคียงกับความสามารถของมนุษย์ มีประสาทสัมผัสการรับรู้ มีทักษะในการเคลื่อนไหว มีความเข้าใจภาษา และสามารถประมวลผลอย่างเป็นธรรมชาติ มีความสามารถในการแก้ปัญหา มีทักษะการเข้าสังคม

มีความคิดสร้างสรรค์ มีความสามารถในการเข้าใจโลกได้เหมือนกับมนุษย์ และเมื่อมันสามารถเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ รอบตัวเองได้ ในความเห็นของกวมินทร์ บุตรอินทร์ ได้กล่าวถึงกฎหมายกับปัญญาประดิษฐ์ สถานภาพของปัญญาประดิษฐ์กลุ่มที่สามารถทำงานอัตโนมัติในระดับเบื้องต้น (Artificial Narrow Intelligence หรือ ANI) โดยสถานะของปัญญาประดิษฐ์ มีประสาทรับรู้และแสดงออกถึง sensory feeling ได้เมื่อถูกกระตุ้นด้วยสิ่งเร้าที่เกิดจากสิ่งแวดล้อม แต่ในส่วนของ physiological feeling เช่น รัก หิว สะอิดสะเอียน อิจฉา ง่วง ฝัน ที่เกิดจากสภาวะในคน ปัญญาประดิษฐ์ทำไม่ได้เนื่องจากลักษณะทางกายภาพ ดังนั้น ปัญญาประดิษฐ์ที่สามารถทำได้ใกล้เคียงที่สุด คือ “human-like emotions” เช่น “แสดงออก” ว่าหิว แต่ไม่ได้ “รู้สึก” หิวจริง ๆ หรือแสดงออกว่ารักโดยไม่ได้รู้สึกรัก ๆ เนื่องจากมีได้มีอวัยวะในการสัมผัสสัมผัสได้เช่นเดียวกับมนุษย์ หรือสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนมอื่น ๆ (กวมินทร์ บุตรอินทร์, 2561) รูปแบบปัญญาประดิษฐ์ที่สร้างขึ้นเพื่อเผยแผ่คำสอนของศาสนาพุทธที่ทันสมัยที่คนทั่วไปสามารถเข้าถึงข้อมูลคัมภีร์ในพระพุทธศาสนาได้อย่างรวดเร็ว ตามหลักธรรมขององค์สมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้า ในรูปแบบ AI ที่สามารถนำไปประมวลผลได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเป็นการนำเทคโนโลยีเข้ามาประยุกต์กับศาสนาเพื่อให้เท่าทันกระแสของโลกยุคใหม่

ในมุมมองผู้เขียนมีความเห็นว่า ปัญญาประดิษฐ์ว่าเป็นสิ่งไม่มีชีวิตและยังไม่มีสถานะเป็นบุคคล แต่ต้องยอมรับว่ามีความก้าวหน้าเป็นอย่างยิ่ง เพราะสามารถทำและคิดคล้ายมนุษย์ได้มาจากการประมวลผลและการกระทำอย่างมีเป้าหมายในระดับที่สามารถคิด พูดทำตามคำสั่งที่มนุษย์พยายามป้อนข้อมูลไว้ให้ พระครูสุทธีรญาณ ได้อธิบายถึง รูปลักษณะภายนอกของAI ที่เป็นจักรกล เลียนแบบความเป็นธรรมชาติของใบหน้า ที่แสดงอาการกิริยาต่าง ๆ ตามอารมณ์ความรู้สึกที่ SOPHIA แสดงออกได้ถึง 62 รูปแบบ ไม่ได้แสดงว่ามนุษย์มีรูปแบบแค่ 62 รูปแบบ แต่เป็นเพียงแค่คัดเลือกรูปแบบที่มนุษย์พึงพอใจต่อสิ่งที่ได้เห็นและเป็นมิตรมากที่สุดเท่านั้น เมื่อวิเคราะห์ให้ลึกกลงไปแล้วในปัญญาในทางพระพุทธศาสนาที่มีอยู่ในปัญญาประดิษฐ์ไม่มีในการเข้าสู่เส้นทางมรรควิถิ ซึ่งมีแต่จิตใจเท่านั้นที่สามารถไปถึงได้ ปัญญาประดิษฐ์ซึ่งเป็นเพียงแหล่งเก็บและประมวลข้อมูล ซึ่งจิตใจปราศจากความรู้สึกความโลภ ความโกรธ ความหลงครอบงำ ตลอดจนเบญจขันธ์ (รูป เวทนา สัญญา สังขาร วิญญาณ) ที่ทำให้เกิดความรู้แจ้งในสังขารธรรมของหลักธรรมคำสอนทางพุทธศาสนา การเวียนว่ายตายเกิด วัฏจักรของมนุษย์เหล่านี้ เป็นสังขารขั้นสูง ปัญญาประดิษฐ์ยังไม่สามารถเข้าถึงได้

บทบาทหน้าที่ของ ChatGPT ยุคใหม่แห่งปัญญาประดิษฐ์

ChatGPT มีบทบาทที่มีความหลากหลายและมีความสามารถในการจัดการและวิเคราะห์ข้อมูลลดความยุ่งยากในการสื่อสารในยุคการเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัล เพื่อขับเคลื่อนนวัตกรรมในการประมวลผลภาษาธรรมชาติโดยการปรับปรุงการสื่อสาร การทำงานร่วมกัน และการวิเคราะห์ข้อมูลที่มีความก้าวหน้าอย่างมีประสิทธิภาพสูงในการสร้างข้อความให้เหมาะสมกับภาษาที่ใช้สนทนา ถือได้ว่า ChatGPT เป็นตัวแทนของเทคโนโลยี AI ที่มีบทบาทสำคัญในการสื่อสารและช่วยงานในหลายด้าน เป็นนวัตกรรมที่สามารถพัฒนาได้อีกอย่างต่อเนื่องตามข้อมูลที่ได้รับ ทำให้ ChatGPT สามารถตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้หลากหลาย

เพื่อให้เห็นถึงบทบาทของ ChatGPT ได้ดังนี้



ภาพที่ 2 บทบาทหน้าที่ของ ChatGPT

การใช้ความสามารถด้าน การประมวลผลภาษาธรรมชาติ เพื่อช่วยให้ ChatGPT สามารถเข้าใจ ตีความ และตอบสนองต่ออินพุตของผู้ใช้ในลักษณะที่เหมือนมนุษย์ มีบทบาทสำคัญในการรับประกันการโต้ตอบของผู้ใช้ที่ราบรื่นและการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพช่วยในการตอบคำถามเป็นร่วมสนทนากับมนุษย์ได้ การแต่งเนื้อหา วรรณกรรมต่าง ๆ การแก้ปัญหาความสงสัยในเรื่องต่าง ๆ แก้ไขความผิดพลาด การโต้ตอบของ ChatGPT เหมือนมนุษย์มากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้เพื่อสร้างประสบการณ์ที่น่าดึงดูดและสัมพันธ์กันมากขึ้น เพื่อให้เกิดอารมณ์ขัน การเอาใจใส่ เวลาตอบสนองความรู้สึกได้เหมือนมนุษย์จริง

ประโยชน์ของ ChatGPT

ปัจจุบัน ChatGPT ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากและถูกนำมาใช้ในการทำงาน การเขียนบทความทางวิชาการ หรือแม้แต่การทำวิทยานิพนธ์ ChatGPT การตอบคำถามทั่วไป การสื่อสารเพื่อการเรียนรู้ การทำนายผลลัพธ์ และอื่น ๆ โดยการสื่อสารภาษาไทยจะเป็นการสื่อสารเชิงภาษาธรรมชาติ ทำให้ผู้ใช้สามารถสื่อสารได้อย่างเข้าใจง่าย และไม่ยุ่งยาก ถูกนำไปใช้เป็นเครื่องมือในสายงานต่าง ๆ (Baron, 2023, (online)) ChatGPT การจัดการข้อมูล ค้นหาข้อมูล และจัดการส่งคำตอบได้รวดเร็ว ประหยัดเวลารวมไปถึงช่วยทำงานซ้ำ ๆ โดยรวมก็สามารถช่วยเรื่อง productivity ได้เป็นอย่างมาก และมีประโยชน์ที่หลากหลายในด้านการศึกษา ไม่ว่าจะเป็นการช่วยตรวจการบ้าน, ตีความหนังสือ, เรียนภาษา, งานวิจัย, เตรียมตัวสอบ เขียนบทความ, คิดคอนเทนต์ รวมไปถึงแต่งนิยาย, กลอน และ ยังสามารถใช้เช็คแกรมม่า รองรับภาษาไทย และอีกหลายภาษา ปรัชญา ปัญหาชีวิตเป็นเพื่อนคุยในเรื่องสุขภาพจิต ช่วยหาทางออกเมื่อเกิดความเครียดได้ในระดับหนึ่ง ในวงการแพทย์ และการวินิจฉัยโรค

ChatGPT สามารถเขียนได้หลากหลายสไตล์ ผู้ใช้สามารถกำหนดได้ การเขียนแบบเป็นทางการ, เขียนแบบไม่ทางการ, และการเขียนแบบ technical ถูกออกแบบมาให้ปฏิบัติตามมาตรฐานการปกป้องข้อมูลอย่างมีความรับผิดชอบ และตระหนักถึงนโยบายความเป็นส่วนตัวเป็นส่วนตัวเป็นไปตามมาตรฐานการปกป้องข้อมูลได้ สามารถเขียนคำสั่งสร้างรูปภาพเพียงแค่เขียนคำสั่งลงไปก็จะประมวลผลคำสั่งเหล่านั้นออกมาเป็นรูปภาพให้ตรงกับที่เรามากที่สุดแล้ว Generative AI เปลี่ยนภาพเก่า ๆ ให้มีความคมชัดซึ่งเป็นการทำให้ภาพที่มีความละเอียดต่ำกลายเป็นภาพที่มีความละเอียดสูง ChatGPT ถูกฝึกฝนด้วยข้อมูลที่มีขนาดใหญ่มาก เป็นข้อมูลที่มีแทบจะทุกศาสตร์หรือสาขา ดังนั้นเวลาเราคุยมีการสนทนากับตัว ChatGPT นั้นทำให้การตอบคำถามนั้นมีความกว้างมาก และครอบคลุมแทบทุกเรื่องที่เป็นไปได้ อีกอย่างที่ทำให้ ChatGPT พิเศษกว่าคือ การที่มีการตอบปัญหา หรือมีการโต้ตอบได้ใกล้เคียงกับมนุษย์มาก

กล่าวโดยสรุป ChatGPT สามารถวิเคราะห์ความตั้งใจได้ไม่แพ้ความสามารถของมนุษย์ แถมยังตัดสินใจได้อีกด้วย ChatGPT สามารถสื่อสารกับผู้ใช้งานผ่านข้อความหรือข้อความเสียงแบบอัตโนมัติได้อย่างเป็นธรรมชาติ ช่วยเพิ่มความคล่องตัวและความสะดวกสบาย จึงทำให้ผู้คนในปัจจุบันค่อนข้างคุ้นเคยกับเทคโนโลยีแชทบอท และด้วยความสามารถของเทคโนโลยี AI ทำให้แชทบอทสามารถพูดคุย และตอบคำถามได้เหมือนกับพูดคุยกับมนุษย์ด้วยตัวเอง รวมถึงทำงานได้แบบ 24 ชั่วโมง บริการได้แบบเรียลไทม์ ถือเป็นจุดเด่นของ ChatGPT

ข้อดีและความเสี่ยงการใช้ ChatGPT เพื่อการเข้าถึงพระไตรปิฎก

บทความนี้ ผู้เขียนจะขอนำเสนอแนวคิดรูปแบบของ ChatGPT คือโมเดลภาษาที่ถูกเขียนขึ้นจากการพัฒนาระบบด้วยการฝึกจากข้อมูลในรูปแบบของ Big Data ให้เกิดการเรียนรู้ได้ด้วยตัวเองในชื่อ Machine Learning ระบบในภาษาที่รวดเร็วตามหลักไวยากรณ์ Deep Learning พูดคุยตอบโต้ได้อย่างเป็นธรรมชาติ หากจะมองว่า ChatGPT ถือเป็นเครื่องมือที่มีทั้งประโยชน์และโทษนั้นก็ขึ้นอยู่กับว่าจะนำมาใช้งานในแง่ใด ผู้เขียนจะขอนำเสนอข้อดี 3 ประการที่อาจมาพร้อมกับความเสี่ยงในการใช้เพื่อการเข้าถึงพระไตรปิฎก ดังนี้

ข้อดีข้อแรกที่มาพร้อมกับ ChatGPT ปัญญาประดิษฐ์สุดล้ำที่สามารถโต้ตอบบทสนทนาได้อย่างเป็นธรรมชาติเสมือนมนุษย์ ในข้อดีนี้ทำให้ใช้เป็นเครื่องมือให้เกิดประโยชน์ในการเผยแผ่พระธรรมคำสอนผ่านสื่อสารทำให้เข้าถึงประชาชนได้ง่าย โดยต้องอาศัยข้อมูลในพระไตรปิฎกในการเข้าถึงพระธรรมคำสอนพระไตรปิฎกได้ตลอดเวลาและไม่จำกัดสถานที่ในการขับเคลื่อนพระพุทธศาสนา เพื่อให้สอดคล้องกับบริบทของโลกยุคใหม่ ด้วยการนำเทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ มาใช้เป็นเครื่องมือสนับสนุนการเผยแผ่พระพุทธศาสนาให้เข้าถึงสังคมกว้าง ตลอดจนสนับสนุนการดำเนินกิจการของคณะสงฆ์ ในการธำรงรักษาและเผยแผ่พระธรรมคำสอนไปสู่ประชาชนได้อย่างถูกต้อง ทันยุค ทันสมัย อันจะนำไปสู่การสร้างสังคมที่เปี่ยมด้วยคุณธรรมอย่างมั่นคงและยั่งยืน (รัฐบาลไทย, 2568, (ออนไลน์)) การนำ ChatGPT ซึ่งเป็นแชทบอทในการสนทนากับผู้ใช้งานมาใช้เพื่อการเผยแผ่พระพุทธศาสนา ยังมีข้อระมัดระวังและสิ่งที่ต้องคำนึงถึงในการเผยแผ่พระพุทธศาสนา

ย่อมทำให้เกิดผลกระทบของเทคโนโลยีที่มีต่อศรัทธา จริยธรรม และศีลธรรม ได้เช่นเดียวกัน

ข้อดีข้อที่สองบนความเสี่ยงในข้อต่อมา ซึ่งข้อดีในการสืบค้นข้อมูลมีความสะดวกปลอดภัยในการจัดเก็บข้อมูลที่มีอยู่ในจำนวนมาก ประหยัดเวลานำไปใช้ได้อย่างรวดเร็ว สามารถเชื่อมต่อข้อมูลในแบบเรียลไทม์ และเข้าถึงแพลตฟอร์มที่รองรับต่าง ๆ ทันเหตุการณ์ ถือเป็นจุดเด่นในการค้นคว้าเพื่อการเข้าถึงพระไตรปิฎกได้มากยิ่งขึ้น แต่ความเสี่ยงที่จะเกิดความเสียหายต่อการรักษาหลักธรรมคำสอนในพระไตรปิฎกขึ้นมาได้เช่นกันในการอ้างอิงพุทธพจน์โดยตัดทอน การตัดแปลงแก้ไขพุทธพจน์หรือถ้อยคำให้คลาดเคลื่อนโดยไม่ศึกษาให้ชัดเจน ถึงแม้จะไม่ตัดแปลงแก้ไขก็ต้องมีความระมัดระวังทำโดยรอบคอบประเด็นหลักที่ควรคำนึง ในการเผยแพร่หลักธรรมคำสอนในพุทธศาสนาให้กว้างขวางสู่ศาสนิกชนทั้งในประเทศ และต่างประเทศได้ทั่วโลกเข้าถึงได้ง่าย และตลอดเวลาเท่าที่ต้องการ แต่ในขณะเดียวกันการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศย่อมมีข้อควรระวังในการนำเสนอ ต้องมีความละเอียดอ่อน ต้องยึดถือหลักคุณธรรม จริยธรรม รวมทั้งไม่นำหลักธรรมคำสอนในพุทธศาสนาตามพระไตรปิฎกต้นฉบับมาบิดเบือนให้เกิดความเสื่อมศรัทธา หรือเป็นไปในทางพุทธพาณิชย์ ทำให้พุทธศาสนิกชนหลงเชื่อจนเกิดความเสียหาย เกิดความทุกข์ เพราะเสียโอกาสในการเข้าถึงหลักธรรมคำสอนของพระพุทธเจ้าที่เป็นแก่นแท้ อันเป็นความจริงอันประเสริฐ เป็นหนทางแห่งการดับทุกข์ที่แท้จริง (พระมหาทองเก็บ ญาณพล และคณะ, 2567, น. 391) การรักษาคัลงข้อมูลความรู้ในพระไตรปิฎก และอรรถกถา อาจทำให้ผู้ใช้หลงคิดว่าข้อมูลที่ได้นั้นน่าจะถูกต้องเชื่อถือได้นำมาอ้างอิงเพื่อหาประโยชน์ในทางที่ผิด ทำให้ข้อมูลที่จะกระจายต่อกันไป ทำให้สร้างความเสียหายที่อาจจะก่อเกิดโทษมหันต์

ในข้อสุดท้าย ChatGPT ในปัจจุบันได้รับการยอมรับว่ามีความเป็นธรรมชาติ ในการถามตอบกับมนุษย์ที่มีตัวตนอยู่จริง จากการถูกสร้างขึ้นด้วยคลังข้อมูลมหาศาล แต่ก็ไม่มีอะไรรับประกันได้ว่าข้อมูลที่ผู้คนป้อนให้ จะถูกเก็บเป็นความลับทั้งหมดโดยไม่ถูกดึงไปใช้ ทั้งการวิเคราะห์เพื่อป้อนข้อมูลการดึงข้อมูลไปได้โดยง่ายตาย การบิดเบือนข้อมูลข่าวสารและการสร้างข่าวสารเพื่อโน้มน้าว หรือจูงใจคนให้เชื่อในวาทกรรมของผู้มีอำนาจนั้นเกิดขึ้นมานานแล้ว แต่เทคนิคที่เราเข้าใจในปัจจุบันส่วนใหญ่จะเป็นข้อมูลข่าวสารบนโลกออนไลน์ที่เป็นกระแส ถูกแชร์กันเป็นจำนวนมาก มีเนื้อหาที่ไม่ถูกต้องตามความเป็นจริง แต่ถูกแชร์เพื่อสร้างความตื่นตระหนก (BBC, 2025, (Online)) ChatGPT เป็นกลไกการทำงานของเครื่องมือที่พัฒนามาจากปัญญาประดิษฐ์ที่ทำงานบนพื้นฐานของคำสั่งของผู้ใช้งานและประมวลผลข้อมูลจากระบบ แต่ยังมีสิ่งที่ ChatGPT ยังไม่สามารถเข้าถึงพระไตรปิฎกด้วยสัจธรรมจริงในหลักธรรมว่าอะไร คือความดี อะไรคือความชั่ว อะไรคือสิ่งที่ควรทำหรือไม่ควรทำ และอะไรคือเป้าหมายสูงสุดของมนุษย์ในพระพุทธศาสนา



ภาพที่ 3 ข้อดีและความเสี่ยงในการใช้ ChatGPT เพื่อการเข้าถึงพระไตรปิฎกใน

บทสรุป

ในสังคมปัจจุบันเปลี่ยนแปลงไปมากการเผยแพร่คำสอนของพระพุทธศาสนาถือเป็นหัวใจสำคัญที่ทำให้ผู้คนทั่วไปสามารถเข้าใจหลักธรรมคำสอนและแก่นแท้ของศาสนาพุทธมากขึ้น เพื่อให้สอดคล้องกับยุคใหม่เช่นกัน ในแวดวงพระพุทธศาสนากับการเข้ามามีบทบาทของเทคโนโลยี เพื่อช่วยเพิ่มความสะดวกรวดสบายในการใช้ชีวิตประจำวันของมนุษย์ เมื่อเกิดการเปลี่ยนแปลง หลายอย่างในสังคมก็ต้องปรับตัวตาม ซึ่งการนำเทคโนโลยีเพื่อรับใช้ในการเผยแพร่หลักธรรมคำสอนที่จะทำให้ผู้คนสนใจที่จะเข้าถึงพระพุทธศาสนาได้มากยิ่งขึ้น

ผู้เขียนมีความเห็นใน ข้อดีและความเสี่ยงในการใช้ ChatGPT ในการเข้าถึงพระไตรปิฎก หาก ChatGPT ปัญญาประดิษฐ์นั้นถูกเขียนด้วยระบบชุดคำสั่งใน Machine Learning ผลที่เกิดจากการเลียนแบบความสามารถของมนุษย์ที่ซับซ้อนด้วยจดจำ แยกแยะ ให้เหตุผล ตัดสินใจ คาดการณ์ ในการสื่อสารกับมนุษย์ได้เสมือนจริง ในระหว่างปัญญามนุษย์กับปัญญาประดิษฐ์ย่อมจะมีผลกระทบส่งต่อความเสียหายในการเข้าถึงพระไตรปิฎก ซึ่งถ้าเรามองในเชิงความเสี่ยงที่เกิดขึ้นจากความจำของหุ่นยนต์ที่สามารถจดจำอย่างแม่นยำ และการรวบรวมพระสูตรต่าง ๆ ที่มีข้อมูลบันทึกไว้นั้น ทำให้การท่องจำไม่มีความจำเป็นอีกต่อไปแล้ว ดังที่เห็นได้จากกรณีหุ่นยนต์ปัญญาประดิษฐ์ที่สามารถตีความในพระสูตรที่มีอยู่ในพระไตรปิฎกได้มาเป็นตัวช่วยในการเผยแพร่พระพุทธศาสนา หวังดึงดูดคนให้พุทธศาสนิกชนที่สนใจศึกษาคำสอนมากขึ้น ด้วยพุทธะ AI ในการสืบทอดรักษาพระพุทธศาสนา ในรูปแบบ AI ที่มีความทันสมัยคนทั่วไปสามารถเข้าถึงได้ง่าย แต่ในความเสี่ยงที่จะตามมาคือการเปลี่ยนแปลงทางด้านความคิดเกี่ยวกับพระพุทธศาสนาในอนาคตผู้คนอาจจะกราบไหว้หุ่นยนต์แทนหรือในอนาคตอาจจะมัลลัทธิพุทธะAI เกิดขึ้นก็ได้ トラバไตที่ทั่วโลกยังประสบกับเรื่องจำนวนลัทธิประหลาดที่

เกิดขึ้นมากมายในสังคมไทยยุคดิจิทัล การจะมีลัทธิหุ่นยนต์คงไม่ใช่เรื่องแปลกหรือเรื่องไกลตัวอีกต่อไป

ในท้ายที่สุดนี้ ข้อดีและความเสี่ยงในการใช้ ChatGPT เพื่อการเข้าถึงพระไตรปิฎกในหลักพระธรรมคำสอนในพระพุทธศาสนา แต่ก็ต้องไม่ลืมว่าในบางครั้งเทคโนโลยีก็อาจจะยังไม่มีความปลอดภัยเท่ากับมนุษย์ ดังนั้นในการใช้ ChatGPT ถือเป็นเครื่องมือในการเข้าถึงพระไตรปิฎกเพื่อศึกษาหาความรู้ และสามารถประมวลผลและวิเคราะห์ชุดข้อมูลขนาดใหญ่ในพระไตรปิฎกได้ถึง 84,000 พระธรรมขันธ์ ที่สามารถถ่ายทอดข้อมูลความได้ด้วยความรวดเร็ว เป็นการขยายการเข้าถึงพระพุทธศาสนา ในการตอบโต้คำถามโดยการใช้ ChatGPT ทำให้ผู้คนทั่วโลกเข้าถึงพระไตรปิฎกได้ง่ายขึ้น แต่อย่างไรก็ตาม ChatGPT ก็ยังขาดความเข้าใจเชิงลึกในบริบททางพระพุทธศาสนา ยังเป็นข้อจำกัดที่ผู้คนอาจไม่เชื่อมั่นในคำแนะนำจาก ChatGPT เท่ากับการศึกษาหาความรู้พระธรรมจากในพระไตรปิฎก แต่แนวโน้มในอนาคต ChatGPT จะมีการพัฒนาที่เป็นไปอย่างรวดเร็ว และมีการนำมาใช้ในพระพุทธศาสนามากขึ้น เพื่อหาแนวทางที่เหมาะสมมาประยุกต์ใช้ทางพระพุทธศาสนาเป็นการสร้างนวัตกรรมกับความศรัทธาเพื่อให้พระพุทธศาสนาคงอยู่รอดได้ในสังคมยุคใหม่

เอกสารอ้างอิง

- ไกรวุฒิ มะโนรัตน์. (2549). *วรรณคดีบาฬี 1*. จรัญสนิทวงศ์การพิมพ์.
- บุญเลิศ โอธูสู กนกวรรณ กรุณาฤทธิโยธิน. (2567). การพัฒนากระบวนการพุทธนวัตกรรมการสื่อสารที่เสริมสร้างพลังชีวิตของประชาชนไทยในยุควิถีชีวิตใหม่. *วารสารพุทธนวัตกรรมการปริทรรศน์*, 5(1), 14.
- พระครูสุทิวรญาณ. (2564). ปัญญาประดิษฐ์ (AI): วิธีการเผยแผ่แห่งอนาคต. *วารสาร มจร การพัฒนาสังคม* 3(6), 171
- พระไตรปิฎกเบื้องต้น. (2560). *พระไตรปิฎกฉบับคอมพิวเตอร์*. Retrieved from <https://kalyanamitra.org>.
- พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ. ปยุตฺโต). (2543). *รู้จักพระไตรปิฎกเพื่อเป็นชาวพุทธที่แท้*. สำนักพิมพ์มูลนิธิพุทธธรรม.
- พระภวานาวชิรวิเทศ วิ. (2567). การพัฒนาคุณภาพชีวิตในโลกยุคเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์. *วารสารพุทธนวัตกรรมการปริทรรศน์*, 5(2), 117.
- พระมหาทองเก็บ ญาณพล และคณะ. (2567). การสะท้อนมุมมองเทคโนโลยีกับการเผยแผ่พุทธศาสนา. *วารสารสหวิทยาการนวัตกรรมการปริทรรศน์*. 7(2), 390-391.
- พระมหาสมจินต์ สมมาปญโญ. (2547). *วิพากษ์แนวคิดพระพุทธศาสนาสำหรับโลกหลังยุคใหม่*. มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย. (2539). *พระไตรปิฎกภาษาไทย ฉบับมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย*. โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- รัฐบาลไทย. (2568). *โครงการพัฒนาระบบเทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ เพื่อการเผยแผ่พระพุทธศาสนาในสังคมดิจิทัล*. Retrieved from <https://www.thaigov.go.th>.
- สมเด็จพระพุทธโฆษาจารย์ (ป. อ. ปยุตฺโต) (2521). *พระพุทธศาสนากับสังคมที่กำลังเปลี่ยนแปลง*. โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- สมเด็จพระพุทธโฆษาจารย์ (ป. อ. ปยุตฺโต). (2535). *พระไตรปิฎกและอรรถกถาฉบับคอมพิวเตอร์*. มหาวิทยาลัยมหิดล.
- สุเทพ พรหมเลิศ. (2552). *พระไตรปิฎกศึกษา*. พิมพ์ครั้งที่ 2. ไทยรายวันการพิมพ์
- Baron, N.S. (Online). How ChatGPT robs students of motivation to write and think for themselves. *The Conversation*. Retrieved from www.theconversation.com.
- BBC. (2017). *A brief history of fake news*. Retrieved from <https://www.bbc.co.uk>.
- John McCarthy. (2007). What is Artificial Intelligence. *Stanford University Journal*, 8(4), 2-5.
- McGee, Robert W. (2023). ANNIE CHAN: Three Short Stories Written with Chat GPT. *Journal Fayetteville State University*, 2(15), abstract.

Newsmax. (2023). *Latest AI ‘Buddhabot’ allows users to ‘chat’ with Buddha image about their worries*. Retrieved from <https://mainichi.jp/english/articles/20220908>

Seiji Kumagai Toshikazu Furuya. (2023). Launch of BuddhaBot (Buddhist Dialogue AI) for Buddhist Communities Overseas Use: Kyoto University Collaborative project with the Central Monastic Body of the Kingdom of Bhutan. *The Journal of Science Policy and Research Management*, 38(2), 210-218.

Kanjanakhundee, N. (Online 2020). *The Panic from the Speed of AI Innovation*. Retrieved from www.khundee.com/ai-artificial-intelligence

The MATTER. (2023). *สนง. พระพุทธศาสนาขอให้ตำรวจไซเบอร์จัดการเพจที่ทำภาพ AI พระโซโล่กีตาร์*. Retrieved from <https://thematter.co/brief/216496/216496>.

