

คุณค่าของความเบื่อ THE VALUE OF BOREDOM

คงกฤษ ไตรยวงศ์* | KONGKRIT TRAIYAWONG

ABSTRACT

Boredom is a modern incurable symptom from which people can only temporarily escape. It is the state when we cannot identify ourselves with others and cannot define our own actions. Through the lens of cultural analyses, pre-modern experiences such as repetition can cause relaxing boredom because people normally identify themselves and communities through narratives, story-telling, and children's recreation. However, due to the arrival of modernity together with city expansion, boredom caused by repetitive experiences does not really lead to any relaxation. In contrast, it makes people feel unbearably bored. The aim of this article is to reveal that boredom has a creative value. The way we deal with boredom is a return to narratives in order to weave our identities which intersect with the narratives of others. This provides the meaning to time which reboots the meaning of the existential project. In other words, the future dominates the present actions rather than waiting aimlessly and letting time go by. In this way, boredom as a negative mood has transformed itself into the condition of hope for a better life.

Keywords : boredom, value, modernity, meaning of life, narrative

* อาจารย์ประจำภาควิชาปรัชญา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

บทคัดย่อ

ความเชื่อเป็นอาการสมัยใหม่ที่ไม้อาจเยียวยาให้หายขาดได้ทำได้เพียงหลบหนีได้ชั่วคราว ความเชื่อคือการที่เราไม่อาจจะยึดโยงตัวเองกับคนอื่น ไม่สามารถให้ความหมายต่อการกระทำ หากพิจารณาในแง่การวิเคราะห์วัฒนธรรม ประสบการณ์ก่อนสมัยใหม่อย่างการทำซ้ำทำให้เกิดความเชื่อที่ผ่อนคลาย เนื่องจากคนยึดโยงตัวเองกับชุมชนผ่านเรื่องเล่า การเล่านิทาน การละเล่นของเด็ก แต่เมื่อความเป็นสมัยใหม่มาถึงความเป็นเมืองขยายขึ้น ความเชื่อที่เกิดจากการทำซ้ำ ๆ กลับไม่ก่อให้เกิดความรู้สึกผ่อนคลาย หากแต่ทำให้รู้สึกเบื่อจนทนไม่ไหว บทความชิ้นนี้มุ่งเสนอว่าความเชื่อมีคุณค่าเชิงสร้างสรรค์ การจัดการกับความเชื่อก็คือการกลับไปหาเรื่องเล่าที่จะถักทออัตลักษณ์ขึ้นมา ซึ่งโดยนัยแล้วมีเรื่องราวคนอื่นทาบทอร่วมอยู่ด้วย เพื่อจะจัดการกับเวลาให้มีความหมายอันจะทำให้การฉายภาพโครงการของชีวิต (existential project) กลับมามีความหมาย นั่นคือ เวลาอนาคตเข้ามากำกับปัจจุบัน แทนที่จะปล่อยให้เวลาปัจจุบันเนืองไหลไปเรื่อยด้วยการร่อย่างไรเป้าหมาย ในแง่นี้ ความเชื่อเป็นความรู้สึกที่เป็นเงื่อนไขให้เกิดความหวังว่าชีวิตจะดีขึ้นนั่นเอง

คำสำคัญ : ความเชื่อ, คุณค่า, ภาวะสมัยใหม่, ความหมายชีวิต, เรื่องเล่า

*“ผมเห็นว่าความเชื่อเป็นปัจจัยหนึ่งในพฤติกรรมมนุษย์
ที่ไม่ค่อยได้รับความสนใจเท่าที่ควร*

*ผมเชื่อว่ามันเป็นหนึ่งในพลังอำนาจที่เป็นแรงผลักดันตลอดยุคสมัยทางประวัติศาสตร์
และยังจะเป็นจริงในทุกวันนี้ยิ่งกว่าที่ผ่านมา”*

เบอร์ทราร์ด รัสเซล

บทนำ

ในปัจจุบันเราจะพบว่าผู้คนเชื่อมากขึ้น ดังจะเห็นได้จากกิจกรรมต่าง ๆ ที่ทำไปเพื่อบำบัดความเชื่อ ไม่ว่าจะเป็นการสังสรรค์กับเพื่อนเพื่อหลีกเลี่ยงความเชื่อจากการทำงานในชีวิตประจำวัน การเดินทางท่องเที่ยวที่ผละจากไปจากสถานที่ที่อยู่จนซ้ำจำเจและ

