

# 《莊子》的童心遊戲、視點轉化、 倫理呼喚\*

賴錫三\*\*

〔摘要〕

本文一方面從《莊子》的遊戲角度，嘗試解釋當代公共藝術展示（例如黃色小鴨 Rubber Duck），經常運用的視覺藝術與童玩心理，例如「小大辯證」、「無用之用」，等等涉及視覺轉換與主體轉換的變形遊戲。另一方面更為核心的課題在於揭露：《莊子》逍遙之存有論內涵，其超越小／大、有用／無用、主體／客體的「遊戲主體」，經常以一種天真無為的童真、赤子意象來隱喻，本文將分析其中同時隱含著一種「與人相友」、「相物為春」的倫理召喚。換言之，從成人的權力主體到赤子的遊戲主體之轉換，一種人和世界的原初倫理情境正悄悄地顯露出來。

關鍵詞：莊子、黃色小鴨、遊戲、童真、倫理

---

\* 此為科技部計畫案：道家的倫理關懷與養生哲學「MOST 106-2410-H-110-072-MY3」之部份研究成果。

\*\*國立中山大學中國文學系特聘教授。

## 一、緣起：柔弱勝剛強的黃色小鴨快樂出航

《老子》向來有「柔弱勝剛強」的說法，一種主體宰控性的強力作為，經常不如柔性主體來的化人於無形。<sup>1</sup>那種「不自見、不自是、不自伐、不自矜」的「水善利萬物而不爭」的上德，透過以柔克剛的撫慰與包容，經常呈現水德柔潤（上善若水）、孩童純真（復歸嬰兒）等等隱喻意象，映射出（mapping）「你與我」互為主體的容納與信任。<sup>2</sup>其實柔軟的、遊戲的力量無所不在，當代的戶外裝製藝術或公共藝術，就時常運用類似的遊戲力量來轉化人們的主體狀態，甚至轉動彼此間的倫理關係於潛移默化。<sup>3</sup>類似的案例，我們或許可以先看看底下這組對照畫面：

2013年八、九月的夏末，美國宣稱為了嚴懲敘利亞政府軍使用生化武器傷害無辜百姓，即將派遣航空母艦巡行並出兵敘利亞。同年，台灣的高雄市政府也正好宣佈，將於9月到10月期間，迎接荷蘭概念藝術家霍夫曼（Florentijn Hofman）送來黃色小鴨（Rubber Duck）快樂駐紮愛河光榮碼頭。電視傳來一樣孩子兩樣情的畫面：敘利亞這一邊，若干孩子正身受生化武器毒害，臉部扭曲、身手不由自主抽搐，驚恐表情傳來陣陣呻吟。美國CNN駐紮敘利亞的電視記者，訪錄到一段畫面，天真無邪的孩子，童言童語問著父親：「為何爸爸不拿槍殺死那些士兵？」父親一旁默然無語！（記者補了旁白：「因為孩童的玩伴，剛命喪於生化武器。」）另一邊台灣新聞畫面則傳來高雄市民們，興高采烈、歡欣鼓舞地期待黃色小鴨遊來愛河出海口的光榮碼頭，畫面中這些高雄市民說起黃色小鴨，臉上神情就像身

<sup>1</sup> 《老子》24章、22章，剛好有一組剛強主體（自我中心）與柔軟主體（去自我中心）的對比參照：「自見者不明，自是者不彰，自伐者無功，自矜者不長」、「不自見，故明；不自是，故彰；不自伐，故有功；不自矜，故長。」

<sup>2</sup> 有關老莊的水德隱喻和上德內涵，可參看艾蘭（Sarah Allan）著，張海晏譯：《水之道與德之端：中國早期哲學思想的本喻》（上海：上海人民出版社，2002年）。另外關於概念隱喻思維中的「來源」（source domain）與「映射」間的多元輻射關係，可參見雷可夫（George Lakoff）、詹森（Mark Johnson）著，周世箴譯注：《我們賴以生存的譬喻》（臺北：聯經，2006年）。至於這些隱喻所要傳達的上德內涵，可參見賴錫三：〈《老子》的渾沌思維與倫理關懷〉，《臺大中文學報》第49期（2015年06月），頁1-42。

<sup>3</sup> 對此可參看葉維廉底下兩本和道家美學頗有關係的現代藝術探討，《解讀現代·後現代：生活空間與文化空間的思索》（臺北：三民，1999年）；《與當代藝術家的對話——中國現代畫的生成》（臺北：東大，1987年）。

邊的孩子一樣天真興奮。這些年紀不小、老大一把的成人們，好像心甘情願被黃色小鴨給征服，返老還童一般天真。

正是政治、軍事、經濟三位一體、風雲詭譎的年代。當時美法正在為是否要出兵敘利亞而進退維谷，中日雙方也在為釣魚台主權爭議而上演龍爭虎鬥的戲碼，歐美各國則為低迷經濟帶來失業慘況傷透腦筋。彼時之際，荷蘭藝術家霍夫曼於 2001 年發想打造，2007 年出巡各國的另一艘黃色航空母艦——高達十八公尺的六、七層樓高，需由 40 位大人雙手攤開才能連環合抱的巨型充氣玩具鴨（據報導黃色小鴨規格不一，本文所述以高雄展規模為度量）。這隻猶如孩子大玩偶的黃色橡皮鴨，正無聲無息地從海洋一端遊行到另一端，一國一國地遊歷各大城市。據報導，這隻深受大家喜愛的黃色小鴨航空母艦，已經遊玩四大洲、數十多個國家城市，所到之處多人擁戴、群眾爭相合照。黃色小鴨，它不以力霸服人，卻讓某些人心悅臣服。可想像，持續下去，這隻天真無辜、手無寸鐵、一無用處的黃色小鴨，不久的將來，應可遊歷世界，讓全球知名港口都留下遊蹤。它幾乎呼應了《老子》「柔弱勝剛強」的水德之道、柔軟之理。

橫跨幾代人童年記憶的玩具小鴨，為何會造成神奇的熱情風潮？霍夫曼或許只是將小時記憶的「它」放大幾百倍，然後放置在一個商業大港或交通要塞（如香港維多利亞港、台灣高雄光榮碼頭、基隆港等），居然可以引起諸多人潮與話題。這除了再次反映媒體時代的傳媒現象、商業利機之外，是否還隱藏其它道理可觀察？黃色小鴨有何神奇力量？一隻放大的橡皮鴨有何值得一觀？視時間如金錢的現代人為何浪費光陰留戀忘返？本文寫作重點非從當代公共藝術的流行文化入手，來分析甚至批判大型公共藝術品的商業現象，筆者也承認其中不乏媒體炒作、傳播渲染等流行成分。但由於從文化工業的批判角度揭露其中可能富含的商業邏輯，<sup>4</sup>相關的社會文化研究既久且多，不勞筆者介入。本文則要轉換到遊戲角度，以《莊子》「姑妄言之」的修辭遊戲，藉此一遊戲現象「嘗試言之」，<sup>5</sup>並將

<sup>4</sup> 黃色小鴨的可批判現象從高雄光榮碼頭到基隆港的轉移過程中，便充分顯示出各種商業利益的介入，嘉年華會式的浮光掠影，以及公共藝術資源的集中與浪費，等等可觀察到的異化現象還不少。但此類大型公共藝術之利弊相參，已有諸多從事藝術社會分析者揭露，不勞筆者費辭贅言。另外有關文化工業的批判經典之作，例如德國法蘭克福學派創始人阿多諾（Theodor W. Adorno）與霍克海默（Max Horkheimer）的開山之作，林宏濤譯：《啟蒙的辯證：哲學的片簡》（台北：商周，2009 年），特別是〈文化工業：作為群眾欺騙的蒙啟〉一章，頁 156-210。

<sup>5</sup> 「姑妄言之」、「嘗試言之」，涉及《莊子》語言遊戲的修辭策略，其目的在於使用語言而不著

重點放在《莊子》的遊戲視域，而透過黃色小鴨這一嘉年華的遊戲現象之引發，以期將《莊子》的「遊觀」所隱含或可延伸的藝術手法與視覺轉換，進行有機連結。藉此觸及並揭露《莊子》在遊戲、童真等逍遙意象之下，其中可能藏身的倫理召喚或倫理消息。

## 二、即物而道、與物逍遙的美學遊戲

莊周向來擅長虛構故事，借寓言、重言、卮言以傳神寫意。他向來偏好以虛化再重構的遊戲之言，來示現變化之理。如〈天下〉篇所示的弔詭：莊周擅長以謬悠之說、荒唐之言、無端崖之辭，來揭示芴漠無形、變化無常、應化解物之大道。<sup>6</sup>然而大道何處尋？如何與道遇合？對此《莊子》有一則頗具行為藝術意味的應答，體現在〈知北遊〉「道在屎溺」的公案中。<sup>7</sup>我們正可藉此嘗試推擴而問，倘若莊周明白應答了東郭子：「道」可以在螻蟻、稊稗、瓦甃、屎溺之中，那麼無所不在又不逃乎物的「道」，可不可能也藉由公共藝術（如黃色小鴨一類活動）而呈現？筆者此一提問或設想，類似杜象（Marcel Duchamp）將現成物「小便斗」重新命名為《噴泉》（Fountain），並將其從日常生活脈絡移至美術館展場，從此展開了一個概念藝術的顛覆性提問：藝術之道與生活之物的關係為何？而答案則指向：生活也可以是藝術，重點在於以什麼眼光和態度對待日常性。用《莊子》的話說，其中當涉及如何「觀之」的轉化問題。

「道無所不在」、「道無乎逃物」、「道在屎溺」的重要宣言，筆者曾細部分析指出，它讓「大道」從「形而上」轉向具體，並回降「形而下」的「即物」，

---

泥語言，使語言常保更新活化的空隙。相關討論可參見〈《莊子》的文學力量與文本空間——與巴特「文之悅／醉」的互文閱讀嘗試〉，收入賴錫三：《道家型的知識分子論：莊子的權力批判與文化更新》（臺北：臺大出版中心，2013年），頁355-416。亦可參見蔡岳璋：〈試論莊子文學空間——來自「嘗試言之」的考慮〉，《清華學報》43卷3期（2012年6月），頁431-460。

<sup>6</sup> 原文參見〈天下〉篇，郭慶藩輯：《莊子集釋》（臺北：華正書局，1985年），頁1098-1099。

<sup>7</sup> 〈知北遊〉：「東郭子問於莊子曰：『所謂道，惡乎在？』莊子曰：『无所不在。』東郭子曰：『期而後可。』莊子曰：『在螻蟻。』曰：『何其下邪？』曰：『在稊稗。』曰：『何其愈下邪？』曰：『在瓦甃。』曰：『何其愈甚邪？』曰：『在屎溺。』東郭子不應。莊子曰：『夫子之問也，固不及質。正獲之問於監市履豨也，每下愈況。汝唯莫必，无乎逃物。至道若是，大言亦然。』」（《莊子集釋》，頁749-750。

它明顯指向了「即物而道」的物化美學、藝術存有之開啟。<sup>8</sup>由此一來，視覺所見、耳朵所聆、觸覺所感等等身體知覺所及的「貌相聲色」，皆有可能成為「目擊而道存」的微妙義。此等「即色遊玄」、「以形媚道」的色身微妙境界，從此不在超越身體官能之純粹空靈的彼岸，反而內在於身體與事物的具體遭遇之興會遊觀之當下。<sup>9</sup>然而，「道」在不在螻蟻、稊稗、瓦礫、屎溺之中，並不是一個客觀實在論的課題，它主要涉及「遊化主體」的身體自我（Leib-Selbst 或身體主體），是否能「與物相遇」。用〈秋水〉的話說，要避免工具與功利心態來：「以功觀之，因其所有而有之，則萬物莫不有；因其所無而無之，則萬物莫不無。」<sup>10</sup>這裏對「以功觀之」的批評，相應於〈逍遙遊〉對惠施那種「以用待物」的批評。簡言之，如何從「以我觀之」、「以功觀之」的宰物心態，轉化為「以道觀之」、「與物相遊」的「乘物遊心」之逍遙感受。而如何轉化為逍遙美學的感受，其中當要有一個藝術興發或美學修養的官能轉化課題。<sup>11</sup>

而要「與物（例如黃色小鴨）相遊」，前提必需有一番「相忘」的工夫修養之主體轉化（至少認知改變）。在《莊子》，「相遊」呼應於「無待」，而「相忘」正是對於「有待」的暫時懸擱，藉以轉化出「無待」的逍遙主體，或者乘物

<sup>8</sup> 關於《莊子》的形上之道具體轉向於物化美學，參見賴錫三：〈論先秦道家的自然觀：重建一門具體、活力、差異的物化美學〉，《文與哲》16期（2010年6月），頁1-44。

<sup>9</sup> 「興會」一詞採自顏崑陽。他以「興會」來概括陶淵明和王維的詩歌類型經驗：「我們將『興會』理解為以此『靈覺』之心與自然萬物相遇、彼此契合無間，而顯現萬物自在自化之境象。『興會模式』的產生，除了陶淵明、王維等個人的性情、涵養所至之外，在社會文化上當然有其因素條件：其一，道家與禪宗思想的影響；其二、隱逸意識的實踐。」〈從應感、喻志、緣情、玄思、遊觀到興會——論中國古典詩歌所開顯「人與自然關係」的歷程及其模態〉，收入蔡瑜編：《迴向自然的詩學》（臺北：臺大出版中心，2012年），頁52。顏先生「興會（觀化）」之說，有其見地。但他將道家的觀化（陶淵明為代表）和佛教的觀空（王維為代表），幾乎等同視之，仍有討論空間；另外，他的「靈覺」之說，頗有牟宗三（主體）境界形上學意味，帶有去身體化的唯心靈傾向，此亦留下有待釐清的間隙。

<sup>10</sup> 《莊子集釋》，頁577。

<sup>11</sup> 本文用藝術修養、美學工夫來描述《莊子》的主體轉化，是為了強調可以不必從宗教的形上超越觀點來理解《莊子》的工夫論，因為宗教式的工夫容易傾向超絕的形上體驗，而遠離了「即物而道」的具體存有體驗。相較而言，美學的工夫從回歸物／我之間的精微轉化來談論，而這一條理路亦可從《莊子》對中國藝術傳統的深厚影響看出。關於《莊子》的工夫論與中國藝術精神修養論的關係，可參見徐復觀：〈中國藝術精神主體之呈現——莊子的再發現〉，《中國藝術精神》（臺北：臺灣學生書局，1988年），頁45-143。

遊心的身體閒適狀態。<sup>12</sup>這種「與物相遊」的逍遙遊興之身體自我，將可重新與萬物恢復「虛而待物」的遇合關係，其理猶如莊周與蝴蝶、與遊魚、與大樹的相親一樣。這種與物遊的「親密」感受，遠非一般的佔有、計算、利益關係，反而契於無機、無用、無害的遊戲關係。物我彼此「自在」（自爾、自化、自使、自取、自然），卻又互相「敞開」（與物為春、遊乎一氣）。如此「乘物遊心」地共在於無宰控、無相害的祥和氛圍中。