ศึกษาวิเคราะห์คำอธิบายหลิตุปาทจิตในคัมภีร์พุทธศาสนาเถรวาท

พระมหาไวยักษ์นรินทร์ อารุชปญโญ (มีสุวรรณ)¹

(วันที่รับ: 19 มี.ค. 2568; วันที่แก้ไขเสร็จ: 5 มิ.ย. 2568; วันที่ตอบรับ: 12 มิ.ย. 2568)

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความเป็นมาและบริบทของ *หลิตุปาทจิต* หรือ “จิตที่ทำให้เกิดการยึด” ซึ่งเป็นแนวคิดที่ปรากฏในคัมภีร์อภิธรรมยุคหลัง โดยเฉพาะในคัมภีร์อรรถกถา 1) เพื่อชี้ให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงทางแนวคิดและการใช้ศัพท์เกี่ยวกับพฤติกรรมกรรมการยึดของพระอรหันต์และพระพุทธเจ้าในพระพุทธศาสนาเถรวาท 2) เพื่อวิเคราะห์เชิงนิรุกติและความหมายของคำว่า *หลิตุปาทจิต* ทั้งในเชิงรูปศัพท์และบริบททางคัมภีร์ 3) เพื่อเปรียบเทียบแนวคิดเรื่อง “การยึดของพระอรหันต์และพระพุทธเจ้า” ที่ปรากฏในพระไตรปิฎก กับคำอธิบายในคัมภีร์อรรถกถาและคัมภีร์นาฎยะ 4) เพื่อชี้ให้เห็นพัฒนาการของแนวคิดเกี่ยวกับจิตที่ไม่ประกอบด้วยกิเลส โดยเฉพาะกรณี *หลิตุปาทจิต* ซึ่งอธิบายว่าเป็นจิตอเหตุกะของพระอรหันต์ที่ทำให้เกิดรอยยิ้มอันบริสุทธิ์ การศึกษานี้ใช้วิธีวิจัยเชิงเอกสาร โดยศึกษาต้นฉบับพระไตรปิฎกภาษาบาลี คัมภีร์อรรถกถา คัมภีร์ *สุโพธาลังการ* ตลอดจนคัมภีร์สันสกฤต เช่น *นาฎยศาสตร์ของภรตมุณี* รวมถึงวรรณกรรมแนวโวหารศาสตร์ยุคหลัง เพื่อเปรียบเทียบการใช้ศัพท์ *สิตะ* และ *หสิตะ* ในการอธิบายการยิ้มของพระพุทธเจ้าและพระอรหันต์ พร้อมทั้งสังเคราะห์ข้อสันนิษฐานเกี่ยวกับภูมิหลังทางวิชาการที่อาจส่งผลต่อการกำหนดแนวคิดเรื่อง *หลิตุปาทจิต* การศึกษานี้ชี้ให้เห็นถึงพลวัตของแนวคิดทางอภิธรรมในยุคหลังพุทธกาล รวมถึงอิทธิพลของวรรณคดีสันสกฤตต่อคัมภีร์บาลี และการตีความปรากฏการณ์ทางจิตวิญญาณในหมู่พระอรหันต์อย่างมีระบบมากขึ้นในสายอภิธรรม

คำสำคัญ: หลิตุปาทจิต, จิตอเหตุกะ, อภิธรรม, พุทธศาสนา

¹ นักวิชาการอิสระ

ผู้เขียนหลัก, E-mail: waichanin007@gmail.com

A Study and Analysis of the Explanation of Hasituppāda Citta in Theravāda Buddhist Scriptures

*Phramaha Waichanin Arwudhapanyo (Meesuwan)*²

(Received: March 19, 2025; Revised: June 5, 2025; Accepted: June 12, 2025)

Abstract

This article aims to study the origin and context of *Hasituppāda-citta*, or “the consciousness that gives rise to a smile,” a concept found in the later Abhidhamma literature, particularly in the commentarial texts (*Aṭṭhakathā*). The objectives are: (1) to highlight the conceptual shift and terminological development concerning the act of smiling by arahants and the Buddha in Theravāda Buddhism; (2) to analyze the etymology and meaning of the term *Hasituppāda-citta*, both in its morphological form and canonical context; (3) to compare the idea of “the smile of arahants and the Buddha” as found in the *Tiṭṭaka* with the explanations in the commentaries and the *Nāṭyaśāstra*; and (4) to illustrate the development of thought regarding untainted consciousness, particularly the *Hasituppāda-citta*, which is described as a rootless (*ahetuka*) consciousness of an arahant that produces a pure smile.

This study employs documentary research, examining the Pāli *Tiṭṭaka*, commentarial literature, the *Subodhalankāra*, as well as Sanskrit texts such as Bharata’s *Nāṭyaśāstra* and later rhetorical literature. The research compares the usage of the terms *sita* and *hasita* in explaining the smile of the Buddha and arahants, and synthesizes academic assumptions regarding the background that may have influenced the conceptuali-

² Independent scholar

Corresponding Author, E-mail: waichanin007@gmail.com

zation of *Hasituppāda-citta*. This study reveals the dynamic development of Abhidhamma thought in the post-canonical era, the influence of Sanskrit literature on Pāli texts, and a more systematic interpretation of spiritual phenomena among arahants within the Abhidhamma tradition.

Keywords: Hasituppāda Citta, Ahetuka citta, Abhidhamma tradition, Buddhism

บทนำ

บทความนี้มุ่งศึกษาความหมายและพัฒนาการของคำว่า *หสิตูปปาหจิต* ซึ่งในคัมภีร์อภิธรรมสภายหลังอธิบายว่าเป็นจิตที่ทำให้เกิดการยิ้มของพระอรหันต์และพระสัมมาสัมพุทธเจ้า โดยจะพิจารณาทั้งในแง่รูปศัพท์ แนวคิดเบื้องหลัง และบริบททางประวัติศาสตร์ที่คำนี้ปรากฏ เพื่อวิเคราะห์ว่าแนวคิดเรื่องรอยยิ้มในพระไตรปิฎก และคัมภีร์หลังพุทธกาลมีความสอดคล้องหรือขัดแย้งกันอย่างไร สมมุติฐานที่บทความนี้นำเสนอ คือ **“หสิตูปปาหจิต” เป็นศัพท์บัญญัติใหม่ในคัมภีร์หลังพุทธกาลที่ได้รับอิทธิพลจากแนวคิดทางวรรณศิลป์และปรัชญาภาษาสันสกฤต อันส่งผลให้เกิดความคลาดเคลื่อนจากเจตนารมณ์ดั้งเดิมของพระไตรปิฎกที่ใช้เพียงคำว่า สิตะ ในการแสดงรอยยิ้มของพระพุทธเจ้าและพระอรหันต์** บทความนี้จึงโต้แย้งความเข้าใจดั้งเดิมที่มักอ้างอิง “หสิตูปปาหจิต” ว่าเป็นคำอธิบายดั้งเดิมจากพระไตรปิฎก โดยจะนำเสนอหลักฐานจากพระไตรปิฎก ภาษาศาสตร์บาลี การเปรียบเทียบกับวรรณคดีสันสกฤต และการพิจารณาความเป็นไปได้ของการรับอิทธิพลจากคัมภีร์ประเภทนาฏยศาสตร์ ซึ่งไม่ได้อยู่ในกรอบคำสอนดั้งเดิมของพระพุทธศาสนาเถรวาท การศึกษาครั้งนี้จึงไม่เพียงแต่เสนอแนวทางการตีความเชิงวิชาการใหม่ต่อศัพท์ *หสิตูปปาหจิต* เท่านั้น หากยังตั้งคำถามต่อกระบวนการบัญญัติศัพท์ในพระพุทธานุศาสนายุคหลังว่า ได้มีการยอมรับแนวคิดภายนอกเข้ามาสู่ระบบอภิธรรมอย่างไม่มีมีการวิพากษ์หรือไม่ โดยเฉพาะในบริบทที่ต้องการปกป้องพระอรหันต์จากข้อกล่าวหาจากกลุ่มปรปวาทะว่า “รอยยิ้มคือกิเลส” การศึกษานี้จึงมีเป้าหมายในการทบทวนและตีความแนวคิดเรื่อง “การยิ้มอย่างรู้แจ้ง” (enlightened smile) อย่างลุ่มลึก ภายใต้กรอบของพระพุทธานุศาสนาดั้งเดิมที่เน้นสภาวะความบริสุทธิ์ และความพ้นจากกิเลส มากกว่าการใช้ศัพท์บัญญัติใหม่ที่อาจแฝงด้วยกรอบคิดนอกพุทธธรรม

ความหมายของคำว่า “หสิตูปปาหจิต” และแหล่งที่มาของศัพท์ “หสิตูปปาหจิต”

หสิตูปปาหจิต หรือจิตที่ทำให้เกิดการยิ้มของพระอรหันต์และพระสัมมาสัมพุทธเจ้าประกอบรูปศัพท์มาจาก หสิต ศัพท์ อุ บทหน้า ปท ธาตุ ในความไป เณ การิตปัจจย ญ ปัจจย มีรูปวิเคราะห์ว่า หสิต อุปาเท ติติ หสิตูปาห (จิตที่ทำให้การยิ้มเกิดขึ้น ชื่อว่า หสิตูปาหจิต) ศัพท์นี้เป็นศัพท์ที่ปรากฏในคัมภีร์หลังพุทธกาล คือคัมภีร์อรรถกถาถาวตลุปกรณ์โดยอยู่ในการโต้ตอบที่เรียกว่า ราคปฎิรูปกถา (กล่าวด้วยราคาะเทียม) ซึ่งพระอรรถกถาจารย์อธิบายว่าความเข้าใจของนิกายอันธกะที่ว่า เมตตาเป็นต้นเป็นราคาะเทียม ความอิจฉาเป็นต้นเป็นโทสะเทียม การยิ้มแย้ม (หสิตูปาห) เป็นโมหะเทียมเป็นความเข้าใจผิดของลัทธิอันธกะ (อภ.ปณจ.อ.(ไทย) 1/915-6/448) การใช้ศัพท์แสดงความยิ้มแย้มในพระไตรปิฎกนั้นใช้อยู่ศัพท์เดียวคือ สิต ศัพท์ (สิต ปาตวากาสิ) อันปรากฏในหลากหลายที่เช่น เรื่องอัญญสิขลิกเปเรต (เปเรตมีแต่ร่างกระดูก) โดยมีเรื่องว่าท่านพระมหาโมคคัลลานะและท่านพระลัทธิขณะได้ลงจากเขาคิชฌกูฏเพื่อบิณฑบาต ท่านพระมหาโมคคัลลานะได้เห็นเปเรตมีแต่ร่างกระดูกจึงทำการยิ้ม พระลัทธิขณะได้เห็นจึงถามท่านพระมหาโมคคัลลานะว่า เพราะอะไรจึงทำการยิ้ม ท่านพระมหาโมคคัลลานะบอกว่ารอนบิณฑบาตเสร็จก่อนจึงจะบอกต่อหน้าพระพุทธเจ้า เมื่อทั้งสองท่านบิณฑบาตเสร็จแล้วท่านพระมหาโมคคัลลานะจึงบอกว่าขณะเดินลงมาจากเขาคิชฌกูฏได้เห็นเปเรต

มีแต่ร่างกระดูก แล้วพระพุทธเจ้าก็ทรงรับรองว่าท่านพระโมคคัลลานะเห็นจริงเพราะแม้แต่พระองค์ก็ทรงเห็นในวันที่ตรัสรู้เช่นกัน (วิ.ม. (ไทย) 1/228/220) ยังมีเรื่องที่ท่านพระโมคคัลลานะประสบอีกหลายเรื่องในบริบทที่คล้ายกันเช่นเรื่อง เปรตมีแต่ร่างขึ้นเนื้อ เปรตร่างก้อนเนื้อ เปรตร่างไม่มีผิวหนังเพศชาย เป็นต้น (วิ.ม. (ไทย) 1/228-30/220-44) ซึ่งในแต่ละเรื่องต่างก็ยังมี สิต ศัพท์ เป็นการแสดงภาวะการยัมเห็นพื้นอยู่

การใช้คำว่า “สิตะ” ในพระไตรปิฎก

เรื่องลักษณะนี้ยังมีปรากฏอยู่ในขุททกปิฎก มัชฌิมนิกาย มัชฌิมปัณณาสก์ โดยปรากฏการยัมของพระสัมมาสัมพุทธเจ้าในคราวเสด็จจาริกไปในโกศลชนบทได้ทรงแวะออกจากทางใหญ่แห่งหนึ่งแล้วได้ทำการยัมขึ้นมา ท่านพระอานนท์สังเกตเห็นจึงได้ถามในโอกาสที่เหมาะสม พระองค์จึงเล่าสาเหตุแห่งการยัมโดยเกี่ยวกับอุบาสกคนหนึ่งที่เป็นช่างหม้อชื่อว่าขุททกัระ ซึ่งเกิดในช่วงพระกัสสปสัมมาสัมพุทธเจ้า มีสหายชื่อว่าโชติपालมาณพอันเป็นพระชาติหนึ่งของพระโคตมสัมมาสัมพุทธเจ้าของพวกเขาเอง เรื่องโดยละเอียดสามารถอ่านได้จากขุททกปิฎก มัชฌิมนิกาย มัชฌิมปัณณาสก์ การยัมในครั้งนี้พระไตรปิฎกภาษาบาลีใช้ศัพท์เดิมคือ สิต ศัพท์ เพื่อแสดงการยัมที่เห็นพื้น (ม.ม. (ไทย) 13/282/337) การยัมของพระสัมมาสัมพุทธเจ้าและอรหันตสาวกยังปรากฏในอีกหลายพระสูตร ได้แก่ อุชฌมานสังยุตตสูตร สังยุตตนิกาย สคาถวรรค อัญญสูตตสูตร สังยุตตนิกาย นิทานวรรค และภเวสิสูตร อังคุตตรนิกาย ปัญจกนิบาต

การอธิบายระดับของการยัมในคัมภีร์สุโฆธาลังการ

เรื่องการยัมมีปรากฏในคัมภีร์สุโฆธาลังการอันเป็นคัมภีร์ภาษาบาลีที่เกี่ยวกับการสร้างสี่สันให้กับวรรณกรรมได้แสดงเรื่องการยัมยัมหัวเราะไว้ 6 ระดับคือ การยัมด้วยนัยน์ตาเฉย ๆ เรียกว่า สิตะ การยัมเห็นไรฟัน เรียกว่า *หสิตะเป็นการยัมของชนชั้นสูง* การหัวเราะด้วยเสียงไพเราะ เรียกว่า *วิหสิตะ* การหัวเราะจนไหลและศีรษะสั่นไหว เรียกว่า *อุปหสิตะ 2* *อย่างนี้เป็นกรหัวเราะของคนชั้นกลาง* การหัวเราะจนน้ำตาไหล เรียกว่า *อุปหสิตะการหัวเราะจนกายโยกโคลงเรียกว่าอติหสิตะ เป็นการหัวเราะของคนชั้นล่าง* (พระคันธสาราภิวงส์, 2546, น.715)

การบัญญัติเรื่องการยัมยัมของคัมภีร์สุโฆธาลังการนั้นไม่ตรงกับสภาวะการยัมของพระพุทธเจ้ากล่าวคือในพระไตรปิฎกอธิบายปรากฏการณ์การยัมของพระพุทธเจ้าว่าปรากฏพระทาสูระ (เขี้ยวแก้ว) ทั้ง 4 ซีก (อง.ปญจก. (ไทย) 22/180/218) หมายความว่า เป็นการยัมที่เห็นพื้น แต่ในสุโฆธาลังการบัญญัติคำว่า สิตะว่าเป็นเพียงการยัมด้วยดวงตา คำว่า หสิตะ เป็นการยัมเห็นพื้น ผู้เขียนลองสืบค้นคัมภีร์ที่เกี่ยวกับคัมภีร์สุโฆธาลังการดูแล้ว เจอคำอธิบายที่คล้ายกันในคัมภีร์นาฏยศาสตร์ของภรตมุนีซึ่งแต่งในราว พ.ศ. 300 จึงอาจสรุปได้ว่าการบัญญัติศัพท์ในคัมภีร์สาขานาฏยศาสตร์กับพระไตรปิฎกนั้นไม่เหมือนกัน พระไตรปิฎกบัญญัติคำว่า สิตะโดยหมายถึงการยัมยัมจนเห็นไรฟัน คัมภีร์สาขานาฏยศาสตร์บอกว่า สิตะ เป็นการยัมด้วยตาเฉย ๆ

มาถึงคัมภีร์พุทธศาสนาหลังพุทธกาลในสายอภิธรรมได้บัญญัติชื่อเหตุกจิตอันเป็นเหตุแห่งการยิ้มจนเห็นไรฟันของพระอรหันต์ว่า *หสิตุปปาทจิต* เป็นการใช้ศัพท์โดยคล้อยตามความเห็นของคัมภีร์สายนาฏยะ ทั้งที่พระไตรปิฎกใช้ศัพท์ว่า *สิตะ* เป็นการครอบคลุมการยิ้มโดยใช้มัดกล้ามเนื้อทั้งสองคือนัยน์ตาและปาก เหตุผลที่คัมภีร์ยุคหลังใช้ศัพท์ว่า *หสิตะ* แทน *สิตะ* นั้นเป็นเรื่องน่าขบคิดว่าเป็นเรื่องการยอมรับทางวิชาการในสมัยนั้นหรือไม่ ประมาธว่านักวิชาการในสมัยพระอนรุทธาจารย์ไม่ยอมรับความหมายของคำว่า *สิตะ* ที่ใช้ในพระไตรปิฎก ท่านจึงต้องคำว่า *หสิตะ* เป็นคำอธิบายอาการยิ้มของพระอรหันต์ หรืออาจเป็นเพียงแค่ความเคยชินทางการศึกษา คือเป็นกรอบคิดที่ท่านได้รับมาในครั้งเมื่อท่านยังเป็นนักศึกษาอยู่ เพราะคาดว่าคัมภีร์สายนาฏยะทางภาษาที่ใช้เรียนในสมัยนั้นน่าจะเป็นวรรณกรรมสายสันสกฤตเช่น กาวยาทรรศะ (คันท้องสองกาย) นาฏยศาสตร์ และเมฆุตเป็นต้น เพราะในคำเริ่มต้นคัมภีร์สุโธธาหลังการซึ่งผู้แต่งอยู่ร่วมยุคกันกับพระอนรุทธาจารย์ผู้แต่งอภิธรรมมัตถสังคหะได้กล่าวไว้ว่า สมัยท่านยังไม่มีคัมภีร์เกฏฐศาสตร์ที่เป็นภาษาบาลีเลย ท่านจึงปรารถนาที่จะแต่งสุโธธาหลังการขึ้นมาเพื่อให้กุลบุตรที่รู้เพียงภาษาบาลีได้เล่าเรียน (พระคันทรรสารวิวงศ์, 2546, น.5)

การบัญญัติ “*หสิตุปปาทจิต*” ในคัมภีร์อภิธรรม

การปรากฏขึ้นของ *หสิตุปปาทจิต* (จิตที่ก่อให้เกิดรอยยิ้ม) ดูเหมือนจะถูกนำมาใช้เป็นคำอธิบายเกี่ยวกับรอยยิ้มที่ปราศจากกิเลส โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อแสดงให้เห็นว่ารอยยิ้มนั้นมีได้เกิดจากความยินดีในอารมณ์ทางโลกเหมือนปุถุชนทั่วไป พระเถระในยุคหลังอาจได้พัฒนาคำอธิบายนี้ขึ้นมาเพื่อตอบข้อวิพากษ์วิจารณ์จากปรัวาทะ (กลุ่มที่ได้แย้งพุทธศาสนา) อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาอย่างถี่ถ้วนแล้ว กลับพบปัญหาสำคัญประการหนึ่ง กล่าวคือ จิตประเภทนี้มีได้ประกอบด้วย *ปัญญินทรีย์เจตสิก* หรือ *สติเจตสิก* ซึ่งทั้งสองเป็นคุณธรรมที่สำคัญของพระอรหันต์ นี่จึงนำไปสู่ความขัดแย้งกับพุทธวณะที่พระพุทเจ้าตรัสไว้ว่า “*พระอรหันต์เป็นผู้มีสติสมบูรณ์*” (อภิ.วิ.อ. (ไทย) 193/307) ความคลาดเคลื่อนนี้ก่อให้เกิดคำถามเกี่ยวกับความสอดคล้องของแนวคิดเรื่อง *หสิตุปปาทจิต* กับคุณสมบัติของพระอรหันต์ หากรอยยิ้มของพระอรหันต์เกิดจากจิตประเภทนี้ ซึ่งปราศจากปัญญาและสติ ก็อาจขัดกับคำสอนของพระพุทเจ้าที่เห็นว่า จิตของพระอรหันต์ย่อมประกอบด้วยปัญญาและความตื่นรู้อยู่เสมอ ดังนั้น การเสนอ *หสิตุปปาทจิต* เพื่ออธิบายรอยยิ้มของพระอรหันต์ อาจจำเป็นต้องได้รับการพิจารณาอย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้นเพื่อให้สอดคล้องกับหลักจิตวิทยาในพระพุทธศาสนา

คำอธิบายหสิตุปปาทจิตในคัมภีร์พุทธศาสนาเถรวาท

หสิตุปปาทจิต หรือจิตที่ทำให้เกิดการยิ้มของพระอรหันต์ ท่านพระอนรุทธาจารย์ผู้แต่งอภิธรรมมัตถสังคหะจัดไว้ในกลุ่มจิตที่ไม่มีเหตุ (หมายถึงเจตสิกที่เป็นเหตุทั้ง 6 ได้แก่ โลกเจตสิก โทสเจตสิก โมหเจตสิก อโลภเจตสิก อโทสเจตสิกและอโมหเจตสิก) ซึ่งเรื่องนี้ก็สอดคล้องกับบรรณถกของภเวสิสูตรที่ได้อธิบายไว้ว่า

ชื่อว่าการแย้มนี้ ย่อมมีด้วยจิตสหระศด้วยโสมนัส 13 ดวง ชาวโลกหัวเราะด้วย จิต 8 ดวง คือจาก
อกุศล 4 ดวง จากกามาวจรกุศล 4 ดวง พระเสกขะทั้งหลาย นำจิตสัมปยุตด้วยทิฏฐิ 2 ดวงออกจาก
อกุศลแล้วหัวเราะด้วยจิต 6 ดวง พระชีนาสพแย้มด้วยจิต 5 ดวง คือด้วยกิริยาจิตที่เป็นสเหตุกะ 4
ดวง ที่เป็นอเหตุกะ 1 ดวง แม้นในจิตเหล่านั้น เมื่ออารมณ์มีกำลังปรากฏ พระชีนาสพทั้งหลาย ย่อม
แย้มด้วยจิตสัมปยุตด้วยญาณ 2 ดวง เมื่ออารมณ์ที่มีกำลังอ่อนปรากฏ พระชีนาสพแย้มด้วยจิต
3 ดวง คือด้วยทุเหตุกะจิต 2 ดวง และด้วยอเหตุกะ จิต 1 ดวง แต่ในที่นี้ จิตสหระศด้วยโสมนัส อันเป็น
กิริยาอเหตุกะ และมีโนวัญญาณธาตุ ทำการพระสรวลสักว่าอาการแย้มให้เกิดขึ้นแก่พระผู้มีพระภาค
เจ้า

(อง.ปณจก.อ. (ไทย) 3/180/100-101)

คำอธิบายนี้ผู้แต่งคัมภีร์อภิธรรมัตถวิภาวินีอันเป็นคัมภีร์อธิบายอภิธรรมัตถสังคหะกล่าวว่ามีอาจารย์บาง
กลุ่มอธิบายว่า “กิริยาที่ไม่ประกอบด้วยปัญญาไม่ว่าจะเกิดขึ้นแก่พระสัมมาสัมพุทธเจ้า” (วิภาวินี.(บาลี).208)
ซึ่งเรื่องนี้ผู้เขียนก็เห็นด้วยเพราะพระพุทธเจ้าได้ชื่อว่าเป็นผู้ที่ละกิเลสพร้อมทั้งความเคยชินได้แล้ว ไม่น่าจะมี
กิริยาตอบสนองเชิงอัตโนมัติน้อยอย่างปุถุชนทั่วไป พระองค์เป็นผู้มีสติอยู่ตลอด การแย้มของพระองค์ก็น่าจะเกิด
จากการพิจารณาอย่างรอบคอบแล้วจึงแสดงออกมา คำอธิบายของอรรถกถาพระสูตรนี้และอภิธรรมัตถสังคหะ
ไม่น่าจะสอดคล้องกับความสามารถของพระพุทธเจ้า อีกทั้งยังมีข้อความในพระวินยปิฎกที่ระบุว่า “พระอรหันต์
เป็นผู้มีสติสมบูรณ์” นั่นก็หมายความว่าสติเจตสิกอันเป็นเจตสิกที่เกิดในกลุ่มโสภณจิตจะต้องเกิดอยู่ตลอด
หากมีคำอธิบายว่าพระสัมมาสัมพุทธเจ้าและพระอรหันต์สามารถยิ้มโดยที่ปราศจากสติได้จะเกิดปัญหาเกี่ยวกับ
คำสอนโดยรวมไม่น้อย

คัมภีร์อภิธรรมัตถวิภาวินีอ้างว่าคำอธิบายว่าการยิ้มแบบไม่ประกอบด้วยปัญญานั้นสามารถเกิดขึ้นกับ
พระสัมมาสัมพุทธเจ้าได้โดยอ้างว่าในอรรถกถาอธิบายว่ากิริยาที่เกิดขึ้นหลังจากการพิจารณาด้วยสัมพัญญ
ตญาณหรือปุพเพนิวาสญาณเป็นต้นนั้นก็ถือว่าเป็นกิริยาที่คล้อยตามปัญญาเหมือนกัน ดังนั้นพระอรรถกถา
จารย์จึงอธิบายหลีกอุปาทานนี้เกิดขึ้นในที่สุดแห่งญาณ (วิภาวินี. (บาลี) 208-209)

คำอธิบายดังกล่าวผู้เขียนไม่เห็นด้วยเพราะจากข้อความนี้จะเห็นได้ว่าเป็นจิตคนละขณะกันเมื่อว่าโดย
วิถีจิต คำอธิบายนี้เป็นการใช้โวหารของชาวโลกมาอธิบายอย่างเช่นมีพระอรหันต์บางรูปกิเลสและชีวิตดับไป
พร้อมกัน แต่ความเป็นจริงเหตุการณ์นี้ไม่สามารถเป็นไปได้เมื่ออธิบายแบบวิถีจิตซึ่งเป็นคำอธิบายแบบปรมาณู
กล่าวคือตามแนวคิดวิถีจิตของอภิธรรมพระอรหันต์จะต้องประหณกิเลสก่อนที่จิตจะเกิดขึ้น เพราะเมื่อจิต
เกิดขึ้นปฏิสนธิจิตก็จะเกิดต่อจากจิตที่ดับที่ มรรคจิตและผลจิตไม่สามารถเกิดพร้อมหรือหลังจากจิตได้
ต้องเกิดก่อนจิตเท่านั้น แต่ 2 ปรากฏการณ์นี้เกิดขึ้นเร็วมากจนเหมือนกับเกิดขึ้นพร้อมกัน ดังนั้นเมื่อพูดแบบ
โลกโวหารจึงกล่าวว่กิเลสและชีวิตดับพร้อมกัน คำอธิบายนี้จึงถือเป็นการใช้ระดับคำสอนที่ไม่เท่ากันมาอธิบาย
ผู้เขียนเห็นว่าควรใช้ปรมาณูเทศนาอธิบายปรมาณูเทศนา

ในคัมภีร์เดียวกันยังให้เหตุผลในการเกิดหสิตุปปาทจิตของพระอรหันต์ไว้อีกว่า เกิดจากอารมณ์ที่ละเอียดและได้ยกตัวอย่างอารมณ์ที่ละเอียดอันมากระทบในแต่ละทวารว่า หสิตุปปาทจิตเกิดเมื่อตากระทบรูปสถานที่อันเหมาะสมแก่การบำเพ็ญเพียร เมื่อหูกระทบเสียงอีกทีก็ในการแจกของแล้วพระอรหันต์ก็เกิดความยินดีที่เราละความโลภได้แล้ว กลิ่นของหอมกระทบจมูกในคราวบูชาเจดีย์ รสบัณฑิตอันอร่อยซึ่งท่านได้แจกจ่ายแบ่งกันฉันกับเพื่อนสหธรรมิก โผฏฐัพพะอันเกิดขึ้นเวลาบำเพ็ญอุภิสมาจาริกวัตรและธรรมมารมณอันเกิดขึ้นในคราวพิจารณาบุพเพนิวาสานุสสติญาณ (วิภาวิณี. (บาลี) 127) แต่เหตุผลทั้งหมดนี้ก็ยังไม่ได้ทำให้ประเด็นที่ว่าทำไมหสิตุปปาทจิตจึงไม่มีปัญญินทรีย์เจตสิกและสติเจตสิกให้ชัดขึ้นได้เลย

วิเคราะห์คำอธิบายหสิตุปปาทจิตในคัมภีร์ต่าง ๆ

ในคัมภีร์อื่นยังมีคำอธิบายเกี่ยวกับความจำเป็นที่ต้องมีหสิตุปปาทจิตอีกด้วย อย่างในคัมภีร์มณิสารมัญชุสภาซึ่งเป็นคัมภีร์อธิบายอภิธัมมัตถวิภาวิณีก็ได้อธิบายความจำเป็นที่อภิธรรมต้องมีหสิตุปปาทจิตว่า

อนโตคชาวธารณตตา หิ อิทเมว จิตต์ หสิตุปปาทนามกั ชาตฺ, นานุณานิ ทวาทส หาสชนก จิตฺตานิ,
อณฺณลา ตานิปิ หสิตุปปาทนามกานิ สิญฺ, ตานิ ปน สพเพสํ สิตาทินํ ชนกาณิ โหนติ

ความจริง จิตดวงนี้ชื่อว่า หสิตุปปาทะ เพราะความเป็นจิตห้ามในภายใน จิต 12 ดวงเหล่านี้ไม่เป็นจิตอันยังการหัวเราะให้เกิดขึ้น จิต 12 ดวงเหล่านั้น พึงเป็นจิตชื่อว่ายังการหัวเราะให้เกิดขึ้น โดยประการอื่น (จากการพิจารณาด้วยสัพพัญญุตญาณเป็นต้น) ก็จิตทั้งหลายเหล่านั้น เป็นจิตทำการยิ้มเป็นต้นทั้งปวงให้เกิดขึ้น

(มณิสาร.ฎี.(บาลี) 1/11/176)