น่าเบื่อหน่าย การเล่นเกมออนไลน์เพื่อหาประสบการณ์ใหม่ ๆ ความตื่นเต้นใหม่ ๆ ที่ไม่อาจหาได้จากปฏิสัมพันธ์กับผู้คนแบบพบหน้าค่าตาในชีวิตประจำวัน บ่อยครั้งกิจกรรมที่นำไปเพื่อหลบเลี่ยงความเบื่อที่ล้นเกินก็นำไปสู่ปัญหาต่าง ๆ อาทิ การดื่มเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์มากและบ่อยจนกลายเป็นคนติดเหล้า การเสพสิ่งเสพติด การเปลี่ยนคุณนอนจนกลายเป็นปัญหาครอบครัว รวมทั้งการฆ่าตัวตาย หากพิจารณาในแง่นี้ ความเบื่อก็จะเป็นสิ่งไม่พึงประสงค์ที่เราต้องขจัดปัดปายออกไป กล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือความเบื่อไม่มีคุณค่าใด ๆ ในเชิงบวกหรือเชิงสร้างสรรค์

อย่างไรก็ตาม หากเราดูจากตัวอย่างของการสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ หรือประดิษฐ์กรรมใหม่ ๆ เราจะพบว่าความเบื่อมีส่วนสำคัญในการเป็นแรงผลักดันให้เกิดการสร้างสรรค์ขึ้น ทั้งนี้เนื่องจากมนุษย์พยายามหาคุณค่าและความหมายให้กับชีวิตและสังคม การพยายามผลไปจากสิ่งเก่าที่ซ้ำซากจำเจเพื่อไปสู่สิ่งใหม่จึงเกิดขึ้นตามมา ยิ่งไปกว่านั้น คนเรามักจะหาความหมายของประสบการณ์ชีวิตผ่านการบอกเล่าเรื่องราวชีวิต ซึ่งเป็นสิ่งที่บ่งชี้ว่าเราให้คุณค่าความหมายต่อสิ่งใด ในแง่นี้ เราพิจารณาเรื่องราวชีวิตของตนในอดีต ขณะเดียวกันก็ฉายภาพโครงการของชีวิตในอนาคต เพื่อที่จะกำหนดจุดสิ้นสุดของเป้าหมายของการกระทำของเราที่มุ่งไปสู่ผลบางอย่าง หากมนุษย์ไม่สามารถให้คุณค่าและความหมายกับชีวิตตนเองได้ เราก็อาจจะกล่าวได้ว่านั่นเป็นผลของโรคร้ายที่ชื่อว่าความเบื่อได้กัดกินพวกเขา กระนั้นการปฏิสัมพันธ์กับคนอื่นจะทำให้เราได้รับแรงบันดาลใจผ่านเรื่องราวของคนอื่นก็อาจจะเป็นมีอณูตราออกมาจากห้วงแห่งความเบื่อเพื่อนำไปสู่การเริ่มต้นการกระทำใหม่ที่มุ่งไปสู่ผลลัพธ์ที่สร้างสรรค์ เราจะเห็นได้ว่าความเบื่อไม่ได้มีด้านลบที่นำไปสู่ความเสื่อมถอยแต่เพียงอย่างเดียว

ความเบื่อคืออะไร

ความเบื่อลึก ๆ เป็นพื้นฐานของสภาวะการดำรงอยู่ของมนุษย์ ความเบื่อเกิดขึ้นช่วงใดในประวัติศาสตร์ยังไม่ชัดเจน แต่เป็นอาการของสมัยใหม่ในอดีตมีเฉพาะคนบางกลุ่มเท่านั้นที่เบื่อจนขั้นสูง เสมียน ต่อมาในสมัยใหม่ ความเบื่อส่งกระทบในวงกว้าง ความเบื่อเป็นสิ่งที่สังเกตเห็นได้ยาก บางครั้งเราเบื่อโดยไม่รู้ตัว อาจจะพอเทียบได้