「相忘」亦即「無待」，也就是主體對客體的表象、計算、宰控的「脫忘」或「無為」。而從「待」到「待無待」，從「為」到「為無為」，既涉及「觀物」方式的視覺轉換，更涉及「存在」方式的主體翻轉。若借用海德格(Martin Heidegger)對西方計算性、技術性思維的反省角度來說，「有待」（有為）近乎知識論式的「以主攝客」，用意識主體將世界表象而框架(Gestell)成世界圖像(Weltbild)。「無待」（無為）近乎存有詩論的泰然任之(Gelassenheit，或譯為「任讓」)的轉化，使身心敞開於存有之道的召喚，而此時的存有之道又體現在天地人神共同棲居於眼前的詩意物化中。<sup>13</sup>若用《莊子》自己的話說，「有待」乃是「以我觀之」而宰制自然萬物（貴賤由我），「待而無待」則是「以道觀之」而任萬物自然湧現，最後呈現一幅「物無貴賤（以物觀物）」的物我相遊情狀。頗受老莊影響啟發的海德格，晚年尤其熱愛詩性存有的物化開顯，並冀望以之治療西方科技可能帶來的異化與疏離。他曾疾聲呼籲：

對於物的泰然任之與對於神秘的虛懷敞開是共屬一體的。它們允諾給我們  
以一種可能性，讓我們以一種完全不同的方式逗留於世界上。它們允諾我

<sup>12</sup> 以往《莊子》的逍遙極容易被理解為純粹心靈狀態，但法國莊子學研究者畢來德(Jean François Billeter)卻能深刻挖掘《莊子》的身體自我在相關技藝美學體驗中所扮演不可或缺的關鍵位置。參見畢來德著，宋剛譯：《莊子四講》(臺北：聯經，2011年)。

<sup>13</sup> 〈世界圖象的時代〉、〈泰然任之〉，收入孫周興譯：《海德格爾選集(下)》(上海：上海三聯書店，1996年)，頁885-923、頁1230-1241。德國學者梅依(Reinhard May)指出，海德格最遲在1930年就已熟知布伯(Martin Buber)的《莊子》譯本，甚至在《存有與時間》寫作期間(1926年)就已經讀過《莊子》，而海德格也曾在相關寫作裡引用「魚樂之辯」、「削木為鐻」等故事。參見張志強譯：《海德格爾與東亞思想》(北京：中國社會科學出版社，2003年)，頁4-20。

們一個全新的基礎和根基，讓我們能夠賴以在技術世界範圍內——並且不受技術世界的危害——立身和持存。<sup>14</sup>

看來能否與黃色小鴨在藝術美學之道中相遇，也可能觸及觀者能否「以道觀之」、能否「與物相遊」、能否「泰然任之」、能否「虛懷敞開」，這一類更為深沉的認知、存在之調適轉化。從認知觀點的轉換角度說，涉及觀者能否暫時忘卻「成心」、「機心」、「有蓬之心」、「有用之心」等等表象思維、對象化之框架活動，而讓「物化生機」自生自化地自然湧現。而「遊」一概念，在《莊子》可和「逍遙」合觀，如首篇名為〈逍遙遊〉，它不同於惠施的技術效用思維，而是另一種詩意逗留世界的基礎存在方式。「逍遙」、「無待」、「相忘」等等，皆出自〈逍遙遊〉的美學藝境用語，其關鍵都指向「無用」的懸擱與轉化。它是對「用」的效益主義之擱置，然後轉化出「無用之用」的美學式超越。〈逍遙遊〉中惠施與莊周的論辯，其中兩人最關鍵的辯題之一，便是有用、無用，顯示出兩種不同逗留世界的方式：一者著迷於人對世界圖像的客觀效用之建構，一者根植於人與自然大地的原初倫理關係。<sup>15</sup>換言之，能否與黃色小鴨相遊於道術、相忘於江湖，問題關隘就在於如何暫時放下成人的計算度量下的利益之眼效用之心，轉換成孩童純真之眼遊戲之心，以體驗人和萬物的相遊親近。為深化這一從「成心用物」到「乘物遊心」的主體轉換課題，底下先進一步分析惠施與莊周的差異。

### 三、惠施與莊周的差異：從技術到藝術的遊戲轉化

我們先從〈逍遙遊〉底下惠、莊對話看起：

<sup>14</sup> 〈泰然任之〉，《海德格爾選集（下）》，頁 1240。「泰然任之」這一中文譯語，正源自郭象對《莊子》的逍遙注解，亦可參考鍾振宇：〈道家的無為與海德格泰然任之之比較〉，收入《道家與海德格》（台北：文津，2010 年），頁 115-164。

<sup>15</sup> 值得一提的是，海德格在 1945 年德國戰敗投降之日，虛構了一場帶有自我省察與自然治療的對話文本，其結尾便是以莊子和惠施的無用／有用之對話來做為總結，象徵他過去意志、無用的另類思維，去反省在戰爭中爭強鬥勝背後之強力意志的毒害。參見倪梁康譯：〈在俄羅斯戰俘營中一個較年輕者與一個較年長者之間的晚間對話〉，《中國現象學與哲學評論》第 5 輯「現象學與中國文化」（上海：上海譯文出版社，2003 年），頁 170-205。

惠子謂莊子曰：「魏王貽我大瓠之種，我樹之成而實五石，以盛水漿，其堅不能自舉也。剖之以為瓢，則瓠落無所容。非不呶然大也，吾為其無用而掊之。」莊子曰：「夫子固拙於用大矣。宋人有善為不龜手之藥者，世世以泝澠統為事。客聞之，請買其方百金。聚族而謀曰：『我世世為泝澠統，不過數金；今一朝而鬻技百金，請與之。』客得之，以說吳王。越有難，吳王使之將。冬與越人水戰，大敗越人，裂地而封之。能不龜手，一也；或以封，或不免於泝澠統，則所用之異也。今子有五石之瓠，何不慮以為大樽而浮乎江湖，而憂其瓠落無所容？則夫子猶有蓬之心也夫！」

惠子謂莊子曰：「吾有大樹，人謂之樗。其大本擁腫而不中繩墨，其小枝卷曲而不中規矩，立之塗，匠者不顧。今子之言，大而無用，眾所同去也。」莊子曰：「子獨不見狸狌乎？卑身而伏，以候敖者；東西跳梁，不辟高下；中於機辟，死於罔罟。今夫斄牛，其大若垂天之雲。此能為大矣，而不能執鼠。今子有大樹，患其無用，何不樹之於無何有之鄉，廣莫之野，彷徨乎無為其側，逍遙乎寢臥其下。不夭斤斧，物無害者，無所可用，安所困苦哉！」<sup>16</sup>

惠施眼中的葫蘆是個權力象徵物，是魏王送給他的榮耀表徵。而莊子要點醒惠施的是：某物（如葫蘆）作為某用途（如容器），通常和某人（如惠施）的認知（如惠施的實用觀看角度）有關。而且人的觀看與認知，離不開語言符碼的框架作用（例如，「瓠」「壺」「瓢」之「名」定義了「容」之「用」）。從〈齊物論〉看來，「我思（知）」必然是一個語言化的運思過程（言者有言），是語言決定了我的思和如何思，因此「我在」必已是語言符號化的存在而成為語言主體。人總是被語言形塑了從何處來觀看、如何去認知。所以「語言—存在—認知—觀看」，其間有難分難解的連帶關係（本文底下在討論視覺觀看與語言認知的關係，會有專節進一步分析《莊子》的細節主張）。而人對物的符號命名（如惠施謂之「大瓠」、「樗樹」），通常也決定著一物的「定性」、「定用」（如「瓢」用來盛水漿，「木材」作為工匠料）。然一旦不合於「定用」之標準規範（如「不中繩墨」、「不中規矩」），便很容易被否決為「無用」之物，故可掊之而棄不顧。對於莊子，「有用」、「無用」

<sup>16</sup> 〈逍遙遊〉，《莊子集釋》，頁 36-40。

的區分，並非來自物之本性，而和人心名言的符號作用，更息息相關。一旦人心僵化（「固」），物之用途便容易被定一端（「拙於用」），成為了意識型態的制式反映。例如在「瓠」之名的定義下，「某物」就只能在「容」與「無所容」二元之間被觀視、被取捨。而當某物被「定用」模式規定下來時，使用者便也就可能同時落入「拙於用」的僵化處境。此即莊子嘲諷惠施「固而不化」，原本活潑潑、通達無礙的虛室生白之「神室」，從此封閉而固化為「有蓬之心」。亦即原本虛靈妙用的自由想像之心，現在被「自師成心」的固執茅草給堵塞住，從此心智活動只能「同一化」地朝直線運動，卻不能進行「差異化」的秘嚮旁通。

於是莊子透過「不龜手之藥」這一隱喻故事，即事顯理來啟發惠施去尋思一個耐人尋味的現象：「能不龜手，一也；或以封，或不免於泝澼絀，則所用之異也。」用現在的話說，一樣具護手功能的皮膚藥，有人只能拿它在窮鄉僻壤洗衣糊口，卻有人可以將它跨國行銷而富可敵國。問題關鍵，不只在於護手霜的功能本身（「不龜手，一也」），而在於人的想像力與超越性，有沒有「夢想詩學（巴舍拉）」般「無翼而飛」的能力。亦即有沒有活潑通達、靈動無塞的神思，以促進「物」解脫原本語言脈絡下的固定框架，重新創造出意想不到的新脈絡新妙用（「所用之異也」）。在筆者看來，莊子可能在傳達類似海德格用具整體（a totality of equipment）這一類道理，不龜手之物其實沒有固定的用之本質，它的用之意義會隨著「用之指引脈絡」而移動轉化。<sup>17</sup>而「用之指引脈絡」則可能隨人、隨時、隨地而轉化出流動的新意來。其活口關隘就在於：心靈是否虛待暢通，是否敢於變形遊觀，以能更新指引脈絡。以〈逍遙遊〉中惠施剖棄大葫蘆（大瓠）為例，惠施的暴力作為正反映出封閉而驕傲的認知主體、權力意志的同一性意識型態受挫。當預期某物、某用之慣性習氣，遭受打擾甚至無法正常運作時，受挫的預期心理會因為落空，使得欲望的驅動力無所投射，便可能代換成暴力的剖棄行為。惠施無法像莊子那樣，他不具備「山不轉人轉」的柔軟身段，缺乏換隻眼睛換個頭腦的「圖形轉換」能力。由於相對缺乏轉換「用之指示脈絡」的靈活心思，惠施看到的是一般人眼習慣「單一看見」的葫蘆輪廓之內邊（內容定用），而莊子則提醒惠施，人也可以「兩行看見」葫蘆輪廓之內邊（有之定用）與外邊（無之

<sup>17</sup> 海德格討論「及手物」（「上手物」、「上手狀態」）必在「用具整體脈絡」中，其存有意義才能顯露出來，並指向一個生活世界的理解領受。參見海德格著，王慶節、陳嘉映譯：《存在與時間》（臺北：桂冠，2002年），頁93-117。

妙用)。尤其當葫蘆內邊的使用方式不盡理想時(瓠落無所容)，為何不設法想像將水裝在葫蘆外邊呢？

「將水裝在葫蘆外邊！」莊子這樣的「妙無」想法，乍聽荒謬，其實未然。因為這種「看見無」、「看見虛」的能力，正是《莊子》一書處處閃亮的思維靈光，它既是意識型態的解放之源，也是思維創新的靈泉。莊子首先運用視覺轉換(同時也是觀點轉換)，來改變葫蘆的定用特性，他敢於想像他看見了葫蘆的「外部容器性」。從另一角度說，他也是透過「語言遊戲」來改變葫蘆的用具脈絡。例如當它不被稱為「大瓠」而被改叫為「大樽」時，惠施眼下的葫蘆之定用(成心之定用)，就被莊子變形為腰舟之妙用(遊心之化用)，而類似於現今的浮泳圈。惠施的有蓬之心既限定了他觀看葫蘆的視角，也讓他難以想像葫蘆有時也可不叫葫蘆。而莊子的虛構與重構之創意，是先將惠施的葫蘆(名與形)給「虛化」，然後再「重構」出大樽。他知道葫蘆之名是約定俗成的，是被暫時指示出來的一時作用，並非來自任何先驗而不變本質(所謂：「言者有言，其所言者特未定也」)。一旦我們暫時中止葫蘆的假名，不再運用先前看待葫蘆的方式來看待它，如此一來，它便從先前的「限定性」轉化出「可能性」。於是，當人們能見葫蘆不只是葫蘆時(如見山水不是山水時)，人人便可能成為一個活用脈絡的魔法師或行為藝術家。從此我們不只可以將水裝在葫蘆裏邊的特定脈絡，也可嘗試將水裝在「它(X)」的外邊。此時所謂的「(X)」，便暫時從葫蘆被代換為大樽，可以陪伴莊子去浮遊九月的愛河碼頭，讓莊子逍遙地渡過一季清涼快意的夏末時光。它不必再因為一時不符合人們某種特定用途，便得要遭受暴力相向。換言之，莊子這種對物的靈活納受，還可能隱含著一種對「以我觀物」的同一性暴力之批判，並轉化「以物觀物」的美學欣趣與差異倫理的包容。

我們可以進一步指出，這裏有兩個層次可再分辨：一是改變用的脈絡而促使用具意義得到多元化的展開，例如葫蘆從容器之用轉化為大樽之用，便可看成是從「定用」到「多用」的第一度解放。但第一度的解放，還未能全然超越「用」的層次。第二個更深刻的解放層次，也是莊子更為關注的向度在於，如何從「用」解放到「無用」的遊戲性格之敞開。亦即，「大樽」雖可被看成是腰舟之另類工具用途，但此一腰舟套在莊子身上，主要並不是用來掙得任何生計的實效工具，而是完全轉換成「非實用(無用)」的遊戲存有，純然帶出「浮於江湖」的逍遙快樂。從這一逍遙暢遊的向度來看，莊子暫時偏離了惠施成人效用的計算心態，他彷彿脫胎換骨而轉化出天真孩童般的無機玩心。此時此刻，在「物我相遊」之

中，「遊戲物」同時脫落於葫蘆或大樽之名，它不被掙開傷害而純然在其自己，而人也暫時解放了自我宰控、剝削他者的「效率人生」。<sup>18</sup>讓自己暫時無用、無事無為地活在當下，「物我相忘」地悠哉閒適，渡過一段猶如日夢玄想般詩意時光。莊子與大樽共在而「浮於江湖」，實已超出用具的效用思維，轉出一種「無所可用」的慵懶閒適狀態。而這一「無用」正好又開顯出「無用之用」的人生秘密。「無用之用」的秘方，既事涉「遊戲」的存有開顯之奧秘，<sup>19</sup>同時也可能涉及：物我無礙、與物為春的原始倫理、差異倫理性格。

「遊戲」是一個既有趣又嚴肅的課題，帶有淺看深看兩相宜的特性。從其深度面來深看之，它具有通向存有論的藝術轉化之內涵，甚至世界自身即展現為一個物化差異的遊戲交換歷程。<sup>20</sup>如從《莊子》說，「道」便展現為「腐朽化為神奇，神奇復化腐朽」的氣化流行之變化遊戲；又或者如赫拉克里特斯（Heraclitus）所說，世界之運行可被隱喻為猶如玩遊戲而不計成毀的小孩。<sup>21</sup>而繼承海德格存有思維的高達美（Hans-Georg Gadamer）在《真理與方法》，以及用遊戲定義人類的胡伊青加（Johan Huizinga）在《人：遊戲者》，都曾對遊戲的自由、美學力量，以及遊戲對主體的轉化，有過深刻的揭露。我們不妨引述他們的觀點，以印證前文

<sup>18</sup> 〈齊物論〉以悲憫的口氣同情這種效率人生的忙與盲：「一受其成形，不忘以待盡。與物相刃相靡，其行盡如馳，而莫之能止，不亦悲乎！終身役役而不見其成功，茶然疲役而不知其所歸，可不哀邪！人謂之不死，奚益！」《莊子集釋》，頁 56。