คัมภีร์นี้ต้องการอธิบายว่าในบรรดาจิตที่ทำให้เกิดการยิ้ม 13 ดวงตามคำอธิบายในอรรถกถาข้างต้น จิต 12 ดวง (ไม่นับตัวเองคือหสิตุปปาทจิต) ทำการยิ้มในสถานการณ์ธรรมดาให้เกิดขึ้น ไม่ใช่การยิ้มที่เกิดต่อจากการพิจารณาเรื่องราวต่าง ๆ ด้วยญาณระลึกชาติเป็นต้น คัมภีร์เน้นว่า *หสิตุปปาทจิต* เป็นจิตที่ไม่เหมือนกับจิตอื่นในกลุ่มที่ทำให้เกิดการยิ้ม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในพระพุทธเจ้าและพระอรหันต์ ซึ่งการยิ้มไม่ได้เป็นปฏิกิริยาที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ แต่เป็นผลจากการพิจารณาอย่างรอบคอบด้วยปัญญาญาณ คำอธิบายเช่นนี้ก็ยิ่งเกิดปัญหาอยู่ดี เพราะว่าท่านก็ยังยืนยันการมีอยู่ของจิตที่ทำให้เกิดการยิ้มโดยที่ไม่มีปัญญินทรีย์เจตสิกและที่สำคัญคือสติเจตสิก ซึ่งทำให้ชัดกับข้อความว่า “*พระอรหันต์เป็นผู้มีสติสมบูรณ์*” โดยความหมายของประโยคนี้ก็คือพระอรหันต์เป็นผู้มีสติทุกขณะจิต บางคนอาจใช้คำอธิบายแบบนยโฆหาร ซึ่งเป็นรูปแบบที่พระภิกษุจารย์มักใช้อธิบายว่า คำว่า “*พระอรหันต์เป็นผู้มีสติสมบูรณ์*” นั้นไม่ได้หมายความว่า มีสติทุกขณะจิตแต่เป็นสภาวะโดยมาก ซึ่งตรงกับนยะที่ชื่อว่า *เยกฺกยณฺณ* อันหมายถึงนัยที่กล่าวถึงส่วนใหญ่ อย่างเช่นเมื่อกล่าวถึง

“ปามะม่วง” ไม่ได้หมายถึงว่าปาที่กล่าวถึงนั้นไม่ได้มีแต่ต้นมะม่วงเพียงอย่างเดียว ในปามะม่วงยังมีต้นไม้ชนิดอื่นขึ้นประปรายอยู่ด้วยแต่เป็นเพียงส่วนน้อย เราพบต้นมะม่วงมากที่สุดในป่านี้ ดังนั้นจึงเรียกว่า “ปามะม่วง” คำอธิบายนี้ยังก่อให้เกิดปัญหาอยู่ดี คือเท่ากับมีการยอมรับว่าพระอรหันต์และพระสัมมาสัมพุทธเจ้าไม่มีสติทุกขณะจิต ทำให้เกิดผลกระทบไปถึงการระงับอธิกรณ์ด้วยสติวินัยคือการตัดสินว่าพระอรหันต์ไม่ละเมิดศีล เพราะมีสติสมบูรณ์ ดังนั้น การเน้นลักษณะเฉพาะของหสิตุปปาทจิต แต่ไม่อธิบายว่าทำไมจิตนี้จึงไม่มี “สติ” หรือ “ปัญญา” ทำให้การอธิบายดูไม่สมบูรณ์

ในอภิมมวารตารฎีกาได้ใช้เหตุผลเดียวกับอภิมมัตถวิภาวินีคือจิตที่เกิดต่อการพิจารณาด้วยบุพเพนิวาสานุสสติญาณเป็นต้นจิตว่าเป็นจิตที่คล้อยตามญาณ และได้ให้เหตุผลเพิ่มอีกว่า หสิตุปปาทจิตเป็นจิตที่มีหน้าที่เฉพาะทำให้เกิดการยัมในพระอรหันต์ (อภิมมวารตาร.ฎี.(บาลี)/55/248) จิตอีก 4 ดวงที่เหลือ (มหากิริยาจิตฝ่ายโสมนัส) ทำหน้าที่หลายอย่างแม้จะมีหน้าที่ทำให้ยัมด้วย แต่หสิตุปปาทจิตมีหน้าที่เกิดต่อการพิจารณาด้วยปัญญาเท่านั้น เรื่องนี้ผู้เขียนไม่เห็นด้วยเพราะจิต 4 ดวงที่เหลือก็ทำให้เกิดการยัมได้ตามที่กล่าวไว้ในอรรถกถาข้างต้น ทำให้ต้องจำเพาะใช้จิตที่ไม่ประกอบด้วยสติเจตสิกและปัญญินทรีย์เจตสิกมาอธิบายการยัมของพระอรหันต์และพระสัมมาสัมพุทธเจ้าด้วย อันจะทำให้เหมือนว่ากิริยาการยัมที่เกิดขึ้นนั้นเกิดแบบไม่มีสติกำกับ ไม่มีปัญญารู้ตัว ซึ่งจะทำให้ขัดกับความเข้าใจพื้นฐานที่ว่าพระอรหันต์และพระสัมมาสัมพุทธเจ้ามีสติสมบูรณ์ทุกอิริยาบถ ยังเป็นเรื่องลึกลับอยู่ดีว่าทำไมจิตดวงนี้จึงไม่มีสติเจตสิกและปัญญินทรีย์เจตสิกเข้าประกอบ

ในคัมภีร์ *ปรมัตถทีปนี* ซึ่งเป็นคัมภีร์อธิบายอภิมมัตถสังคหะ แต่งโดย พระญาณธชเถระ (2551, น. 284) ชาวพม่า ราวพุทธศตวรรษที่ 24 ได้เขียนคัดค้านเนื้อหาและการใช้ศัพท์ของคัมภีร์อภิมมัตถวิภาวินีไว้ 200 กว่าแห่ง ถึงกระนั้นก็ยังมีความเห็นที่คล้อยตามพระอรรถกถาจารย์ว่า หสิตุปปาทจิตนี้เกิดต่อจากจิตที่พิจารณาด้วยปัญญา จึงชื่อว่า เป็นจิตคล้อยตามปัญญา หากเชื่อว่าไม่มีจิตที่ไม่มีปัญญาเกิดขึ้นแก่พระพุทธเจ้าได้ มหากิริยาญาณวิปยุตตจิตก็จะไม่สามารถเกิดแก่พระพุทธเจ้าได้เหมือนกัน ข้อโต้แย้งนี้ไม่ได้เพิ่มความเข้าใจให้กับประเด็นที่ว่าทำไมพระอรหันต์ที่เป็นผู้มีสติบริบูรณ์จึงสามารถเกิดจิตที่ไม่ประกอบด้วยสติได้ หากจะใช้คำอธิบายที่ว่าเป็นผู้มีสติส่วนใหญบางขณะจิตก็ไม่มีสติได้ ก็จะพบปัญหาเรื่องการใช้สมมุติเทศนามาอธิบายปรมัตถเทศนามอีกเหมือนกันกับในคัมภีร์อภิมมัตถวิภาวินี

สรุป

การใช้คำว่า “สิตะ” (การแยมสรวล) ในสมัยพุทธกาล (Early Buddhism) มีลักษณะแตกต่างจากการใช้ในยุคหลังพุทธกาล อันเป็นผลมาจากอิทธิพลของคัมภีร์ภาษาสันสกฤต ซึ่งมักถูกนำมาใช้เป็นตำราประกอบการศึกษาพระไตรปิฎกในหมู่มิถุนันท์ผู้เรียนพระอภิธรรมในยุคหลัง ดังนั้น การใช้คำว่า “สิตะ” ในยุคต่อมาจึงโน้มเอียงไปตามขนบของวรรณกรรมสันสกฤต และในที่สุดก็เปลี่ยนมาใช้คำว่า “หสิตะ” ซึ่งเป็นคำที่บัญญัติตามแนวภาษาสันสกฤต ประเด็นที่น่าสนใจอีกประการหนึ่งคือ การอธิบาย “กิริยาแยมสรวลของพระพุทธเจ้า”

ในอรรถกถาของพระสูตรบางแห่ง กลับอธิบายว่าเป็นกิริยาที่ไม่ประกอบด้วยปัญญา ซึ่งฟังดูแปลกและขัดกับความเข้าใจพื้นฐานที่ว่า พระพุทธเจ้าทรงเป็นผู้ประกอบด้วยปัญญาอันสมบูรณ์ทุกขณะจิต ที่สำคัญยิ่งกว่านั้นคือ การอธิบาย “หสิตุปปาพจิต” ในคัมภีร์อภิธรรมที่ว่า เป็นจิตที่ไม่ประกอบด้วย “สติ” ข้อนี้จะขัดกับพระพุทธรวณะที่กล่าวไว้ชัดเจนว่า “พระอรหันต์เป็นผู้มีสติสมบูรณ์” ผู้เขียนจึงหยิบยกประเด็นนี้ขึ้นมาเพื่อชวนพิจารณาอย่างเป็นระบบ โดยมุ่งหวังให้เกิดความชัดเจนทางวิชาการในขอบเขตของพระพุทธศาสนาเถรวาทสำหรับข้อเสนอของผู้เขียน เห็นว่า การแย้มสรวลของพระพุทธเจ้าและพระอรหันต์ ควรอธิบายว่าเกิดจากจิตที่ไม่มีปัญญาประกอบก็จริง แต่ยังคงมีสติประกอบ เพื่อรักษาความสอดคล้องกับคำสอนในพระสูตรที่ว่า “พระอรหันต์เป็นผู้มีสติสมบูรณ์” ไว้อย่างครบถ้วนในมุมนี้ แม้จะไม่ปฏิเสธว่าการยิ้มของพระพุทธเจ้าอาจไม่ได้ประกอบด้วยปัญญาในทางอภิธรรม แต่ก็ควรระวังไม่ใช่อธิบายด้วย หสิตุปปาพจิต อย่างตรงไปตรงมา เพราะจิตประเภทนั้นไม่มีแม้แต่สติเจตสิก จึงอาจไม่เหมาะจะนำมาอธิบายกิริยาของพระพุทธเจ้าและพระอรหันต์ที่ทรงมีสติสัมปชัญญะอย่างเต็มเปี่ยมอยู่ทุกขณะ กล่าวโดยสรุป ผู้เขียนไม่เห็นด้วยกับการนำ “หสิตุปปาพจิต” มาใช้อธิบายกิริยาอิมของพระอรหันต์ แม้ไม่ถึงขั้นต้องปฏิเสธแนวคิดนี้ทั้งหมด แต่ขอเสนอว่า ควรจำกัดการใช้แนวคิดนี้ไว้สำหรับปุถุชน จะมีความสมเหตุสมผลและเหมาะสมกับหลักธรรมมากกว่า

ข้อเสนอของผู้เขียน

หากพิจารณาตามพระไตรปิฎกและหลักอภิธรรมโดยละเอียด อาจมีทางเลือกอื่นในการอธิบายรอยยิ้มของพระพุทธเจ้าและพระอรหันต์ เช่น อาจตีความว่า รอยยิ้มของพระอรหันต์เกิดขึ้นจากกิริยาจิตที่ไม่มีปัญญาประกอบเพราะผู้เขียนก็เห็นด้วยที่การยิ้มไม่จำเป็นต้องใช้ปัญญา แต่เนื่องจากแนวคิดนี้ไม่ตรงกับระบบอภิธรรมที่แบ่งประเภทของจิตไว้อย่างเข้มงวด พระอรรถกถาจารย์จึงอธิบายว่าจิตดังกล่าวแม้ไม่มีปัญญาโดยตรง แต่ก็เกิดขึ้นในบริบทที่มีปัญญานำหน้า อาจต้องพิจารณาว่า อภิธรรมแนวอรรถกถาได้พยายามจำแนกจิตออกเป็นหมวดหมู่ที่มีขอบเขตตายตัว แต่ในพฤติกรรมของพระอรหันต์อาจมีความซับซ้อนเกินกว่าที่จะอธิบายได้ด้วยระบบอภิธรรมเพียงอย่างเดียว การศึกษาประเด็นนี้อาจต้องอาศัยการเปรียบเทียบระหว่างพระไตรปิฎกฉบับบาลีกับแนวคิดที่ปรากฏในอรรถกถาเพื่อดูว่าคำอธิบายในอรรถกถาได้มีการพัฒนาหรือเปลี่ยนแปลงไปจากหลักธรรมดั้งเดิมหรือไม่

เอกสารอ้างอิง

- มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย. (2539). *พระไตรปิฎกภาษาไทย ฉบับมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย*. โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย. (2556). *อรรถกถาภาษาไทย เล่ม 3 สุตตันตปิฎก อังคุตตรนิกาย ฉบับมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย*. โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย. (2556). *อรรถกถาภาษาไทย เล่ม 1 อภิธรรมปิฎก ชัมมสังคณี ฉบับมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย*. โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย. (2556). *อรรถกถาภาษาไทย เล่ม 1 อภิธรรมปิฎก ปัญจปกรณ ฉบับมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย*. โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- พระคันธสาราภิวังศ์. (2546). *สุโพธาลังการมัญชรี*. หจก.ไทยรายวันการพิมพ์
- สุ่มังคละสมาธิเถระ. (2557). *อภิธรรมัตถวิภาวินี*. โรงพิมพ์มหามกุฏราชวิทยาลัย.
- พระอนุรุทธาจารย์. (2542). *อภิธรรมัตถสังคหะ*. โรงพิมพ์วิญญูญาณ.
- พระอริยวังสเสนาบดีเถระ. (2542). *มณีสารมัญชสาฎีกา ภาค 1*. โรงพิมพ์วิญญูญาณ
- พระสุ่มังคละสมาธิเถระ. (2541). *อภิธรรมาวตารอภิธรรมฎีกา ภาค 1*. โรงพิมพ์วิญญูญาณ
- พระญาณธชเถระ. (2551). *ปรมัตถทีปนี อภิธรรมัตถสังคหมหาฎีกา*. โรงพิมพ์วิญญูญาณ

มโนทัศน์เรื่องชีในคัมภีร์เต๋าเต๋อจิง

วานัสนันท์ ขุนพล¹

(วันที่รับ: 18 ก.พ. 2568; วันที่แก้ไขเสร็จ: 16 พ.ค. 2568; วันที่ตอบรับ: 19 พ.ค. 2568)

บทคัดย่อ

บทความนี้มุ่งศึกษามโนทัศน์ *ชี* ในฐานะแนวคิดทางอภิปรัชญาที่ใช้อธิบายการมีอยู่ของโลกและสรรพสิ่ง โดยเฉพาะปรัชญาเต๋อในคัมภีร์เต๋าเต๋อจิงที่มองมรรควิธี (*เต๋า*) เข้าถึงความจริงของโลกและสรรพสิ่งที่ เป็นวิถีแห่งธรรมชาติอันยิ่งใหญ่ เชื่อว่าสรรพสิ่งกำเนิดขึ้นและดำเนินไปในจักรวาล กล่าวคือ มองว่าการที่มนุษย์ จะดำเนินชีวิตได้อย่างสอดคล้องกลมกลืนกับเต๋ออันยิ่งใหญ่จะต้องเข้าใจความเป็นจริงของวิถีธรรมชาติและความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับโลก ซึ่งไม่เพียงมโนทัศน์ *ชี* จะสามารถอธิบาย การดำเนินไปของโลกและสรรพสิ่ง มโนทัศน์ *ชี* ยังมีส่วนตีความระบบ ความหมาย และสัญลักษณ์ต่าง ๆ ของปรัชญาเต๋ออันมีลักษณะเป็น เอกภาพ เพื่อแสดงความสัมพันธ์และเปรียบเทียบแนวคิดของ *ชี* กับแนวคิดอื่นที่เกี่ยวข้องได้ชัดเจนมากขึ้น บทความนี้จะศึกษามโนทัศน์ *ชี* (*Ch'i/Qi*) จากบริบทในคัมภีร์ *เต๋าเต๋อจิง*² โดยจะแสดงความคิดเห็นของ นักวิชาการที่มีต่อมโนทัศน์ *ชี* รวมทั้งทัศนะของผู้เขียนเองด้วย

คำสำคัญ: *ชี*, พลังชีวิต, คัมภีร์เต๋าเต๋อจิง, ปรัชญาเต๋า, อภิปรัชญา

¹ นักวิชาการอิสระ, สถาบัน Asia Institute

ผู้เขียนหลัก, E-mail: wanassamb@gmail.com

² ในบทความนี้ผู้เขียนใช้หนังสือ *เต๋าเต๋อจิง* หรือ *วิถีแห่งเต๋า* สำนักแปลของ พงณา จันทรสันติ ที่ได้รับความนิยมแพร่หลายที่สุด มีสำนวนภาษาไพเราะและเนื้อหาเข้าใจง่าย

The Concept of Qi in the Dao De Jing

Wanassanan Khunphon³

(Received: February 18, 2025; Revised: May 16, 2025; Accepted: May 19, 2025)

Abstract

This article aims to study the concept of *Qi* as a metaphysical concept that uses to explain the existence of the world and all things, especially the Taoist philosophy in the *Dao De Jing*, which views the Way (*Dao*) to reach the truth of the world and all things as the great way of nature. It was believed that all things originate and operate in the universe. In other words, it believes that for humans to live in harmony with the great Dao, they must understand the truth of the way of nature and the relationship between humans and the world. Not only the concept of *Qi* can explain the operation of the world and all things, it also plays a part in interpreting the system of the world, meanings and symbols of Taoism, which are unity. In order to show the relationship and compare the concepts of Laozi with other related concepts more clearly. This article will study the concept of *Qi* or *Ch'i* from the context of the *Dao De Jing*, and will present the opinions of scholars on this concept, including the author's own views.

Keywords: Qi, Vital Energy, The Dao De Jing, Daoism, Metaphysics

³ Independent scholar, The Asia Institute. Thailand.
Corresponding Author, E-mail: wanassamb@gmail.com

บทนำ

ในยุคปัจจุบันผู้คนหันมาให้ความสำคัญกับชีวิตและการรักษาสุขภาพ จริงอยู่ที่เทคโนโลยีสมัยใหม่สามารถยืดอายุและผดุงชีวิตของมนุษย์ให้ยืนยาวขึ้น แต่เทคโนโลยีเหล่านั้นก็อาจสามารถรักษาได้แต่เพียงร่างกายหรือกายภาพ โดยละทิ้งจิตใจหรือจิตวิญญาณของการดำรงอยู่ เพื่อรักษา ผดุงชีวิตให้ยืนยาวและเป็นไปตามที่ตนเองคาดหวังไว้ มนุษย์จึงแสวงหากลวิธีหรือวิธีการดูแลสุขภาพให้ยืนยาวขึ้น การรักษาชีวิตทางกายควบคู่ไปกับทางใจหรือจิตวิญญาณจึงเป็นทางเลือกที่หลายคนสนใจ หนึ่งในนั้นคือ การรักษาดูแลพลังชีวิตหรือชีในตัวเอง รวมไปถึงการทำความเข้าใจพลังชีวิตอื่น ๆ ในจักรวาลนี้ด้วย กล่าวคือ “ชี (Qi)” หรือ ลมปราณ โดยเฉพาะมุมมองการแพทย์แผนจีน คือพลังงานสำคัญที่หล่อเลี้ยงชีวิต และช่วยขับเคลื่อนทุกสิ่งทุกอย่างที่อยู่ในร่างกาย รวมถึงขับเคลื่อนธรรมชาติรอบตัวเรา นั่นหมายความว่า เพื่อชีวิตที่ดี มีสุขภาพดีทั้งทางกายและจิตใจ มนุษย์ต้องรักษาพลังชีซึ่งให้ความสำคัญกับทั้งร่างกาย (ทางกายภาพ) สิ่งที่อยู่ภายในร่างกาย (ทางจิตใจ) และสิ่งแวดล้อมภายนอกรอบ ๆ ตัวมนุษย์เอง ทั้งสามสถานะต้องมีความสมดุลกัน การมีชีที่สมดุลเป็นกุญแจสำคัญของสุขภาพที่ดี ทางกลับกัน หากชีไม่สมดุลอาจส่งผลให้เกิดความเจ็บป่วยหรืออาการผิดปกติต่าง ๆ นอกจากนี้ ชีในร่างกายยังแบ่งเป็นพลังหยินและพลังหยาง ชีหยินมีลักษณะเย็น ให้ความสงบ และลดทอนส่วนชีหยางมีลักษณะร้อน ให้พลังงาน และกระตุ้น ทั้งสองทำงานประสานกันเพื่อรักษาสมดุลของร่างกาย

โดยทั่วไป เตาเชื่อว่า ชีวิตคือ “พลัง” ที่มีหยางกับหยินประสานกันซึ่งเป็นที่มาของคำว่า “ชี่กง” อันหมายถึงพลังชี่ของเตาเป็นพลังที่เป็นรากฐานของชีวิตนั่นเอง เราสามารถสร้างและปลูกพลังชี่ภายในร่างกายอย่างง่าย ๆ โดยการักษาสมดุลของหยิน-หยาง ความเชื่อดังกล่าวอยู่บนพื้นฐานปรัชญาเต๋าที่ถือกำเนิดขึ้นจากปราชญ์ชาวจีนนามเล่าจื้อ แนวคิดหลักๆของเขาปรากฏอยู่ในคัมภีร์เต๋าเต๋อจิง ซึ่งมีการกล่าวถึงสิ่งสมมุติที่เรียกว่าเต๋าในฐานะความจริงสูงสุดที่เป็นบ่อเกิดของสรรพสิ่ง เต๋ามีความเป็นเอกภาพและความมีอำนาจในการสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ ซึ่งการศึกษาเต๋าในความหมายดังกล่าวนี้อยู่ในขอบเขตของอภิปรัชญาว่าด้วยเรื่องธรรมชาติโลก และสรรพสิ่ง ในคัมภีร์ *เต๋าเต๋อจิง* จึงเต็มไปด้วยการพรรณนาถึงธรรมชาติ การเกิดขึ้น ดำเนินอยู่ รวมถึงการสูญสลายของสรรพสิ่งในจักรวาล จากสิ่งที่เล็กที่สุดถึงใหญ่ที่สุด ไกลที่สุดถึงใกล้ที่สุด ล้วนเป็นไปตามวิถีธรรมชาติ นอกจากนี้ในคัมภีร์เต๋าเต๋อจิงยังคอยเตือนว่า มนุษย์ที่สูญเสียการติดต่อกับธรรมชาติ จะนำไปสู่ความขัดแย้ง ความทุกข์และการล่มสลาย เป็นการบอกชัดเจนว่า เรากำลังอยู่ในช่วงเวลาที่เปราะบาง และนำไปสู่ความผิดพลาดบางประการ เหตุนี้เอง การศึกษาเต๋าและพลังชีวิตจึงมีความสำคัญกับมนุษย์และชีวิตของมนุษย์อย่างไรก็ตาม การรักษาสมดุลชีวิต สมดุลหยิน-หยาง และพลังชีวิต กลับไม่ได้ง่ายอย่างที่ตำราเขียน การจะเข้าใจชีวิตได้ หรือรักษาสมดุลชีวิตได้ มนุษย์จำเป็นต้องเข้าใจพลังชีและเข้าใจเต๋าด้วย เหตุนี้เอง ผู้เขียนจึงเห็นว่า จะเป็นการดีและเป็นประโยชน์ยิ่งขึ้น เมื่อมีการศึกษา ติความระบบ ความหมาย และสัญลักษณ์ต่าง ๆ ของปรัชญาเต๋าผ่านการศึกษาพลังชีวิตหรือชี เพื่อวิเคราะห์ลักษณะและท่าทีของมโนทัศน์ชีในลัทธิเต๋า โดยเฉพาะในคัมภีร์เต๋าเต๋อจิงว่ามีท่าทีสัมพันธ์ต่อโลกอย่างไร

มโนทัศน์ซี หรือ พลังชีวิต

พลังชีวิต หรือพลังซี (氣:气) ในภาษาอังกฤษเขียนว่า “Chi หรือ Qi” มีความหมายตามรากศัพท์ หมายถึง อากาศ ลมหายใจ หรือ ปรมาณ (prana) ในภาษาสันสกฤต ซึ่งไม่เพียงจะมีความหมายเชิงวิทยาศาสตร์ที่บ่งบอกถึงสถานะของธาตุในรูปแบบก๊าซเท่านั้น ซ้ำยังมีนัยเชิงปรัชญาอันอยู่บนแนวคิดพื้นฐานในปรัชญาและวัฒนธรรมจีนที่หมายถึง การไหลของพลังงานหรือพลังชีวิต ซึ่งแพร่กระจายไปทั่วในทุกอย่าง ดังนั้น คำว่า “พลังชีวิต” จึงไม่ได้หมายถึงเพียงชีวิตของมนุษย์เรา หรือชีวิตของสัตว์ ของพืชเท่านั้น แต่คำว่า “ชีวิต” ในนัยนี้มองสรรพสิ่งในจักรวาลว่ามีชีวิตและมีชีของตัวเอง จักรวาลก็มีชีวิตของจักรวาล มีชีของจักรวาล ดวงดาวแต่ละดวงก็มีชีวิตและมีชีของตัวเอง มนุษย์ทุกคน สัตว์ทุกตัว ต้นไม้ทุกต้น ก้อนหิน แม่น้ำ ก้อนเมฆ แม้กระทั่งวัตถุสิ่งของ ทุกสิ่งทุกอย่างมีชีวิต และมีชีไหลเวียนอยู่ในตัวเองทั้งสิ้น ซึ่งเป็นพลังงานที่เคลื่อนไหวตลอดเวลา ซึ่งของสิ่งหนึ่งจะแลกเปลี่ยนถ่ายโอนสลับที่กับชีของอีกสิ่งหนึ่งเสมอ ด้วยเหตุนี้เองที่คัมภีร์อี้จิง กล่าวว่า สรรพสิ่งในจักรวาลนี้ ไม่มีอะไรหยุดนิ่ง ไม่มีอะไรไม่เปลี่ยนแปลง ไม่มีอะไรไม่เชื่อมโยงกัน และไม่มีอะไรไม่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน (มูลนิธิเล็ก-ประไพ วิริยะพันธุ์, (เสวนา, 14 กันยายน 2559))

ในวงการปรัชญาจีนได้มีการถกเถียงกันเสมอมาถึงประเด็นลักษณะของชี บางคนเชื่อว่า ชีเป็นแรงขับที่แยกจากโลกทางกายภาพ ในขณะที่บางคนคิดว่า ชีเป็นเรื่องทางกายภาพ เป็นพลังงานที่ได้รับมาจากสรรพสิ่งอื่น บุคคลอื่นรอบข้าง อย่างเช่นแนวคิดของลัทธิเต๋าที่มองว่า สรรพสิ่งรวมไปถึงสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นบนโลกนี้ล้วนเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นจากชีทั้งสิ้น คุณภาพ ปริมาณ และความสมดุลของชีเป็นสิ่งสำคัญในการรักษาสุขภาพและการมีชีชีวิตที่ยืนยาวอันส่งผลให้เกิดการกระทำต่าง ๆ ดังเช่นที่ ลีเวีย โคห์น (Livia Kohn) ผู้เชี่ยวชาญทางด้านศาสนาและปรัชญาจีน กล่าวไว้ว่า “ชี (Qi) เป็นวัสดุพื้นฐานของสิ่งที่มีอยู่ มันช่วยชีวิตและจัดหาพลังงานในการทำงานของเหตุการณ์ ซึ่งเป็นรากของร่างกายมนุษย์คุณภาพและการเคลื่อนไหวของร่างกายอันเกิดจากพลังชีเป็นสิ่งกำหนดสุขภาพของมนุษย์ สุขภาพที่ดีหมายถึงสุขภาพที่แสดงออกในลักษณะสมดุล มีความสามัคคีของการกลั่นกรองและความราบรื่นของการไหลหรือดำเนินต่อเนื่องที่มาจากพลังชี วิธีชีวิตแบบจีนนอกเหนือจากการใช้ชีชีวิตที่มีสุขภาพดี (ทั้งทางร่างกายและจิตใจ) ซึ่งยังสามารถควบคุมได้ด้วยวิธีการปฏิบัติ เช่น การควบคุมลมหายใจ การนวดและการฝังเข็ม เทคนิคในการแพทย์แผนจีนเกือบทั้งหมดจะขึ้นอยู่กับแนวคิดของชี” (2005, p. 9)

ด้านศิลปะจีนแบบดั้งเดิมอย่างศาสตร์ฮวงจุ้ยที่ว่าด้วยเรื่องตำแหน่งและการจัดพื้นที่เห็นว่า ชีถือเป็นองค์ประกอบสำคัญของการดำรงอยู่ของสรรพสิ่ง การไหลเวียน รวมถึงการกระจายของชี ล้วนส่งผลต่อสุขภาพ ความมั่งคั่งระดับพลังงาน โชค และด้านอื่น ๆ ของมนุษย์ เช่นเดียวกับห้าองค์ประกอบหยินหยางที่ส่งผลต่อระบบต่าง ๆ ของสรรพสิ่ง ไม่ว่าจะเป็นระบบพื้นที่ สี รูปร่าง และตำแหน่งทางกายภาพของแต่ละรายการในพื้นที่มีผลต่อการไหลของชี โดยการชะลอตัวลง เปลี่ยนเส้นทาง หรือเร่งความเร็วซึ่งจะมีผลโดยตรงต่อชีของมนุษย์ในแง่ที่เห็นได้ชัดว่า ทุกสิ่งทุกอย่าง มนุษย์รวมถึงตัวซีเองมีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันอย่างแยกไม่ขาด ด้วยเหตุนี้ ชีจึงไม่ได้มีลักษณะที่เป็นพลังงานตามธรรมชาติอันเกิดจากแรงของมนุษย์ หรือพลังชีของมนุษย์