กับที่ซิกมุนด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) แยกแยะระหว่าง ความเศร้า (grieve) ซึ่งรู้ว่าเราสูญเสียสิ่งใดไป กับความโศกซึ้ง (melancholy) ที่เราไม่รู้ว่าเราสูญเสียอะไรไปจึงเกิดความรู้สึกนี้ประสบการณ์เกี่ยวกับความเบื่อที่น่าจะเป็นตัวอย่างได้ดีได้แก่ประสบการณ์ที่ จอร์จ แบร์นานอส (Georges Bernanos) พรรณนาเอาไว้ในหนังสือ *The Diary of a Country Priest* ของเขา

“ดั่งนั้น ข้าพเจ้าจึงพูดกับตัวเองว่าผู้คนถูกความเบื่อดูดกลืน โดยธรรมชาติแล้ว เราต้องนึกคิดอยู่ชั่วขณะว่าเกิดภาวะแบบนี้ขึ้น – เราไม่สามารถเห็นมันได้ในทันทีทันใด มันเป็นเหมือนฝุ่นละออง เราไปไหนมาไหนโดยไม่ทันสังเกตเห็นมันด้วยซ้ำ เราสูดหายใจเอามันเข้าไป เรากินมัน เราดื่มมัน มีหน้าจิ้มมันยังเล็ดรอดไรรพินเราไปเสียด้วย แต่หากเราหยุดชั่วขณะ มันก็จะกลายเป็นสิ่งที่ปกคลุมใบหน้าและมือ เราต้องพยายามคอยสะบัดปัดป้ายให้เจ้าเก้าอี้พวกนี้ออกไปเสมอ ๆ นั่นคือเหตุผลว่าทำไมคนเราถึงได้เหนื่อยยากนัก”

(Georges Bernanos. cited in Lars Svendsen, 2008: 14)

ในช่วงก่อนสมัยใหม่ (pre-modern) ศาสนาคริสต์ถือว่าความเบื่อ ซึ่งมีรากจากภาษาละตินว่า *acedia* นั้นถือเป็นบาป เพราะว่าการเบื่อศาสนกิจหมายความว่าพระเจ้าขาดคุณลักษณะบางสิ่ง จึงทำให้เราขาดศรัทธาจนกลายเป็นความเบื่อในช่วงก่อนยุคโรมันติก คนที่เบื่อคือพระภิกษุชั้นสูง ความเบื่อบ้างก็ขึ้น เพราะปัญหาสังคมและวัฒนธรรมที่เป็นแหล่งที่มาของความหมายชีวิต นอกจากนี้ความเบื่อเชื่อมโยงกับลักษณะที่เวลาผ่านไป อาทิ เวลาให้ความหมายชีวิตเวลาผ่านไปอย่างว่างเปล่าคำว่า *boredom* ไม่ปรากฏใช้ในภาษาอังกฤษก่อนทศวรรษ 1760 ซึ่งหลังจากนั้นคำนี้ก็เป็นที่นิยมใช้อย่างกว้างขวางคำว่า *Langeweile* ในภาษาเยอรมัน ก็มักใช้บ่อยหลังจาก 1760 สองสามทศวรรษ แต่เดิมคำนี้ในภาษาเยอรมันหมายถึงช่วงเวลาที่ยาวนาน แต่ไม่ได้หมายถึงประสบการณ์ที่คนเรามีต่อเวลา (Svendsen, 2008:24)

จริงอยู่ที่ความเบื่อเกิดขึ้นในช่วงสมัยใหม่ แตกต่างจาก *acedia* ที่เป็นบาปเนื่องจากความเบื่อในสมัยใหม่เกิดจากการขาดจินตนาการในการแสวงหาสิ่งที่น่าสนใจ