<sup>19</sup> 海德格在 1945 年 3 月給他太太寫的信中，提及莊子的無用與其存有思維之相契：「關於無用的本質（也就等於我所思考的「存有」）是我最近由兩位中國思想家的簡短對話中得知的（指惠子與莊子在〈外物〉篇關於立足之地之有用性依賴於無用之地的討論），也就是我為你抄下的那段對話。」以上這段書信資料轉引自鍾振宇：〈莊子與當代批判——工作、技術、壓力、遊戲〉，《臺灣東亞文明研究學刊》10 卷 1 期（2013 年 6 月），頁 178。

<sup>20</sup> 參見芬克（Eugen Fink）著，簡水源譯：《人的本質——死亡、愛情、工作、統治、遊戲》（臺北：師大書苑，2016 年），頁 217-256。

<sup>21</sup> 關於《莊子》的氣化遊戲與海德格、芬克的世界遊戲之相契性，鍾振宇曾有精采分析：「遊戲以『非現實』的方式帶給人類自由，以『無負責』的方式去進行負責的活動（類似老子的「正言若反」）。遊戲恰好是以這種非現實性展露了人與世界的關聯，人類遊戲因此是世界整全的象徵式代表、是『世界的象徵』、『世界隱喻』或『宇宙隱喻』。作為象徵、隱喻，它所指涉的是『世界遊戲』。有限的物與無限的世界之間如何能有關聯？世界整全可以在遊戲下的一物中『回照』、『反照』出來。物不可能現實地成為宇宙全體，但是它可以在作為『幻象』、『回照』中成為『宇宙隱喻』。因此，人類遊戲是『世界象徵』，在遊戲中展現世界整全。」〈莊子與當代批判——工作、技術、壓力、遊戲〉，頁 159。

「與物相遊」的不凡意義：

儘管美的性質並不附麗於遊戲，但遊戲卻傾向於具有突出的美的因素。歡樂與優美一開始就附麗在比較原始的遊戲形式上。在遊戲中，運動中的人體美達於極致。在更為發展的形式中，遊戲浸透了節奏與和諧，那是審美知覺的最高饋贈。遊戲與美的聯繫是多方面的、密切的。……一切遊戲都是一種自願的活動。遵照命令的遊戲已不再是遊戲……兒童和動物之所以遊戲，是因為它們喜歡玩耍，在這種「喜歡」中就有著它們的自願。……這裏，我們便獲得了遊戲的最主要的特徵，即遊戲是自願的，是事實上的自由。……因為它所服務的目的外在於直接的物質利益，或者說外在於個人對生物需求滿足。作為一種神聖的活動，遊戲自然對團體的福祉有所貢獻，但卻是以別的方式而不是以獲得生活必需品的的方式來作出的。<sup>22</sup>

藝術作品其實是在它成為改變經驗者的經驗中才獲得它真正的存在。保持和堅持什麼東西的藝術經驗的「主體」，不是經驗藝術者的主體性，而是藝術作品本身。正是在這一點上遊戲的存在方式顯得非常重要。因為遊戲具有一種獨特的本質，它獨立於那些從事遊戲活動的人的意識。所以，凡是在主體性的自為存在沒有限制主體視域的地方，凡是在不存在任何進行遊戲行為的主體的地方，就存在遊戲，而且存在真正的遊戲。遊戲的主體不是遊戲者，而遊戲只是通過遊戲者才得以表現。<sup>23</sup>

遊戲的人好像有通過把自己行為的目的轉化到單純的遊戲任務中去，才能使自己進入表現自身的自由之中。<sup>24</sup>

深入遊戲三昧來深看，莊子浮遊於江湖並不是使用某物來滿足目的性效益，而是指向一種「與物相遊」、「乘物遊心」的遊之主體或遊化主體。<sup>25</sup>一種解放有用／無

<sup>22</sup> 胡伊青加，成窮譯：《人：遊戲者》（貴州：貴州人民出版社，2007年），頁7-9。

<sup>23</sup> 高達美著，洪漢鼎譯：《真理與方法》（臺北：時報文化，1993年），頁151。

<sup>24</sup> 高達美指出遊戲與存有開顯的關係：愈融入遊戲則愈失去主體，愈失去主體則愈能融入遊戲所開顯的存有之中。換言之，遊戲的存有論超越了主／客對待的模式。同前註，頁157。

<sup>25</sup> 關於《莊子》「遊之主體」、「遊化主體」的「乘物遊心」之深刻內涵，可參見楊儒賓：〈遊之

用的二元對立，回到當下「物我礙而無礙」的自由遊戲之存在方式。莊子要警告惠施的是，人不能只有效用性、目的性的計算思維，人還要有與物相遊的去自我、去控制、非目的之遊戲能力。而且愈是能出神入化地進入遊戲，反而愈能在遊戲整體中暫時抹除自我主體的沉重滯礙，重新獲得力與美的自由姿態。我想要再強調的是，這種自由並非個體獨我般的抽象自由，而是與人、與物的相遊情境下的具體自由。換言之，這種遊戲的自由並非脫離關係的自我獨白，反而是在「與人相友」、「相物相遊」的一張一馳韻律關係中，保有自我與他者（包含他人與他物）在「各得其性」、「相互轉化」的前提下，既自化又互化的相養之自由。<sup>26</sup>由此關係性的遊戲轉化，便可能隱含著遊戲關係中的倫理內涵，可被重新思量與十字打開。

若以法哲巴塔耶（Georges Bataille）的概念來解說「無用」，即莊子會認為人不能單憑時時計算「有用無用」這種「有限經濟（一塊兩塊地累積計較模式）」的理性延遲、計畫經濟來決定生活的一切處，人還需要有「無用之用（不計代價活於當下）」那種「無限經濟」的當下消盡、耗費無算的逍遙模式。<sup>27</sup>因為這種抹除計慮的孩童般自由遊戲，極可能創造出人生最真誠無憂的極樂時光、高峰經驗。或許可這麼說，當人們在無事無為的純粹遊戲當中，成年人幾乎重新召喚了人生難再復返的童真經驗。那曾是「一沙一天堂、一花一世界」的日夢玄想，「天地一指也、萬物一馬也」的詩意世界，而主體自我也在遊戲忘我中，被力與美的遊戲整體給轉化與淡薄。如孩童的幸福與甘心，體現在淡化的自我與柔軟的主體上，忘卻量化時間而開顯出另類質性時光。<sup>28</sup>孩子因為沒有「時間就是金錢」這一類成本計算（有限經濟），所以一旦進入遊戲場域的律動中，便很容易讓其身心綿延於整體遊戲場域中，呈現出遊戲世界的自由舞動、力量酣暢、淋漓盡致（無限經

---

主體），《儒門內的莊子》（臺北：聯經，2016年），頁173-224。賴錫三：〈《莊子》的養生哲學、倫理政治與主體轉化〉，《中國文哲研究集刊》第47期（2015年9月），頁49-90。

<sup>26</sup> 參見賴錫三：〈《莊子》的關係性自由與弔詭性修養—疏解〈逍遙遊〉的「小大之辯」與「三無智慧」〉，《商丘師範學報》2018年第2期（第34卷），頁1-18。

<sup>27</sup> 有限經濟／無限經濟、理性延遲／當下消盡（耗費），相關說法參見汪民安編譯：《色情、耗費與普遍經濟：喬治·巴塔耶文選》（長春：吉林人民出版社，2003年）。

<sup>28</sup> 這種物我相遊、合一的特殊時間性，諾赫夫（Georg Northoff）和鄭凱元將其稱為「以道為基的時間性」或「以世間為基的時間性」，並將其和萊布尼茲的單子論形上學之預定和諧論的時間性，進行跨文化的比較閱讀。可參見其作“Levels of Time in the *Zhuangzi*”（即將出版）。

濟)。<sup>29</sup>

相對於莊子無用的遊戲立場，在面對一棵參天大樹時，惠施的認知心態，其實和工匠的效用主義是類似的。所以當大樹踰越了規矩繩墨的實用框架時，其命運便遭受到賤視與摒棄的暴力相向。所謂匠者不顧，眾所同去也。如何才可能反轉惠施的成見之心與暴力手勢？莊子要人們暫時脫去符號設定的框架，讓一棵因人而定名著相的「樗樹」（人謂之樗），重新還原回無名流變（無規矩無繩墨）的「X」之單純在其脈絡中。而「在其脈絡的X」（未被定名為樗樹前），它便可自使自取、自開自落地敞開於「無何有之鄉，廣莫之野」的無名天地之間。換言之，當大樹呼吸吐納於天地之間，自在自得於遼遠無遮的地平浩瀚中，便自然瀰漫一股萬物祥和寧靜的生生氣韻（Aura）。對於莊子，人的原初存在情境正是這種靈光四溢的「天—地—人—神（樹之氣韻如神）」共在於世的氣氛，它有著比匠工、惠施的計算心態更可貴的存在消息可被詩心領受。問題在於，人能否放下（成人）權力主體的膨脹擴張，謙卑柔軟而猶如孩童般地「專氣致柔（去自我化的柔軟身體）」，而讓自己被自然天地的氣韻所包容納受，並同時成為自然氣韻生動的遊戲參贊者守護者。<sup>30</sup>所以莊子描述這種當成人轉化為孩童的天真模樣：「彷徨無為其側，逍遙乎寢臥其下。」此時此刻，天地如父母，萬物如搖籃，人猶如「復歸於嬰兒」，無為而逍遙地在大樹下度過詩意時光。<sup>31</sup>那或許是一種切近我們

<sup>29</sup> 社會心理學家米德（George H. Mead）曾指出，遊戲和競賽都關涉兒童形塑社會性的角色扮演，亦即在形構「泛化他人」之內化過程中，遊戲雖不如競賽那般有系統，但多少已涉及角色遊戲。本文討論的童真遊戲主要採取海德格、芬克的存有論哲學角度，而暫不採社會心理學角度，但後者亦有它的理路可參考。米德著，趙月瑟譯：《心靈、自我與社會》（上海：上海譯文出版社，1997年），頁133-142。

<sup>30</sup> 莊子此種逍遙於自然天地的身心情狀，不禁令人想起本雅明（Walter Benjamin）有名的靈光氣韻之自然美學體驗：「什麼是『靈光（又譯為氣韻）』？時空的奇異糾纏：遙遠之物的獨一顯現，雖遠，猶如近在眼前。靜歇在夏日正午，延著地平線那方山的弧線，或順著投影在觀者身上的一節樹枝，直到『此時此刻』成為顯象的一部份——這就是在呼吸那遠山、那樹枝的靈光。」班雅明，許綺玲譯：〈攝影小史〉，《迎向靈光消逝的年代》（臺北：臺灣攝影工作室，1998年），頁34。關於莊子的自然美學與本雅明靈光氣韻的互文解讀，參見賴錫三：〈《莊子》的自然美學、氣化體驗、原初倫理：與本雅明、伯梅的跨文化對話〉，《文與哲》26期（2015年6月），頁85-145。

<sup>31</sup> 自然天地與人的親密關係，時被老莊比擬為父母與孩子，如〈大宗師〉言：「父母於子，東西南北，唯命之從。陰陽於人，不翅於父母。」《莊子集釋》，頁262。

童年都曾有過的遊戲經驗，近乎走入寂靜無為的天長地久之時光隧道。孩子們耗費終日，樂此不疲，一切無關代價，如入天堂之境。<sup>32</sup>

以上顯示惠施（技術）與莊子（藝術）不同觀看、認知態度的故事，《莊子》最後都將它們歸結到「用」與「無用之用」的本質差異來。而莊子試圖給予惠施轉化的隱喻，則涉及如何從「成人（計算與分析）」逆返「孩童（遊戲與想像）」。「用〈逍遙遊〉之喻，也就是如何從「狽狽獵奪」轉化為「放牛吃草」。對於這種身心轉化，愛蓮心（Robert Allinson）底下觀點和本文有同調之妙：

當心靈的分析功能靜止時，另一種心靈出現了，那是赤子心靈。赤子心靈是最早了解到的心中的直覺或美學的認知能力。赤子心靈習慣於聽神話和故事。赤子心靈被聽一個故事的景象所激發。在一個哲學文本的成人讀者中，赤子心靈出現了。《莊子》開頭的鯤鵬神話，像雙面問題一樣，有雙重功能：把成人的批評心（即分析心）關掉，但又不是把人的整個心靈一起關掉。它打開並激發赤子之心，並且預備它以某種特殊的方式欣賞和理解隨之而來的東西……如果我們暫停我們的分析判斷，我們將會被獎以帶有更高真理的東西。<sup>33</sup>

愛蓮心注意到《莊子》一書充斥神話故事，並洞察這和作者企圖：既暫時停頓分析頭腦又同時打開審美心靈的轉化策略有關。《莊子》確實延續了神話思維的意象和想像，如〈逍遙遊〉故事裏的葫蘆、大樹等意象，皆吸收並轉化自神話世界。<sup>34</sup>而成人的神話猶如孩子的童話一般，它們皆以故事敘述的想像方式激活另類世界

<sup>32</sup> 此處不禁令人想起舒國治所描述的，深度睡眠帶來的主體轉化：「睡前種種完全遠絕，醒轉之後全然一重生嬰兒，原先的疲累憂煩竟如不存，體力精神亦是純陽光華。」、「某些遺世孤立的太古村莊，小孩睡得極多極靜，他們的臉格外平靜。」、「睡一個長覺，睡到錶都停了……這是多麼美的狀態，惟孩童方能獲擁。悲夫，老矣。」《流浪集》（臺北：大塊文化，2006年），頁20、21、91；「然一逕無事的躺著靠著，令心思自流，竟是最能杳杳冥冥把人帶到兒童的作夢狀態。」《理想的下午》（臺北：遠流，2008年），頁154。

<sup>33</sup> 愛蓮心著，周熾成譯：《嚮往心靈轉化的莊子（內篇分析）》（南京：江蘇人民出版社，2004年），頁28-29。

<sup>34</sup> 王鍾陵：〈《莊子》中的大木形象與意象思維〉，《中國文哲研究集刊》第13期（1998年9月），頁269-292。

觀和真理觀，並具有揭露樂園性質的價值趣向。如企圖將惠施狸狽式獵取資源的技術思維，轉變成放牛吃草的遊戲思維，並由此應許主體（人）與客體（牛），一同轉變成美學畫面：人牛俱忘、魚我相樂、樹我無害。即人從到處獵奪的狸狽計量，轉化為放牛吃草的泰然任之。這種從「相刃相靡」到「與物為春」，便是遊戲帶出的「無用之用」。在此，沒有了施暴者（人無用）與受害者（物無害）。而人也不會因加害他物的同時，弔詭地讓自己也異化成為人力資源鎖鏈中的一物（即被異化為他人眼下的人力資源物）<sup>35</sup>，雙方一同脫落相刃相靡的共犯結構。看來，遊戲還可以暫時應許一塊沒有苦迫氣氛（Atmosphere）的倫理樂土。而對於《莊子》，樂園不只要轉化暴力行為，甚至連暴力氣氛都應該要淡泊自化。例如莊周與惠施有名的「魚樂與否」之辯，莊周能在閒散的遊湖情境中，自己既自在同時又能無擾遊魚之自在，其中便涉及人對周遭情境氣氛的敏感回應。而自我主體過僵硬者，便無法感通，過於膨脹者，則難以融入，如此也就容易製造干擾或死寂的氣氛。而孩子的主體淡薄無機心狀態，容易散發出與情境柔和無待的連綿氛圍，故能帶出綿綿若存的柔軟氣氛，<sup>36</sup>這近乎一種原初倫理關係的返樸歸真。