(人 气) อันหมายถึง พลังชีวิตของคนเราเท่านั้น แต่ยังรวมไปถึงชีที่เป็นพลังธรรมชาติที่อยู่บนท้องฟ้าและในจักรวาล หรือชีสวรรค์ (天 气) หมายถึง พลังจากดวงอาทิตย์ แสงแดดจูดจากดวงจันทร์และดวงดาว พลังงานที่เกิดจากลม พายุ สายฝน ก้อนเมฆ และอากาศทั้งหมด และพลังชีของดิน หรือชีของโลก (地 气) หมายถึง พลังธรรมชาติที่อยู่บนโลก ทั้งบนดินและใต้ดิน ก้อนหิน ดินทราย สายน้ำ แร่ธาตุ ต้นไม้ และสัตว์ต่าง ๆ ด้วย มโนทัศน์เรื่องพลังชีวิต หรือพลังชี หรือฉี (Ch'i or Qi) มีส่วนสำคัญต่อการอธิบายแนวคิดทางอภิปรัชญา โดยเฉพาะในปรัชญาจีนมีนักปรัชญาหลายท่านได้อธิบายและถกเถียงความหมาย คุณลักษณะของมโนทัศน์ชีที่แตกต่างกันไป อาทิเช่น จางไซ (Zhang Zai/Chang Tsai, 1020—1077) นักปรัชญาจีนแห่งราชวงศ์ซ่ง (Song dynasty, 960–1279) ผู้บุกเบิกแนวคิดทางปรัชญาให้มีชีวิตขึ้นอีกครั้ง หรือที่รู้จักกันในนามลัทธิขงจื้อใหม่ (Neo-Confucianism) ซึ่งขณะนั้นคัมภีร์อี้จิง (*the Classic of Changes or Yijing*) ได้รับความสนใจเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะการศึกษาอภิปรัชญา จางไซมีส่วนร่วมสำคัญในการสร้างทฤษฎีที่เกี่ยวกับชีหรือพลังชีวิตที่มีอิทธิพลอย่างมากต่อแนวคิดของนักปรัชญาจีนยุคหลัง ๆ ไม่ว่าจะเป็นพี่น้องตระกูลเฉิง (the Cheng brothers: Cheng Hao and Cheng Yi) จู ซี (Zhu Xi / Chu His, 1130 –1200)

จางไซเห็นว่า ชี หรือ ฉี คือ “สาร” “เรื่อง” หรือ “พลังทางวัตถุ” ซึ่งแต่เดิม ชีหมายถึง “ลมหายใจ” และเป็นแนวคิดที่เก่าแก่ดั้งเดิมในวัฒนธรรมจีนที่ช่วยในการรักษาชีวิตมนุษย์ หรือยา สำหรับจางไซ ชีถือเป็นสารหรือพลังที่รวบรวมสิ่งต่าง ๆ เข้าไว้ด้วยกัน เป็นเหมือนกองกำลังที่มีอำนาจควบคุมการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างหยินหยางให้อยู่ในสถานะที่สมดุล ชี คือสิ่งที่มองไม่เห็นและไม่สำคัญ แต่เมื่อมันควบแน่นจะกลายเป็นของแข็งหรือของเหลว และสุดท้ายก็กลายเป็นสิ่งอื่นที่มีคุณสมบัติใหม่ขึ้นมา สิ่งมีชีวิตทั้งหมดล้วนประกอบด้วยชีที่ควบแน่นทั้งสิ้น ไม่ว่าจะเป็นก้อนหิน ต้นไม้ แม้กระทั่งมนุษย์ ไม่มีอะไรที่ไม่ใช่ชี ดังนั้นในความแท้จริง ทุกสิ่งทุกอย่างมีสาระสำคัญเหมือนกัน ในแง่นี้เห็นได้ว่า แนวคิดเรื่องชีของจางไซ ไม่เพียงแต่นัยทางอภิปรัชญาเท่านั้น เขายังให้ความสำคัญกับนัยทางจริยศาสตร์ (ethical implications) (2010, pp. 39-57) อันหมายถึงคุณค่าของสรรพสิ่งที่มีเท่าเทียมกันด้วย

นอกจากนี้ ตามทัศนะของจางไซยังเชื่อว่า ชีไม่ได้ถูกสร้างขึ้นและไม่สามารถทำลายได้ แต่ดำรงอยู่ในสรรพสิ่งที่มีการเปลี่ยนแปลงสถานะ กล่าวคือ หากเปรียบชีกับน้ำ น้ำในรูปของเหลวหรือแข็งในน้ำแข็งยังคงเป็นน้ำเดียวกัน ชีเดียวกันจะผ่านกระบวนการอย่างต่อเนื่องทั้งการควบแน่นและการกระจายตัว ในทำนองเดียวกันชีที่ควบแน่นซึ่งก่อรูป หรือชีที่กระจายตัวยังคงเป็นสารเดียวกัน กล่าวอีกนัย คือ การควบแน่นเป็นแรงผลักดันของชี และการกระจายตัวเป็นแรงหยาง หรือแรงผ่นตามสถานะของน้ำเองที่มีชีอยู่ เหตุนี้เอง ชีเป็นช่องว่าง พื้นที่ว่างเปล่าที่ดีด้วย หรือที่จางไซ เรียกว่า “Great Vacuity” ซึ่งมีสถานะดำรงอยู่จริงตลอดเวลา ในแง่นี้เห็นได้ว่า นัยของความว่างเปล่าดังกล่าวแตกต่างจากแนวคิดแบบพุทธที่เชื่อว่า ทุกสิ่งทุกอย่างล้วนอยู่บนพื้นฐานความจริงที่ว่าไม่มีสาระสำคัญใดและความจริงแท้ันใด ทุกสิ่งเปลี่ยนแปลง ในขณะที่จางไซแย้งว่า ความเปลี่ยนแปลงอันเกิดขึ้นจากชีและพลังชีนี้เองที่เป็น ความจริงแท้ สามารถพิสูจน์ได้ คือ ทุกอย่างที่เป็นจริงล้วนประกอบด้วยชี และชีเป็นแรงผลักดันให้สรรพสิ่งเกิดการเปลี่ยนแปลง ในขณะที่เปลี่ยนแปลงอยู่นั้น ช่องว่างหรือ Great Vacuity ก็ดำรงอยู่ด้วย โดยมีชีกระจายตัวไป และมีสถานะไม่เหมือนกัน

จากการอธิบายความหมาย คุณลักษณะพลังชี่ของจางไซ เห็นได้ว่า ชี่เป็นทั้งสสารและพลังขับเคลื่อนให้เกิดการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ในตัวสรรพสิ่ง รวมไปถึงการเปลี่ยนแปลงสิ่งต่าง ๆ รอบกายที่เป็นไปตามธรรมชาติ ซึ่งแตกต่างจากนักปรัชญาจีนรุ่นหลังอย่างพี่น้องตระกูลเฉิง และ จู ชี ที่มุ่งความสำคัญไปที่รูปแบบ หลักการ หรือ หลี่ (pattern or li) โดยทั้งสองเชื่อว่า ชี่มีลักษณะเป็นสากลที่ยืดหยุ่น ดำรงอยู่นอกชี่ รูปแบบของชี่ที่เหมือนกัน เป็นสากลนั้น สามารถใช้อธิบายถึงการกระทำของการควบแน่นและ การกระจายตัวของชี่ และการกระทำรูปแบบควรเหมาะสมกับศีลธรรม กล่าวคือ สำหรับพี่น้องตระกูลเฉิง และ จู ชีเชื่อว่า มนุษย์ที่ดีมีคุณธรรมเกิดขึ้นจากการมีพลังชี่ที่มีเหตุผล จู ชียืนยันว่า ทุกสิ่งทุกอย่างถูกนำมาใช้โดยการรวมกันของสองความเป็นจริงสากล คือ ชี่ (Qi) ที่มีนัยหมายถึง พลังสำคัญ (หรือกายภาพวัสดุ) หรือแรงบังคับ และ หลี่ (li) อันหมายถึง หลักการที่มีเหตุผล (หรือกฎหมาย) แหล่งที่มาและผลรวมของหลี่ คือ ไทชี่ (T'ai Chi) แปลว่า ขั้นสูงสุดสุดยอด (Supreme Ultimate) อันหมายถึงกระบวนการปกป้องตนเอง (self-defense) ตามทฤษฎีของจู ชี ทุกวัตถุทางกายภาพและทุกคนมีหลี่ของตน ชี่กับหลี่ทำงานร่วมกัน มีการพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน ทั้งชี่กับหลี่มีความต้องการร่วมกันในสิ่งมีชีวิตทั้งหมดในจักรวาล จู ชี เชื่อว่า ชี่และหลี่ต่างเป็นพลังในการสร้างกิจกรรมต่าง ๆ อย่างมีนัยสำคัญ เมื่อกิจกรรมดังกล่าวกำลังเพิ่มมากขึ้น ขยายตัวอย่างรวดเร็ว นั่นคือโหมดพลังงานหยาง เมื่อกิจกรรมลดลง ชั่ว นั่นคือโหมดพลังงานหยิน ระยะหยางและหยินมีปฏิสัมพันธ์กันอย่างต่อเนื่องดึงดูด และสูญเสียการครอบงำเหนืออีกฝ่ายหนึ่ง ในกระบวนการของการขยายตัวและเสื่อมสภาพ จู ชีเชื่อว่ามันเกิดขึ้นจากการสลับไปมา และการสั่นสะเทือนของห้าองค์ประกอบหยินหยาง อันได้แก่ ไฟ น้ำ ไม้ โลหะ และดิน (1986, pp. 13-15)

การที่นักปรัชญาจีนต่างโต้แย้ง และวิพากษ์ความหมาย คุณลักษณะของพลังชี่จนยากต่อความเข้าใจ ทำให้เกิดประเด็นปัญหาที่น่าสนใจว่า แท้จริงแล้วพลังชีวิตหรือพลังชี่นั้นมีความหมายหรือนัยสำคัญอย่างไรต่อระบบปรัชญาจีน โดยเฉพาะลัทธิเต๋าที่ให้ความสำคัญกับพลังธรรมชาติหรือพลังดั้งเดิม รวมไปถึงคุณลักษณะและท่าทีของมโนทัศน์ชี่ที่มีต่อโลก ดังนั้นเพื่อให้เข้าใจนัยสำคัญของพลังชี่และระบบปรัชญาจีนชัดเจนมากขึ้น ด้วยเหตุนี้ ผู้เขียนจึงมุ่งศึกษาความหมาย คุณลักษณะของชี่ที่ปรากฏในปรัชญาเต๋า โดยเฉพาะในคัมภีร์เต๋าเต๋อจิงซึ่งเป็นคัมภีร์สำคัญต่อการศึกษาปรัชญาจีน ในหัวข้อถัดไป

ปรัชญาเต๋าและคัมภีร์เต๋าเต๋อจิง

คัมภีร์ *เต๋าเต๋อจิง* หรือคัมภีร์ *เต๋าเต็กเก็ง* (道德經, *Dao De Jing* หรือ *Tao Te Ching*) เป็นคัมภีร์โบราณที่มีเนื้อหาลึกซึ้ง และมีอิทธิพลต่อประวัติศาสตร์อารยธรรมจีน วิง-ซิท ชาน (Wing-tsit Chan) กล่าวว่า “ไม่มีใครที่จะเข้าใจปรัชญาจีน ศาสนา การปกครอง ศิลปะ และเภสัชศาสตร์ (หรือแม้แต่การทำอาหาร) หากปราศจากการซาบซึ้งอย่างแท้จริงกับสิ่งที่คัมภีร์เล่มเล็ก ๆ นี้ได้สอนไว้” (1963, p. 136: 1977, pp. 31-76) เช่นเดียวกับ สุวรรณา สถาอานันท์ ได้เปรียบเทียบความสำคัญของคำสอนของเล่าจื๊อไว้ว่า หากคำสอนของจื๊อมีความสำคัญและมีอิทธิพลต่อประวัติศาสตร์ภูมิปัญญาจีนจนอาจเปรียบได้ว่า “ปีกแห่งภูมิปัญญาจีน”

คำสอนของเล่าจื๊อก็เปรียบได้กับปีกอีกด้านหนึ่งที่มีพื้นฐานทางความคิดแตกต่างจากคำสอนของขงจื๊อ (2533, น. 12) ความสำคัญดังกล่าวนี้เองที่ทำให้ถึงแม้คัมภีร์เต๋าเต๋อจิงจะเป็นคัมภีร์เก่าแก่โบราณ แต่คัมภีร์เล่มนี้กลับเป็นคัมภีร์อีกเล่มที่มีคุณค่าทางประวัติศาสตร์จีนและมีผู้นิยมสนใจศึกษาเนื้อหาคำสอน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะคัมภีร์เต๋าเต๋อจิงมีเนื้อหาหลักการประพันธ์ที่ไม่ชัดเจน ทำให้ยากต่อตัดสินว่าการตีความแบบใดเป็นการตีความที่ถูกต้องที่สุด ประกอบกับคัมภีร์เต๋าเต๋อจิงมีเนื้อหาที่ผู้อ่านสามารถนำคำสอนไปใช้ในชีวิตรประจำวันได้ดังจะเห็นได้จากเนื้อหาที่มักสอดแทรกข้อคิดและแนวทาง การดำเนินชีวิตให้เข้ากับธรรมชาติ เนื้อหาในคัมภีร์จึงมักเต็มไปด้วยถ้อยคำและวิธีการใช้ชีวิตในโลกทั้งทางจิตวิญญาณและทางปฏิบัติ ถือเป็นหนังสือที่เป็นที่รู้จักและมีอิทธิพลมากที่สุดที่เคยเขียนเป็นภาษาจีน

สำหรับการกำเนิดของคัมภีร์เต๋าเต๋อจิงยังไม่มีหลักฐานแน่ชัดว่าคัมภีร์นี้เขียนขึ้นในศตวรรษที่เท่าไร เป็นคัมภีร์เดียวที่มีประวัติศาสตร์คลุมเครือที่สุดในปรัชญาจีน หากมีข้อสันนิษฐานจากคัมภีร์ประวัติศาสตร์ของสุมาเฉียน ที่บันทึกเกี่ยวกับเล่าจื๊อผู้ประพันธ์คัมภีร์เต๋าเต๋อจิงไว้ว่า เล่าจื๊อถือกำเนิดขึ้นในหมู่บ้านจูเยิน ตำบลไหล่ แขวงเมืองอู่ แคว้นฉู่ มีแซ่ว่าหลี่ ชื่อเล่นว่า “เอ๋อ” (Erh) ชื่อจริงคือ “ตัน” (Tan) ส่วนชื่อ “เล่าจื๊อ” นั้นเป็นชื่อที่เรียกกันในภายหลังยามที่ท่าแก่ชราแล้ว เพราะคำว่า “เล่าจื๊อ” แปลว่า “ปราชญ์ผู้ชรา” เล่าจื๊อเคยทำงานเป็นบรรณารักษ์ห้องสมุดของกษัตริย์ราชวงศ์โจว บันทึกยังระบุอีกว่าเล่าจื๊ออายุแก่กว่าขงจื๊อ และทั้งสองเคยพบปะกัน โดยขงจื๊อขอคำแนะนำจากเล่าจื๊อเกี่ยวกับจารีตพิธีกรรม (2533, น. 16-18) เหตุที่เชื่อกันว่าเล่าจื๊อเขียนคัมภีร์เต๋าเต๋อจิง ก็เพราะในช่วงบั้นปลายของชีวิต เล่าจื๊อเบื่อหน่ายการปกครองบ้านเมืองของกษัตริย์ และสภาพสังคมที่วุ่นวายสมัยนั้น จึงตัดสินใจเดินทางไปทิศตะวันตกเพื่อใช้ชีวิตกับธรรมชาติอันเงียบสงบ เมื่อไปถึงด่าน นายด่านได้ขอร้องให้ท่านเขียนอะไรไว้เป็นที่ระลึก เล่าจื๊อจึงเขียน “คัมภีร์เล่าจื๊อ” หรือในเวลาต่อมารู้จักกันในนามคัมภีร์ “เต๋าเต๋อจิง” นั่นเอง

ส่วนเนื้อหาในคัมภีร์เต๋าเต๋อจิง ปรัชญาเต๋าให้ความสำคัญกับการดำเนินอยู่ของสรรพสิ่งในจักรวาล อย่างเป็นไปตามธรรมชาติและเป็นไปอย่างที่มีสมควรจะเป็น โดยเฝ้ามองว่าสรรพสิ่งในจักรวาลไม่มีสิ่งใดให้ยึดถือ ไม่มีอะไรดีหรือเลวที่สุด ทุกอย่างมีวิถีทางของตนเอง ไม่มีความจำเป็นต้องแทรกแซงเรื่องใดหรือสิ่งใด ๆ ควรปล่อยให้ไปเอง จะเติบโตหรืองอกงามก็เป็นไปตามวิถีของสิ่งนั้น นี่คือหัวใจสำคัญของ “เต๋า” ทั้งนี้เต๋าไม่อาจอธิบายด้วยถ้อยคำ ต้องเข้าใจโดยมโนสำนึกของตนเอง ในแง่ของการปกครองหรือการมองสังคมมนุษย์ โรเจอร์ ที. เอ็มส์ (Roger T. Ames) แสดงความคิดเห็นว่า จุดมุ่งหมายของคัมภีร์เต๋าเต๋อจิงน่าจะเป็นไปเพื่อให้ทุก ๆ คนสามารถตระหนักรู้ในตัวตนและวิถีแห่งธรรมชาติ เพื่อที่จะได้ดำเนินชีวิตในสิ่งแวดล้อมและสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสมกับตน มิใช่มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้ปกครองตระหนักรู้เพียงอย่างเดียว แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นประชาชนจะดำเนินชีวิตเช่นนี้ได้ จะต้องอยู่ในสังคมที่ผู้ปกครองยึดถือวิถีการปกครองอย่างเต๋า (ผ่านแนวคิดเรื่อง “การไม่กระทำ”) ที่เพียงบำรุงเลี้ยงและดูแล แต่ไม่ได้ก้าวร้าว ดังนั้นคัมภีร์เต๋าเต๋อจิงน่าจะเป็นคัมภีร์ที่พูดกับผู้ปกครองเป็นหลัก แต่มุ่งหวังให้ทุกคนดำเนินตามรอยวิถีแห่งเต๋าโดยไม่จำเป็นต้องหลีกเลี่ยง (1983, pp. 43-46)

มโนทัศน์ชีในคัมภีร์เต๋าเต๋อจิง

หากพิจารณาจากตัวบทคัมภีร์เต๋าเต๋อจิงทั้งในสำนวนแปลภาษาอังกฤษและภาษาไทย เราจะสังเกตเห็นได้ว่า ผู้เขียนหรือผู้แปลไม่ได้กล่าวถึงคำว่า “ชี” โดยตรง แต่จะบรรยายถ้อยคำผ่านคำสอนของปรัชญาเต๋อที่อธิบายถึงการดำเนินอยู่ของโลกและสรรพสิ่ง เพื่อความเข้าใจความหมายของชีมากขึ้น เราจึงจำเป็นต้องเข้าใจเต๋าและความหมายของเต๋า กล่าวคือ

ตามตัวอักษร คำว่า “เต๋า” (道) หมายถึง วิถีทางแห่งธรรมชาติ ซึ่งได้มีนักปรัชญาได้ให้ความหมายเต๋าไว้มากมาย เช่น เต๋า หมายถึง หนทาง (มรรคา), กฎ, จารีต, พิธีการ, คุณสมบัติ, กฎแห่งการย้อนกลับ, ธรรมชาติ, กฎแห่งธรรมชาติ เป็นต้น (2549, น. 21) อย่างไรก็ตาม เราไม่อาจจำกัดนิยามของเต๋าได้ตามตัวอักษรเพราะ *เต๋าท่อธิบายได้มิใช่เต๋ออันอมตะ* (2539, น. 43) เต๋อจึงเป็นคำสมมุติขึ้น ใช้เรียกสภาวะหนึ่งซึ่งไม่สามารถอธิบายได้ด้วยคำพูดหรือเหตุผลใด ๆ แต่เต๋อเป็นสิ่งที่หยุดสนิทอยู่ในตน เป็นสภาวะอันสูงเยี่ยมที่ไม่ต้องการการยอมรับหรือปฏิเสธ ด้วยสิ่งนี้จึงไม่อาจอธิบายได้ด้วยคำพูดหรือเหตุผลใด ๆ (2539, น. 23) ในลัทธิเต๋า “มรรคา” หรือ 道 หมายถึงสิ่งที่เป็นธรรมชาติ เกิดมีขึ้นเอง เป็นนิรันดร์ ไร้ชื่อเรียกขาน และไม่สามารถอธิบายได้ สิ่งนี้เป็นทั้งจุดเริ่มต้นของสรรพสิ่ง และเป็นวิถีที่ทุกสรรพสิ่งดำเนินไปตามวิถีของตน ว่ากันว่าเมื่อเกิดเต๋าขึ้นจึงเกิดต่อตามมา ซึ่ง เต๋อ (德) ตามตัวอักษร หมายถึง คุณธรรม ความดี ในปรัชญาเต๋อ คุณธรรมดังกล่าวคือ อยู่เหว่ยหรือ (无为, Wu Wei หรือการไม่กระทำ) เป็นความดีงามที่ไม่ได้เกิดจากการบังคับแทรกแซงสิ่งใด สรรพสิ่งเป็นไปตามวิถีธรรมอันเป็นธรรมชาติของมัน ในแง่นี้ จึงมีนักวิชาการบางท่านมองว่า เต๋อ คือ ชี หมายถึงความแข็งแกร่งและพลังภายในที่จำเป็นในการบรรลุคุณธรรม อย่างเอ็ดมันด์ ไรเดน (Edmund Ryden) ให้คำจำกัดความของเต๋อว่าเป็น “พลังชีวิต” ซึ่งตรงกับคำจำกัดความของชีที่ใช้กันทั่วไป จนนำไปสู่ทฤษฎีที่ว่า เต๋าแห่งชี (The Tao of Ch'i) (2008, pp. 22-23)

ส่วนชีเป็นแนวคิดของจีนที่เปิดกว้างสำหรับการตีความมากมาย เป็นคำประพจน์ที่ได้รับความหมายจากบริบทที่ปรากฏ (relative term) ในปรัชญาเต๋า คำว่า “ชี” อาจหมายถึงพลังสร้างสรรค์ทางจิตวิญญาณที่ซ่อนอยู่ซึ่งให้กำเนิดทุกสิ่งที่เป็น เคยเป็น และจะเป็น มันคือพลังชีวิตที่สำคัญที่ได้รับจากการหายใจ และด้วยเหตุนี้ลมหายใจจึงเกิดขึ้นด้วย ชีวิตและการดำรงอยู่ทั้งหมดเป็นการแสดงออกของพลังชี รวมไปถึงการพูด การกระทำต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน การแสดงออก เป็นต้น ยกตัวอย่างเช่น คัมภีร์เต๋าเต๋อจิง บทที่ 10 ตอน สู่สภาวะธรรมชาติ (2539, น. 57) กล่าวว่า

“รักษาดวงวิญญาณให้พ้นจากความมัวหมอง
หายใจอย่างละเอียดอ่อนแผ่วเบา
ชำระล้างญาณทัศนะให้หายมืดมัว
มีความรักและปกครองอาณาจักร
ติดต่อรับรู้ และเผชิญทุกข์สุข

ทำจิตใจให้แน่วหนึ่งเป็นหนึ่งเดียวได้หรือไม่
เหมือนลมหายใจของเด็กอ่อนได้หรือไม่
จนอาจแลเห็นกระจ่างชัดได้หรือไม่
โดยไม่เข้าไปบังคับบัญชาได้หรือไม่
ด้วยความสงบนิ่ง ไม่ทุกข์ร้อน ได้หรือไม่

แสวงหาความรู้แจ้ง
ให้กำเนิด ให้การบำรุงเลี้ยง
กระทำกิจ แต่ไม่ได้ยกย่องตนเอง
เหล่านี้คือ คุณความดี อันลึกล้ำยิ่ง”

เพื่อละทิ้งวิชาได้หรือไม่
ให้กำเนิด แต่มิได้ถือตนเป็นเจ้าของ
เป็นผู้นำในหมู่คน แต่มิได้เข้าไปบงการ

จากบทเต๋าเต๋อจิงข้างต้น จะเห็นว่าเล่าจื๊อได้กล่าวถึง เด็กทารกที่เพิ่งถือกำเนิดขึ้น อันหมายถึง การมีชีวิตทันทีที่ เด็กทารก “หายใจ” แสดงให้เห็นถึงการเกิดขึ้นและมีอยู่ของสิ่งมีชีวิต ๆ หนึ่ง ซึ่ง “ลมหายใจ” ก็คือ “ชีหรือพลังชีวิตที่เต็มไปด้วยพลังแห่งความมุ่งมั่นและอ่อนโยน ในแง่นี้ เล่าจื๊อยังพยายามให้ผู้อ่านเข้าใจ ถึงการจดจ่อกับการหายใจเอาพลังชีเข้าไป โดยหายใจอย่างนุ่มนวลและอ่อนโยน (อย่างมีสมาธิ) เหมือนทารก แรกเกิดเพื่อให้เกิดความสงบสุขและความสมดุลของเต๋า ซึ่งอาจนำไปสู่การสัมผัสประสบการณ์เต๋า การหายใจ ดังกล่าวจะต้องเป็นไปอย่างธรรมชาติและปราศจากการบังคับ ชีไม่ได้เป็นเพียงการหายใจเข้าและหายใจออก เท่านั้น และไม่ใช่เพียงแค่ “พลังงาน” หรือแม้แต่แหล่งพลังงาน แต่เป็นสิ่งที่แผ่ออกมาจากเต๋า จากนั้นผ่าน สภาวะทั้งเชิงลบและเชิงบวก (หยินและหยาง) ของมัน จึงกลายเป็นสิ่งที่เป็นกายภาพ มีจิตสำนึก และจิตวิญญาณ ทั้งหมด รวมถึงการเคลื่อนไหวทางพลังงานของพวกมันเอง สภาวะการณ์หรือการเคลื่อนไหวดังกล่าวนี้ถือเป็น แนวทางแห่งเต๋อที่แสดงความเข้มแข็งภายในอันชอบธรรมของพลังชีวิต

นอกจาก ชีในคัมภีร์เต๋าเต๋อจิงจะหมายถึงลมหายใจของสิ่งมีชีวิตหนึ่งแล้ว ชียังหมายถึง พลังของสภาวะ หนึ่งที่ก่อให้เกิดสิ่ง ๆ หนึ่งขึ้น โดยพลังชีจะอยู่ในกระบวนการเกิด ดำรงอยู่ หรือแม้กระทั่งกระบวนการสลาย ซึ่งจะผนวกกำลังกับพลังหยิน-หยาง จนกลายเป็นสรรพสิ่งบนโลก ยกตัวอย่าง คัมภีร์เต๋าเต๋อจิง บทที่ 42 ตอน คำสอนประจำใจ (2539, น. 124-126) กล่าวว่า

“เต๋าให้กำเนิดแก่หนึ่ง
จากสองเป็นสาม
จักรวาลที่ถูกสร้างสรรค์
สิ่งหนึ่งขาวสิ่งหนึ่งดำ
ทั้งสองสิ่งผสมผสานกัน
การเป็นผู้กำพัว ผู้โดดเดี่ยว ผู้ไร้คุณค่า
แม้กระนั้นบรรดาภคิตรีย์และเจ้าครองนคร
ในบางครั้ง
เมื่อตัดทอนออกไป
บุคคลผู้ชมชอบในความรุนแรง
มีบางคนได้สอนความจริงข้อนี้ไว้
และจะถือเอาเป็นคำสอนประจำใจ”

จากหนึ่งเป็นสอง
จากสามเป็นสรรพสิ่งในจักรวาล
ประกอบด้วยหยิงอยู่ด้านหน้าหยินอยู่ด้านหลัง
สิ่งหนึ่งบวกสิ่งหนึ่งลบ
จนกลมกลืนเป็นหนึ่งเดียว
เป็นสิ่งที่ผู้คนหลีกเลี่ยงมากที่สุด
กลับเรียกตนเองด้วยชื่อเหล่านั้น
มีบางสิ่งบางอย่างที่ได้รับคุณประโยชน์
และได้รับทุกขภัยเมื่อเพิ่มพูนเข้ามา
จะสั้นชีวิตลงด้วยความรุนแรง
ข้าพเจ้าก็ขอสอนเช่นนี้ด้วย

จากบทเต๋าเต๋อจิงข้างต้น หนึ่ง หมายถึง พลังซึ่งซึ่งเป็นพลังที่ไม่ปรากฏ สอง คือ พลังหยิน-หยาง หมายถึง พลังหรือสิ่งที่มีลักษณะเป็นคู่ตรงข้ามกัน เป็นทวิภาวะ สามหมายถึงสรรพสิ่งที่ถือกำเนิดขึ้น ในนัยนี้ สรรพสิ่งที่ถือกำเนิดขึ้นนั้น แม้จะมีคุณสมบัติเชิงลบ แต่สักวันหนึ่งสิ่งนั้นก็สามารถแปรเปลี่ยนไปเป็นอีกสิ่งหนึ่ง (ขั้วตรงข้าม) ได้ เช่นเดียวกับคุณสมบัติเชิงบวกที่สามารถเปลี่ยนไปเป็นคุณสมบัติเชิงลบได้ โดยสามารถเปลี่ยนแปลงเช่นนี้ไปมา การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวไม่เคยหยุดนิ่งเพราะมีพลังซึ่งอยู่และเมื่อวันผ่านไป แต่ละอย่าง จะเคลื่อนไปมาอย่างต่อเนื่องด้วยพลังซึ่งที่ซ่อนอยู่ พลังซึ่งก่อให้เกิดการโต้ตอบและการเคลื่อนไหวระหว่างหยิน และหยาง ด้วยเหตุนี้ สิ่งทางกายภาพ พลังงานทั้งหมด และจิตสำนึกที่ทำให้จิตใจและชีวิตเป็นไปได้ทั่ว ทั้งจักรวาลจึงเกิดขึ้น เมื่อกระบวนการที่แผ่ขยายนี้สอดคล้องกัน กล่าวคือ มีความสมดุลอย่างเหมาะสม ทุกอย่างก็เป็นไปตามที่ควรจะเป็น แต่เมื่อเกิดความไม่สอดคล้องกัน ความโกลาหลที่เป็นอันตรายและทำลายล้างก็จะเกิดขึ้น

คุณสมบัติหนึ่งของซึ่งที่ปรากฏในคัมภีร์เต๋าเต๋อจิง คือ พลังงานซึ่งเป็นพลังงานเชิงอ่อน เป็นพลังงาน ตามธรรมชาติเดิมแท้ ซึ่งมีความสมบูรณ์และสมดุลกว่าพลังงานเชิงแข็ง (2556, น. 149) ดังปรากฏในคัมภีร์ เต๋าเต๋อจิง บทที่ 55 ตอนกลับเป็นเด็กทารก (2539, น. 146-148) กล่าวว่า