อย่างไรก็ตาม โซเรน เคียร์เคอการ์ด (Søren Kierkegaard) กลับเห็นว่าความเบื่อเป็นรากเหง้าของความชั่วร้ายทั้งหลายนั้นหมายความว่าความเบื่อแบบคริสเตียนกับความเบื่อในช่วงสมัยใหม่มีความเกี่ยวเนื่องกันอยู่ วิลเลียม แม็คโดนัลด์ (William McDonald, 2009) ชี้ให้เห็นว่า สำหรับเคียร์เคอการ์ดแล้ว ความเบื่อเกิดจากความเพิกเฉยต่อสิ่งอื่น อันหมายถึงคนอื่นและพระเจ้า อีกทั้งประสบการณ์เกี่ยวกับเวลาของสมัยใหม่ก็เปลี่ยนไป อันเนื่องจากการขยายตัวของเมืองและการประดิษฐ์สร้างเวลาขึ้น ส่งผลให้ปัจเจกบุคคลให้ความหมายกับบางช่วงเวลาว่าว่างเปล่าและไร้ความหมาย อันเป็นต้นตอของความเบื่อ ความเบื่อที่เป็นที่มาของความชั่วร้ายมักจะเล่นงานคนชั้นที่มีเวลาว่าง คนชั้นสูงมักจะเบื่อตัวเอง ในขณะที่คนทั่วไปมักจะเบื่อคนอื่น

เคียร์เคอการ์ดเห็นว่าความเบื่อเป็นอารมณ์ (mood) ที่สัมพันธ์กับอารมณ์อื่น ๆ อาทิ ความเศร้า ความกังวล ความสิ้นหวัง ความเสียดเสีย อารมณ์เป็นสิ่งที่ไม่มีวัตถุประสงค์หรืออารมณ์อย่างแน่ชัด เช่น เรามักจะไม่รู้ว่าเราเบื่ออะไร หรือกังวลถึง ๆ เรื่องอะไร แต่อารมณ์ต่าง ๆ เหล่านี้เป็นสภาวะจิตที่เป็นเงื่อนไขของการดำรงอยู่ของมนุษย์ นั่นคือความเป็นตัวตนที่ไร้จุดหมาย อันก่อให้เกิดภาวะไร้สุข เนื่องจากอารมณ์เปลี่ยนไปตามสิ่งแวดล้อมและโอกาส จึงส่งผลกระทบต่อให้มนุษย์สูญเสียความสามารถในการกำหนดตัวเอง (self-determination) อันหมายถึงอิสระในการเลือกกระทำตามเหตุผลของตนเอง สำหรับเคียร์เคอการ์ดแล้ว ทางออกจากความเบื่อก็คือการเลือกที่จะมุ่งไปสู่ตัวตนทางศาสนา แต่ทางไปสู่การเยียวยาความเบื่อจะต้องอาศัยอารมณ์ด้านบวกอื่น ๆ ประกอบ อาทิ ความอดทน ความหวัง ศรัทธา ความรัก และความเบิกบาน

นอกจากความเบื่อจะส่งผลกระทบต่อปัจเจกบุคคลแล้ว ความเบื่อยังมีมิติของสังคมด้วย สังคมที่หลงตัวเองและไขว่ขวามักจะมีแต่การนิทาและการงานอยู่ก็บักิจจรุระรวมทั้งการเน้นลักษณะของโลกีย์วิสัย (secularity) ทำให้ความรักความศรัทธา (passion) และความจริงจังขาดหายไปจากสังคม พันธกิจที่จะบรรลุตัวตนทางศาสนา ก็จะยากยิ่งขึ้น ยิ่งกว่านี้ สภาวะสมัยใหม่ก่อให้เกิดความเห็นและอุปนิสัยทางสังคม ทศนคติ คุณค่าและศรัทธาที่ถูกกำหนดไว้แล้ว การจะเกิดความตื่นรู้จึงต้องอาศัยความทุกข์จากอารมณ์ด้านลบเข้ามาผลักดัน ผู้เขียนเห็นว่านัยยะของข้อเสนอนี้ก็คือ ความเบื่อที่เป็น

อารมณ์ด้านลบที่ก่อให้เกิดทุกข์นี้เองที่จะนำไปสู่การสร้างความหมายใหม่ให้กับชีวิต อย่างไรก็ตาม การสร้างตัวตนอาจจะมีใช้ตัวตนทางศาสนาอย่างเดียว เราอาจจะเชื่อมโยงกับคนอื่นที่แตกต่างจากเราผ่านเรื่องราวชีวิตในการฉายโครงการของการดำรงอยู่ (existential project) ใหม่ก็ได้ ประเด็นนี้จะนำไปสู่เรื่องแรงบันดาลใจกับความหวัง ผู้เขียนจะกลับมาพิจารณาประเด็นนี้อีกครั้งในตอนท้ายบทความ