#### 四、黃色小鴨把大人變小孩，把商港變成大浴缸

我們現在可以再轉換觀看場景，霍夫曼的公共藝術作品黃色小鴨，已遊歷數十幾個國家。我們來看一段它浮遊維多利亞港時，港媒的一段報導：

<sup>35</sup> 對於莊子，惠施因為過於逞才適用，結果在造就自己功用人生的同時，成為了他人眼下的良材美貨，而勞苦役役一生。此如〈天下〉篇評論惠施的效用人生之陰暗面：「惠施日以其知與人之辯，特與天下之辯者為怪，此其祗也。然惠施之口談，自以為最賢……惠施不辭而應，不慮而對，徧為萬物說，說而不休，多而无已，猶以為寡，益之以怪。以反人為實而欲以勝人為名，是以與眾不適也。弱於德，強於物，其塗隩矣。由天地之道觀惠施之能，其猶一蚤一虵之勞者也。其於物也何庸！夫充一尚可，日愈貴道，幾矣！惠施不能以此自寧，散於萬物而不厭，卒以善辯為名。惜乎！惠施之才，駘蕩而不得，逐萬物而不反，是窮響以聲，形與影競走也。悲夫！」《莊子集釋》，頁 1111-1112。

<sup>36</sup> 「氣氛」一說正可打破主客二分、身心分裂的世界觀，參見伯梅（Gernot Böhme）著，谷心鵬、翟江月、何乏筆譯：〈氣氛作為新美學的基本概念〉，《當代》第 188 期（2003 年 4 月），頁 10-33。

巨大鮮明的「橡皮鴨」乃當代的充氣藝術品，讓維多利亞港頓然成為一個大浴缸。「橡皮鴨」取材於軟軟的鵝黃色沐浴鴨，是許多人童年的回憶，且無分年齡種族疆界，象徵快樂和美好，可愛的身影總會讓人會心微笑，巨型鴨與四周環境相映成趣，勢必成為遊客爭相拍照的場景。

霍夫曼表示，「橡皮鴨沒有國界之分，沒有種族歧視，沒有政治內涵」，指出「橡皮鴨」旨在將寫意治癒精神放大、放大、再放大，宣揚簡單的快樂，傳遞無國界、無歧視的友愛訊息。他希望大家看到「橡皮鴨」在海岸上可愛悠游的身影，放慢腳步放鬆心情的瞬間，忘卻所有不愉快的事情，在忙碌的每一天都展露笑容，發放正能量。<sup>37</sup>

其實黃色小鴨的模樣，再平凡不過。它幾乎完全模擬幾世代人的童年玩具模樣，這類小鴨玩具，或許陪伴了許多孩童的沐浴與遊戲經驗。每當母親要孩子乖乖待在浴缸受洗時，有時就會在浴缸水面漂放一隻類似的黃色小鴨。神奇的是，孩童們就這樣和小鴨玩伴快樂地遇合，遊戲了起來，結果便是：快樂地轉化了一場澡堂磨難。這既是孩子的天真，也是遊戲的魔法。而當「魔法」與「天真」兩種成份加在一塊，便共創了一個歡樂的遊戲天地，使得母親和孩子共度一段親密時光。可以揣想，霍夫曼的靈感可能來自上述畫面，即來自類似的童年記憶。跨越幾個世代的孩子們，曾有過相類的經驗與記憶，或許這是霍夫曼的黃色小鴨獲得共鳴的原因之一。因為童年的遊戲記憶可以深入潛層意識，化成樂園的原型意象。問題是，人或曾有過類似孩童記憶，但在歷經成人理性化過程中，卻已被漸漸遺忘在潛意識的恍惚深處。而大孩子般的霍夫曼卻對自己的童年念念不忘，他似乎特別想要重返重溫那樣純真年代，尤其想要招魂幾世代人的集體記憶，一同重溫遊戲、無機、柔軟的天使年代。誇張一點說，黃色小鴨的遊戲藝術想要召喚一個集體式白日夢，猶如夢想一個「黃髮垂髫，怡然自樂」的桃花源地。

陶淵明的桃花樂園也是一個沒有政治暴力、沒有經濟剝削、沒有族群分裂，每個年齡層（包括老人小孩）、每種物類（雞犬相聞、良田桑竹），都可以自生自長、不受傷害的好地方。霍夫曼似乎也期待一個樂園意象，在香港受訪時他表

<sup>37</sup> 引自網路新聞，蘇曉凡：〈新奇香江／超大橡皮鴨 相約維多利亞港〉，《欣傳媒》，2013年4月25日，參見 [http://news.xinmedia.com/news\\_article.aspx?newsid=275057&type=0](http://news.xinmedia.com/news_article.aspx?newsid=275057&type=0)。

示希望黃色小鴨帶來：沒有國界之分，沒有種族歧視，沒有政治內涵……宣揚簡單的快樂，傳遞無國界、無歧視的友愛訊息。他希望大家看到「橡皮鴨」在海岸邊可愛悠游的身影時，能在放慢腳步、放鬆心情的瞬間，忘卻所有不愉快，轉而在忙碌的每一天都展露笑容，發送正能量。而在當年八月他們全家初訪台灣高雄時，則再度表示：他於 2001 年發想設計黃色小鴨，即希望藉由小鴨連結各地人群，拉近全球距離，讓世界宛如大家庭，懂得關懷身邊的人。因此台灣媒體總愛簡稱它為療癒系藝術作品。

然而身為藝術玩家的巧妙更在於，霍夫曼擴大了許多人曾有過相類似的童年遊戲記憶，啟動了每個人都容易被勾引的童年原型意象（以「黃色」陽光般生命原力，搭配「小鴨」無憂慮的天真可愛）。然而光有一種天真情懷還不夠，從《莊子》的「視角」遊觀（perspective）來觀察，<sup>38</sup>它至少它還要有底下兩件魔法加持才行：一是「轉小為大」的變形法術或顛覆能力，二是「無用之大用」的想像超越或遊戲能力。所謂「轉小為大」或者「轉大為小」，這便是《莊子》常見的遊玩策略，它主要用來顛覆人們習慣於「小大之辯」的定見。在《莊子》看來，小和大都是相對而成立的，它必須依脈絡而定（包括美／醜、善／惡、是／非、高／低、上／下，一系列二元對立概念）。而一旦能洞曉名言界定背後「彼是方生」的二元性原理，<sup>39</sup>便等於掌握「活化」脈絡的關鍵，如此也就擁有了第一個魔法。也因為擁有這種靈通轉化脈絡的觀看或變形妙法，《莊子》才能看的見如此驚人的景觀：「天下莫大於秋豪之末，而大山為小；莫壽於殤子，而彭祖為夭。」<sup>40</sup>「因其所大而大之，則萬物莫不大；因其所小而小之，則萬物莫不小；知天地之

<sup>38</sup> 對於討論老莊的 perspective 的分析，安樂哲已一定程度觸及，而最為深刻揭露其哲學意義者當屬任博克的分析。安樂哲的觀點可參見安樂哲、郝大維著，何金剛譯：《道不遠人——比較哲學視域中的《老子》》（北京：學苑出版社，2004），頁 16-30。任博克的觀點可參見其英文著作（中文翻譯即將由浙江大學出版）：*Ironies of Oneness and Difference: Coherence in Early Chinese Thought; Prolegomena to the Study of Li* (New York: SUNY Press, 2013) 第四章討論莊子的章節“Zhuangzi's Wild Card: Thing as Perspective”。另外如何理解《莊子》的視角主義，可參見賴錫三、何乏筆、任博克的對話：〈關於《莊子》的一場跨文化之旅：從任博克的 Wild card 出發〉，刊載於《商丘師範學報》2018 年第 5 期。

<sup>39</sup> 如〈齊物論〉所分析的：「彼出於是，是亦因彼。彼是方生之說也。雖然，方生方死，方死方生；方可方不可，方不可方可；因是因非，因非因是。」《莊子集釋》，頁 66。

<sup>40</sup> 〈齊物論〉，《莊子集釋》，頁 79。

為稊米也，知毫末之為丘山也。」<sup>41</sup>

簡單地說，莊周有能力把浩瀚的天地、高聳的泰山看成像秋毫、稊米一般微小，也能把號稱長壽的彭祖看成和殤子一樣短命無常。反之，他亦能將毫末看成像丘山那般浩然壯觀。莊周可以把大變小（因為空間被相對化），也可以把長變短（因為時間被相對化）。這類看似違反常見常識的顛覆手法，說怪不怪，看似荒謬，其實未然。這種建立在相對視角論上的想像能力，就好像莊周能把視角從葫蘆的內邊轉向外邊一樣，一旦不被輪廓線的邊界給遮蔽，其境界將如移開眼前那座屏障山，從此平遠視界也就開闊了。而看似無中生有的想像力，也就能如「鯤化鵬徙」那般，跟著變形而乘風飛翔了起來。

回到霍夫曼的黃色小鴨來說，其實小鴨不小，足足有六、七層樓高，要四十個大人雙手攤開相連才環抱得了它。這是什麼用意呢？顯然霍夫曼把大家童年經驗中的小鴨「變大」了，就像莊周把秋毫變成泰山一般，他運用充氣技術向小鴨吹了一口魔法之氣，結果黃色小鴨雖名為小鴨，但已長成了高十八公尺的巨鴨。霍夫曼這麼「把小變大」的法術，其實所要顛覆或者變形的，遠不只是那隻橡皮鴨的形體。重要的是，它在重新放置的相對空間裏，不知不覺也同時把周圍的景觀轉變了（例如平常習見的高樓、船隻，竟轉成童話式景觀，如下圖所示）。<sup>42</sup>而最最重要的則是，巨鴨也同時把大人身形與視角轉化成小孩式的身形與視角，藉此造就成年心態向孩童心境的變化契機。試想：站在十八公尺的巨鴨面前，所謂的大人不就相對地反顯出小孩般的身形與視角嗎？此後，不管大人或小孩們，都可能暫時共享一個遊賞童話世界的心情時光。

<sup>41</sup> 〈秋水〉，《莊子集釋》，頁 577。

<sup>42</sup> 圖片引自《自由時報》網路版對相關活動的報導，2013 年 9 月 21 日，參見 <http://news.ltn.com.tw/news/focus/paper/715659>。



可見關鍵在於，當黃色小鴨形體異常變大之時，導致大人與周圍景觀一同變小的當下，其實更是希望透過有形的小大之變，去帶動無形的大小之變。所謂無形轉化，涉及的是心境變化。亦即當小鴨充氣變大的同時，奇妙的是，成人日常膨脹的主體卻可能淡化而變小。霍夫曼顯然希望每個曾有過類似的童年經驗者，都能找回當年「專氣致柔」、「綽約處子」的童真，以重返當年「相遊浴缸」的歡怡記憶。而這不就類似：莊周將大瓠轉為大樽而與之浮遊江湖的現代遊戲之翻版嗎！<sup>43</sup>其次在筆者看來，霍夫曼也運用到相應於莊周所謂「無用之用」的逆轉法門。如前述曾討論過的，莊周將惠施成年式的計算思維、效用心態給暫時懸擱了，讓我們從成年人的有蓬之心解放出來。把葫蘆的有限空間變成無限空間，也把木匠的材貨木料逆轉回樹蔭靈光，並驅逐獵人而放牛吃草，然後任使每個成年人還老返童地：「彷徨乎無為其側，逍遙乎寢臥其下。」這個景像，不禁讓筆者想到後來霍夫曼又在桃園一塊軍事基地的草原上，裝置了一隻呼呼臥睡的大懶兔，這幾乎也是類似莊子放牛吃草或寢臥樹下的遊戲，如下圖所示：<sup>44</sup>

<sup>43</sup> 〈人間世〉描述心齋工夫，使得顏回的主體從「實有回也」轉化至「未始有回」，而這一淡薄主體的關鍵正在於虛化主體：「虛者，心齋也」、「未始有回也，可謂虛乎？」、「虛至生白，告祥止止。」《莊子集釋》，頁 147-150。

<sup>44</sup> 圖片引自工業設計網站 [designboom](http://designboom.com) 對相關活動的報導，2014 年 8 月 9 日，參見



當霍夫曼將黃色小鴨給變大、將成年人給暫時逆返為孩童時，維多利亞和高雄這兩個原本經濟利益甚囂塵上的商業大港、交通要塞，頓時也被轉化為一群大孩子們的大浴缸、遊戲場，成了老少咸宜的嘉年華會之閒暇廣場。而在大白兔這一遊戲案例中，則是將桃園的軍事基地轉化為寢臥其上、仰望藍天白雲的閒暇沙發。原本效益取向的交換商港、或者威儀赫赫的軍事用地，暫時都轉化為無用之大用的人文風景、悠閒時光！換言之，黃色小鴨的巨大化與無用化，淡薄了成人終日計算的有用主體，而黃色小鴨的浴遊情境則將商港轉化為節慶空間，從而使參與其中的人們獲得非效用、非獵取的存在轉化。看來，「轉小為大」和「轉有用為無用」這兩個藝術手法，營造了節慶狂歡的嘉年華會之熱絡氣氛。而經由此一閒暇時光的度過與轉化，成人也暫時獲得了童真活力般的更新。<sup>45</sup>

---

<https://www.designboom.com/art/moon-rabbit-florentijn-hofman-taiwan-09-08-2014>。關於霍夫曼這種「轉小為大」、「轉有用為無用」，也可能從反諷的批判性角度來觀察，亦或者說，遊戲的轉換和反諷的批判，有時可以相互為用。

<sup>45</sup> 關於嘉年華的狂歡節慶對宇宙、文化、個人的更新意義，可參見巴赫金（Mikhail Bakhtin）著，李兆林、夏忠憲譯：《拉伯雷研究》（石家莊：河北教育出版社，1998年）。至於狂歡節慶和閒暇的深度關係，則可參見皮柏（Pieper Josef），劉森堯譯：《閒暇：文化的基礎》（臺北：立緒，2003年）。

這樣的天真樂園是莊周和霍夫曼共享的樂園，也存在於每人的童年記憶深處。那樣的童年，沒有太多機心，沒有過多分別，孩子們一派天真地相忘在遊戲之中。一堆細沙，幾根竹枝，三兩玩伴，幾乎成了世界的全部，而孩童們盡情地耗費了一段又一段在成年人看來完全「無用」的時光。這再度讓我想起了羅蘭·巴特（Roland Barthes）在描述語言遊戲時，所比喻的一段兒時記憶與感情：「因此，我喜歡用言語和聆聽這兩個詞，它們在這裡結合在一起頗像是一個在媽媽身邊玩的孩子的來來去去，孩子跑開又跑回，給媽媽帶回了一片石子、一根絨繩，於是圍繞著一處安靜的中心描繪起整個遊戲場來，在遊戲場內的石子、絨繩最終不如由它們所構成的滿懷熱忱的贈予行為本身重要了。」<sup>46</sup>巴特和莊周都是語言遊戲的高手，〈天下〉篇曾言莊周書寫「大道」的語言風格在於：「謬悠之說，荒唐之言，無端崖之辭」，此正是宣示了語言遊戲與變化之道的同拍共振。亦即卮言遊戲與氣化遊戲，都是無止盡的交換遊戲之力量運動。而莊周活用卮言流變、巴特善用隱喻修辭，他們對待語言都猶如孩子進入遊戲場景一般，樂此不疲、生生不息，並將語言遊戲之豐產贈予讀者。<sup>47</sup>