“ผู้เต็มเปี่ยมด้วยคุณความดี	คล้ายกับเด็กทารก
แมลงมีพิษไม่ต่อยกัด	สัตว์ร้ายไม่จู่จับ
นกร้ายไม่จิกตี	กระดุกของทารกนั้นอ่อน
กล้ำเนื้อนุ่มนิ่ม	แต่ถ้าจับฉวยสิ่งใด
ก็ยึดไว้แน่น	ไม่รู้ถึงความสัมพันธ์ทางเพศ
ระหว่างชายหญิง	แต่อวัยวะเพศของเด็กก็สมบูรณ์
นี่แสดงว่ากำลังของเด็กไม่เสื่อมถอย	ร้องไห้อยู่ตลอดวัน
น้ำเสียงก็ไม่แหบแห้ง	นี่แสดงว่าร่างกายของเด็ก
มีความกลมกลืนอย่างสมบูรณ์	สามารถล่วงรู้ถึงความกลมกลืนนั้น
ก็อาจถึงความยั่งยืน	เมื่อถึงความยั่งยืน
ก็เรียกได้ว่าเป็นผู้รู้แจ้ง	พยายามจะยึดชีวิตของตน
ออกไปให้ยาวนาน	เป็นการไฝหาความทุกข์ยาก
ไม่รู้จักควบคุมอารมณ์	เป็นการแสหาเรื่องราว
ด้วยสรรพสิ่งย่อมนสิ้นสุดลง	เมื่อถึงอายุขัย
การไม่รู้จักระงับยังความต้องการ	เป็นสิ่งที่ขัดกับเต๋า
และผู้ซึ่งขัดกับเต๋า	จะต้องดับสูญไปโดยเร็ว”

ในคัมภีร์เต๋าเต๋อจิง เล่าจื่อใช้ทารกแรกเกิดเป็นสัญลักษณ์แห่งเต๋าที่แสดงออกในลักษณะของพลังเชิงอ่อน โดยสุวรรณา สถาอานันท์ ได้กล่าวอธิบายประเด็นนี้ไว้ว่า “เด็กทารกมีพลังอันสมดุลในร่างกายของตน

อย่างสมบูรณ์ ในขณะที่เดียวกันพลังนี้มีพลังที่ไปก้าวกายหรือสยบพลังอื่น ภัยอันตรายจากสิ่งภายนอกไม่ว่าจะเป็นแมลงพิษหรือนกร้ายก็จะไม่ทำอันตรายแก่เด็ก เห็นได้ชัดว่า คัมภีร์เต๋าเต๋อจิง เห็นความยิ่งใหญ่ของพลังชนิดนี้ ซึ่งจริง ๆ แล้วก็เป็นอำนาจอย่างหนึ่ง แต่มีใช้อำนาจที่เข้าครอบครองบังคับสิ่งต่าง ๆ ให้เป็นไปตามกิลเลสต์หนาแคบ ๆ เฉพาะตนของมนุษย์ อันเป็นอำนาจชนิดที่มักเป็นที่เข้าใจกันทั่วไป” (2556, น. 150) ยิ่งไปกว่านั้น ในคัมภีร์เต๋าเต๋อจิงยังมองว่าพลังเชิงอ่อนนี้เกื้อหนุนหรือช่วยผดุงชีวิตสิ่งทั้งหลายหรือชีวิตต่าง ๆ ให้มีรูปร่าง ลักษณะตามธรรมชาติเดิมของแต่ละสิ่งโดยไม่เข้าไปก้าวกายทำลายกัน หากมีการเปลี่ยนแปลงสรรพสิ่งเหล่านั้นก็จะแปรเปลี่ยนไปตามวิถีของตนเองโดยปราศจากการบังคับหรือเป็นไปตามกฎเกณฑ์อย่างใดอย่างหนึ่ง เราสามารถเข้าใจพลังเชิงอ่อนของสรรพสิ่งได้ผ่านแนวคิดเรื่อง “อู่เหว่ยหรือการไม่กระทำ” อันหมายถึง กฎเกณฑ์แห่งธรรมชาติที่ดำรงไว้ซึ่งภาวะสมดุลของทุกสิ่ง ภาวะแห่งการไม่กระทำถือเป็นความรู้หรือความจริงที่สอดคล้องกลมกลืนกันกับกฎเกณฑ์แห่งธรรมชาติ ทำให้ทุกสิ่งเกิดขึ้น ดำเนินอยู่ และสลายหรือแปรเปลี่ยนโดยการไม่กระทำ

จากการศึกษา ตีความ และวิเคราะห์ความหมาย คุณลักษณะพลังซึ่งข้างต้น เราสามารถมองมโนทัศน์ซึ่งในปรัชญาเต๋าหรือในคัมภีร์เต๋าเต๋อจิงได้ 3 มุมมอง ดังนี้

1. มโนทัศน์ซึ่งในเชิงอภิปรัชญา

ตามที่กล่าวไปข้างต้น ซึ่งหมายถึง พลังชีวิตพื้นฐานที่แทรกซึมอยู่ในทุกสิ่งตั้งแต่จักรวาลลงมาสู่สิ่งมีชีวิตของแต่ละบุคคล ซึ่งถือเป็นพื้นฐานของการดำรงอยู่ เป็นสารหรือปฐมธาตุหนึ่งที่ทำให้สิ่งต่าง ๆ เป็นสิ่งที่เป็นและทำให้สิ่งต่าง ๆ ดำเนินไปได้ตามแหล่งที่มาต่าง ๆ ในแง่นี้ ซึ่งเป็นสารพื้นฐานหรือพลังชีวิตที่หล่อเลี้ยงสิ่งมีชีวิตทั้งหมดและเป็นพลังงานที่ทำให้จักรวาลมีชีวิตชีวา เป็นพลังงานที่สำคัญที่แทรกซึมอยู่ในจักรวาลและสิ่งมีชีวิตทั้งหมด ลัทธิเต๋าเชื่อกันว่าทุกสิ่งทุกอย่าง ตั้งแต่ร่างกายมนุษย์ไปจนถึงจักรวาลประกอบด้วยซึ่ง พลังงานซึ่งจะไหลเวียน ไม่หยุดนิ่ง แต่เป็นการไหลของพลังงานที่มีพลวัตและมีจังหวะ เปลี่ยนแปลงและโต้ตอบกันตลอดเวลา นอกจากนี้พลังซึ่งยังเชื่อมโยงกับเต๋า กล่าวคือ การมีอยู่ของพลังซึ่งเป็นระเบียบธรรมชาติของจักรวาล มีพลัง(ทั้งพลังหยิน-หยาง) ที่ทำให้ทุกสิ่งทุกอย่างเกิดขึ้น เป็นพลังที่เชื่อมโยงทุกสิ่งเข้าด้วยกัน

2. มโนทัศน์ซึ่งในเชิงจริยศาสตร์

หากพิจารณาซึ่งในบริบททางจริยธรรม พลังซึ่งเป็นพื้นฐานของความรู้และภูมิปัญญา เนื่องจากช่วยให้มนุษย์รับรู้และเข้าใจโลกได้ การแสดงออกของมนุษย์ที่ขับเคลื่อนด้วยพลังซึ่งถือเป็นการแสดงออกถึงสิ่งสูงสุดที่ยิ่งใหญ่ หากมองในมุมมองของขงจื้อ เราอาจเรียกสิ่งนั้นว่า “หลี่” หรือ ขนบธรรมเนียม จารีต ประเพณี กล่าวคือ ซึ่งเป็นพลังพื้นฐานให้มนุษย์ได้ปฏิบัติฝึฝฝนคุณธรรมและแสดงออกมาผ่านขนบจารีต ในขณะที่ปรัชญาเต๋า บทบาทของซึ่งถือเป็นพลังให้มนุษย์และสรรพสิ่งบรรลุชีวิตโดยมีส่วนร่วมทั้งสังคมและธรรมชาติ กล่าวคือมนุษย์กับสรรพสิ่ง รวมถึงธรรมชาติรอบกายต้องดำเนินไปด้วยกัน ไม่สามารถแยกออกจากกันได้โดยมีพลังซึ่งที่มีลักษณะเป็นพลวัตคอยผลักดัน ขับเคลื่อนการกระทำหรือปฏิกริยาต่าง ๆ และลดทอนเมื่อจำเป็นเพื่อให้เกิดความสมดุล ในแง่นี้เราจะเห็นได้ว่าพลังซึ่งเป็นพลังพื้นฐานให้มนุษย์เข้าใจความจริงหรือเข้าใจความจริงอย่างเป็นไปตามธรรมชาติ ไม่พยายามฝืนสภาพหรือสถานการณ์ ไม่พยายามควบคุมหรือเปลี่ยนแปลงสิ่งที่ไม่สามารถ

ควบคุมได้ สอนให้มนุษย์อยู่ร่วมกับธรรมชาติและปรับตัวเข้ากับการเปลี่ยนแปลงของระบบจักรวาล การฝึกฝนคุณธรรมผ่านกระบวนการดังกล่าวเรียกว่า “การกระทำโดยมิได้กระทำ หรือ อุ้ห่วย”

3. มโนทัศน์ชีในเชิงสุนทรียศาสตร์

พลังชีถือเป็นพลังธรรมชาติที่ให้ความสำคัญกับความสมดุล การไหลเวียนของชีที่กลมกลืนนอกจากนำไปสู่สุขภาพที่ดีและชีวิตที่ดีแล้ว ชีที่สมดุลยังนำมนุษย์ไปสู่สภาพวะที่มีสุนทรียะ สงบ อ่อนโยน ละเอียดอ่อน เราสามารถเข้าใจความงามแบบเต๋าผ่านงานศิลปะอย่างงานเขียนอักษร จิตรกรรม และงานประติมากรรมที่มุ่งเน้นถ่ายทอดแก่นแท้ของพลังชีและเต๋า ในแง่การทำงานศิลปะ พลังชีภายในตัวศิลปินจะเป็นตัวขับเคลื่อนให้ศิลปินผลิตงานศิลปะผ่านการเคลื่อนไหว และแสดงงานนั้น ๆ ออกมาตามเจตจำนงค์ของตนเอง งานศิลปะบางชิ้นอย่างการเขียนอักษรหรืองานจิตรกรรม ศิลปินจะต้องใช้ชีภายในร่างกายตัวดีแปรเป็นตัวอักษรให้พริ้วไหว วาดภาพสิ่งต่าง ๆ จนเกิดความสวยงาม ในขณะที่วาดภาพหรือตัวอักษรตัวศิลปินเองมักมีการแสดงออกที่เป็นไปตามธรรมชาติหรือสิ่งแวดล้อมรอบกายขณะนั้น เกิดความเชื่อมโยงกันของทุกสิ่ง สุนทรียศาสตร์แบบเต๋ายังโอบรับแนวคิดของ “อู๋” (无) ซึ่งหมายถึงการไม่มีอยู่หรือความว่างเปล่า ความว่างเปล่านี้ไม่ได้มองว่าเป็นความว่างเปล่า แต่เป็นพื้นที่ที่มีศักยภาพสำหรับการสร้างสรรค์และแรงบันดาลใจ ดังเช่นภาพวาดจินคลาสสิกที่มักมีพื้นที่ว่างเพื่อเชิญชวนให้ผู้ชมจินตนาการและสร้างสรรค์ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของลัทธิเต๋าเกี่ยวกับความว่างเปล่าหรือช่องว่างที่เต็มไปด้วยพลังของพลังชี

บทสรุป

ปรัชญาเต๋ามองมรรควิธีในฐานะที่เป็นวิถีแห่งธรรมชาติอันยิ่งใหญ่ สรรพสิ่งกำเนิดขึ้นและมีวิธิดำเนินไปในจักรวาล มนุษย์จะดำเนินชีวิตได้อย่างสอดคล้องกลมกลืนกับเต๋ออันยิ่งใหญ่ได้ มนุษย์จะต้องเข้าใจความเป็นจริงของวิถีธรรมชาติและความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับโลก ปรัชญาเต๋าจึงมีกลวิธีในการอธิบายระบบความคิดที่แตกต่างไปด้วย คือ มุ่งเน้นให้มนุษย์เข้าใจถึงความจริงของโลกและสรรพสิ่งที่มีความเกี่ยวเนื่องสัมพันธ์กัน และอยู่บนพื้นฐานแนวคิดเรื่องการแปรเปลี่ยน (Transformation) โดยเชื่อว่า สรรพสิ่งล้วนมีความไม่แน่นอน ตายตัว สามารถแปรเปลี่ยนไปตามสภาพที่สิ่งนั้นควรจะเป็นอยู่ตลอดเวลา ดังนั้น เพื่อให้มนุษย์สามารถดำเนินชีวิตได้อย่างปกติสุขท่ามกลางการแปรเปลี่ยนนั้น ๆ จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่พวกเขาจะต้องเข้าใจความจริงของโลกดังกล่าว

จากการศึกษา จะเห็นได้ว่า ชี เป็นพลังงานอย่างหนึ่งที่คอยขับเคลื่อนชีวิตและผลักดันให้เกิดการเคลื่อนไหวหรือการเปลี่ยนแปลงของสรรพสิ่ง ชี คือ พลังชีวิตที่มองไม่เห็น ซึ่งเป็นพลังสำคัญเบื้องหลังกระบวนการเปลี่ยนแปลงทั้งหมดของชีวิต รวมถึงสรรพสิ่งบนโลก กล่าวคือ การเคลื่อนไหวและการเปลี่ยนแปลงทั้งหมดในจักรวาลและในร่างกายมนุษย์เกิดขึ้นผ่านชี ชีวิตของเราขึ้นอยู่กับชี รวมไปถึงการเกิดขึ้น มีอยู่ และสูญสลายหรือการเปลี่ยนแปลงของสรรพสิ่งรอบกายเราล้วนเกิดขึ้นจากพลังชีที่มีคุณสมบัติเป็นพลังเชิงอ่อนเป็นพลังงานตามธรรมชาติเดิมแท้ ซึ่งมีความสมบูรณ์และสมดุลในตัวของมันเอง พลังเชิงอ่อนนี้ยังสามารถ

ดำเนินอยู่ได้ โดยไม่ต้องพยายามก้าวกายหรือทำร้ายพลังอื่น ๆ แต่ดำเนินอยู่ได้ด้วยตัวมันเอง โดยไม่กระทำ

นอกจาก ชีในคัมภีร์เต๋าแต่จริงจะหมายถึง ลมหายใจของสิ่งมีชีวิตหนึ่งแล้ว ชี ยังหมายถึง พลังของสถานะหนึ่งที่เกิดสิ่ง ๆ หนึ่งขึ้น โดยพลังซึ่งจะอยู่ในกระบวนการเกิด ดำรงอยู่ หรือแม้กระทั่งกระบวนการสลาย รวมถึงขั้นตอนการเปลี่ยนแปลงของสรรพสิ่งให้เป็นตามวิถีของตนเอง พลังอำนาจของชีมีคุณลักษณะทั้งหยินและหยาง คือ ชีหยางเป็นพลังผลักดัน ขับเคลื่อนให้เกิดการกระทำหรือปฏิกิริยาต่าง ๆ โดยสัมพันธ์ไปกับโลกและสรรพสิ่ง ในขณะที่เดียวกันชีก็มียพลังลดทอนเพื่อลดแรงปะทะและสร้าง ความสมดุล พลังลดทอนนี้เป็นพลังเชิงอ่อนที่เต๋าให้ความสำคัญมาก เพราะชีหยินจะช่วยให้มนุษย์เข้าใจธรรมชาติหรือความจริงของโลก และสรรพสิ่งที่มีการดำเนิน สั้นไหล และเปลี่ยนแปลงไปตลอดเวลา การดำเนินไปของโลกและสรรพสิ่งจะมีชีแทรกซึมอยู่เสมอ ทุกเวลา ทุกที่ รวมไปถึงที่ว่าง

การศึกษาแนวคิดเรื่องชีในปรัชญาเต๋า นอกจากสามารถทำให้ผู้อ่านเข้าใจคุณลักษณะและความสำคัญของพลังชีหรือพลังชีวิตแล้ว การศึกษาแนวคิดเรื่องชีในปรัชญาเต๋ายังสามารถนำเราไปสู่ประเด็นหรือข้อถกเถียงทางปรัชญาอื่น ๆ ได้ อาทิเช่น เรื่องการฝึกฝนตนเองให้สอดคล้องกับเต๋าโดยการทำความเข้าใจและบำรุงชีของตนเองเพื่อนำไปสู่ชีวิตที่กลมกลืนและมีอายุยืนยาว การฝึกฝนและปรับชีให้สมดุลตามแนวทางปฏิบัติในลัทธิเต๋า ชีกับการทำความเข้าใจธรรมชาติของความเป็นจริง รวมไปถึงการฝึกฝนศีลธรรม เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- Ames, Roger T. (1983). *The art of rulership: A study in ancient Chinese political thought*. University of Hawaii Press.
- Ames, Roger T. and David L. Hall, translated and with commentary. (2004). *Dao De Jing: "Making this life significant"*. Ballantine Books.
- Chan, Wing-tsit, ed. (1963). *A Sourcebook in Chinese Philosophy*. Princeton University Press.
- Chan, Wing-tsit. The story of Chinese Philosophy. in Charles A. Moore (ed.). (1977). *The Chinese mind: Essentials of Chinese Philosophy and culture*. University of Hawai'i Press.
- Ch'en, Ku-ying. *Lao Tzu: Text*. (1977). Notes and Comments. Translated and adapted by Rhett Y.W. Young and Roger T. Ames. : Chinese Material Center.
- Fung, Yu-Lan. (1983). *A history of Chinese Philosophy (Vol.1)*. Translated by Derk Bodde. Princeton University Press.
- Gardner, Daniel. (1986). *Chu Hsi and Ta-hsueh: Neo-Confucian Reflection on the Confucian Canon*. Harvard UP.
- Graham, A. C. (1991). *Disputers of the Tao: Philosophical Argument in Ancient China*. Open Court.
- Graham, A.C. (1991). *Chuang-tzu: The Inner Chapters*. Mandala.
- Huang, Siu-chi. (1968). Chang Tsai's Concept of Ch'i. in *Philosophy East and West, Vol. 18, No. 4*. University of Hawai'i Press.
- Kohn, Livia. (2005). *Health and Long Life: The Chinese Way*. University of Michigan.
- Laozi. Edmund Ryden (tr.). (2008). *Daodejing*. Oxford World's Classics.
- Watson, Burton. tr. (2013). *The Complete Works of Zhuangzi*. Columbia University Press.
- Wang R.R. and Weixiang D. (2010). Zhang Zai's Theory of Vital Energy. in John Makeham (ed.) *Dao Companion to Neo-Confucian Philosophy, Dao Companions to Chinese Philosophy, vol.1*. Springer, Dordrecht.
- ทองหล่อ วงษ์ธรรมมา. (2549). *เต๋า: ทางแห่งธรรมชาติ*. โอเดียนสโตร์.
- พจนานันท์ จันทรสันติ. แปลและเรียบเรียง. (2539). *วิถีแห่งเต๋า*. พิมพ์ครั้งที่ 10. สำนักพิมพ์เคล็ดไทย.
- มูลนิธิเล็ก-ประไพ วิริยะพันธุ์. (2559, 14 กันยายน). สรุปรงานเสวนาเรื่อง "ชาวจีน...อย่างไรหลังความตาย?". *กิจกรรมเสวนาประจำเดือนมูลนิธิเล็ก-ประไพ วิริยะพันธุ์*. ฐานหนังสือริมขอบฟ้า.
Retrieved from <https://lek-prapai.org/home/view.php?id=905>

สุวรรณา สถาอานันท์. (2533). *มนุษย์ในปรัชญาตะวันออก*. สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
สุวรรณา สถาอานันท์. (2556). *กระแสดารปรัชญาจีน: ข้อโต้แย้งเรื่อง ธรรมชาติ อำนาจและจารีต*. พิมพ์ครั้งที่ 4. สำนักพิมพ์สยาม.

บทวิจารณ์หนังสือ: *The Posthuman* by Rosi Braidotti

ภัทรพล เป็งวัฒน์¹

(วันที่รับ: 18 พ.ย. 2567; วันที่แก้ไขเสร็จ: 13 มิ.ย. 2568; วันที่ตอบรับ: 15 มิ.ย. 2568)

บทนำ

ท่ามกลางสถานการณ์วิกฤตที่เกิดขึ้นทั่วโลก ไม่ว่าจะเป็นเหตุการณ์สารพิษที่ปนเปื้อนในแม่น้ำกัก ที่ส่งผลกระทบต่อชีวิตทุกชีวิตที่อาศัยและดำรงชีพจากน้ำกัก ในแง่นี้รวมถึงพืช สัตว์ และสิ่งมีชีวิตอินทรีย์อื่น ๆ ปรากฏการณ์การเข้ามาทำลายบทบาทของมนุษย์ในอุตสาหกรรมแรงงานทั่วโลกโดยปัญญาประดิษฐ์ที่ถูกพัฒนาจนผู้นำทางเทคโนโลยีลงความเห็นว่าควรชะงักการพัฒนาปัญญาประดิษฐ์ไปก่อนด้วยความกลัวว่าจะเกิดความสำนึกที่ทัดเทียมมนุษย์ รวมถึงภาวะสงครามและสถานการณ์ที่มีแนวโน้มนำไปสู่การเกิดสงครามที่เกิดขึ้นเกือบทุกมุมโลก รัสเซีย-ยูเครน อิสราเอล-ปาเลสไตน์ ปากีสถาน-อินเดีย หรือแม้กระทั่ง ไทยและกัมพูชา ตัวอย่างของวิกฤตการณ์เหล่านี้ล้วนเกิดขึ้นมาจากการมองเห็นแบบแยกขาดระหว่างความเป็นฉัน และความเป็นคนอื่น/ผู้อื่น ที่เป็นผลผลิตจากความคิดแบบทวิภาวะ มุมมองเช่นนี้ส่งผลทั้งด้านเศรษฐกิจ การเมือง และสังคมอย่างเห็นได้ชัด ทางออกหนึ่งที่จะแก้ไขมุมมองหรือปรับเปลี่ยนการรับรู้แบบทวิภาวะได้ คือ การมุ่งเข้าไปทำความเข้าใจภาวะความหลากหลายที่ถูกเสนอไว้ภายใต้กรอบคิดแบบหลังมนุษย์นิยม ดังนั้นคงไม่เข้าไปที่จะเอื้อมหยิบหนังสือวิชาการชิ้นสำคัญอย่าง *The Posthuman* โดยโรซี ไบรด์อตติ (Rosi Braidotti) มาปริทัศน์และวิจารณ์ในเชิงวิชาการ หนังสือเล่มนี้เป็นงานชิ้นโดดเด่นเล่มหนึ่งที่แสดงให้เห็นภาพรวมของแนวคิดหลังมนุษย์นิยม ในบทวิจารณ์ชิ้นนี้ ผู้เขียนใช้หนังสือฉบับตีพิมพ์ครั้งที่ 1 ปี ค.ศ. 2013 สำนักพิมพ์ Polity Press จำนวนหน้าทั้งสิ้น 229 หน้า

¹ นักศึกษาระดับปริญญาเอก สาขาวิชาปรัชญา ภาควิชาปรัชญา คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเดลี สาธารณรัฐอินเดีย

ผู้เขียนหลัก, E-mail: pattarapol.pengwat@gmail.com

เนื้อหา

บทที่ 1 ไบรอตตีใช้กระบวนการสืบวงศาวิทยาในการค้นหาต้นกำเนิดของแนวคิดมนุษย์ (Idea of Human) เมื่อค้นคว้าผ่านการสืบวงศาวิทยาไปในประวัติศาสตร์ เธอพบว่าต้นกำเนิดของแนวคิดมนุษย์มีที่มาจากแนวคิดมนุษย์เพศชาย (Idea of Man) แนวคิดดังกล่าวนี้มีจุดกำเนิดมาจากแนวคิดปรัชญา ‘Man is the measure of all things’ ที่ถูกเสนอไว้โดยโพรธาโกรัส (Protagoras) นักปรัชญากรีก ต่อมาในสมัยฟื้นฟูศิลปวิทยา แนวคิดมนุษย์เพศชายถูกส่งต่อและปรากฏในผลงานศิลปะชิ้นสำคัญชื่อ Vitruvian Man ของ เลโอนาร์โด ดา วินชี (Leonardo da Vinci) ไบรอตตีชี้ว่าภาพวาด Vitruvian Man นี้ เป็นภาพวาดที่แฝงเร้นแนวคิดมนุษย์อันประกอบสร้างขึ้นจากอคติอยู่เบื้องหลัง ภาพวาดชิ้นดังกล่าวมีรหัสลับสื่อถึงนิยามของการเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์แบบ กล่าวคือ ภาพวาดแสดงให้เห็นว่า มนุษย์ที่สมบูรณ์แบบ คือ มนุษย์เพศชาย ร่างกายแข็งแรง มีอำนาจ และมีศีลธรรมสูงส่ง กล่าวอีกนัยหนึ่ง ภาพวาดได้นำเสนอแนวคิดมนุษยนิยม (Humanism) ทั้งในแง่หลักฐานเชิงมโนทัศน์และหลักฐานเชิงประจักษ์ที่ประกอบกันขึ้นจากมุมมองทางญาณวิทยาที่เชื่อว่ามนุษย์ที่สมบูรณ์ คือ 1) มนุษย์เพศชายในภาพอันเป็นตัวแทนจุดสูงสุดของการดำรงอยู่ทั้งในมิติทางชีววิทยาระเบียบอำนาจ และศีลธรรม และ 2) คุณสมบัติของความเป็นมนุษย์ คือ การอยู่ในฐานะผู้มีศักยภาพในการใช้เหตุผลตามหลักตรรกะและการเข้าถึงเหตุผลเป็นจุดมุ่งหมายสูงสุดของการเป็นมนุษย์ แนวคิดมนุษยนิยม (ในลักษณะที่ประกอบกันขึ้นจากอคติ) เช่นนี้ส่งผลต่อญาณวิทยาและภววิทยาของการอธิบายความหมายของความเป็นมนุษย์อย่างแพร่หลายในช่วงศตวรรษที่ 18 และ 19 โดยวิธีคิดดังกล่าวปฏิบัติการสร้างความหมายของความเป็นมนุษย์ทั้งในเชิงวัฒนธรรมและการสร้างความเข้าใจแก่มนุษย์ให้ตระหนักรู้ต่อตนเองในฐานะปัจเจกบุคคล แนวคิดมนุษยนิยม (ในลักษณะที่ประกอบกันขึ้นจากอคติ) นี้ยังเป็นตัวการสำคัญที่ทำงานผลิตความสำนึกแบบยุโรปเปียน (European consciousnesses) อันเป็นความสำนึกที่ยึดคุณสมบัติว่าด้วยศักยภาพในการใช้เหตุผลมานิยามความเป็นมนุษย์ สถาปนาตนเอง (ยุโรป) เป็นศูนย์กลางของการนิยามความหมายของความเป็นมนุษย์ และ จัดวางตนเองให้เหนือพ้นไปจากสิ่งอื่น/ความเป็นอื่น (others/otherness) (เช่น ผู้คนที่ไม่ได้อาศัยอยู่ในยุโรป, สัตว์, และ พืช เป็นต้น) และ แนวคิดมนุษยนิยมทำงานผ่านสิ่งที่เธอเรียกว่า องค์กรประกอบเชิงโครงสร้างของการปฏิบัติการทางวัฒนธรรมซึ่งหลอมรวมการปฏิบัติการทั้งทางทฤษฎีและการสถาปนาอำนาจผ่านสถาบันทางสังคมและวัฒนธรรม ความสำนึกแบบยุโรปเปียนนำไปสู่การก่อรูปของแนวคิดมนุษยนิยมแบบมียุโรปเป็นศูนย์กลาง (Eurocentric Humanism) ต่อมาผลพวงของแนวคิดมนุษยนิยมแบบมียุโรปเป็นศูนย์กลางจุดเชื้อไฟให้เกิดแนวคิดแบบทวินิยมและผลการจัดแบ่งคู่ตรงข้ามระหว่าง ‘self’ และ ‘other’ ภายใต้งานความคิดนี้ self เป็นองค์กรประธานที่มีความสำนึก เป็นศูนย์กลางของจักรวาล (ยุโรป) และ ถือครองศักยภาพของการใช้เหตุผลอันเป็นเครื่องมือสำคัญในการตัดสินคุณค่าทางจริยศาสตร์และอำนาจในการควบคุมตนเองในทางกลับกัน other คือ ขั้วตรงข้าม สิ่งอื่น/คนอื่น/ความเป็นอื่น ที่มีคุณสมบัติตรงข้ามกับ self นิยามของ other ถูกประกอบสร้างอคติผ่านการปฏิเสธผ่านการแบ่งประเภท การแบ่งแยกเพศ การแบ่งแยกเชื้อชาติ การทำให้เป็นธรรมชาติ/ยึดยึดความเป็นธรรมชาติ หรือ กล่าวได้ว่า ‘สิ่งอื่น/คนอื่น/ความเป็นอื่น’ คือ ทุกสิ่งทุกอย่างยกเว้นชาวยุโรปผิวขาว นอกจากนี้ไบรอตตีได้ชี้ให้เห็นถึงอคติและความอยุติธรรมเหล่านี้ผ่านประโยค