หากเราจะลองจำแนกประเภทความเบื่อ ก็น่าจะช่วยให้เข้าใจลักษณะของความเบื่อได้ไม่มากนักน้อย มาร์ติน โดห์เลมันน์ (Martin Doehlemann) แบ่งความเบื่อเป็น 4 ประเภท ได้แก่ *ประเภทแรก* คือ ความเบื่อที่เกิดจากสถานการณ์ (situative boredom) อาทิ การรอคอยใครสักคน การนั่งรถไฟไทย *ประเภทที่สอง* คือ ความเบื่อเพราะล้นเกิน (boredom of satiety) อาทิ การที่เราได้อะไรมากมายแบบเดียวกันมากเกินไป *ประเภทที่สาม* ความเบื่อที่เกิดจากการดำรงอยู่ (existential boredom) วิญญาณขาดเนื้อหารสชาติ โลกจืดชืด *ประเภทที่สี่* คือ ความเบื่อเชิงสร้างสรรค์ (creative boredom) ความเบื่อที่นำไปสู่การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ การแสวงหาสิ่งใหม่ ๆ โดยหวังว่ามันจะเติมเต็มความหมายให้ชีวิต (Lars Svendsen, 2008: 41-42)

ลาร์ส สเวนส์เซน (Lars Svendsen, 2008) วิเคราะห์ว่าความเบื่อเชื่อมโยงกับความปรารถนาที่จะได้รับแรงกระตุ้นจากสิ่งที่น่าสนใจ ไม่ว่าจะเป็นการแสวงหาความเป็นต้นแบบ (originality) หรือ นวัตกรรม (innovation) การพิจารณาว่าอะไรน่าเบื่อหรือน่าสนใจเป็นการมองที่มีมิติเชิงสุนทรีย์ แต่เป็นการมองในระดับพื้นผิวเท่านั้น เทคโนโลยีสมัยใหม่ทำให้มนุษย์กลายเป็นผู้บริโภค ไม่ใช่ผู้สร้าง มนุษย์จึงสูญเสียความหมายซึ่งเชื่อมโยงกับเป้าหมายของชีวิต มนุษย์เป็นสิ่งมีชีวิตที่สร้างโลกของตัวเองขึ้นมา เมื่อขาดความหมายจึงเกิดความเบื่อขึ้นความเบื่อไม่ใช่เรื่อง “งาน” หรือ “เวลาว่าง” แต่เป็นเรื่องความหมายของชีวิตทั้งนี้เพราะเราสามารถเบื่อได้ไม่ว่าจะในเวลาใด ความเบื่อจึงน่าจะสัมพันธ์กับการให้ความหมายกับเวลาที่แยกไม่ออกจากการให้ความหมายกับชีวิต

ในประเด็นที่ว่าความเบื่อเกิดจากการที่เราไม่อาจจะหาความหมายให้กับชีวิตของตนเองได้นั้น อันที่จริงแล้วคนเราแสวงหาความหมายชีวิตผ่านเรื่องเล่าประเภทต่าง ๆ โดยใช้จินตนาการเรียนรู้คุณค่าของการกระทำผ่านเรื่องราวเหล่านั้น แล้วนำมายึดถือเป็น

คุณค่าของตนเองที่จะให้ความหมายต่อการกระทำของตนเอง ตลอดจนการเรียนรู้ที่จะเล่าเรื่องราวชีวิตตนเอง การมองย้อนทบทวนอดีตที่ผ่านมา และการฉายภาพของอนาคตที่เป็นเป้าหมายชีวิตของตนเอง (existential project) รวมทั้งการมีปฏิสัมพันธ์กับคนอื่น เนื่องจากเรื่องราวชีวิตของเราเชื่อมสัมพันธ์กับคนอื่น ทำให้เราสามารถให้ความหมายกับการกระทำของตนได้ว่ามุ่งไปสู่อะไร การกระทำนั้นจะเริ่มต้นและสิ้นสุดเมื่อใด (Paul Ricoeur, 1992: 140-168)