上述全然無用的時光，在莊周和霍夫曼看來，卻奇蹟式地造就出成年人日後可能想要「永恆回歸」的原鄉，因為它深具樂園體質。弔詭的是，這個樂園正是由成年人恐懼的「無所用之」，所蛻變出來的遊戲大用、情感原鄉。童年樂園的秘密世界，正如想像現象學家巴舍拉（Gaston Bachelard）將人對浩瀚宇宙的日夢玄想，連結到童年記憶時所發現的：「多少次純粹的回憶，有關無用的童年的無用的回憶，卻一再歸來宛如一種促使夢想的精神糧食，宛如一種來自非生活的恩惠以協助我們在生活的邊緣生活片刻。在休息與行動，夢想與思想的辯證的哲學中，童年的回憶足以清楚地說明無用的東西的有用性！童年的回憶賦予我們一個在現實生活中無效的過去，但過去突然在想像的抑或再想像的生活中成為充滿活力的東西，即有益於人身心的夢想。在歲月老去時，童年的回憶使我們具有細膩的感情。」<sup>48</sup>看來，童年的無用還真有可能發揮取之不盡、用之不竭的精神食糧。過往的童年意象，並不如煙，它可能是成年人經常留戀忘返的記憶閣樓，歷久彌新。因為成年人已然鈍化的情感，將從那裏汲取泉水般的清新甘甜。而莊子、高

<sup>46</sup> 羅蘭·巴特著，李幼蒸譯：《寫作的零度》（臺北：桂冠，1991年），頁21。

<sup>47</sup> 關於巴特和莊子的語言遊戲與歡怡，參見賴錫三：〈羅蘭巴特與莊子的旦暮相遇——語言、權力、遊戲、歡怡〉，《臺大中文學報》第37期（2012年6月），頁1-50。

<sup>48</sup> 巴舍拉著，劉自強譯：《夢想的詩學》（北京：生活·讀書·新知三聯書店，1997年），頁146。

夫曼、巴特、巴舍拉，都懷有這類不忘童年的天真赤子心，並持續召喚遊戲創造力以更新成年人遺忘的樸素養分。

## 五、看見「無」、看見「空」的視覺轉換與語言遊戲

〈逍遙遊〉曾描述，物我相遊的生機勃發狀態，促使狸狌（隱喻惠施一般成年）從獵取資源的偏執奪取，轉化出放牛吃草的悠然自得。而這樣的淡薄無掛、物我相遊的日夢玄想，不管從視覺上、認知上、存在上，都歷經了一番「虛」、「無」、「忘」的轉化工夫。《莊子》的虛、無、忘，是把先前既定對「實有」、「定有」的輪廓固著，給予虛位或懸擱的能力。它具有逆向思考或弱化建制的「減法」特質，如《老子》所言：「虛其心，弱其志」、「為學日益，為道日損」<sup>49</sup>。惠施總習慣看到常人一再重複的葫蘆知見，這種日積月累的認識建構與觀看習慣（為學日益），早已內化成直觀癖好。而莊周跳出常人從「實有（輪廓）」去觀看圖形的習慣，放下既有的知見習癖（後天內化所成的先驗圖式），逆向轉而從「空無（輪廓外）」去看。顯然這是一種想像式的看「虛」，因此能將容器內邊的定量水，轉化成容器外邊的無量水。如此可謂：化有限為無限、化腐朽為神奇的創意魔法。《莊子》這種「從有到無」、「從實到虛」的視覺轉化，延續自《老子》對「空無」空間的洞見：

常無，欲以觀其妙；常有，欲以觀其徼。此兩者，同出而異名。（1章）

三十輻共一轂，當其無，有車之用。埴埴以為器，當其無，有器之用。鑿戶牖以為室，當其無，有室之用。故有之以為利，無之以為用。（11章）

一般人（如惠施）很容易只看到器物（如輻轂、埴埴、戶牖）的可見性輪廓（有），因此也容易被限定在器物的定用徼向，卻不易領悟器物也有它的不可見性（無），所以沒有去發揮無限空間的遊戲妙用。對於《老子》，有限空間的利用和無限空間的妙用，其實同時都共在於每一物的當下。而海德格也有類似想法：「作為雕塑的

<sup>49</sup> 「弱建築」是阮慶岳用《老子》的虛、損、弱等核心概念，來思考台灣當代建築與自然環境的關鍵用語，參見《弱建築：從《道德經》看台灣當代建築》（臺北：田園城市，2006年）。

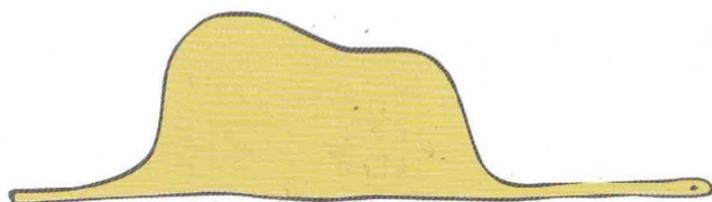
藝術，並非任何對空間的佔有。」、「然而也許空虛恰恰就與位置之固有特性休戚相關，因之並非缺乏，而是一種產生。……空虛並非一無所有。它也不是缺乏。在雕塑表現中有空虛在遊戲，其遊戲方式是尋索著—籌謀著創建諸位置。」<sup>50</sup>根據德籍學者梅依（Reinhard May）的考察，海德格對空無空間的領會、對存有的無性把握，受有《老子》啟發。<sup>51</sup>而從道家的角度來看，如何將「有限利用」轉換為「無限妙用」，這個「觀妙」的視覺轉換，還要涉及成心成見的虛損，自是自見的淡薄。

如何將視覺敞開於看不見的「無限空間」，而不只拘泥在輪廓裏的「局限空間」？如何可能把「水」裝在葫蘆外面（「無」之妙用），而不必一定得將水裝在裏面（「有」之利用）？顯然必須對視覺的外向投射容易造成的「對象性」、「焦點化」的習癖，自覺給予位移的變化能力。因為人的單點透視傾向於對「物」的單一中心之觀看定著，所以看見總是面對某對象物給予某一視角的看見。可以說，視覺的看見幾乎總是「有」之活動，也經常成為「實有物」之俘虜。而想要「看見那看不見的」，或者想要「看見空無」，勢必需要：對既定視點擱置、想像力的加入、語言遊戲的顛覆，以便重新獲得轉換空隙的遊刃餘地。也可以說，要從視角的單一中心論（一中論），轉化為視角的多中心論（多中論），甚至視角的無限中心論（遍中論）。<sup>52</sup>其實上述老莊的「看無」、「見空」之領悟與實踐，古來今往的文學或藝術都有類似的想法和作法。本文將略舉幾例來呼應《莊子》的變形思維，以突顯視角轉換與語言遊戲的環中空門、庖丁間隙：

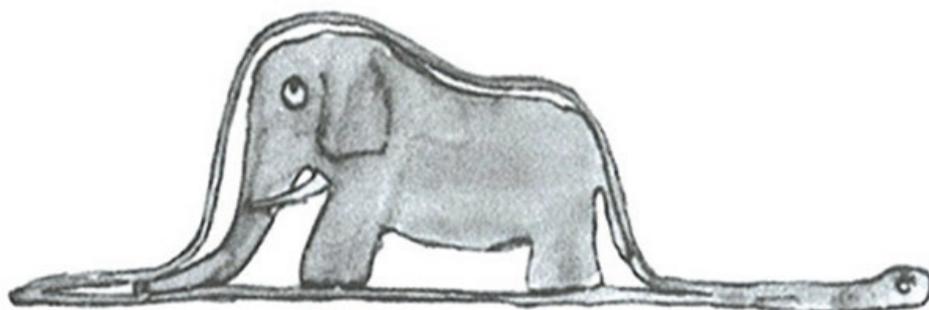
<sup>50</sup> 〈藝術與空間〉，《海德格爾選集（上）》，頁 486、頁 487。

<sup>51</sup> 梅依：〈無，空與澄明〉，《海德格爾與東亞思想》，頁 40-63。

<sup>52</sup> 我在這裡運用了任博克的「一中論」、「多中論」、「遍中論」這三個概念，來詮釋如何走出中心焦點的實體化、形上學化，關鍵正在於將中心同時看成「既實又虛，既虛又實」的弔詭狀態。而這種「虛而能構」的「無限中心論」，正可發揮觀點轉化的無窮妙用。任博克曾用「遍中論」來詮釋《莊子》與天台的整體論世界觀。可參見任博克著，吳忠偉譯，周建剛校：《善與惡：天台佛教思想中的遍中整體論、交互主體性與價值吊詭》，第二章「價值、交互主體性和整體：哲學參數與中國的背景」（上海：上海古籍出版社，2006年），頁 26-68。另外，筆者過去也曾對探討《莊子》如何轉化中國身體政治學的「單一中心論」之威權性格，從而走向類似「遍中論」的觀點。參見賴錫三：《〈莊子〉的物化差異、身體隱喻與政治批判》，收入《道家型的知識分子論：莊子的權力批判與文化更新》（臺北：臺灣大學出版中心，2013），頁 117-169。



看看法國作者，安東尼·聖艾修伯里（Antoine de Saint-Exupéry）名著《小王子》（*Le Petit Prince*；*The Little Prince*）的這兩張圖。他也是透過孩子與成人的對比視域，展開此書的想像旅程。孩童（小王子）總是既期待又怕受傷害地把上面第一張「輪廓狀似帽子」的「圖形」給大人們看，興味十足地問他們看見了什麼？答案千篇一律，眾口一辭：「帽子！」這一制式答案反映出，成人們猶如訓練有素的惠施，早就知覺習慣而直覺反射地看到「葫蘆一般的輪廓」，並重複預擬了葫蘆的定見與定用。就好像小王子第一個圖片中的那頂帽子，想當然爾是用來戴在頭上的。惠施（大人）因大葫蘆不堪容器使用而憤怒，而小王子則因為大人只能看見一頂實用的帽子而傷心。惠施的憤怒，上述已明，而小王子的傷心，下圖分解：



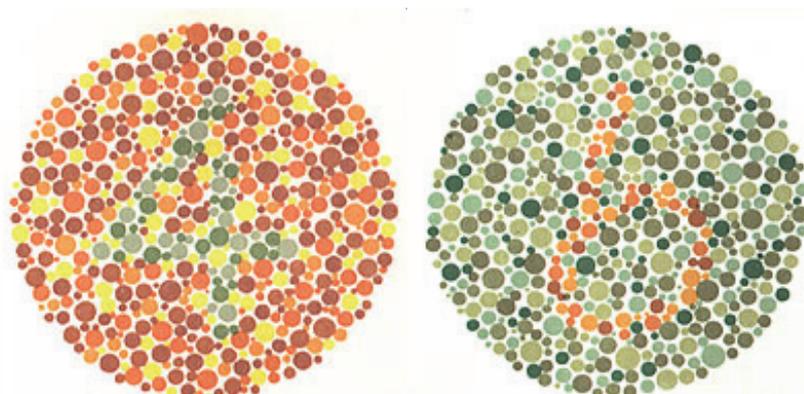
奇妙的是，翻過書的另一頁，看到上述第二張圖，恍然大悟之際，就好像成人換了一雙新眼睛，也換掉了一個舊頭腦。此時，我們看到一幅不可思議的景象——「小蛇吞大象」。剎那間才明白，原來是大象的龐然身軀在蛇腹之中，才撐出了高低起伏的波瀾。由於波瀾起伏狀似一般成人慣性眼見的帽沿輪廓，因此成人們只看到這唯一的「（帽）相」、想起這唯一的「（帽）名」。「名以定形」或「隨名起執」，乃是惠施對葫蘆的意識形態。何止葫蘆一物，成人利用語言命名世界、分類事物，從此世界便成為了《莊子》所謂：「物有封焉」。而海德格則說：世界成為了一種固定的「世界圖象」。<sup>53</sup>封限的事物、閉鎖的圖象、僵化的世界，三位一體地限制了想像力的源泉。而《小王子》的第二張圖，則試圖傳達給我們：小孩子比成人具有更多「看見無」的想像力，他能看見輪廓線以外的空無空間，例如小王子這次是運用了輪廓線內部的空無來進行想像。他應用天馬行空的想像力，從一條具有可能性的輪廓線條，變化出兩個圖形（小蛇與大象），並誇張地突顯出「以小容大」（另一種小大之變）的不可思議畫面。<sup>54</sup>此一「小蛇吞大象」的畫面寓意可能不只一個，但它立即讓我們想起了「人心不足蛇吞象」這一諺語。雖不知安東尼·聖艾修伯里的靈感是否來自這一諺語，但他確實玩了一個漂亮的視覺魔法，並藉此顛覆了成人知覺背後的意識形態。《小王子》一書的開宗明義正是：離開孩童天真的成人們，原本自由活潑的想像力，通常也逐漸被既定的教育和常識給制約，成為了制式化的機械反應。成人們總慣常沿著輪廓外延線條而看實了圖形，於是只在封閉性的帽子皮相上進行同一性的意象重複，很少有成年人敢運用想像力來看見空無一物的內部，並藉此創造無窮的意象生機。孩童的眼與心，似乎是成人以外的另一類心眼，除非成人們能擁有莊周與艾修伯里那般大孩子的眼與心，否則如何可能從一頂帽子戲法，魔術般地變形出鯉魚化大鵬、小蛇吞大象的奇異風景。

要重新打開靈動的想像力，便要有一番疏通堵塞、解除遮蔽的清除工作，如

<sup>53</sup> 〈齊物論〉：「夫道未始有封，言未始有常，為是而有畛也。」《莊子集釋》，頁 83。可見「道」之封限和「言」之定形，有著密切關係。而「物」之不可封限的道性，通常就隱蔽在看不見的「空無空間」之中。海德格「世界圖象」一說，參見孫周興譯：〈世界圖象的時代〉，《海德格爾選集（下）》，頁 885-923。

<sup>54</sup> 從這裏讀進去，我們可以想像「貪婪的心」有多大，它大到可以如小蛇吞掉大象一般大。如此看來，「心」雖微小而無形，卻可能產生最大的涵藏與包納能力。其實，何止貪婪之心如此，慈愛之心更是如此。而人的心量之大小，則和想像力脫不了關係。

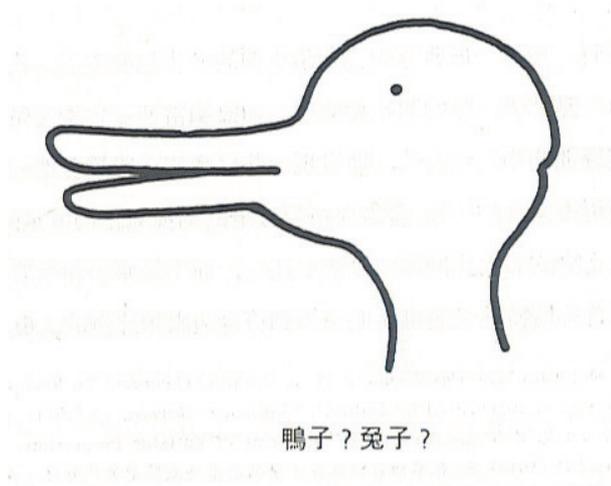
《莊子》經由心齋、坐忘工夫，然後才能擁有「虛室生白，吉祥止止」、「離形去知，同於大通」的神思靈光。因為人對「物」的「觀看」，總不是無預設、無前見的純粹觀看，「觀看」總挾帶觀測者種種語言化之意識（桶中腦）投射。因此也可說，通常人是以語言符號在觀看，而且在看的當下，便有了語言命名的圖式化作用。而語言命名的分類指涉，便同時確認某一對象物（object）之圖像輪廓及其本質，此即「名以定形」的功能。語言能使某物從流動到確定，這樣的例子，除了可用卡西勒（Ernst Cassirer）對孩童成長的語言學習經驗來說明。<sup>55</sup>為配合本文的視角與知覺討論脈絡，筆者嘗試運用色盲的視覺測圖來加以具體說明：