ที่ว่า “We are all humans, but some of us are just more mortal than others.” (Braidotti, 2013, p. 15) และการที่เธอยกมุมมองมนุษยนิยมแบบมียุโรปเป็นศูนย์กลางอันคับแคบนี้ขึ้นมา เพื่อแสดงให้เห็นว่าแนวคิดมนุษยนิยมแบบมียุโรปเป็นศูนย์กลางเมื่อคติดูดีธรรมบางอย่างในการตัดสินว่าสิ่งมีชีวิตใดสามารถ ‘เป็น’ หรือ ‘ไม่เป็น’ มนุษย์ ในส่วนต่อมา เธอนำเสนอแนวคิดทางการเมืองที่เกิดขึ้นในประวัติศาสตร์เพื่อให้เห็นถึงพลวัตของการปะทะกันระหว่างแนวคิดต่าง ๆ ที่ส่งผลต่อแนวคิดมนุษยนิยม เธอเริ่มต้นจากแนวคิดปฏิเสชมมนุษยนิยม (Anti-Humanism) แนวคิดนี้เป็นขบวนการใหม่ในช่วงทศวรรษ 1960 และ 1970 ในบริบททางประวัติศาสตร์เวลานั้นแนวคิดมนุษยนิยมในยุโรปถูกรบกวนจากแนวคิดทางการเมือง 2 แนวคิด คือ แนวคิดฟาสซิสต์ (Fascism) และแนวคิดคอมมิวนิสต์ (Communism) ในช่วงเวลานั้นแนวคิดฟาสซิสต์ได้เข้าไปรบกวนความต่อเนื่องของสำนักคิดต่าง ๆ ในยุโรปภาคพื้นทวีป แม้ว่าแนวคิดฟาสซิสต์จะไม่ได้ได้รับความนิยมเท่าแนวคิดคอมมิวนิสต์ก็ตาม ในฝั่งแนวคิดคอมมิวนิสต์ที่ชูโรงแนวคิดการเป็นปีกแผ่นอันหนึ่งอันเดียวกันของมนุษย์นั้นได้รับการตอบรับในเชิงบวก เนื่องจาก 1) สภาพสังคมและสายธารปรัชญาดั้งเดิมในยุโรปได้รับผลกระทบเชิงลบจากวิธีคิดที่สนับสนุนความรุนแรง (Ruthless) ที่มาจากแนวคิดฟาสซิสต์ และ 2) ผู้คนยอมรับถือเอาแนวคิดคอมมิวนิสต์ว่าเป็นอุดมการณ์ทางการเมืองของฝ่ายชนะในสงครามโลกครั้งที่สอง เช่น ในสหรัฐอเมริกาพบว่าแนวคิดปฏิเสชมมนุษยนิยมเพื่อต่อต้านสงครามเวียดนาม เป็นต้น ในภาพรวมของอุดมการณ์ของแนวคิดปฏิเสชมมนุษยนิยม คือ การเคลื่อนไหวเพื่อต่อต้านแนวคิดเหยียดเชื้อชาติ (Racism) แนวคิดจักรวรรดินิยม (Imperialism) และงานวิชาการที่เน้นมนุษย์เป็นศูนย์กลาง (Anthropocentrism) นักเคลื่อนไหวที่ยึดแนวคิดปฏิเสชมมนุษยนิยมในสมัยนั้นเห็นว่าแนวคิดเหล่านี้เป็นแนวคิดที่ไม่ถูกต้อง ขณะเดียวกันก็เกิดขึ้นของขบวนการซ้ายใหม่ (New Left movement) ซึ่งเป็นแนวคิดปฏิเสชมมนุษยนิยมแบบสุดโต่ง (the radical anti-humanism) ในสหรัฐอเมริกา ขบวนการซ้ายใหม่นี้ไม่ได้ยึดถือทั้งเสรีนิยมและแนวคิดมนุษยนิยมมาร์กซิสต์แบบดั้งเดิม (Old Marxist Humanism) นอกจากนี้ ยังพบการก่อรูปของแนวคิดปฏิเสชมมนุษยนิยมในนักปรัชญาฝรั่งเศสสกุลความคิดแบบ ‘หลังโครงสร้างนิยม’ (Post-Structuralism) อีกด้วย นักปรัชญาหลังโครงสร้างนิยมมีความต้องการที่จะออกแบบคำอธิบายใหม่ที่สมเหตุสมผลและไม่คับแคบให้กับ อัตภาวะ (Subjectivity) เพื่อก้าวให้พ้นออกจากมายาคติของทวินิยม (Dualism) และมนุษยนิยม รวมถึงพังทลายคำจำกัดความและความหมายของความเป็นมนุษย์ตามแนวคิดมนุษยนิยมที่จัดวางมนุษย์ไว้บนจุดสูงสุดของญาณวิทยาและภววิทยา นักปรัชญาหลังโครงสร้างนิยมอาศัยการรื้อถอนแนวคิดมนุษยนิยมผ่านมุมมองที่บูรณาการกันขึ้นจากแนวคิดปฏิเสชมฟาสซิสต์ (Anti-Fascist) แนวคิดหลังคอมมิวนิสต์ (Post-Communist) แนวคิดหลังอาณานิคม (Post-colonial) และ แนวคิดหลังมนุษยนิยม (Post-Humanism) นักปรัชญาหลังโครงสร้างนิยมยังให้ความสนใจกับการอธิบายความจริงจากมุมมองแบบสหวิทยาการ รวมถึงเสนอแนวคิดในการกระจายอำนาจและเปิดพื้นที่ให้กับ ‘ความเป็นอื่น’ ที่ถูกลดบทบาทให้อยู่ในสถานะรองตามแนวคิดมนุษยนิยม และได้บุกเบิกวิธีวิทยาว่าด้วยการวิเคราะห์ท้าวาทกรรม (Discourse Analysis) สำหรับใช้เป็นเครื่องมือศึกษาองค์ความรู้ทางญาณวิทยาและอภิปรัชญา ไบรอตตียังเน้นย้ำว่าการทำความเข้าใจกระบวนการก่อรูปของแนวคิดปฏิเสชมมนุษยนิยมอย่างเป็นระบบและไล่เรียงตามลำดับเวลาดังที่เธอแสดงให้เห็น ช่วยส่งเสริมให้เกิดความเข้าใจเกี่ยวกับการประกอบสร้างเชิงทฤษฎีของอุดมการณ์ทางเลือกใหม่อย่างแนวคิดหลังมนุษยนิยมที่เกิดขึ้นในเวลาต่อมา สิ่งที่แนวคิด

หลังมนุษยนิยมท้าทายต่อแนวคิดมนุษยนิยมคือการวิพากษ์อย่างเย้ยหยันประชดประชันเพื่อเรียกร้องกู้คืนความเท่าเทียมให้กับความเป็นอื่นที่เกิดขึ้นจากแนวคิดมนุษยนิยม นักปรัชญาหลังมนุษยนิยมเรียกร่องมันผ่านปวงปรัชญาหลังสมัยใหม่ (Postmodernism) อาทิ เช่น แนวคิดเฟมินิสต์ (Feminism) แนวคิดถอดถอนอาณานิคม (Decolonization view) แนวคิดต่อต้านนิวเคลียร์ (Anti-Nuclear View) และ ขบวนการคำนึงถึงสิ่งแวดล้อม (Pro-Environment Movement) จากนั้นโปรดอตติจัดแบ่งแนวคิดหลังมนุษยนิยมร่วมสมัย (Contemporary Posthumanism) ออกเป็น 3 แนวคิด ได้แก่ แนวคิดหลังมนุษยนิยมย้อนกลับ (Reactive Posthumanism) แนวคิดหลังมนุษยนิยมเชิงวิเคราะห์ (Analytic Posthumanism) และแนวคิดหลังมนุษยนิยมเชิงวิพากษ์ (Critical Posthumanism) แนวคิดหลังมนุษยนิยมย้อนกลับเป็นแนวคิดที่วางตนเองไว้ในทิศทางที่ย้อนกลับไปสู่แนวคิดมนุษยนิยมทั้งในแง่การพิจารณาทางญาณวิทยาและจริยศาสตร์ ตัวอย่างนักคิดคนสำคัญ เช่น มาร์ธา นุสบาม (Martha Nussbaum) ที่เชื่อว่าทางออกของการทำความเข้าใจแนวคิดหลังมนุษยนิยมคือการกลับไปหาแนวคิดมนุษยนิยม สำหรับแนวคิดหลังมนุษยนิยมเชิงวิเคราะห์เป็นมุมมองที่เน้นย้ำถึงความสัมพันธ์อันแยกขาดไม่ได้ระหว่างเทคโนโลยีซึ่งมีภาวะไม่ใช่มนุษย์และมนุษย์ (the close interrelation of non-human technology and humans) แม้ว่าแนวคิดหลังมนุษยนิยมเชิงวิเคราะห์จะชี้ให้เห็นถึงการโยกย้ายกระบวนทัศน์ที่สำคัญไปสู่แนวคิดก้าวพ้นการจัดวางมนุษย์เป็นศูนย์กลาง (Post-Anthropocene) แต่สิ่งที่นักปรัชญาหลังมนุษยนิยมเชิงวิเคราะห์เสนอยังคงติดกับดักแนวคิดมนุษยนิยม เช่น ปีเตอร์-พอล เวอร์บีค (Peter-Paul Verbeek) นักปรัชญาเทคโนโลยีที่เสนอไว้ว่า “the moral nature of technological tools as agents that can guide human decision making on normative issues.” (Braidotti, 2013, p. 41) สำหรับโปรดอตติ เธอเห็นว่าแนวคิดนี้ชี้ชวนให้เห็นถึงการปฏิสัมพันธ์ร่วมกันระหว่างเทคโนโลยีกับมนุษย์ ซึ่งในกระบวนการปฏิสัมพันธ์นั้นเทคโนโลยีมีบทบาทกำหนด/ปรับแก้จริยศาสตร์ของมนุษย์ และ ยังชี้ให้เห็นถึงภาพฉากทัศน์การอยู่ร่วมกันระหว่างเทคโนโลยีและมนุษย์ (techno-human scene) อย่างไรก็ตามแนวคิดนี้ไม่ได้พิจารณาถึง เงื่อนไขอัตภาวะหลังมนุษยนิยม (posthuman subjectivity condition) และเป็นวิธีคิดที่อธิบายสิ่งประดิษฐ์ทางเทคโนโลยีโดยอ้างอิงวิธีคิดที่เชื่อว่ามนุษย์มีความสำนึกเหนือพื้นที่เป็นอิสระ (autonomous transcendental consciousness) หรือเรียกได้ว่าเป็นเพียงแบรนด์หลังมนุษยนิยมของแนวคิดมนุษยนิยม (a posthuman brand of humanism) สำหรับแนวคิดหลังมนุษยนิยมเชิงวิพากษ์ เธอชี้ว่าแนวคิดหลังมนุษยนิยมเชิงวิพากษ์เป็นแนวคิดที่กระทำการเรียกร้องสิทธิ์คืนให้กับผู้ตกอยู่ในสถานะรอง/ผู้ไร้เสียง (Subaltern) ถอดรื้อมายาคติมนุษย์เป็นศูนย์กลาง สนับสนุนแนวคิดสิ่งแวดล้อมเชิงนิเวศ (Ecological Environmentalism) และ มุ่งเน้นกระจายอัตภาวะหลากหลายมุมมอง (a diversely multi-faced subjectivity) วิธีวิทยาของแนวคิดนี้มีรากฐานญาณวิทยาที่สำคัญอยู่บนมุมมองที่เห็นว่ามีมนุษย์และสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์ (non-human) มีความสัมพันธ์แบบเชื่อมต่อกัน (inter-connection) วิธีวิทยาเช่นนี้มีท่าทีมุ่งเน้นการล้มล้างเส้นแบ่งลำดับชั้น (hierarchical line) ระหว่างความเป็นปัจเจกตนเองและความเป็นอื่นในทุกระดับและทุกมิติ และ เปิดรับความแตกต่างในฐานะอัตภาวะนับไม่ถ้วนที่ปราศจากซึ่งศูนย์กลาง (de-center numerous subjectivities)

บทที่ 2 เธออ้างอิงแนวคิดเอกนิยมของบารุค สปิโนซา (Benedictus de Spinoza's monism) ในการก่อร่างแนวคิดหลังมนุษย์นิยมเชิงวิพากษ์ โดยแนวคิดเอกนิยมของสปิโนซามีฐานคิดแบบอทวินิยม (non-dualism) ในการพิจารณาการดำรงอยู่ของทุกสรรพสิ่งในโลก และมีจุดยืนขัดแย้งตรงข้ามกับวิธีคิดวิภาษวิธีจิตนิยมของเฮเกล (Hegelian Idealism Dialectic) และ วิภาษวิธีวัตถุนิยมมาร์กซิส (Marxist Materialism Dialectic) ไบรอตตตีเห็นว่าแนวคิดเอกนิยมของสปิโนซาที่เรียกว่า vitalist materialism เป็นแนวคิดที่เปิดพื้นที่ให้แก่แนวคิดที่เกิดขึ้นใหม่ (ในเวลานั้น) อย่างแนวคิดหลังมนุษย์นิยมเชิงวิพากษ์ผ่านการกระบวนทัศน์ที่หลุดพ้นไปจากการปะทะสังเคราะห์อย่างมีพลวัตระหว่างสองภาวะคู่ตรงข้าม (dialectical antagonists) และนำเสนอแนวคิดวัตถุนิยมที่พิจารณาการดำรงอยู่แบบไม่แบ่งเป็นสอง (non-binary) เธออาศัยมุมมองดั้งเดิมของสปิโนซาเป็นพื้นฐานสำหรับการวิเคราะห์หัตถภาวะของหลังมนุษย์นิยม และ เน้นย้ำถึงการเปลี่ยนแปลงในระดับสากลโลกอันเนื่องมาจากการถือกำเนิดใหม่ของเทคโนโลยีในฐานะปัจจัยสำคัญที่เป็นแรงขับไล่แนวคิดการจัดวางมนุษย์เป็นศูนย์กลาง (Anthropocentrism) ให้ออกไปและก้าวเข้าสู่แนวคิดก้าวพ้นการจัดวางมนุษย์เป็นศูนย์กลาง (Post-Anthropocentrism) การเปลี่ยนแปลงในระดับสากลโลกเหล่านั้นที่เข้าไปรบกวนองค์ความรู้แบบมนุษย์เป็นศูนย์กลางประกอบด้วย นาโนเทคโนโลยี (Nanotechnology) เทคโนโลยีชีวภาพ (Biotechnology) เทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Technology) และวิทยาศาสตร์การรู้คิดหรือประชาชนศาสตร์ (Cognitive Science) โดยเทคโนโลยีและศาสตร์ใหม่เหล่านี้ถอดถอนศูนย์กลางของการผูกขาดอัตภาวะ สลายเส้นแบ่งของสรรพสิ่งต่าง ๆ และนำเราไปสู่โลกที่เชื่อมโยงกัน โดยปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นนี้สามารถเห็นได้อย่างประจักษ์ชัดทั้งจากความก้าวหน้าของเทคโนโลยีชีวภาพและเทคโนโลยีการสื่อสารผ่านสื่อประเภทสารสนเทศ แนวทางการพิจารณาใหม่เกี่ยวกับการดำเนินไปของโลกที่เกิดขึ้นนี้ เธอแนะนำว่า เราจำเป็นต้องพิจารณาการดำรงอยู่ใหม่ในฐานะการดำรงอยู่แบบ Zoe² อันหมายถึง ชีวิตในฐานะแรงขับเคลื่อนแบบนิเวศระดับมหภาคของสรรพสิ่ง ไม่ว่าจะมนุษย์หรือสิ่งที่ไม่ได้เป็นมนุษย์ล้วนแต่เชื่อมโยงกันอย่างมีพลวัตอย่างเท่าเทียมเสมอภาคกัน แนวคิด Zoe นี้ถือเป็นแนวคิดที่พังทลายการคิด/มองโลกแบบแยกส่วนในทุกองค์ภาพของการดำรงอยู่ในโลก หรือกล่าวได้ว่า Zoe คือ ชีวิตในฐานะการดำรงอยู่พหุภาวะของทุกสรรพสิ่งที่มีแรงขับเคลื่อนของความสามารถในการกระทำการการจัดระเบียบตนเองได้ (self-organizing life) จากนั้นเธออภิปรายถึงกระบวนการการเปลี่ยนแปลงรูปแบบของการดำรงอยู่ 3 รูปแบบที่กำลังเกิดขึ้น ได้แก่ 1) กระบวนการกลายเป็นสัตว์ (Becoming-Animal): อคติแบบคู่ตรงข้ามที่เบียดขับเสียดให้เกิดขึ้นคู่ตรงข้ามระหว่าง คนขาว/ไม่ใช่คนขาว (white/non-white) ชาย/ไม่ใช่ชาย (male/female) และ คน/สัตว์ (human/animal) ตามแนวคิดการจัดวางมนุษย์เป็นศูนย์กลางเป็นมรดกจากอนุกรมวิธานของบอร์เกส (Luis Borges taxonomy) ที่จัดแบ่งความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสัตว์ออกเป็น 3 ประเภท คือ ความสัมพันธ์แบบโอดิปัส (Oedipal Relation): สัตว์ในฐานะเครื่องมือทางภาษาเชิงเปรียบเทียบที่ถูกใช้สำหรับเป็นสื่อของมนุษย์

² ผู้เขียนเห็นว่ายังไม่มีคำแปลไทยที่มีความหมายครอบคลุมคำว่า Zoe ในบทความนี้จึงใช้คำว่า Zoe ตามตัวบท

เช่น นักอินทรีผู้สูงศักดิ์และสุนัขจิ้งจอกจอมเจ้าเล่ห์ ความสัมพันธ์เชิงเครื่องมือ (Instrumental Relation): สัตว์ในฐานะอุปกรณ์เพื่อให้บรรลุเป้าหมายของมนุษย์ เช่น แกะโคลนดอลลี และ หุ่นยนต์รักษามะเร็ง และ ความสัมพันธ์ที่มอบความแปลกตะลึง (Fantastic Relation): สัตว์ในฐานะความบันเทิงของมนุษย์ แต่เมื่อการ พัฒนาทางเทคโนโลยีขั้นสูงและทุนนิยมเกิดขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งเทคโนโลยีชีวภาพและเศรษฐกิจแบบตลาด เสรี ทั้งสองสาเหตุนี้ได้ทำลายล้างลำดับชั้นระหว่างมนุษย์และสัตว์ในความสัมพันธ์ตามการจัดแบ่งตามอนุกรม วิชาของบอร์เกส ทำให้การครอบครองอัตภาวะ ของสปีชีส์ต่าง ๆ อยู่ในภาวะของกระบวนการสลับสับเปลี่ยน ตำแหน่ง (intershifting) และ สร้างภาวะที่ซับซ้อนอันเกิดมาจากการเพิ่มความสนิทแนบชิดต่อกันของแต่ละ สปีชีส์ ส่งผลให้เกิดความยากลำบากต่อการอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และสัตว์ อย่างไรก็ตาม ไบรอตติเสนอทางออกไว้ว่าเราควรพิจารณาภาวะที่ซับซ้อนดังกล่าวโดยใช้แนวคิด Zoe ที่พิจารณามนุษย์ สัตว์ และสิ่งอื่น ๆ ในฐานะการดำรงอยู่ที่เชื่อมต่อกันและเสมอภาคซึ่งกัน 2) กระบวนการกลายเป็นโลก (Becoming-Earth): เธรอวิพากษ์มุมมองแบบจีโอเซนทริก (Geo-centered View) อันเป็นมุมมองที่ถูกประกอบ สร้างขึ้นจากการเห็นว่ามนุษย์เป็น อัตภาวะ เหนือสิ่งมีชีวิตทางชีววิทยาอื่น ๆ ในระบบนิเวศ แม้ว่าจะมีการ ตระหนักรู้จากหลายมุมมองที่เห็นถึงปัญหาของการใช้ประโยชน์จากความเป็นอื่นจากมนุษย์/อัตภาวะ เช่น นิเวศวิทยาเชิงลึก (Deep Ecology) และ มีการเพิ่มขึ้นของมุมมองจากจุดยืนสิ่งแวดล้อมนิยมแบบก้าวพ้น การจัดวางมนุษย์เป็นศูนย์กลาง (Post-Anthropocene Environmentalism) ไบรอตติเห็นว่าแนวคิด นิเวศวิทยาเชิงลึกยังมีความขัดแย้งในตนเองและมีลักษณะของการเรียกคืนอำนาจให้กลับไปสู่มนุษย์ เธอเห็นว่า เราสามารถใช้แนวคิดเอกนิยมของสปิโนซาแก้ปัญหานี้ได้ นอกจากนี้อีกทางหนึ่งคือการทำความเข้าใจภาวะ ที่เกิดขึ้นผ่านแนวคิดของจิลส์ เดอเลิซ และ เฟลิกซ์ กัตตารี (Gilles Deleuze and Félix Guattari) ที่กล่าว ถึง ความโกลาหล (Chaos) ที่หมายถึง พลังงานขับเคลื่อนภายในที่ดำรงอยู่ในทุกหนทุกแห่งในทุกวัตถุภาวะใน ตัวมันเอง หรืออาจกล่าวได้ว่าเป็นการกลับเข้าไปทำความเข้าใจใหม่ถึงภาวะ non-subjectivity and inter-relational ต่อกันของการดำรงอยู่ 3) กระบวนการกลายเป็นเครื่องจักร (Becoming-Machine): ไบรอตตินำเสนอความใกล้ชิดระหว่างเทคโนโลยีและมนุษย์ โดยเน้นย้ำถึงการเชื่อมประสานกันอย่างใกล้ชิด ระหว่างความสำนึกของมนุษย์และเครือข่ายข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ (Informational Electronic Network) เธอกล่าวถึงวิวัฒนาการทางทฤษฎีที่เปรียบเทียบอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ว่ามีรูปแบบการทำงานเป็นไปในรูปแบบเดียวกับระบบประสาทของมนุษย์ ข้อเสนอแนะนี้กระตุ้นให้เราเห็นถึงการผสมผสานงานกลมกลืนกันของร่างกาย ที่ประกอบกันขึ้นจากส่วนที่เป็นมนุษย์และส่วนที่เป็นเครื่องจักรโดยเชื่อมต่อระหว่างกันผ่านการทำงานที่เข้าคู่ ร่วมกันได้ทางชีวภาพและเทคโนโลยี (human-machine biomediated bodies) นอกจากนี้เธอก็กล่าวถึง ไซบอร์ก (Cyborgs) ของดอนนา ฮาราเวย์ (Donna Haraway) ว่าเป็นแนวคิดที่สร้างความสั่นสะเทือน ความคิดแบบชนบจากยุคก่อนและทำลายรากฐานทางสังคม วัฒนธรรม การเมือง และเศรษฐกิจที่เคยมีมา และยังอ้างอิงถึงแนวคิดการกลายเป็น 'bodies without organs' ตามปรัชญาของเดอเลิซเพื่อชี้ให้เห็นถึงร่างกาย ในฐานะ 'การดำรงอยู่ที่ดำเนินไปอย่างต่อเนื่องไม่สิ้นสุด' ที่เกิดขึ้นจากการเชื่อมต่อประสานระหว่างมนุษย์และ เทคโนโลยีที่อุบัติใหม่ในโลกยุคปัจจุบัน การเปลี่ยนแปลงรูปแบบของการดำรงอยู่ที่เกิดขึ้นนี้เป็นการปลุกให้ มนุษย์ก้าวข้ามพ้นจากการกำหนดมอบหมายอัตภาวะให้กับสิ่งใดสิ่งหนึ่งเพียงสิ่งเดียว เช่น มนุษย์ และ

การพิจารณาเช่นนี้ยังสอดคล้องกับแนวคิด Zoe และสามารถทำงานร่วมกันได้กับแนวคิดอโตโปอีซิสของ กัตตารี (Guattari's machinic autopoiesis) ที่เสนอว่าเทคโนโลยีมีคุณลักษณะของการจัดระเบียบตนเอง อีกนัยหนึ่งคือ เครื่องจักรเป็นเอนทิตีที่สามารถก่อร่างตัวมันเองได้อย่างอิสระ ไม่ถูกจำกัด และไม่ตายตัว ก่อนที่เธอจะขึ้นบทถัดไป เธอกล่าวถึงถึงการเปลี่ยนแปลงกระบวนการทัศน์ของจุดเปลี่ยนแนวคิดหลังมนุษยนิยม กล่าวคือ เป็นจุดเปลี่ยนของกระบวนการรื้อถอนความเข้าใจทั้งหมดที่เคยมีมาก่อนหน้านี้ จากกระบวนการทัศน์ คู่ตรงข้าม/ทวิภาวะไปสู่กระบวนการทัศน์ไรโซมาติก (Rhizomatic) อันหมายถึง การทำความเข้าใจความหลากหลาย (Multiplicities) และความแตกต่าง (Differences) ในฐานะความสัมพันธ์อันนับไม่ถ้วนของการปฏิสัมพันธ์ อันสลับซับซ้อนตัดคาบระหว่างกันและกัน (transversely complex interaction) และ ความเชื่อมต่อนี้เองที่แตกต่างหลากหลาย (diverse interconnection) ของเอนทิตีต่าง ๆ ที่ไม่มีลำดับชั้นและเข้าใจสิ่งเหล่านี้เป็นระบบโลกนิเวศ (eco-world) ในฐานะ 'ไม่มี/ไม่เป็นหนึ่งเดียว' (not-Oneness) ที่เป็นศูนย์กลางอัตภาวะเหนือกว่า รวมถึงการให้ความสำคัญต่อความเป็นอัตภาวะในแบบละทิ้งศูนย์กลางอย่างพลิกกลับสลับไปมาและซับซ้อน (complicated nomadic subjectiveness)

บทที่ 3 เธอกล่าวถึงภาพยนตร์ L'Inhumaine (1924) เพื่อแสดงให้เห็นถึงนัยทางเพศและเพศสภาพ ในสังคมที่ก่อร่างจากเทคโนโลยีและเครื่องจักร ภาพยนตร์สะท้อนให้เห็นความแตกต่างระหว่างวิวัฒนาการที่วางอยู่บนวิถีคิดแบบเน้นมนุษย์เป็นศูนย์กลาง และสื่อสัญญาณของความไม่ลงรอยกันของมนุษย์และเทคโนโลยี อย่างไรก็ตามความแตกต่างในภาพยนตร์ได้ย้อนกลับไปพิจารณาเทคโนโลยีในความหมายใหม่ นั่นคือ เทคโนโลยีในฐานะการดำรงอยู่ร่วมกับมนุษย์ซึ่งนำพามนุษย์ไปสู่มนุษยสภาวะ (inhuman being) และเธอยังมองเห็นว่า การมีส่วนร่วมระหว่างมนุษย์กับเทคโนโลยี คือ การปรับเปลี่ยนสัณฐานร่างกายมนุษย์ไปสู่มนุษยสภาวะ ซึ่งเป็นรูปแบบที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน จากนั้นเธอชี้ถึงความเกี่ยวข้องกับระหว่างมนุษยสภาวะกับประเด็นศิลปะโดยอ้างอิงถึงแนวคิดของเดอเลซและกัตตารีที่เห็นว่า สถานะของศิลปะคือสถานะเดียวกับปรัชญาเชิงวิพากษ์ คือ "at creating new ways of thinking, perceiving and sensing Life's infinite possibilities" (Braidotti, 2013, p. 107) เธอเห็นว่าศิลปะมีความเป็นมนุษยสภาวะอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ และสถานะของมันเชื่อมโยงอย่างครอบคลุมกับทุกสสารในโลก การกล่าวถึงมนุษยสภาวะ ไบรอตติอ้างอิงถึงความหมายของมนุษยสภาวะตามนิยามจากงานเขียน The Inhuman (1989) ของฟร็องซัวส์ ลีโอดาร์ด (Francois Lyotard) ที่ชี้ว่า "the inhuman as the alienating and commodifying effect of advanced capitalism." (Braidotti, 2013, p. 108) อันสะท้อนถึงความล้มเหลวของระบบการจัดแบ่งลำดับชั้นแบบมนุษยนิยม และ ขณะเดียวกันเป็นการต่อต้านกระบวนการลดทอนความเป็นมนุษย์ในสังคมแบบทุนนิยม-มนุษยนิยม อนึ่งการเคลื่อนย้ายกระบวนการทัศน์ไปยังเอนทิตีอมนุษย์สภาวะซึ่งเกิดขึ้นจากเทคโนโลยีที่รุกล้ำเข้าไปยังร่างกายมนุษย์แสดงให้เห็นถึงสภาวะการดำรงอยู่อันคลุมเครือประสานร่วมกันระหว่างมนุษย์กับเทคโนโลยี ซึ่งสภาวะเช่นนี้พึงทลายเส้นแบ่งของเพศสภาวะ (Gender) เชื้อชาติ และสปีชีส์ รวมถึง คำจำกัดความความตาย (Death) และ การเข้าใกล้ตาย/กำลังจะตาย (Dying) ทำให้ไบรอตติได้นำเสนอ matter-realist vitalism เพื่อใช้เป็นทางออกสำหรับอธิบายโลกหลังการกำเนิดอมนุษย์สภาวะ จากนั้นเธออธิบายถึงความตายในวิกฤตการณ์ของโลกในเชิงสังคม การเมือง และสาธารณสุข เช่น ประเด็นความเป็นอื่นตามแนวคิดมนุษยนิยมถูกเปลี่ยนให้

เป็น ร่างกายแบบใช้แล้วทิ้ง เพื่อตอบสนองเศรษฐกิจทุนนิยม ประเด็นภูมิอากาศปรวนแปรที่ส่งผลต่อทุกสปีชีส์ การกดขี่สตรี สิทธิเด็ก และการเพิ่มขึ้นของโรคระบาด เป็นต้น วิกฤตการณ์เหล่านี้บ่งชี้เกี่ยวข้องกับการพิจารณาความตาย สภาวะของการไม่แบ่งแยกระหว่างชีวิตและความตายและชวนให้มนุษย์ทบทวนมุมมองทางนิเวศวิทยาและสันคลอนการจัดวางมนุษย์เป็นศูนย์กลาง นอกจากนี้เธอยังกล่าวถึงแนวคิดไซเบอร์คที่เข้ามาเปลี่ยนแปลงนิยามของชีวิตและความตาย เทคโนโลยีเกี่ยวกับการยืดอายุมนุษย์และก้าวพ้นขีดจำกัดความตาย การทบทวนคุณค่าของชีวิตในตัวเอง (life itself) และการเกิดขึ้นใหม่ของวิชาใหม่ที่บูรณาการแบบสหวิทยาของสาขาวิชาฆราวาสวิทยา (Death studies) ในส่วนต่อมา เธอเสนอว่าแนวคิดการเมืองชีวะ (bio-politic) ของมิเชล ฟูโกต์ (Michel Foucault) นั้นไม่สามารถใช้อธิบายสถานการณ์มนุษย์สภาวะได้ครอบคลุม เนื่องจาก มนุษย์สภาวะไม่ได้กระทำการแบบระเบียบอำนาจและการควบคุม แต่กระทำการในรูปแบบฟาร์มชีวพันธุกรรมและการล่อลวงเส้นทางชีวภาพ ภาวะแปรเปลี่ยนไปอยู่ในรูปแบบของการจำลอง ไม่คงอยู่ในลักษณะเดียว (Schizoid) และ/หรือ ไม่ปะติดปะต่อกันอย่างต่อเนื่อง (disjointed) รวมถึงไม่ชัดเจนเนื่องมาจากความหลากหลายไม่คงที่ (Spectral) ในระบบที่จำลองตัวเองได้เป็นอิสระไม่มีขอบเขตตายตัว พ้นไปจากวงจรของการมีชีวิตและความตาย โดยมีสื่อกลางการเชื่อมต่อคือ รหัสชีวพันธุกรรม และ รหัสสารสนเทศ การเมืองชีวะจึงคาบเกี่ยวกับมุมมองปรัชญานิเวศวิทยา ความท้าทายที่เกิดขึ้นคือการเคลื่อนความเข้าใจมนุษย์สภาวะไปยังจุดของการต่อต้านมนุษย์สภาวะผ่านเงื่อนไขหลังมนุษย์นิยม

อย่างไรก็ตามแนวคิดอำนาจชีวะของฟูโกต์ยังคงสมเหตุสมผลสำหรับการอธิบายการใกล้ตายและชีวิตอันเนื่องมาจากการปฏิบัติตามระเบียบอำนาจบางอย่างที่เกี่ยวข้องกับการสูญพันธุ์ งานของฟูโกต์นั้นยังสำคัญในแง่ของการแสดงให้เห็นกลไกอำนาจในการผลิตภาวะและการทำงานของระเบียบอำนาจซึ่งสำคัญต่อการทำความเข้าใจสภาวะหลังมนุษย์ เพื่อพิจารณาสังคมที่คลุมเครือนี้เธอเสนอว่าต้องทำความเข้าใจความตายใหม่ในฐานะกระบวนการสร้างสรรค์อีกรูปแบบหนึ่ง และการคิดเกี่ยวกับนิยามของชีวิตอาจไม่มีตัวเรา/มนุษย์ในฐานะศูนย์กลางอีกต่อไป จากนั้นเธอก้าวถึงความเกี่ยวข้องระหว่างอำนาจชีวะและการเมืองความตายที่ไม่สามารถแยกกันได้ กล่าวคือ ภาวะหลังสงครามเย็นมีการเพิ่มขึ้นของการทำสงครามและการเปลี่ยนแปลงรูปแบบของสงครามที่สร้างการแตกกระจายและความอับอายต่อร่างกายมนุษย์คนอื่น ๆ สร้างอำนาจเบ็ดเสร็จในกับการสังหารและทำร้ายชีวิตผู้อื่น และเพิ่มระดับปลื้มก้อยในชนชั้นให้กับความเป็นมนุษย์ สร้างมนุษย์/ชีวิตให้เป็นวัตถุเพื่อใช้งานตอบสนองการสงคราม เธอชี้ว่าภายใต้หน้ากากของการรักษาฟื้นฟูมนุษยชาติ สงครามมีบทบาทในฐานะสิทธิในการอ้างความชอบธรรมของความรุนแรง และ เป็นการจัดการแบบอาณานิคมใหม่ที่ชุดรีดทรัพย์ากรแร่เพื่อรองรับเศรษฐกิจโลก สงครามรูปแบบใหม่จึงมีสถานะเป็นความขัดแย้งเชิงพาณิชย์และการก่อการร้ายมากกว่าการเผชิญหน้าในสงครามแบบรบพุ่ง รวมถึงเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในการทำสงครามและปฏิบัติการกิจแทนที่มนุษย์มากขึ้น การเติบโตของอาวุธสงครามและการปลิดชีวิตส่งผลให้เห็นถึงความตายในฐานะวัตถุของการวิเคราะห์ทางการเมือง กล่าวคือ ความตายเกี่ยวข้องกับการเมืองทั้งในทางทฤษฎีและปฏิบัติและความก้าวหน้าของเทคโนโลยีในทางหนึ่งเกี่ยวข้องกับการพัฒนาเพื่อการทหารและการปกครอง

และ ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ ไบรอตตีเสนอให้มองความตายผ่านแนวคิดหลังมนุษย์นิยมของฮานาฟิน (Patrick Hanafin) ที่เสนอว่า ความตายเป็นภาวะเอกฐานที่ไร้ซึ่งอัตลักษณ์ (singularities without identity) ที่เกี่ยวข้องกับสรรพสิ่งอื่น ๆ และสิ่งแวดล้อมรอบตัวที่สอดคล้องกับวูล์ฟ (Virginia Woolf) ที่เสนอแนวคิด ‘as if already gone’ ที่ไม่ต่อต้านความตาย ข้อเสนอเช่นนี้เป็นการชี้ให้เห็นถึงความต่อเนื่องของชีวิตและความตาย ถัดมาเธอเสนอความตายผ่านหลังมนุษย์นิยม เธอชี้ว่าการจำกัดความ ‘ความตาย’ เกี่ยวข้องกับการจำกัดความ ‘ชีวิต’ หากเราทำความเข้าใจ ‘ชีวิต’ ในฐานะ Zoe ที่เป็นพลังงานจักรวาลมีการขับเคลื่อนในตนเอง และมีอยู่ในทุกสรรพสิ่ง ความเข้าใจเกี่ยวกับความตายจะเปลี่ยนไปจากเดิม กล่าวคือ ความตายจะมีความหมายคือการเปลี่ยนผ่านจากสภาวะบุคคล (personal) ไปสู่สภาวะปราศจากความเป็นบุคคล (Impersonal) ที่ไม่ใช่จุดจบ แต่เป็นการอยู่ในกระบวนการการกลายเป็นอะไรบางอย่างซึ่งภาวะการเปลี่ยนกายเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง เป็นปกติ กล่าวอีกนัยหนึ่ง คือ ชีวิตเป็นกระบวนการชั่วคราว ร่างกายเป็นภาวะที่พร้อมรับการถ่ายโอนโยกย้าย และ เชื่อมต่อกับสรรพสิ่งในทางใดทางหนึ่งเสมอ ความตายจึงเป็นสภาวะที่ประกอบขึ้นอยู่เบื้องหลังเราตลอดเวลาและเกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา ความตายคือเงื่อนไขของความเป็นไปได้ในการกลายเป็น/เปลี่ยนแปลงสถานะ และ ความตายไม่ใช่เป็นจุดหมายปลายทางของชีวิต แต่เป็นสิ่งเดียวกับช่วงเวลาที่เราใช้ชีวิต การเสนอเช่นนี้ส่งผลต่อจุดสิ้นสุดของการแบ่งแยก nature/culture เธอทิ้งบทนี้โดยเน้นย้ำว่าการตายเป็นการกลายไปสู่ภาวะปราศจากการรับรู้เนื้อหาข้อมูลเชิงผัสสะ/ประสบการณ์ (imperceptible) อันเป็นส่วนหนึ่งของกลไกของกระบวนการเปลี่ยนผ่านของนิยามชีวิตแบบ Zoe

บทที่ 4 ไบรอตตีกล่าวถึงผลกระทบจากแนวคิดหลังมนุษย์นิยมต่อแนวคิดมนุษย์นิยม เธอชี้ว่าแนวคิดมนุษย์นิยมที่ยกให้มนุษย์เป็นศูนย์กลางและแยกมนุษย์ออกจาก ความเป็นอื่น ส่งผลให้เกิดกิริยาในความสัมพันธ์ระหว่าง มนุษย์/self และ สิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์/other ที่มนุษย์สามารถสร้างการแบ่งแยกเพศ การแบ่งแยกเชื้อชาติ การทำให้เป็นธรรมชาติ/ยึดยึดความเป็นธรรมชาติให้แก่ผู้อื่นได้ และ สถานะปนาความเป็นสากลในฐานะแยกขาด มีเพศชายเป็นศูนย์กลาง และมียุโรปเป็นศูนย์กลาง ผลจากแนวคิดเชิงวิพากษ์ที่ต่อต้านมนุษย์นิยมสร้างระเบียบอำนาจเชิงวิพากษ์ และ ญาณวิทยาเชิงวิพากษ์ใหม่ ๆ เป็นการก่อรูปพื้นที่ใหม่ทางวิชาการแบบสหวิทยาการที่ชื่อของศาสตร์ใหม่ต่าง ๆ ที่ถูกต่อท้ายด้วยคำว่า “ศึกษา” และขณะเดียวกันการกำเนิดใหม่ของพื้นที่เหล่านี้กลับไปท้าทายโลกวิชาการแบบเดิมในมหาวิทยาลัย เช่น Gender, Feminism, Ethnicity, Cultural studies, Post-colonial, Media and New media and Human rights studies, Animal studies และ Disabilities studies นอกจากนี้ผลกระทบจากแนวคิดก้าวพ้นการจัดวางมนุษย์เป็นศูนย์กลางส่งผลการถอดรื้ออัตภาวะให้ไม่เป็นหนึ่ง (non-unitary) และเคารพความหลากหลายอย่างพยายามเข้าใจและจริงจัง (multiple allegiances) นำไปสู่มุมมองแบบ Post-secular และ Post-nationalist และการทำความเข้าใจใหม่ต่อยุโรปผ่านแนวคิดพหุภาษา/หลายหลายภาษา (multi-lingualism) และ ความหลากหลายทางวัฒนธรรม (cultural diversity) รวมถึงการพังทลายของแนวคิด nature-culture แบบทวินิยมที่เกิดขึ้นจากการดำรงอยู่ใหม่ที่ผสมระหว่างมนุษย์และเทคโนโลยี นอกจากนี้แนวคิดหลังมนุษย์นิยมสนับสนุนมุมมองโลกทั้งระบบและนิเวศวิทยาใหม่ (new global and eco-sophical view) ที่เห็นว่าสรรพสิ่งมีความสัมพันธ์โยงใยคาบเกี่ยวต่อกัน ไม่มีสิ่งใดชัดเจนแยกขาดต่อกัน และยังส่งผลให้เกิดการข้ามเกี่ยวระหว่างศาสตร์

ต่าง ๆ ในเชิงสิ่งแวดล้อม-วิวัฒนาการ-ปริชานศาสตร์-ชีวพันธุกรรม-และ-ดิจิทัล เธอสำคัญว่า มนุษยนิยม ถูกแปลงเปลี่ยนและกลายเป็นหลังมนุษยนิยมแล้วและใจความสำคัญคือการคิดที่วางอยู่บนนิยามชีวิตแบบ Zoe นอกจากนี้การคิดที่เคลื่อนไปยังแนวคิดก้าวพ้นการจัดวางมนุษย์เป็นศูนย์กลางยังนำมาซึ่งสาขาวิชา Animal studies ที่มีการวิพากษ์ที่ตั้งอยู่มุมมอง Eco Disabilities studies, Holocaust studies, และ Race studies ที่แฝงด้วยอุดมการณ์ความกลัวที่จะพูดเพื่อความยุติธรรม ยังพบว่ามีกำเนิดใหม่ของสาขาวิชา Conflict studies and Peace Research และ Trauma and Reconciliation studies อีกด้วย สาขาวิชาเหล่านี้เกิดขึ้นเพื่อรับมือกับอมนุษย์ภาวะ และ ศึกษาความโหดร้ายและความกลัวที่เกิดขึ้นในประวัติศาสตร์ การกำเนิดใหม่ของสาขาเหล่านี้เป็นเสมือนเครื่องยืนยันว่าระเบียบอำนาจมนุษยนิยมมีความผิดพลาด เธอชี้ว่าปรากฏการณ์ดังกล่าวนี้เป็นช่วงเวลาสำคัญที่พื้นที่วิชาการอย่างมหาวิทยาลัยต้องเคลื่อนทิศทางการศึกษาไปยังมุมมองหลังมนุษยนิยมอันหลากหลายนี้ และ ห้วงเวลานี้คือเวลาสำคัญที่เกิดความท้าทายทางปัญญาแห่งศตวรรษที่ 20 ที่ต้องโอบรับวิชาการแบบแพลนเนตทารี (planetary) มุมมองทางวิชาการที่พึงมีคือมุมมอง matter-realist ที่ผสมผสานระหว่างหลังโครงสร้างนิยม และปฏิเสถรมนุษยนิยม ที่มองผ่านชีวิตแบบ non-essential vitalism ในระบบอันซับซ้อน และ มองมโนทัศน์เกี่ยวกับวัตถุเสียใหม่ในฐานะวัตถุแบบอโตโพอีติก/จัดระเบียบตนเองได้ (auto-poietic/self-organization) ดังที่คาเรน บาร์ด (Karen Barad) นักปรัชญาสตรีนิยมและนักฟิสิกส์ชาวอเมริกัน ได้เสนอไว้ในแนวคิด Agential Realism ที่สนใจกระบวนการปฏิสัมพันธ์กันระหว่างวัตถุมากกว่าการมองที่อิงอยู่กับอาณาบริเวณแบบคู่ตรงข้ามระหว่างวัฒนธรรมและการมีอยู่ของวัตถุ หนึ่งคือการทำความเข้าใจการดำรงอยู่ในฐานะที่สรรพสิ่งเชื่อมต่อกันไปมาระหว่างการมีอยู่ของวัตถุและสัญลักษณ์และระหว่างรูปธรรมและเอนทิตีที่แบบระเบียบอำนาจ (discursive) ที่เป็นชีวิตในแบบที่ไม่ใช่มนุษย์ กล่าวอีกนัยคือ เป็นการศึกษาที่เป็นการรวมเอามนุษย์ สิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์, แพลนเนตทารี และ คอสมิก (cosmic) ที่เชื่อมต่อกันอย่างซับซ้อนมาพิจารณา เช่น มนุษยศาสตร์สิ่งแวดล้อม/ มนุษยศาสตร์เพื่อความยั่งยืน (Environmental Humanities/ Sustainable Humanities) ที่มองเห็นถึงความสัมพันธ์กันอย่างแยกขาดไม่ได้ในระบบนิเวศที่เราอาศัยอยู่ มนุษย์และสิ่งแวดล้อมส่งผลต่อกันในทุกกิจกรรม เช่น แนวคิด Deep history ที่เชื่อมโยงประวัติศาสตร์เชิงธรณีวิทยาและสังคม-เศรษฐศาสตร์ (geological and socio-economic history) มาพิจารณา เป็นต้น และ มนุษยศาสตร์ดิจิทัล (Digital Humanities) ที่ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยีกับมนุษย์ในฐานะที่เทคโนโลยีสามารถเปลี่ยนแปลงการรับรู้และความรู้ของมนุษย์ได้ ไบรอตตียังได้กล่าวถึงทฤษฎีวิพากษ์หลังมนุษยนิยม (Posthuman Critical Theory) โดยเสนอโครงร่างทางมโนทัศน์ ผลที่ตามมาของความรับผิดชอบเชิงจริยศาสตร์ในฐานะบูรณาการข้ามศาสตร์ (trans-disciplinary) และหมุดหมายสำคัญของการวิพากษ์เชิงบูรณาการผ่านแผนที่กระบวนทัศน์อันสร้างสรรค์ รวมถึงขณะเดียวกันยังเป็นทฤษฎีแบบไม่เป็นเส้นตรง (non-linearity) เธอเรียกมันว่าเป็นพลังแห่งความทรงจำ และ การจินตนาการ และ กลยุทธ์ของการเชื่อมต่อประสานกันแบบที่ไม่คุ้นเคยมาก่อน วิธีวิทยาเช่นนี้ช่วยสร้างคุณค่าให้กับทฤษฎีวิพากษ์หลังมนุษยนิยม และ ช่วยสร้างคำจำกัดความใหม่ให้แก่ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษยศาสตร์และวิทยาศาสตร์เพื่อชีวิต (Life sciences) ในฐานะที่พิจารณาร่วมกันเป็นพื้นฐาน เธอเสนอว่าอัตภาวะจะดำรงอยู่ในฐานะเอนทิตีที่มีพลวัตแบบไม่เป็นหนึ่ง (dynamic non-unitary entity) อันเป็นกระบวนการการทำให้เกิดขึ้นจริง

ของกระบวนการของการกลายเป็นอะไรบางอย่าง (the dramatization of processes of becoming) การประกอบสร้างอัตภาวะจะเกิดขึ้นในภาวะกึ่งกลางระหว่าง ธรรมชาติ/เทคโนโลยี (nature/technology) ชาย/ไม่ใช่ชาย ดำ/ขาว (black/white) ท้องถิ่น/ระดับโลกทั้งระบบ (local/global) และ ปัจจุบัน/อนาคต (present/past) ในพื้นที่ซึ่งถ่ายโอนและเชื่อมต่อระหว่างสองสิ่ง หรือ อยู่ในลักษณะซิกแซก (Zigzagging) หรือ เธอเรียกมันว่า conceptual personae และหลังจากนี้ระบบเศรษฐกิจโลกจะทำงานในรูปแบบเครือข่ายสายใย กระจัดกระจาย และมีศูนย์กลางหลายจุดสลับซับซ้อน (poly-centred) พร้อมไปกับรูปแบบการเชื่อมต่อของ องค์ความรู้ที่มีแบบโครงสร้างซับซ้อนเนื่องมาจากความสัมพันธ์โกลาหลหลากหลายทิศทาง หรือ ‘Chaosmosis’ ดังที่กัตตารีกล่าวไว้ เธอกล่าวอีกว่า ต่อจากนี้ไปความทรงจำจะเป็นไปในรูปแบบไม่เป็นเส้นตรง (non-linear version) ในฐานะจินตนาการและการปฏิบัติในรูปแบบการกลายเป็น ไม่มีจุดเริ่มต้นชัดเจน ภาวะไม่เป็นเส้นตรง (non-linear) ที่เกิดขึ้นนี้จะเข้ามาทำลายและแทนที่มุมมองแบบเส้นตรงให้กลายเป็น ไรโซมาติก มากขึ้นซึ่ง อนุญาตให้เรามองเห็นการเชื่อมต่อหลากหลายและมองเห็นเส้นทางของการปฏิสัมพันธ์ที่เชื่อมต่อระหว่าง ตัวบท พื้นที่ภายนอก (ตัวบท) และแนวคิด/มโนทัศน์ ความเป็นอัตภาวะจะอยู่ในความสัมพันธ์ซับซ้อนที่เชื่อมต่อ ถึงสิ่งอื่น ๆ หลากหลาย เธอชี้ว่าทฤษฎีวิพากษ์หลังมนุษยนิยม คือ วิธีวิทยาที่สามารถใช้งานได้ทั้งใน มนุษยศาสตร์และวิทยาศาสตร์เพื่อชีวิตซึ่งเกี่ยวข้องโดยตรงกับการสอบทานทางจริยศาสตร์ในโลกอันซับซ้อน ที่เรามีชีวิตอยู่ และ วิธีวิทยานี้สามารถใช้งานได้ทั้งในเชิงปฏิบัติและเชิงการรับรู้ต่อสาธารณะของนักวิทยาศาสตร์ อีกด้วย ในแง่ของการวิพากษ์ต่อสถาบันทางการศึกษาและสถาบันทางสังคม เธอเห็นว่ามนุษยศาสตร์จำเป็นต้องปรับวิธีวิทยาทฤษฎีวิพากษ์หลังมนุษยนิยมและปฏิเสธการให้ความสำคัญต่อแนวคิดมนุษยเพศชาย และการจัดวางมนุษย์เป็น (Man) ศูนย์กลาง (Anthropos) เป็นลำดับแรกเพื่อก้าวให้พ้นมุมมองแบบชนแบบมนุษย นิยม โดยเฉพาะมหาวิทยาลัยที่วางตนในฐานะ University (มหาวิทยาลัย/Uni-verse) จักรวาลศูนย์กลางความรู้ ต้องเปลี่ยนไปเป็น Multi-versity สถาบันที่กระจายอัตภาวะ กระจายมุมมองทางญาณวิทยา คล้ายกับการ ระเบิดปะทุกระจายออกไป และ ขยายความเป็นสถาบันที่ตั้งมั่นสอดคล้องกับความเป็นหลังมนุษยนิยม (post-humanity) หรือที่เธอเรียกมันว่าอย่างมนุษยศาสตร์หลังมนุษยนิยม (Posthuman Humanities) ที่พร้อมรับมือต่อ Multi-versity ระดับโลกทั้งระบบซึ่งประกอบด้วยนิเวศทางความรู้ของศาสตร์อุบัติใหม่ที่รวม เอา มนุษยศาสตร์ดิจิทัล มนุษยศาสตร์ปริชาน มนุษยศาสตร์สิ่งแวดล้อม และ มนุษยศาสตร์โลกทั้งระบบและ ชีวิตพันธุกรรม (Bio-genetic and Global Humanities) ทั้งนี้เพื่อผลักดันภาวะการณีสู่จุดสูงสุดของทุกองคาพยพ และ ดำเนินการประกอบสร้างอนาคตของความเป็นหลังมนุษย์ (ที่ได้เกิดขึ้นไปแล้ว) อย่างยั่งยืน

บทวิจารณ์

แม้ว่าหนังสือเล่มนี้จะถูกตีพิมพ์ออกมาเมื่อ 11 ปีที่แล้ว แต่เนื้อหาในหนังสือและมุมมองหลังมนุษย นิยมที่โดดเด่นดีชี้ชวนให้เรามองเห็นและพาผู้อ่านสำรวจปรากฏการณ์ร่วมสมัยที่เกิดขึ้นนั้น ทำให้เรามีความ จำเป็นต้องหันกลับมาพิจารณานิยามของการเป็นมนุษย์เสียใหม่ ได้แก่

1) ตามแนวคิดมนุษยนิยมแบบชนบ แม้ว่าตามอุดมการณ์แนวคิดดังกล่าวจะยกชูความเป็นมนุษย์ในฐานะอัตถภาวะ แต่ภายใต้แนวคิดนี้กลับมีการจัดจำแนกสิ่งที่เป็นและไม่เป็นมนุษย์ เนื่องจากมนุษยนิยมผูกขาดการเป็นมนุษย์ไว้เพียงคนบางกลุ่ม บางชนชั้นเท่านั้น เห็นได้ชัดในระดับสังคมและนานาชาติที่แนวคิดมนุษยนิยมก่อให้เกิดการขัดแย้งผ่านเพศกำเนิด เชื้อชาติ การแบ่งขั้วตรงข้ามระหว่างธรรมชาติและวัฒนธรรม การมองเช่นนี้ทำให้คนบางคน เพศบางเพศ เชื้อชาติบางเชื้อชาติ ไม่ถูกจัดให้เป็นมนุษย์ หรือ ไม่ถูกรับรู้ว่าเป็นมนุษย์เท่าเทียมเท่าอย่างเสมอภาค พวกเขาเหล่านั้นถูกรับรู้และทำความเข้าใจในฐานะความเป็นอื่น ความเป็นวัตถุสำหรับศึกษา และแม้กระทั่งถูกลดทอนความเป็นมนุษย์ ทางออกของปัญหานี้จึงก่อให้เกิดแนวคิดที่เรียกร้องเพื่อให้เกิดการพังทลายแก่ลำดับชั้นทางญาณวิทยาอันเป็นระเบียบอำนาจในการจัดการความเป็นอื่น เช่น เฟมินิสต์ แนวคิดปฏิสธมนูชนิยม แนวคิดเพศสภาวะ วัฒนธรรมศึกษา แนวคิดหลังอาณานิคม เป็นต้น กล่าวโดยง่ายคือ แนวคิดต่าง ๆ เหล่านี้ ต้องการพังทลายวิธีคิดแบบจัดวางมนุษย์เป็นศูนย์กลาง

2) มนุษยนิยมสร้างญาณวิทยาแบบทวิภาวะซึ่งจัดจำแนกการดำรงอยู่แบบคู่ตรงข้ามระหว่าง I/Self และ other/otherness ที่ I/Self มีอำนาจเบ็ดเสร็จเด็ดขาดในฐานะถือครองความสามารถในการใช้เหตุผล มีความสำนึก และเข้าถึงศีลธรรมอันดีงามได้ ทำให้มนุษย์ (โดยเฉพาะมนุษย์ในยุโรป) เท่านั้นที่สถาปนาตนเองว่ามีความพิเศษจำเพาะมากกว่าผู้อื่นและสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์ (เช่น พืช, สิ่งมีชีวิตเซลล์เดียว, จักรกล, อัจฉริยะ, พลังงานทางฟิสิกส์ เป็นต้น) แนวคิดหลังมนุษยนิยมพาเราก้าวให้พ้นมุมมองทวิภาวะนี้และแทนที่ด้วยการทำความเข้าใจว่าแท้จริงแล้วมนุษย์เป็นเพียงสิ่งมีชีวิตในระบบอันกว้างใหญ่ซับซ้อนอันเป็นส่วนเล็ก ๆ ส่วนหนึ่งในระบบนิเวศสากลนี้ในความสัมพันธ์ที่เชื่อมโยงเกี่ยวเนื่องอย่างแยกขาดไม่ได้ท่ามกลางความเป็นอื่น หลากหลาย ข้อเสนอที่นำไปสู่อัตถภาวะที่ไม่หยุดนิ่งตายตัวแบบไรโซมาติก หรือกล่าวคือ อัตถภาวะมีอยู่ในลักษณะละทิ้งศูนย์กลางอย่างพลิกกลับสลับไปมาและซับซ้อน และยังส่งผลให้เกิดการปรับเปลี่ยนมุมมองให้เกิดพื้นที่ทางวิชาการแบบสหวิทยาการที่เป็นแนวคิดในการกระจายอำนาจและเปิดพื้นที่ให้กับ ‘ความเป็นอื่น’ ผ่านการข้ามศาสตร์ เช่น มนุษยศาสตร์ดิจิทัล มนุษยศาสตร์ปริชาน และ มนุษยศาสตร์สิ่งแวดล้อม เป็นต้น

3) การถือกำเนิดใหม่ของเทคโนโลยีขั้นสูงเป็นหมุดหมายสำคัญทำให้เกิดความพรัวเลือนในระดับภววิทยา กล่าวคือ เทคโนโลยีเข้ามากระทำการกับร่างกายมนุษย์อย่างเป็นรูปธรรมมากขึ้น ทำให้เทคโนโลยีมีบทบาทสำคัญในเปลี่ยนแปลง/แก้ไข/ปรับปรุงร่างกายมนุษย์และส่งผลเปลี่ยนแปลงการรู้คิดและญาณวิทยาของมนุษย์อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ โดยตัวอย่างสำคัญเช่น ไซบอร์ก จากประเด็นที่มนุษย์ต้องนำมาพิจารณาใหม่เหล่านี้เป็นที่ชัดเจนแล้วว่าแนวคิดหลังมนุษยนิยมมีความจำเป็นต่อโลกร่วมสมัยทั้งในพื้นที่ทางวิชาการและพื้นที่เชิงปฏิบัติจริงในโลก ผู้เขียนเห็นว่าหนังสือเล่มนี้ถือเป็นหนังสือเล่มสำคัญที่นักวิชาการทุกศาสตร์ควรเข้าไปทำความเข้าใจอย่างจริงจังเพื่อรับมือกับสภาวะการณ์หลังมนุษยนิยมที่กำลังเกิดขึ้นในปัจจุบัน ไม่ใช่ในฐานะมนุษย์แต่ในฐานะส่วนหนึ่งของระบบที่เราอาศัยอยู่ตามแนวคิดหลังมนุษยนิยมดังที่ถูกเสนอในหนังสือเล่มนี้ นอกจากนี้ยังมีหนังสือที่มีเนื้อหาในทำนองเดียวกัน เช่น *Philosophical Posthumanism* โดย ฟรานเชสกา เฟร์รานโด (Francesca Ferrando) *Posthumanism: A critical Analysis* โดย สเตฟาน เฮอร์เบรชเตอร์ (Stefan

Herbrechter) และ *We Have Never Been Modern* โดย บรูโน ลาทูร์ (Bruno Latour) เป็นต้น

บทสรุป

หนังสือเล่มนี้คือการเสนอแนวคิดหลังมนุษย์นิยมอันเป็นหมุดหมายสำคัญที่ควรค่าแก่การพิจารณา เนื้อหาและภาพรวมมีความสอดคล้องเพื่อการรับมือกับสภาวะการณ์หลังมนุษย์นิยมที่กำลังเกิดขึ้นในโลกปัจจุบัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในประเทศไทย แนวคิดหลังมนุษย์นิยมยังไม่เป็นที่รู้จักและยังไม่เป็นที่กล่าวถึงกัน อย่างแพร่หลาย จะเห็นได้จากการที่ในประเทศไทยยังไม่มีการบูรณาการข้ามศาสตร์เกิดขึ้นมากพอ ดังนั้น แนวคิดหลังมนุษย์นิยมจึงควรถูกทำความเข้าใจ นำเสนอ และ ควรถูกทำให้เป็นแนวคิดที่ถูกรับรู้ร่วมกัน (mutual recognition) ในทุกองคาพยพของสังคมอย่างเร่งด่วน

เอกสารอ้างอิง

Braidotti, R. (2013). *The Posthuman*. Polity Press.