任何人（只要他不是一般定義下的色盲），一旦學習過阿拉伯數字概念與圖像的配對關係，他就能在目測的直觀方式下，在一堆難以數計、或大或小、不同顏色的圓點之中，辨認出某一個阿拉伯數字的圖像輪廓。換言之，他在觀看這些圓點狀的色塊時，由於語言對視覺的規範作用，使得他能在原本充滿許多可能性的色點浮動中，組織成、看見到、指認出：某一特定的認知視像。顯然地，一個經過教育訓練而沒有色盲的成年人，他第一時間便能辨示出色點中的「阿拉伯數

<sup>55</sup> 「靠著學會給事物命名，兒童並不只是在他原先的關於現成經驗對象的知識中加上了一張人為記號的目錄表，而毋寧是學會了構成那些對象的概念，學會了與客觀世界打交道。從此以後，這個兒童就站在更堅實的地基上了。他那含混模糊、波動不定的知覺以及朦朧的情緒，都開始採取了一種新的姿態。可以說，這些知覺和情緒圍繞著作為思想的一個固定中心和焦點的名稱而具體化了。」參見卡西勒著，甘陽譯：《人論》（臺北：桂冠，1994年），頁194-195。

字 4」和「阿拉伯數字 6」。這就好像他第一時間就能在底下另一幅名為「鴨子？兔子？」的圖片中，不是立即看見了鴨子，就是立刻辨示出兔子。至於他到底是看見了鴨子或者兔子，則只是涉及觀者所站立的視角差別而已。然而我們要問的是，倘若看圖的人仍是個還未學習過阿拉伯數字的孩子，或是個沒有見過鴨與兔的孩童，那麼他還會看見並指認出 4、6、鴨、兔，這些名與相嗎？筆者要說的是，填鴨式教育開啟了 4、6、鴨、兔這些圖示與意義，但同時也遮蔽了圖形的另外可能性。亦即孩童天馬行空的想像力，現在被代換成一組組穩定而固著的知覺圖式了：



要開發想像力，如果從圖形、意象的角度說，或許可以嘗試從「變形」著手。如扭曲既定的空間形象，或改變觀看圖形的角度，以便打開輪廓的封閉性，讓形式重新流動。這一點從西方現代藝術由寫實到抽象、從再現到表現的解放過程，便可見一斑。如果轉從文字的角度說，或許可以從多元差異的書寫遊戲來著手，以便打開文字的概念化、精確化之常規，以造成語言的流通交換、映射融合。此正如巴特所描述的符號遊戲之文學隱喻現象：「隱喻在其自身轉動，但卻是按照一種離心的運動在轉動：意義在向著無限噴濺著碎屑。」<sup>56</sup>另外，巴特對義大利

<sup>56</sup> 羅蘭·巴特著，懷寧譯：〈阿爾桑保羅多：修辭學家與魔術師〉，收入《顯義與晦義》（天津：百花文藝出版社，2005年），頁136。

畫家阿爾桑保羅多（Giuseppe Arcimboldo）之肖像遊戲的討論（人物頭像由各種植物菓類拼貼而成，而植物菓類與頭像感官之間，產生了隱喻交換的「引譬連類」之名言遊戲），<sup>57</sup>在在讓我們看到了圖像與語言的共通隱喻特性：「阿爾桑保羅多就像一個詩人在開發著語言的『有趣性』，在玩弄著同義詞和同音異義詞。他的繪畫具有一種言語活動的內涵，他的想像力純屬是詩義的：這種想像力並不創立符號，而是組合符號、調換符號、使符號發生變化——這正是這位語言的工匠所做的事情。」<sup>58</sup>

不管是從造形藝術的視覺遊戲著手，還是從文學藝術的修辭隱喻著手，兩者實有異曲同工之妙，因為視覺和語言之間存在著共構關係。一旦一方鬆綁，視覺便跟著復甦流動起來（如多重視角的遊觀），而語言也自然生動了起來（如語言遊戲的卮言）。我們再各舉一圖、一文為例，嘗試揭露觀看與言說的微妙關係：



上圖是比利時畫家瑪格利特（René Magritte）名為「這不是一支煙斗」的畫作。這幅畫面圖像和刻意標示的符號命名，產生了有趣的悖論現象。因為從大多數人

<sup>57</sup> 「引譬連類」一說可參見鄭毓瑜之研究，它涉及「文—類—物—詞」之間相互聯繫的譬喻框架。透過引譬連類，天與人、身與心、言與物，乃能不斷越界交織，形成一即自然即人文的豐饒歷程。《引譬連類：文學研究的關鍵詞》（臺北：聯經，2012年）。

<sup>58</sup> 〈阿爾桑保羅多：修辭學家與魔術師〉，《顯義與晦義》，頁135。

的視覺眼裏看去，它徹底顯示出一支紳士煙斗的形象（畫家刻意的超寫實手法更加強了視覺確定性）；問題是，作者卻將這幅畫取名為「這不是一支煙斗」。這不就挑戰或否定了我們每個人的看見嗎？這位藝術家的操作策略在於：用語言去質疑視覺。或者說，刻意造成視覺和命名的衝突。一般而言，看見圖像之際，也就是名言浮現的同時，而它們通常具有相當穩定的符應關係。例如我們就算不必念出 4 或 6，但看見色塊浮動中的 4 與 6 之輪廓線的同時，名言符號的 4 與 6 通常已在意識中同時作用。如此我們又可說，是名言符號的 4 與 6，決定了我們所以能看見圖形的 4 與 6。同理，看見瑪格利特的煙斗圖像時，認知上也自然在意識中浮現（嘴巴未必說出）煙斗這一符號。所以也可說，煙斗的名言符號決定了我們看見煙斗圖像。但當瑪格利特刻意讓畫面呈現出：圖像與命名的矛盾衝突性時，這便開啟了類似禪宗「見山是山？不是山？」的疑情公案。

瑪格利特的策略在於：經由「這不是一支煙斗」這一句文字般若，來質疑或破除人們視覺上總是慣性地看見一支煙斗的知覺圖式。類比來說，這多少類似透過文字般若，來進行一番「蕩相遣執」的工作。常人總是看見煙斗而說出這是一支煙斗，它猶如見山是山、見水是水，那樣明白無疑。但這樣的無疑明確，對瑪格利特而言，卻是要被懷疑的。與其說他懷疑的是常識和常見的事實，不如說，他懷疑的是這麼一致而標準的答案是如何被製造出來的？他有著和小王子類似的困惑，為何大家總是一致看見並一致說出千篇一律的標準答案，這背後到底什麼機制去制約了人們的可能性？所以他要嘗試去懷疑這個「桶中腦」的框架。而採取的策略則是：當「看見」與「說出」相互矛盾時，那麼這幅圖畫將會變成什麼？經此一疑，原本標準答案的「煙斗」，便再度掉入了五里雲霧中，它變成了一個模糊不定的「？（問號）」。「這是一支煙斗嗎？這不是一支煙斗嗎？」它成為了一個懸疑。疑情生問號，問號才再度打開一道縫隙。一道縫隙，可以讓光透進來，讓想像力出得去，讓我們的靈感再度呼吸新空氣。其實瑪格利特和艾修伯里等藝術、文學的作法，早在老莊、禪宗身上，早已被實踐在主體的存在性轉化上（而不只是視覺轉換的遊戲）。莊周的魔法前面已有演示，底下我們不妨看個禪宗公案，以呼應並解釋瑪格利特的用意。

禪宗公案集《無門關》，曾記錄一則近乎瑪格利特式的問難：「首山和尚，拈竹筵示眾云：汝等諸人若喚作竹籬則觸，不喚作竹籬則背，汝諸人且道，喚作

甚麼？」<sup>59</sup>故事起自首山和尚在弟子面前做了一個奇異的舉動，他在眾人面前突然拿起「竹篋」。高空懸問眾人：「如果將眼前這個東西叫做竹篋，這樣便是掉入了著相（觸：見山是山的常見），但如果不把眼前這個東西叫做竹篋，那麼這樣則掉入了落空（背：見山不是山的空見），那麼既然說它是竹篋（A）也不對，說它不是竹篋（非 A）也不對。請問大家，該如何稱呼它？」其實禪宗公案，類似的問答還不少，而且他們都以極認真的態度對待這種話語遊戲（名為參公案、參話頭）。有時嚴肅到用它來做為傳法印心的勘驗法門：

瀉山和尚，始在百丈會中充典座，百丈將選大瀉為主人，乃請同首座對眾下語：出格者可往。百丈遂拈淨瓶，置地上設問云：不得喚作淨瓶，汝喚作甚麼？首座乃云：不可喚作木椽。百丈卻問於山，山乃趨倒淨瓶而去。百丈笑云：第一座輸卻山子也，因命之為開山。<sup>60</sup>

一日不做一日不食的百丈懷海禪師，也曾用這種行動公案來檢證弟子。他曾公開對大眾說，今天誰能獲得我印證而出格的行者，將可出山去主持另一座法堂。話才剛落下，百丈隨身高高舉起身邊的淨瓶，隨後又重重放在地上，語氣堅定地問了一句：「如果不可以將眼前的這個東西喚作淨瓶，試問大家，那又該叫它甚麼？」那時長期和百丈學習的第一首座跳了出來，隨即答道：「也不可以喚作木頭！（大概可推想這個淨瓶是由木頭製作的）」此時百丈微微示問瀉山和尚，沒想到瀉山二話不說，一起身便以雷霆萬鈞之勢，將淨瓶踢倒，揚長而去。激烈畫面令人驚駭，結果也真是出乎意料之外。百丈懷海哈哈大笑說道：第一首座啊！你的佛法見地，還是輸給了瀉山啊！從此瀉山便成為了另一座山頭的開山祖師。這樣的禪宗公案遊戲，到底玩什麼把戲？為何他們總是那麼在意：「眼前這一物是什麼？」這樣的怪異問題，卻又要警告人們：「言語道斷」而不可著相。為何他們總要在常人的不疑處起疑？常人視為理所當然的日常事物，有什麼道理需要吹毛求疵？當大家都看見竹篋、淨瓶的形象當下，為何禪師卻又不許門徒直呼它為竹篋、淨瓶之名？弔詭的是，為何叫它竹篋、淨瓶不對，不叫它竹篋、淨瓶也不對？這種兩難的弔

<sup>59</sup> 《無門關》第 43 則〈首山竹篋〉，引自慈怡法師主編：《佛光大辭典》（臺北：佛光文化，1988 年），頁 4002。

<sup>60</sup> 《無門關》第 40 則〈趨倒淨瓶〉，引自《佛光大辭典》，頁 6872。

詭悖論到底是為了逼顯什麼道理？最後又為何滄山極為粗魯的行為藝術要比首座更得百丈懷海的心？這一系列的問題，我們可從佛法的「即假即空即中」來作解，也可從「說似一物即不中」來推敲，也可以從禪師重行解而不重知解去說明。但本文打算轉回《莊子》對視覺、認知、語言的三位一體性，來提供一種非宗教式的基本說明。

## 六、視覺、認知、語言的三位一體性：如何同時看見小鴨與小兔

如前所言，惠施只能看見葫蘆之名與容器之用，其眼光主要偏執在「名以定形」的焦點意識，所以在稱名葫蘆的同時，也限定眼光落在葫蘆外形輪廓線的內邊，以為葫蘆永遠只是容器之物、只能將水放入容器內裏。這樣固著的觀看方式，背後反映出「桶中腦」的意識型態，此即莊周嘲諷惠施為「有蓬之心」。「心」可視為一種認識能力或意識活動，然一旦「心」被茅草堵塞而無法暢通，就代表人的意識活動固態化，遊化主體不再靈敏通達，〈齊物論〉則評斥為「成心」。「成心」乃「成見之心」，這是將一端知見擴張為普遍知見，將過去知見綿延成未來知見。如此一來，「心」便因蓬塞進而凝固為「成心」。從莊周看來，這世間上的人們，幾乎都以成心為師、都患有獨眼之盲卻不自知，也因為「眼盲」與「心盲」的共構性，讓人們活在「自是非他」的「是非圈」，人人都是「是非人」。莊周感嘆說，有誰不以成心為師呢？有誰不落入是非圈、成為是非人呢？「成心」的固與盲，讓人們掉入是是非非的爭鬥。而對於「成心」與「是非」的糾纏結構，以及如何從中尋得一條走出是非迷宮的指引絲線，《莊子》乃透過「語言」來進一步分析其中秘密。若連結上述視覺的定著化課題，這裏便涉及「視覺」（觀）、「認識」（知）、「語言」（言）的關係之反省。

夫言非吹也。言者有言，其所言者特未定也。果有言邪？其未嘗有言邪？其以為異於鷦音，亦有辨乎，其無辨乎？道惡乎隱而有真偽？言惡乎隱而有是非？道惡乎往而不存？言惡乎存而不可？道隱於小成，言隱於榮華。故有儒墨之是非，以是其所非而非其所是。欲是其所非而非其所是，則莫若以明。<sup>61</sup>

<sup>61</sup> 〈齊物論〉，《莊子集釋》，頁 63。

人的語言活動（言）乃是一種符號指涉，人的說話（言）絕對不是「風吹一般」（言非吹也），吹過了無痕。人之異於萬物，就在於人是一種能使用符號的動物，甚至可將人定義為：「人是能言的動物」。可以說，人是一種言者。而「言者」（人）一直在運用語言符號（有言），故曰：「言者有言」。有趣的是，《莊子》和一般認為語言可以指涉實在的唯實論主張不同，他認為語言並非純粹反映出對象本質，語言之命名大抵是人們「約定俗成」的作用，所以命名和對象之間的關係並非是絕對，故曰：「其所言者特未定也」。而《莊子》要我們試著從中思考：這種約定俗成的語言活動，到底具有什麼特性？反映出什麼意義？它和鳥鳴的異同何在？語言真的指涉了真實嗎（果有言也）？還是並未指涉真實（未嘗言也）？