หลักเกณฑ์การจัดทำต้นฉบับบทความเพื่อเสนอตีพิมพ์ในวารสารปณิธาน

วัตถุประสงค์และขอบเขตวารสาร

วารสารปณิธาน ก่อตั้งขึ้นโดย ภาควิชาปรัชญาและศาสนา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ มีวัตถุประสงค์เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้ของคณาจารย์ นักศึกษา และบุคคลทั่วไป และเป็นสื่อกลางแลกเปลี่ยนทัศนะทางวิชาการ มีขอบเขตการตีพิมพ์เนื้อหาเน้นบทความด้านปรัชญา (Philosophy) และศาสนา (Religion) เป็นหลัก และด้านวรรณกรรม (Literature) วัฒนธรรม (Culture) และภูมิปัญญาท้องถิ่น (Local wisdom) ที่สัมพันธ์กับปรัชญาและศาสนา ในรูปแบบผลงาน 4 ประเภท คือ (1) บทความวิจัย (Research article) (2) บทความวิชาการ (Academic article) (3) บทความปริทัศน์ (Review article) (4) บทวิจารณ์หนังสือ (Book review) รับผิดชอบตีพิมพ์บทความทั้งสอง ภาษา คือภาษาไทยและภาษาอังกฤษ เผยแพร่ผ่านระบบวารสารอิเล็กทรอนิกส์ Thai Journals Online (ThaiJO) ทุกบทความใช้กระบวนการพิจารณาโดยผู้ทรงคุณวุฒิไม่น้อยกว่า 3 ท่านเป็นผู้ประเมินบทความ ซึ่งผู้ประเมินบทความและผู้เขียนบทความไม่ทราบชื่อกันและกัน (Double-blind Peer Review) กำหนดการตีพิมพ์และเผยแพร่ ปีละ 2 ฉบับ ทุก ๆ 6 เดือนฉบับที่ 1 (มกราคม - มิถุนายน) และ ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม - ธันวาคม)

ข้อกำหนด ข้อตกลง และเงื่อนไขในการส่งบทความของวารสารปณิธานสำหรับผู้เขียน

1. ก่อนส่งบทความเพื่อเข้ารับการพิจารณาเบื้องต้นจากกองบรรณาธิการ ผู้เขียนจะต้องอ่านและรับทราบในข้อตกลงของวารสาร และลงนามในแบบฟอร์มนำเสนอบทความเพื่อพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารปณิธานเพื่อส่งควบคู่กับบทความของท่าน (Manuscript)

2. บทความของท่านจะต้องไม่เคยตีพิมพ์ในวารสารหรือลงตีพิมพ์ในเอกสารอื่นใดอย่างเป็นทางการมาก่อน

3. บทความของท่านจะต้องไม่อยู่ในระหว่างกระบวนการพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารอื่น รวมทั้งจะไม่นำส่งไปเพื่อพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารอื่นอีกนับจากวันที่ได้นำส่งบทความนี้มายังกองบรรณาธิการวารสารปณิธาน

3. ผู้เขียนจะต้องรับผิดชอบเกี่ยวกับเนื้อหา ผลการศึกษา ข้อความ การอ้างอิง และความคิดเห็นที่ปรากฏในบทความนี้ กรณีมีการฟ้องร้องเรื่องการละเมิดลิขสิทธิ์เกี่ยวกับภาพ แผนภูมิ ข้อความส่วนใดส่วนหนึ่ง และ/หรือข้อคิดเห็นที่ปรากฏในบทความ ให้ถือเป็นความรับผิดชอบของผู้เขียนและผู้เขียนร่วมแต่เพียงฝ่ายเดียว

4. ผลการพิจารณาจากทางวารสารปณิธานในทุกขั้นตอนถือว่าเป็นที่สิ้นสุด

ทั้งนี้ หากมีการละเมิดข้อกำหนด ข้อตกลง และเงื่อนไขดังกล่าว รวมไปถึงที่ปรากฏในแบบฟอร์มฯ ที่ผู้เขียนลงนาม ผู้เขียนจะต้องเป็นผู้รับผิดชอบค่าเสียหายและค่าดำเนินการวารสารที่เกิดขึ้นทั้งหมด และกระบวนการการตัดสินของกองบรรณาธิการวารสารปณิธานถือเป็นที่สุด

บทความที่เสนอตีพิมพ์

บทความที่ส่งมาขอรับการตีพิมพ์ในวารสารปณิธาน จะต้องไม่เคยตีพิมพ์หรืออยู่ระหว่างการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อตีพิมพ์ในวารสารอื่น ผู้เขียนบทความจะต้องปฏิบัติตามหลักเกณฑ์การเสนอบทความทุกประเภทเพื่อตีพิมพ์ในวารสารปณิธานอย่างเคร่งครัด รวมทั้งระบบการอ้างอิงต้องเป็นไปตามหลักเกณฑ์ของวารสารปณิธาน

ทัศนะและความคิดเห็นที่ปรากฏในบทความในวารสารปณิธาน ถือเป็นความรับผิดชอบของผู้เขียนบทความนั้น และไม่ถือเป็นทัศนะและความรับผิดชอบของกองบรรณาธิการวารสารปณิธาน ภาควิชาปรัชญาและศาสนา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

การจัดเตรียมต้นฉบับ

1. ความยาวของบทความ รวมเอกสารอ้างอิงหรือบรรณานุกรม และอื่น ๆ ควรมีความยาวประมาณ 10-15 หน้ากระดาษ A4 พิมพ์ด้วยโปรแกรมไมโครซอฟต์เวิร์ด (Microsoft Word) แบบเว้นบรรทัดเดียว (Single-Spacing) ด้วย Font TH Sarabun New ขนาด 16 Point จัดหน้ากระดาษกระจายแบบไทย
2. การจัดระยะห่างจากขอบกระดาษ ด้านบนและด้านซ้าย 1.5 นิ้ว ด้านล่างและด้านขวา 1 นิ้ว
3. การใช้ตัวเลข ให้ใช้ตัวเลขอารบิกในบทความทั้งหมด
4. หมายเลขหน้าบทความให้ใส่ไว้ตำแหน่งด้านบนขวา ตั้งแต่ต้นจนจบบทความ
5. ชื่อเรื่องของบทความระบุทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ขนาดตัวอักษร 18 Point (ตัวหนา) จัดกึ่งกลางหน้ากระดาษ
6. ชื่อผู้เขียนให้ระบุทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ขนาดตัวอักษร 16 Point (ตัวปกติ เอียง) พิมพ์ห่างจากชื่อบทความ 2 บรรทัด จัดชิดขวา มีผู้เขียนร่วมหลายคนให้ใส่ตัวเลขยกกำกับหลังชื่อแต่ละคน

7. ชื่อหน่วยงานหรือมหาวิทยาลัยที่สังกัดของผู้เขียน และอีเมล ขนาดตัวอักษร 14 Point (ตัวปกติ) ใส่เป็นเชิงบรรทัดเชื่อมโยงกับชื่อผู้เขียน ถ้ามีผู้เขียนหลายคนให้ใส่ตัวเลขยกกำกับหลังชื่อแต่ละคน (อีเมลของผู้เขียนหลักที่ติดต่อได้ ใส่คำว่า Corresponding Author, E-mail: นำหน้าอีเมล)
8. ตัวชื่อบทคัดย่อทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ขนาดตัวอักษร 16 Point (ตัวหนา) จัดชิดซ้ายหน้ากระดาษ เนื้อความบทคัดย่อภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ขนาดตัวอักษร 16 point (ตัวธรรมดา) จัดตามปกติ
9. องค์ประกอบหัวข้อในบทความทุกแบบ ให้ใส่ระบบตัวเลขอารบิกกำกับ โดยใส่มหัพภาค (.) หลังตัวเลขและเว้น 1 ช่วงตัวอักษร ก่อนเริ่มคำหรือข้อความต่อไป ส่วนหัวข้อรองให้มีตัวเลขกำกับโดยให้เริ่มระยะที่อักษรตัวแรกขององค์ประกอบหัวข้อบทความหรือเนื้อความ
10. การใช้ภาษาไทยให้ยึดหลักการใช้คำศัพท์และการเขียนทับศัพท์ภาษาอังกฤษตามหลักของราชบัณฑิตยสถาน โดยให้หลีกเลี่ยงการเขียนภาษาอังกฤษปนภาษาไทยในข้อความ
11. การเขียนภาษาอังกฤษเพื่ออธิบายศัพท์ทางเทคนิคให้เขียนในวงเล็บต่อท้ายคำศัพท์นั้น ๆ โดยอธิบายเพียงครั้งแรกที่ศัพท์นั้นปรากฏในบทความภาษาอังกฤษต้องขึ้นต้นด้วยตัวพิมพ์ใหญ่ทุกคำ
12. ชื่อและหมายเลขกำกับตาราง ขนาดตัวอักษร 14 Point (ตัวหนา) ให้พิมพ์ไว้บนตารางจัดชิดซ้ายใต้ตารางระบุแหล่งที่มาจัดชิดซ้าย (ถ้ามี)
13. ชื่อภาพและหมายเลขกำกับภาพ ชื่อแผนภูมิและหมายเลขกำกับแผนภูมิ ขนาดตัวอักษร 14 Point (ตัวหนา) ให้พิมพ์ไว้ใต้ภาพ แผนภูมิ จัดกึ่งกลางหน้ากระดาษ ใต้ชื่อภาพ แผนภูมิระบุแหล่งที่มา จัดกึ่งกลางหน้ากระดาษ
14. หัวข้อเอกสารอ้างอิงหรือบรรณานุกรม ขนาดตัวอักษร (16 ตัวหนา) จัดกึ่งกลางหน้ากระดาษ ส่วนรายละเอียดเอกสารอ้างอิงหรือบรรณานุกรม ขนาดตัวอักษร 16 point (ตัวปกติ) จัดพอดีหน้า เว้นวรรคตอนให้ถูกต้องตามระบบ APA รูปแบบล่าสุด เรียงจากตัวอักษรไทย ก-ฮ และตัวอักษร A-Z ตามลำดับ

สรุปการพิมพ์ตัวอักษรและการจัดวางตำแหน่ง

รายการ	ขนาด	จัดตำแหน่ง	ลักษณะตัวอักษร
ชื่อเรื่องภาษาไทยและภาษาอังกฤษ	18 pt.	กึ่งกลาง	ตัวหนา
ชื่อผู้เขียนทุกคนภาษาไทยและภาษาอังกฤษ	16 pt.	ชิดขวา	ตัวปกติ เอียง
ชื่อหน่วยงานหรือมหาวิทยาลัยภาษาไทยและภาษาอังกฤษ	14 pt.	เชิงอรรถ	ตัวปกติ
Corresponding Author/ E-mail	14 pt.	เชิงอรรถ	ตัวปกติ
คำว่า “บทคัดย่อ” และ “Abstract”	16 pt.	กึ่งกลาง	ตัวหนา
เนื้อหาบทคัดย่อภาษาไทยและภาษาอังกฤษ	16 pt.	ย่อหน้า	ตัวปกติ
คำว่า “คำสำคัญ” และ “Keywords”	16 pt.	ชิดซ้าย	ตัวหนา
จำนวนคำสำคัญภาษาไทยและภาษาอังกฤษ (ไม่เกิน 5 คำ)	16 pt.	ชิดซ้าย	ตัวปกติ
ชื่อหัวเรื่ององค์ประกอบบทความ (มีเลขกำกับ)	16 pt.	ชิดซ้าย	ตัวหนา
ชื่อหัวข้อย่อยของแต่ละหัวข้อ (มีเลขกำกับ)	16 pt.	ย่อหน้า	ปกติ
เนื้อหาบทความ	16 pt.	พอดีหน้า	ตัวปกติ
การเน้นข้อความในบทความ	16 pt.	พอดีหน้า	ตัวหนา/ตัวเอียง
คำว่า “เอกสารอ้างอิง” หรือ “บรรณานุกรม”	16 pt.	กึ่งกลาง	ตัวหนา
รายละเอียดเอกสารอ้างอิงหรือบรรณานุกรม	16 pt.	พอดีหน้า	ตัวปกติ

ส่วนประกอบของบทความ

บทความวิชาการ (Academic Article) หัวข้อและเนื้อหาควรชี้ประเด็นที่ต้องการนำเสนอให้ชัดเจน และมีลำดับเนื้อหาที่เหมาะสมเพื่อให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจได้ชัดเจน รวมถึงมีการใช้ทฤษฎีวิเคราะห์และเสนอแนะประเด็นอย่างสมบูรณ์ โดยควรมีองค์ประกอบ ดังต่อไปนี้

1) **ชื่อเรื่อง (Title)** ชื่อเรื่องควรมีทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ โดยพิมพ์ชื่อเรื่องเป็นภาษาไทยและตามด้วยชื่อเรื่องภาษาอังกฤษในบรรทัดต่อมา

2) **บทคัดย่อ (Abstract)** สรุปเนื้อความของบทความให้ได้ใจความชัดเจน ถ้าเป็นบทความภาษาไทย ให้มีทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ โดยเขียนเป็นภาษาไทยก่อน ความยาวไม่เกิน 300 คำ

3) **คำสำคัญ (Keywords)** ระบุคำสำคัญของเนื้อหา เหมาะสมสำหรับนำไปใช้เป็นตัวค้นในระบบฐานข้อมูล ไม่เกิน 5 คำ ใต้บทคัดย่อ

4) **บทนำ (Introduction)** เป็นส่วนแนะนำและปูพื้นเรื่องเพื่อให้ผู้อ่านทราบข้อมูลเบื้องต้นของเนื้อหา รวมทั้งระบุถึงขอบเขตเนื้อหาของบทความ

5) **เนื้อหา (Body of Text or Content)** เป็นส่วนหลักของเนื้อหาบทความ มีการแบ่งประเด็นออกเป็นส่วนใหญ่ ๆ และมีการจัดเรียงลำดับเป็นหัวข้อมีตัวเลขอารบิกหัวข้อกำกับตามรายละเอียดของเนื้อหา

6) **บทสรุป (Conclusion)** เป็นการสรุปเนื้อหาในบทความทั้งหมดออกมาอย่างชัดเจน และกระชับ โดยมีการสรุป ปิดท้ายเนื้อหาที่เราได้นำเสนอไปแล้วว่ามีผลดี หรือผลเสียอย่างไร รวมทั้งข้อเสนอแนะที่ได้จากคำตอบของบทความ

7) **เอกสารอ้างอิงหรือบรรณานุกรม (References)** เขียนในรูปแบบ APA (American Psychological Association) ฉบับล่าสุด ทั้งนี้รวมถึงเส้นตารางตามรูปแบบ APA*

บทความวิจัย (Research Article) ควรมีการนำเสนอผลการวิจัยที่ได้รับอย่างเป็นระบบ โดยควรมีองค์ประกอบ ดังต่อไปนี้

1) **ชื่อเรื่อง (Title)** ชื่อเรื่องควรมีทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ โดยพิมพ์ชื่อเรื่องเป็นภาษาไทยและตามด้วยชื่อเรื่องภาษาอังกฤษในบรรทัดต่อมา

2) **บทคัดย่อ (Abstract)** ควรมีทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ โดยเขียนเป็นภาษาไทยก่อน ความยาวไม่เกิน 300 คำ การเขียนบทคัดย่อคือการสรุปสาระสำคัญของเรื่องโดยเฉพาะวัตถุประสงค์ วิธีการศึกษาและผลการวิจัย

3) **คำสำคัญ (Key words)** ระบุคำเป็นคำสำคัญของเนื้อหา เหมาะสมสำหรับนำไปใช้เป็นตัวค้นในระบบฐานข้อมูล ไม่เกิน 5 คำ ใต้บทคัดย่อ

4) **บทนำ (Introduction)** เป็นการอธิบายถึงที่มาและความสำคัญของปัญหาและเหตุผลที่นำไปสู่การวิจัย มีข้อมูลทางวิชาการสนับสนุนหรือโต้แย้ง รวมถึงแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

5) **วัตถุประสงค์ (Research Objectives)** ระบุถึงวัตถุประสงค์และเป้าหมายของการวิจัย

6) **วิธีการวิจัย (Research Methodology)** อธิบายถึงกระบวนการดำเนินการวิจัยอย่างละเอียดชัดเจน

7) **ผลการวิจัย (Results)** เสนอผลการวิจัยที่ตรงประเด็นตามลำดับขั้นของการวิจัย การใช้ตารางหรือแผนภูมิ ไม่ควรเกิน 5 ตารางหรือแผนภูมิ โดยมีการแปลความหมายและวิเคราะห์ผลที่ค้นพบอย่างชัดเจน

8) **อภิปรายผลการวิจัย (Discussion)** ผสมผสานเปรียบเทียบและตีความผลการวิจัยให้เข้ากับหลักทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งเชื่อมโยงผลการวิจัยให้สอดคล้องกับประเด็นปัญหาการวิจัย

9) **บทสรุป (Conclusion)** สรุปสาระสำคัญของผลการวิจัย และให้ข้อเสนอแนะที่จะนำผลการวิจัยนั้นไปใช้ประโยชน์

10) **เอกสารอ้างอิงหรือบรรณานุกรม (References)** เขียนในรูปแบบ APA (American Psychological Association) ฉบับล่าสุด ทั้งนี้รวมถึงเส้นตารางตามรูปแบบ APA*

บทความปริทัศน์ (Review Article) นำเสนอประเมินสถานะล่าสุดทางวิชาการเฉพาะทางที่มีการศึกษาค้นคว้า มีการวิเคราะห์และสังเคราะห์องค์ความรู้ทั้งทางกว้างและทางลึกอย่างทันสมัย โดยให้ข้อวิพากษ์ที่ชี้ให้เห็นแนวโน้มที่ควรศึกษาและพัฒนาต่อไป ให้เรียงลำดับหัวข้อดังนี้

- 1) บทนำ (Introduction)
- 2) เนื้อหา (Content)
- 3) บทวิจารณ์ (Discussion)
- 4) บทสรุป (Conclusion)
- 5) เอกสารอ้างอิงหรือบรรณานุกรม (References)

บทวิจารณ์หนังสือ (Book Review) วิพากษ์วิจารณ์เนื้อหาสาระให้เห็นคุณค่าของหนังสือ โดยบทวิจารณ์หนังสือจะต้องกล่าวถึงรายละเอียดของหนังสืออันประกอบด้วยชื่อผู้เขียน จำนวนหน้า ปีที่พิมพ์ ครั้งที่พิมพ์และสถานที่พิมพ์ให้ชัดเจน ให้เรียงลำดับหัวข้อดังนี้

- 1) บทนำ (Introduction)
- 2) เนื้อหา (Content)
- 3) บทวิจารณ์ (Discussion)
- 4) บทสรุป (Conclusion)
- 5) เอกสารอ้างอิงหรือบรรณานุกรม (References)

ระบบการอ้างอิงเนื้อหาในบทความ

วารสารปณิธานใช้รูปแบบการอ้างอิงในเนื้อหาบทความด้วยระบบนามปี (Name-Year) ของ APA (American Psychological Association) ฉบับปรับปรุงล่าสุด ให้ระบุชื่อ-นามสกุลของผู้แต่ง (หากเป็นต่างชาติให้ระบุนามสกุล) ปีที่พิมพ์ และเลขหน้าของเอกสารอ้างอิง ตัวอย่าง

กรณีการอ้างหน้าข้อความ เช่น สมชาย ชัยนิง (2563, น. 60)..... หรือ Herman (1991, p. 89)..... หรือ Herman (1991, pp. 85-89).....

กรณีการอ้างหลังข้อความ เช่น (สมชาย ชัยนิง, 2563, น.60) หรือ (Herman, 1991, p. 89) หรือ (Herman, 1991, pp. 85-89)

กรณีการสัมภาษณ์ สมชาย ชัยนิตย์.....(สัมภาษณ์, 1 ธันวาคม 2562) หรือหลังข้อความ (สมชาย ชัยนิตย์, สัมภาษณ์, 1 ธันวาคม 2562)

รูปแบบการเขียนเอกสารอ้างอิงหรือบรรณานุกรม

การเขียนเอกสารอ้างอิง ใช้การอ้างอิงและบรรณานุกรมของ APA 7th edition Style (American Psychological Association) อย่างเคร่งครัด และเขียนเอกสารอ้างอิงเฉพาะเอกสารที่นำมาอ้างอิงในเนื้อหาเท่านั้น และควรเรียงจากตัวอักษรไทย ก-ฮ และ ตัวอักษร A-Z ตามตัวอย่างรายการอ้างอิงหรือบรรณานุกรมดังนี้

หนังสือทั่วไป	
รูปแบบ	ชื่อผู้แต่ง./ (ปีที่พิมพ์)./ชื่อหนังสือ./ (ครั้งที่พิมพ์)./ สำนักพิมพ์.
ผู้แต่ง 1 คน	สยาม ราชวัตร. (2560). <i>การพิสูจน์โลกหน้าในพระไตรปิฎก</i> . จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย . Davies, B. (1993). <i>An introduction to the philosophy of religion</i> . Oxford University Press.
ผู้แต่ง 2 คน	นิพนธ์ วิสารทนนท์ และ จักรพงษ์ เจริญศิริ. (2541). <i>โรคผลไม้</i> . สำนักวิจัย และพัฒนาการเกษตร เขตที่ 6. Cummings, T. G., & Worley, C. G. (2005). <i>Organization development and change</i> (8th ed.). South Western.
ผู้แต่ง 3-7 คน	หิรัญ หิรัญประดิษฐ์, สุขวัฒน์ จันทระปรณิก และ เสริมสุข สลักเพชร. (2540). <i>เทคโนโลยีการผลิตทุเรียน</i> . มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
ผู้แต่ง 8 คนขึ้นไป	นพรัตน์ เศรษฐกุล, เอกชัย เอกทัฬหี, พงศ์ธร บรรณโสภิษฐ์, ชยุตม์ สุขทิพย์, ปรีชา วิทยพันธุ์, จิรศักดิ์ แสงศิริ, ... ดาริน รุ่งกลิ่น. (2552). <i>ระบบสารสนเทศทั้งภูมิศาสตร์ลุ่มน้ำปากพนัง: การจัดการพื้นที่ป่าต้นน้ำในลุ่มน้ำปากพนังเพื่อรักษาสภาพแวดล้อมและระบบนิเวศ</i> . มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์.

หนังสือทั่วไป (ต่อ)	
รูปแบบ	ชื่อผู้แต่ง./ (ปีที่พิมพ์)./ ชื่อหนังสือ./ (ครั้งที่พิมพ์)./ สำนักพิมพ์.
ผู้แต่งเป็นสถาบัน	มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ สถาบันวิจัยและพัฒนา. (2552). <i>บทความย่อชุดโครงการวิจัยและพัฒนาพื้นที่ลุ่มน้ำปากพนัง</i> . มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์.
หนังสือแปล	สตีเวนสัน, วิลเลียม. (2536). <i>นายอินทร์ผู้ปิดทองหลังพระ</i> . แปลจาก A Man Called Intrepid. ทรงแปลโดย พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดชฯ. อมรินทร์.
ผู้รวบรวมหรือบรรณาธิการ	พิทยา ว่องกุล. (บรรณาธิการ). (2541). <i>ไทยยุควัฒนธรรมทาส</i> . โครงการวิถึทรรศน์.
ไม่ปรากฏนามผู้แต่ง	<i>แผนการศึกษาแห่งชาติฉบับที่ 8 พ.ศ. 2540-2544</i> . (2542). สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ สำนักนายกรัฐมนตรี.
ไม่ปรากฏปีที่พิมพ์/ ไม่ปรากฏเมืองที่พิมพ์/ ไม่ปรากฏสำนักพิมพ์	ไม่ปรากฏปีที่พิมพ์ให้ใส่ (ม.ป.ป.). สำหรับเอกสารภาษาไทย และ (n.d.). สำหรับเอกสารภาษาต่างประเทศ ไม่ปรากฏสถานที่หรือเมืองที่พิมพ์ให้ใส่ (ม.ป.ท.) สำหรับเอกสารภาษาไทย และ (N.p.) สำหรับเอกสารภาษาต่างประเทศ ไม่ปรากฏสำนักพิมพ์หรือโรงพิมพ์ ให้ใส่ (ม.ป.พ.) สำหรับเอกสารภาษาไทย และ (n.p.) สำหรับเอกสารภาษาต่างประเทศ
บทความในวารสารที่ตีพิมพ์เป็นรูปเล่ม	
รูปแบบ	ชื่อผู้เขียนบทความ./ (ปีพิมพ์)./ ชื่อบทความ./ ชื่อวารสาร./ ปีที่ (ฉบับที่), /// เลขหน้าที่ปรากฏ.
วารสารที่ได้รับการตอบรับการตีพิมพ์ และอยู่ในระหว่างรอตีพิมพ์ให้ใช้คำว่า “in press” หรือ “อยู่ระหว่างการตีพิมพ์” แทนปีที่พิมพ์	จารุณี วงศ์ละคร. (2559). วาทกรรมบุญในวาระกรรมอีสาน. <i>มนุษยศาสตร์สาร</i> , 17(1), 44-76. Chaemchoy, S. (2017). An investigation of Thai principals' technology leadership and understanding of mobile technology in education: Apply the TPACK framework. <i>Advanced Science Letters</i> , 23(2), 1134-1139.

บทความในวารสารอิเล็กทรอนิกส์ซึ่งไม่มีการจัดพิมพ์เป็นรูปเล่ม	
รูปแบบ	ชื่อผู้แต่ง./ (ปีพิมพ์)./ชื่อบทความ./ชื่อวารสาร./ปีที่/(ฉบับที่),/เลขหน้า- ///เลขหน้า. doi:xxxx
	Roger, L. C., & Richard, L. H. (2010). Calcium-Permeable AMPA receptor dynamics mediate fear, memory erasure. <i>Science</i> , 330 (6007), 1108-1112. doi: 10.1126/science.1195298
บทความที่สืบค้นได้จากวารสารอิเล็กทรอนิกส์	
รูปแบบ	ชื่อผู้แต่ง./ (ปีพิมพ์)./ชื่อบทความ./ชื่อวารสาร./ปีที่/(ฉบับที่),/ ///เลขหน้า-เลขหน้า./URL ของวารสาร
	Cadigan, J., Schmitt, P., Shupp, R., & Swope, K. (2011, January). The holdout problem and urban sprawl: Experimental evidence. <i>Journal of Urban Economics</i> . 69(1),72. Retrieved from http://journals.elsevier.com/00941190/journal-of-urban-economics/
หนังสือพิมพ์	
รูปแบบ	ชื่อผู้เขียนบทความ./ (ปี,เดือนที่พิมพ์)./ชื่อบทความ./ชื่อหนังสือพิมพ์./ ///ปีที่ (ฉบับที่),/เลขหน้าที่ปรากฏ.
	ไตรรัตน์ สุนทรประภัสสร. (2540, 8 พฤศจิกายน). อนาคตจีน-อเมริกา. <i>เดลินิวส์</i> , น. 6. Boonnoon, J. (2011, April 28). Manufacturers flood Thai market. <i>The Nation</i> , p.11.

วิทยานิพนธ์ สารนิพนธ์ การศึกษาค้นคว้าอิสระ	
รูปแบบ	ชื่อผู้เขียนวิทยานิพนธ์./ (ปีพิมพ์)./ชื่อวิทยานิพนธ์./ (วิทยานิพนธ์ปริญญา ///มหาบัณฑิต หรือวิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต./ ///ชื่อมหาวิทยาลัย/สถาบันการศึกษา).
	สมน ปนาทกุล. (2531). <i>การศึกษาวเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างหลัก อนัตตากับหลักกรรมในพระพุทธศาสนาเถรวาท.</i> (วิทยานิพนธ์ ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่).
รายงานวิจัย	
รูปแบบ	ผู้แต่ง./ (ปีพิมพ์)./ชื่อเรื่อง/ (รายงานผลการวิจัย)./สถานที่พิมพ์:/ ///สำนักพิมพ์.
	พินิจ ทิพย์มณี. (2553). <i>การวิเคราะห์ปัญหาทางกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการ ตายของประเทศไทย</i> (รายงานผลการวิจัย). มหาวิทยาลัยธุรกิจ บัณฑิตย.
ข้อมูลจากเว็บไซต์	
รูปแบบ	ผู้แต่ง./ (ปีพิมพ์)./ชื่อบทความ./ สืบค้นจาก http://www.xxxxxx.xxx
	สุรัชย์ เลียงบุญเลิศชัย. (2554). <i>จัดระเบียบสำนักงานทนายความ.</i> สืบค้นจาก http://www.lawyerscouncil.or.th CNN Wire Staff. (2011). <i>How U.S. forces killed Osama bin Laden.</i> Retrieved from http://www.cnn.com
การสัมภาษณ์บุคคลทั่วไป	
รูปแบบ	ไม่ต้องลงรายการในเอกสารอ้างอิงหรือบรรณานุกรม
	แต่ให้อ้างอิงในเนื้อหาบทความก่อนข้อความ เช่น สมชาย ชัยนัยิ่ง..... (สัมภาษณ์, 1 ธันวาคม 2562) หรือหลังข้อความ..... (สมชาย ชัยนัยิ่ง, สัมภาษณ์, 1 ธันวาคม 2562)

การสัมภาษณ์ที่ปรากฏในสื่อสิ่งพิมพ์	
รูปแบบ	ผู้ให้สัมภาษณ์./ (ปีที่พิมพ์). / ชื่อบทสัมภาษณ์ / [ชื่อผู้สัมภาษณ์, /// ผู้สัมภาษณ์]. / ชื่อวารสาร, / ปีที่ (เลขประจำฉบับ), / เลขหน้า.
	มณฑล สงวนเสริมศรี. (2549). อธิการบดีสนทนา [สิริพร จันทร์บรรจง, ผู้สัมภาษณ์]. <i>ข่าวสาร ม.นเรศวร</i> , 5(62), 4. Chumsai, S. and Sirisumphan, K. (1985), Viewpoints: Thailand or Siam [Interviewed by the editor]. <i>Asiaweek</i> , 11(17), 62.
สารานุกรม	
รูปแบบ	ผู้แต่ง. (ปีที่พิมพ์). / ชื่อบทความ. / ใน / ชื่อสารานุกรม (เล่มที่, เลขหน้า). / /// สถานที่พิมพ์: สำนักพิมพ์หรือโรงพิมพ์.
	สนม ครุฑเมือง. (2530). หม้อคอกควาย. ใน <i>สารานุกรมของใช้พื้นบ้านไทยในอดีตเขตหัวเมืองฝ่ายเหนือ</i> (หน้า 274 - 275). อมรินทร์. McNeil, D. W., Turk, C. L., & Ries, B. J. (1994). Anxiety and fear. In <i>Encyclopedia of human behavior</i> (Vol.1, pp.151 – 163). Academic Press.
สื่อโทรทัศน์และสื่ออื่น ๆ	
รูปแบบ	ชื่อผู้จัดทำ / (หน้าที่). / (ปีที่ผลิต). / ชื่อเรื่อง. / [ลักษณะของสื่อ]. / สถานที่: /// หน่วยงานที่เผยแพร่.
	Campion, J. (Director). (2006). <i>The piano</i> [Motion picture]. Mangpong.



วารสารปณิธาน
Panidhana Journal

ปีที่ ๒๑ ฉบับที่ ๑ (มกราคม - มิถุนายน) ๒๕๖๕
Vol. 21 No. 1 (January - June) 2025