人是否曾經有過一種狀態：那時「道」是無所不在的（道惡乎往而不存）、而那時的「言」則是呼應著「道」的（言惡乎存而不可）？曾幾何時，「道」隱沒在「真／偽」（二元對立）的背後？「言（呼應著道的卮言）」又隱沒在「是非」（二元對立）的背後？對此，《莊子》又告訴我們說：一般人迷戀於「小成」卻蒙蔽了「大道」，迷戀於「榮華」卻忘卻了「真言」。就好像諸子百家各得一偏以自好的「小成」，各自誇張己見的百家爭鳴之「榮華」，實乃反映出道術破裂、真言遺忘的「是非」田地。這種各偏一端的成心知見、觀點限囿，同時也就呈現「儒墨是非」的爭名局面。「儒墨是非」只是對諸子百家各得一偏、各好一辭的統稱，其實它反映出人們普遍存在的三位一體現象：心知的封閉、觀看的固著、是非的爭辯。而這種大家都在是非圈、都是是非人的內在結構，便是《莊子》指出的「以是其所非而非其所是」的無交集狀態：我肯定的正是別人所否定，而我否定的正是別人所肯定的。人人都站在語言結構的「彼／是」之一端，只看見自己想看見的，卻看不見別人所看見的。眼睛總是往外看，卻看不見眼睛自身，或者無法反觀、反思眼睛背後的機制與桶中腦。如此一來，眼睛雖對視域有所顯與有所見，卻不知視域的遮蔽與不見，而大家如果都如此眼盲心盲而不自知，便會造成「儒墨是非」的惡性邏輯。《莊子》不忍人們在「是非迷宮」中「相刃相靡」，耗盡生命精力，因此要人們「莫若以明」，重新以一種「照明」的第三眼，超然靜觀儒（左盲）／墨（右盲）之偏見，以期跳出是非的二元魔咒。

人是一種能使用符號的存有者，然而正如卡西勒所言，使用符號並非去「符應」實在，而更是「決定」了實在。即王弼所謂「名以定形」之「定」。然而這種「定」乃是「相對之定」，是人類在不同的時（歷史）、空（地方）脈絡下的「約定俗成」，所以此「定」不是自然的先驗本質。然而一不小心，就容易掉入

巴特所批判的「自然的先驗真理性」之「價值神話」。<sup>62</sup>人類這種驚人的「說話」能力，當然不同於一般純粹簡單的空氣振動，實有著語言的「魔力」。語言的神聖／禁忌之弔詭並存，早就可以從神話敘事中見出，《淮南子》記載：「昔者倉頡作書，而天雨粟，鬼夜哭。」又如《聖經》巴別塔之神話故事，上帝給予人類不同語言而使其離心離德，而無法同心齊力再造巴別塔以通天。可見，人類發明語言文字是何等不平凡的神聖事件，同時也可能是開啟紛爭的危險事件。而《莊子》絕非完全否定語言而走向純粹無言的冥契之境，其完整的立場在於：在語言結構中活化語言的無窮可能，以使語言走向卮言的無盡變化之遊戲妙用，如此乃可使語言呈現氣化流行而「周行不殆」。<sup>63</sup>但在邁向氣化流行的人文化成之道路上，《莊子》也要我們時時刻刻反思語言可能帶來的遮蔽陰影：標籤化、單行道、權力化、膨脹化、意識型態化與人類中心主義。

對《莊子》而言，在「指義前」，世界本是在其自己的渾沌狀態（道未隱而無真偽之別，所以道無所不在地呈現在萬物之中），此時萬物和人處在「原始語言」的「大音希聲」狀態，此時人無言而處於聆聽共感，萬物以自身生命力唱出自身。如海德格所謂「玫瑰花開了，不問為什麼！」這種萬物齊唱的天籟便是「言未隱、無符號之是非分別」的純真年代。此時「非人類符號」的萬物生命力所凝合的原始梵唱，可謂無所不在地在進行它的歡樂頌！

曾幾何時，這種萬物齊顯之道、齊唱之音，竟都隱沒不見了呢？在《莊子》看來，它可能就發生在人類語言介入時，一不小心的滑轉。此時人的主體自我、心靈意識與世界萬物的關係，都不再是原初流通、無常的原始風貌了，它已被焦點化的觀看、認知、命名的活動所取代。人類很容易就此滿足、膨脹於「小成」、「榮華」的語言符號局面。然而對於《莊子》言，這需有保持高度「戒慎恐懼」的憂患態度，否則人類將在把玩語言火把的過程中，也可能將自己和世界燒成面目全非：

物无非彼，物无非是。自彼則不見，自知則知之。故曰彼出於是，是亦因彼。彼是方生之說也，雖然，方生方死，方死方生；方可方不可，方不可

<sup>62</sup> 關於巴特對流行的價值神話之批判，乃是其《神話學》之解構企圖，參見羅蘭·巴特（Roland Barthes）著，許薔薔、許綺玲譯：《神話學》（臺北：桂冠，2000年）。

<sup>63</sup> 參見賴錫三：〈氣化流行與人文化成——莊子的道體、主體、身體、語言文化之體的解構閱讀〉，收入《道家型的知識分子論：莊子的權力批判與文化更新》，頁417-512。

方可；因是因非，因非因是。是以聖人不由，而照之於天，亦因是也。是亦彼也，彼亦是也。彼亦一是非，此亦一是非。果且有彼是乎哉？果且无彼是乎哉？彼是莫得其偶，謂之道樞。樞始得其環中，以應无窮。是亦一无窮，非亦一无窮也。故曰莫若以明。<sup>64</sup>

道隱、言隱的黑暗，弔詭地，反襯出人類語言符號之光彩。悲哀的是，人類通常沾沾自喜於這樣的語言光彩（說有光就有光），卻未必能反思它的遮蔽。人類語言這種既開顯又遮蔽的現象，就表現在成就意義價值世界的同時，也掉入了是非爭論的二元擺盪命運中。此即《莊子》所分析的「儒墨是非」結構：語言的二元結構製造了人的一偏之見，而一偏之見的固定視角、中心主義，加強了自我看見的合理合法性，進而宣稱擁有真理。因此儒墨之間的戰鬥，通常並未被它們反思為一偏之見的話語權爭鬥，反而被強化為正統／異端的真理之戰。而這個為真理的話語權勢而戰，實不離「肯定即否定」的相反相成之魔鬼邏輯：「方生方死，方死方生；方可方不可，方不可方可；因是因非，因非因是。」這種「方」或「因」的「相反相成」現象，或許可比喻為孩童常遊玩的蹺蹺板，大家都在「你上／我下」的擺盪中，爭得頭昏腦脹。以「朝三暮四」的寓言來看，你我都像被狙公「朝三暮四」、「朝四暮三」的語言遊戲給搞得頭昏眼花的猿猴，自以為機靈無比，實乃被狙公的名言把戲給耍得團團轉<sup>65</sup>。然而要如何跳出這個魔鬼循環、是非迷宮？要如何在蹺蹺板遊戲中保持超然姿態？《莊子》提出的方法是：「莫若以明」、「照之以天」、「得其環中」等等。前者可謂徹底理解語言結構的特性，後兩者則是經過反思、觀照之後，自覺採取一種「在其中又不在其中」的姿態。

從「道樞」、「環中」、「照天」、「以明」等等隱喻，我們便可獲得靈感與創意的啟發：不管是從平面空間的「中心點」（如蹺蹺板的中心），或立體空間的「制高點」（如金字塔的制高點），還是離開陰暗洞穴而趨向光亮照明之處（以明）。它們都可謂在語言二元結構中，不斷找出「第三個位置」、「第三條路途」的「空隙」態度——亦即不要讓「彼是之偶」僵化成不可再轉動的意識型態。這樣才能「以應無窮」，才能「和之以是非而休乎天鈞，是之謂兩行」。可

<sup>64</sup> 〈齊物論〉，《莊子集釋》，頁 66。

<sup>65</sup> 〈齊物論〉：「何謂朝三？狙公賦茅，曰：『朝三而暮四。』眾狙皆怒。曰：『然則朝四而暮三。』眾狙皆悅。名實未虧而喜怒為用，亦因是也。是以聖人和之以是非而休乎天鈞，是之謂兩行。」同前註，頁 70。

見，只有不斷以「第三個位置」來解除「彼是相偶」之困境，才能不掉入「單行道」的危機，從此走向「隱喻大開」之映射網絡。<sup>66</sup>

如何同時看見鴨子與兔子？只有當我們能對鴨子與兔子的觀看位置、成心知見、語言結構的共構關係有所反思，並不斷走向遊觀、虛心、卮言者，才能算是擁有「兩行」能力的人。兩行之人，一方面可以照見自身的死角與偏見（思想皺折），另一方面讓對立雙方互相位移轉化，進而融合出差異新曲。簡言之，《莊子》也要我們在——「是竹籬、是淨瓶、是煙斗」的這一端，與「非竹籬、非淨瓶、非煙斗」的另一端——在這兩端擺盪的對立中跳出來，走向環中的遊觀。《莊子》既同時看見鴨子與兔子這兩種圖形，也明瞭這兩種圖形都是觀者位置所決定出來的是非兩行，於是他乃可以進行圖形交換的遊戲，甚至將一切圖形都還原回渾沌未明的恍惚狀態。而這種逆返渾沌的「中空」能力，也可以說是「看見無」的能力。而對於這種復歸渾沌，老莊就時常將其類比為「復歸嬰兒」。復歸嬰兒並非等於退化為嬰兒，而是指人在「成心化」（意識型態化）的成年觀看定見之後，應該要設法同時存養童真的遊戲性與想像力。

## 七、黃色小鴨、放牛吃草、魚樂濠梁的物我遊戲與原初倫理

藉由惠施技術思維與莊周藝術思維的對照省察，正式切入本文的重點。莊周的無用之大用，在於要創造一幅遊戲景觀，他顯然認為，與其像惠施那樣處心積慮、以主攝客地將世界對象化成一個外部圖象，然後如獵人般用盡機心去獲取資源，不如走入情景交融的物我遊戲之風景裏邊，成為放牛吃草的風景一角，成為天地間美麗風景中之一景。我見青山多嫵媚，料青山見我亦如是。然而這樣一幅「乘大樽而浮遊江湖」、「逍遙乎寢臥樹下」的物我風景，其所嚮往或成就的，並不單是一份悠然閒適的美學意境而已，它也是一種美學與自由共顯的存有遊戲。而這樣的存有遊戲世界，前文曾點出它具有樂園性質，而在結論處，筆者要特別強調其中的原初性、差異性倫理意蘊。這裏的原初性倫理意蘊，首先不是指一套語言符號規制下的任何倫理學系統，並不適合以系統性的倫理學視之。本文

<sup>66</sup> 關於《莊子》走向「隱喻大開」的觀點，請參見賴錫三：〈老莊的肉身之道與隱喻之道——神話·變形·冥契·隱喻〉，收入《當代新道家：多音複調與視域融合》（臺北：臺大出版中心，2011年），頁289-336。

在物我相遊的遊戲脈絡下所嘗試勾勒的老莊倫理關懷與內容，主要也不是就社會角色扮演或身份規範下的關係再現來說，反而是在淡化了倫理規範之後，人人回到與他人、與萬物、甚至與世界共在的原初生存情境。在這一原初相遇相與的原初情境中，人有一種更質樸、更單純的倫理回應能力。此時此刻，成人機心虛損轉化為孩童般的素心，沒有過多善名惡名的標籤，只是單純在其自己，也任差異化的他者保持著絕對他者性，柔軟地而自在地敞開自己，而又與天地萬物共在於物化交換之中。綿綿若存，生機無限。

人在這樣無害又祥和的情境氣氛下，釋放了潛意識的焦慮與驅迫，既不責求自己、也不獵取他人，它暫時成就了一塊柔軟而無爭的樂園之地。這是遊戲所轉化、所帶出的原樸之善、單純之良，而不是任何的機心之善、有為之良。而當成年的爾虞我詐、算計爭奪的心思計慮被鬆綁時，大家就好像突然來到了所謂的「渾沌之地」。據《莊子》〈應帝王〉所示，身在渾沌之地者（中央帝），具有渾沌之德、渾沌之善。<sup>67</sup>這樣的渾沌德善，或可透過《老子》的上德、玄德、常德之善來理解：「善者吾善之，不善者吾亦善之，德善；信者吾信之，不信者吾亦信之，德信。」（49章）、「聖人無常心，以百姓心為心。」（49章）、「常德不離，復歸於嬰兒……常德乃足，復歸於樸。」（28章）。

在〈應帝王〉的渾沌寓言中，不管是南方之儵或北方之忽，當他們來到渾沌這處中央樂園時，原本南北對立、競爭的計較心態，已悄悄被單純天真的渾沌之水給洗滌淨化，然後一同「復歸於樸」地進入「恍兮惚兮」的渾沌之流。渾沌的善並非善／惡二元對立的一端之善，而是超越善名惡名的「上善（若水）」。「水」之隱喻，在《老子》乃帶有柔軟、無爭、潤澤、包容等等原始倫理意涵，它不強加裁判地與他者共在（水善利萬物而不爭），包容而體貼地回應於他者（以百姓心為心）。而這種渾沌式的德善、常德，《老子》也喜用「常德不離，復歸嬰兒」、「專氣致柔，能嬰兒乎」的天真、柔軟來形容。可見渾沌的良善猶如孩童般的天真無邪，他呈現出的倫理消息不是出於動機而來的有為善行，反而是化除過多有為機心，純然只是復歸自身純真質樸的信任，然後帶出一種柔軟而感通的氣氛，並讓氣氛瀰漫在他的周遭。奇妙的是，它卻可能使得進入這一渾沌之流者，一起

<sup>67</sup> 〈應帝王〉：「南海之帝為儵，北海之帝為忽，中央之帝為渾沌。儵與忽時相與遇於渾沌之地，渾沌待之甚善。儵與忽謀報渾沌之德，曰：『人皆有七竅以視聽食息，此獨無有，嘗試鑿之。』日鑿一竅，七日而渾沌死。」《莊子集釋》，頁309。

被柔軟之而甘心如綿，尤如徐志摩詩歌所謂：「在康河的柔波裏，我甘心做一條水草。」而《老子》這種復歸嬰兒般的柔弱主體，富藏對人的主體我過度膨脹與剛強的批判轉化，並由此開啟了包容他者、尊重差異的差異倫理學契機。因為剛強主體極容易站在自我中心的同一性思維去對待他人，有形無形中都圍著主體防衛與擴張的權柄機制而運轉，於是容易形成所謂的他者暴力，亦即他者不斷受到剛強的主體同一性所侵犯與吞噬。對學者來說，《老子》這種復歸柔性主體的呼聲，無疑對文化治療、主體治療，深具當代批判性潛能：

老子這一思路經常被提出與晚期海德格所鼓吹的 *Gelassenheit*（泰然任之）比較。不單如此，老子這一對強力和宰制的批判還從當代意大利的著名後現代哲學家 Gianni Vattimo 處獲得迴響……他跟隨尼采和海德格的思路，呼籲把現代思維往「柔弱」思維（*weak thinking*）的方向蛻變……Gianni Vattimo 認為，尼采和海德格的思想遺產正在於展示出，「（西方）形上學傳統是一個『暴力』思維的傳統。在它偏好進行統一的、顯示主權的和從事一般化的範疇，和崇拜 *arche*（起源）的情況下，（西方）形上學傳統顯現出一種基本的不安全的感覺，並且誇大了自身的重要性，由此它的反應便變成過份自衛。形上學的一切範疇都是暴力範疇：存在和它的屬性、第一因、需要負責任的人，甚至強力意志——若果它被形上學地閱讀成確認或僭取支配世界的權力。這些範疇必須被『弱化』或者去除它們過份的權力。」這一套柔弱範疇的存在論（*ontology of weak categories*），我們不是已經在《道德經》裏找到一些元素了嗎？<sup>68</sup>

「上善若水，水善利萬物而不爭。」（8章）、「專氣致柔，能嬰兒乎。」（10章）、「致虛守靜，萬物並作，吾以觀復。」（16章）、「不自見故明，不自是故彰，不自伐故有功，不自矜故長。」（22章），《老子》這種轉化主體強硬、膨脹、控制的「去甚，去奢，去泰」能夠帶出另一種潛移默化的柔軟主體、水流般感通滋潤，重新帶來人我之間、物我之間的原初性倫理關係之生機。而《莊子》也運用與水相關的隱喻，將其描述為「相忘於江湖」：「泉涸，魚相處於陸，相响以濕，相濡以沫，

<sup>68</sup> 劉國英：〈現象學可以還中國哲學一個公道嗎？——試讀老子〉，《現象學與人文科學：現象學與道家哲學專輯》（臺北：邊城，2005年），頁32-33。

不如相忘於江湖。與其譽堯而非桀也，不如兩忘而化其道。」<sup>69</sup>那種「譽堯非桀」的道德裁判之倫理體制，對於老莊而言，不免猶如游魚被打撈上岸，離開了根源性的原始倫理情境之後，掉入善／惡二元的名言規範之羅網爭搶中，才不得不給出「相濡以沫」的救濟方案。對老莊而言，倫理關係的第一性格不在於主體動機與客觀規範，反而是在機心未起、定則未僵之前，那個共在於回應處境、共在於道之遊戲的相遊狀態之中。此時，人暫忘了理性的算計，暫忘性別、暫忘國籍、暫忘種族，暫忘了任何社會角色的身份符碼。大家猶如純真的孩童赤子，共在相感，柔軟相應。或許這就是霍夫曼透過黃色小鴨所渴望營造的桃花源——「沒有國界之分，沒有種族歧視，沒有政治內涵……橡皮鴨旨在將寫意治癒精神放大、放大、再放大，宣揚簡單的快樂，傳遞無國界、無歧視的友愛訊息。希望大家看到橡皮鴨在海岸上可愛悠游的身影，放慢腳步放鬆心情的瞬間，忘卻所有不愉快的事情，在忙碌的每一天都展露笑容，發放正能量。」換言之，黃色小鴨猶如帶來了渾沌之善，而黃色小鴨所在的維多利亞港或高雄光榮港，頓時也成了中央之地、渾沌之流，而大伙相遇（包括大人與小孩、好人與壞人）又相忘（暫時脫去了好與壞、富與貧等符碼），在這個美好的港邊風景裏，一起渡過相遊又相忘的倫理共在時光。

渾沌世界沒有太多成年人（儻與忽）那種分別、計算的機伶面目，黃色小鴨那孩童般天使的眼與心，沒來得及分辨太多身份符碼，它一視同仁地以單純待之、柔軟應之，它幾乎讓每個成人都被軟化，而找回他們曾經失落的赤子心。換言之，渾沌之地是赤子之心的聚集之所，或者說只有赤子之心才能來到渾沌之地，而不會入寶山空手回。這讓我們想起〈天地〉篇的故事：「黃帝遊乎赤水之北，登乎崑崙之丘而南望，還歸，遺其玄珠。使知索之而不得，使離朱索之而不得，使喫詬索之而不得也。乃使象罔，象罔得之。黃帝曰：『異哉！象罔乃可以得之乎』」<sup>70</sup>奇哉！原來《莊子》遺留下來的寶物玄珠，只有象罔這種有張渾沌的臉、孩子的心的人，才能獲得。而這一渾沌樂園之所以可樂、可居、可遊，乃因為它是一個無害之地。於此，人們之間自然體現出共在的親密倫理，它不必特別訴說與表現，但從人人臉上的自然笑容，相互回應的柔和眼神，就可看到其間所體現的原初倫

<sup>69</sup> 〈大宗師〉，《莊子集釋》，頁 242。

<sup>70</sup> 〈天地〉，《莊子集釋》，頁 414。

理情懷或倫理的第一意涵。<sup>71</sup>

我們都曾有過被孩子融化的美好經驗，那默然無言、無力的柔性力量，邀請甚至要求成人的善待回應，他們溶化了成人們的鐵石心腸、麻木不仁，甚至救贖了成年歷盡滄傷後的失信與無能。<sup>72</sup>孩子的純真柔弱讓我們再度相信生命可愛而邀請人們付出與關愛，使著人間還有單純的慈柔與信任。由此看來，莊周和霍夫曼都仍然保有天真浪漫的赤子心、孩子氣，<sup>73</sup>而他們也都相信在「無用之大用」的葫蘆外、大樹下，以及黃色小鴨的港邊風景裏，天地萬物、人我之間的倫理關係，都將暫時獲得修補，暫復如初。看來，在這一由成年人主控的權力羅網裏，人們確實很需要暫時性地來個復樸歸真。不管是港邊的黃色小鴨，還是木柵園裏的熊貓大小圓仔，它們都提供了失樂成年的暫時性樂園，它們用柔弱與無用來暫時性地救贖了成年的剛強與算計。看來，遊戲不只是遊戲，遊戲既是充滿力與美的存有開顯，也將人我與物我一同帶回難分難離的原初倫理關係中。

但要提醒的是，本文雖看似歌頌童真的遊戲意義，卻絕非主張老莊要退回幼稚的童真，反而要強調的是：返老還童的辯證式童真。亦即成年人的返樸歸真，是一條得長途跋涉的難路，它雖不離平常，但絕非易事。這是一種「統合成年與童真」兩種能力於一身的弔詭能力，<sup>74</sup>而非弱稚或反智的童真，否則它將無法抵擋成年的虛偽矯詐與老謀深算，甚至一不小心，童真成為了愚民工具和霸凌對象。同樣的道理，霍夫曼這一類大型公共藝術設置，其放大遊戲物除了有公共展示的嘉年華會之用意，背後經常也涉及藝術市場之巨大利潤，此即文化消費之商業邏輯。本文雖暫不從這一角度批判藝術與商業的辯證弔詭，並不代表霍夫曼可以輕易跳過這種質疑。而本文的部分用意也在透過《莊子》的童真遊戲與倫理召喚，來提醒當代大型公共藝術家應該堅守關懷的初心，而不是濫用一般人的簡易天真。

<sup>71</sup> 關於老莊的渾沌概念所隱含的原初倫理內涵，請參見賴錫三：《〈老子〉的渾沌思維與倫理關懷》，頁 1-42。

<sup>72</sup> 全球各地近二十年來，一再流行以孩童的純真來救贖成年的倫理失落，便是一個象徵。例如日本動畫大師宮崎駿一系列的動畫電影，皆具有以童真救贖成人的倫理情懷。

<sup>73</sup> 道家的童真意象或概念，並不僅限於柔弱之嬰兒，其它如：渾沌、象罔、真人的天真渾樸、色若孺子的女偶、逍遙寢臥於樹下靈光的莊子，等等皆含藏童真或遊戲色彩。

<sup>74</sup> 這種天真與老成共在的弔詭運動，可以參考賴錫三：《〈莊子〉「天人不相勝」的自然觀》，《清華學報》46 卷 3 期（2016 年 9 月），頁 405-456。筆者嘗試將道家式的倫理描述為：處在原初倫理與規範倫理、自然（天）與人文（人）之間的弔詭兩行。

## 徵引書目

- 巴舍拉 (Gaston Bachelard) 著，劉自強譯：《夢想的詩學》，北京：生活·讀書·新知三聯書店，1997年。
- 巴赫金 (Mikhail Bakhtin) 著，李兆林、夏忠憲譯：《拉伯雷研究》，石家莊：河北教育出版社，1998年。
- 王鍾陵：〈《莊子》中的大木形象與意象思維〉，《中國文哲研究集刊》13期，1998年9月，頁269-292。
- 卡西勒 (Ernst Cassirer) 著，甘陽譯：《人論》，臺北：桂冠圖書，1994年。
- 本雅明 (Walter Benjamin) 著，許綺玲譯：《迎向靈光消逝的年代》，臺北：臺灣攝影工作室，1998年。
- 皮柏 (Pieper Josef) 著，劉森堯譯：《閒暇：文化的基礎》，臺北：立緒文化，2003年。
- 米德 (George H. Mead) 著，趙月瑟譯：《心靈、自我與社會》，上海：上海譯文出版社，1997年。
- 艾蘭 (Sarah Allan) 著，張海晏譯：《水之道與德之端：中國早期哲學思想的本喻》，上海：上海人民出版社，2002年。
- 伯梅 (Gernot Böhme) 著，谷心鵬、翟江月、何乏筆譯：〈氣氛作為新美學的基本概念〉，《當代》第188期，2003年4月，頁10-33。
- 汪民安編譯：《色情、耗費與普遍經濟：喬治·巴塔耶文選》，長春：吉林人民出版社，2003年。
- 阮慶岳：《弱建築：從《道德經》看台灣當代建築》，臺北：田園城市，2006年。
- 芬克 (Eugen Fink) 著，簡水源譯：《人的本質——死亡、愛情、工作、統治、遊戲》，臺北：師大書苑有限公司，2016年。
- 阿多諾 (Theodor W. Adorno)、霍克海默 (Max Horkheimer)，林宏濤譯：《啟蒙的辯證：哲學的片簡》，台北：商周出版社，2009年。
- 胡伊青加 (Johan Huizinga) 著，成窮譯：《人：遊戲者》，貴州：貴州人民出版社，2007年。
- 徐復觀：《中國藝術精神》，臺北：臺灣學生書局，1988年。
- 海德格 (Martin Heidegger) 著，王慶節、陳嘉映譯：《存在與時間》，臺北：桂冠圖書，2002年。

\_\_\_\_\_，倪梁康譯：〈在俄羅斯戰俘營中一個較年輕者與一個較年長者之間的晚間對話〉，《中國現象學與哲學評論》第5輯「現象學與中國文化」，上海：上海譯文出版社，2003年，頁170-205。

\_\_\_\_\_，孫周興譯：〈藝術與空間〉，《海德格爾選集》，上海：上海三聯書店，1996年，頁481-488。

\_\_\_\_\_：〈世界圖象的時代〉，《海德格爾選集》，頁885-923。

\_\_\_\_\_：〈泰然任之〉，《海德格爾選集》，頁1230-1241。

高達美（Hans-Georg Gadamer）著，洪漢鼎譯：《真理與方法》，臺北：時報文化，1993年。

梅依（Reinhard May）著，張志強譯：《海德格爾與東亞思想》，北京：中國社會科學出版社，2003年。

畢來德（Jean François Billeter）著，宋剛譯：《莊子四講》，臺北：聯經，2011年。

郭慶藩輯：《莊子集釋》，臺北：華正書局，1985年。

舒國治：《流浪集》，臺北：大塊文化，2006年。

舒國治：《理想的下午》，臺北：遠流出版，2008年。

愛蓮心（Robert Allinson）著，周熾成譯：《嚮往心靈轉化的莊子（內篇分析）》，南京：江蘇人民出版社，2004年。

慈怡法師主編：《佛光大辭典》，臺北：佛光文化，1988年。

楊儒賓：〈遊之主體〉，《儒門內的莊子》，臺北：聯經，2016年，頁173-224。

葉維廉：《解讀現代·後現代：生活空間與文化空間的思索》，臺北：三民書局，1999年。

\_\_\_\_\_：《與當代藝術家的對話——中國現代畫的生成》，臺北：東大圖書，1987年。

雷可夫（George Lakoff）、詹森（Mark Johnson）著，周世箴譯注：《我們賴以生存的譬喻》，臺北：聯經，2006年。

劉國英：〈現象學可以還中國哲學一個公道嗎？——試讀老子〉，《現象學與人文科學：現象學與道家哲學專輯》，臺北：邊城，2005年，頁9-35。

蔡岳璋：〈試論莊子文學空間——來自「嘗試言之」的考慮〉，《清華學報》43卷3期，2012年6月，頁431-460。

鄭毓瑜：《引譬連類：文學研究的關鍵詞》，臺北：聯經，2012年。

- 賴錫三：〈《老子》的渾沌思維與倫理關懷〉，《臺大中文學報》第 49 期，2015 年 06 月，頁 1-42。
- \_\_\_\_\_：〈《莊子》「天人不相勝」的自然觀〉，《清華學報》46 卷 3 期（2016 年 9 月），頁 405-456。
- \_\_\_\_\_：〈《莊子》的文學力量與文本空間——與巴特「文之悅／醉」的互文閱讀嘗試〉，收入《道家型的知識分子論：莊子的權力批判與文化更新》，臺北：臺大出版中心，2013 年，頁 355-416。
- \_\_\_\_\_：〈《莊子》的自然美學、氣化體驗、原初倫理：與本雅明、伯梅的跨文化對話〉，《文與哲》26 期，2015 年 6 月，頁 85-145。
- \_\_\_\_\_：〈《莊子》的養生哲學、倫理政治與主體轉化〉，《中國文哲研究集刊》第 47 期，2015 年 9 月，頁 49-90。
- \_\_\_\_\_：〈老莊的肉身之道與隱喻之道——神話·變形·冥契·隱喻〉，收入《當代新道家：多音複調與視域融合》，臺北：臺大出版中心，2011 年，頁 289-336。
- \_\_\_\_\_：〈氣化流行與人文化成——莊子的道體、主體、身體、語言文化之體的解構閱讀〉，收入《道家型的知識分子論：莊子的權力批判與文化更新》，頁 417-512。
- \_\_\_\_\_：〈論先秦道家的自然觀：重建一門具體、活力、差異的物化美學〉，《文與哲》16 期，2010 年 6 月，頁 1-44。
- \_\_\_\_\_：〈羅蘭巴特與莊子的旦暮相遇——語言、權力、遊戲、歡怡〉，《臺大中文學報》37 期，2012 年 6 月，頁 1-50。
- 鍾振宇：〈莊子與當代批判——工作、技術、壓力、遊戲〉，《臺灣東亞文明研究學刊》10 卷 1 期，2013 年 6 月，頁 143-182。
- \_\_\_\_\_：《道家與海德格》，台北：文津出版社，2010 年，頁 115-164。
- 顏崑陽：〈從應感、喻志、緣情、玄思、遊觀到興會——論中國古典詩歌所開顯「人與自然關係」的歷程及其模態〉，收入蔡瑜編：《迴向自然的詩學》，臺北：臺大出版中心，2012 年，頁 1-71。
- 羅蘭·巴特（Roland Barthes）著，許薔薔、許綺玲譯：《神話學》，臺北：桂冠，2000 年。
- \_\_\_\_\_，李幼蒸譯：《寫作的零度》，臺北：桂冠，1991 年。
- \_\_\_\_\_，懷寧譯：《顯義與晦義》，天津：百花文藝出版社，2005 年。

# When Chuan-tzu Encounters The Human Scenes of Rubber Duck: Game, Childishness and Call of Ethics

Lai, Hsi-san\*

[Abstract]

This paper will attempt to analyze contemporary public art exhibitions (such as the “Rubber Duck” exhibition), doing so from an analytical perspective derived from the problematic of the “game” (*Youxi*) as it appears in the *Chuan-tzu*. Such exhibitions often make use of visual art as well as a children’s psychology to create games whose sense of the visual as well as sense of the subjective are in perpetual transformation. In conducting such an analysis, this paper will elucidate the nature of Chuang-tzu’s theory of being, and in particular the way the “wandering subject” of the Chuangtzu transcends such categorical differentiations as small/large, useful/useless, and objective/subjective. Images of children marked by an unvarnished sense of innocence are often used as metaphors for such a subject. This paper will reveal how such a subject implies an ethical call grounded in the notions of “being friends with others” and “mutual sense of purity among things.” In other words, within the transformation from a power-laden adult subject to the childlike wandering subject, a primitive ethics between humans and the world is steadily disclosed.

**Keywords:** Chuan-tzu , Rubber Duck, game, childishness, ethics

---

\*Distinguished Professor, Department of Chinese Literature, National Sun Yat-Sen University.