ตัวอย่างของคนที่ไม่อาจจะให้ความหมายและสร้างความหมายให้กับชีวิตได้ปรากฏในนวนิยายเรื่อง *American Psycho* ซึ่งมีลักษณะเรื่องราวแบนราบ เป็นตอน ๆ ไม่ค่อยมีพัฒนาการของเรื่องราว โลกของตัวละครคือแพ็ททริก เบทแมน (Patrick Bateman) นั้นเป็นโลกที่ไม่มีอะไรแตกต่างกันตัวละครขาดอัตลักษณ์ ทำให้คนอื่นจำเขาสลับกับคนอื่น เขาจึงพยายามสร้างความหมายให้ตัวเองด้วยการจำแนกความต่างของรายละเอียดเล็ก ๆ น้อย ๆ แบนด์ที่ออกแบบโดยดีไซเนอร์คนละคน ยี่ห้อน้ำดื่ม เราก็จะเห็นได้ว่าตัวละครอย่างเบทแมนไม่อาจจะเล่าเรื่องราวชีวิตตัวเองต่อเนื่องเป็นเอกภาพได้ ซึ่งหมายความว่าตัวละครอย่างเบทแมนเป็นตัวละครที่ขาดอัตลักษณ์ ทำให้คนอื่นจำไม่ได้ว่าเขาเป็นใคร และตัวเขาเองก็ให้ความหมายกับชีวิตโดยภาพรวมของตนเองไม่ได้ ทำให้เขาต้องใส่ใจจำแนกความแตกต่างในรายละเอียดย่อยของสิ่งต่าง ๆ ได้ (Lars Svendsen, 2008: 71-77)

คุณค่าของความเบื่อ

หากหันไปพิจารณาการพิจารณาความเบื่อในกรอบของกราวีเคราะหวิวัฒนาการ เราจะเห็นมิติทางสังคมที่เชื่อมโยงกับความเบื่อ ว็ลเทอร์ เบนยามิน (Walter Benjamin) เห็นว่าความเบื่อเป็นประสบการณ์ของสมัยใหม่ เบนยามินไม่ได้เน้นที่ความเบื่ออันเกิดจากโรงงานอุตสาหกรรมที่มีลักษณะการทำงานเป็นกลไกซ้ำ ๆ หากแต่นับความเบื่อที่เกิดขึ้นบนท้องถนนมากกว่าโรงงาน อันได้แก่ความเบื่อของขาประจำหรือนักพนันในอาเขต (arcade) ซึ่งเป็นบริเวณที่ร้านรวงเกิดขึ้นสองข้างทางในปารีสช่วงครึ่งแรกของศตวรรษที่ 19 น่าประหลาดใจที่โลกสมัยใหม่ที่เร่งเร็ว แต่ผู้คนกลับเบื่อ เนื่องจากพวกเขา

มีประสบการณ์ต่อกิจกรรมที่ไหลไป คนสมัยใหม่จึงต่อต้านลักษณะดังกล่าวด้วยการกระทำตัวเป็นแดนดี (Dandy) อันหมายถึงชายเจ้าสำราญ หรือนักพนัน ซึ่งเป็นภาพที่ตรงข้ามกับผู้ชายที่ทำงาน ความเป็นสมัยใหม่ทำให้ผู้คนรับรู้ประสบการณ์แตกต่างจากคนก่อนสมัยใหม่ กล่าวคือ คนสมัยใหม่ขาดความสามารถในการสื่อสารประสบการณ์กับคนอื่นในชุมชน และถูกแทนที่โดยการใช้ชีวิตไปตามลำดับโดยขาดความเชื่อมโยงกัน จะเห็นได้ว่าความเบื่อเป็นอาการของกรรมวิธีที่มีเวลาร่างมากกว่าชนชั้นแรงงานที่ทำงานซ้ำจำเจในโรงงานอุตสาหกรรม (Joe Moran, 2003: 168-69)

เบนยามินเชื่อมโยงความเบื่อกับคำว่า *Erlebnis* ในภาษาเยอรมัน ซึ่งความเบื่อดังกล่าวเกิดจากการที่มนุษย์ไม่อาจจะเชื่อมโยงประสบการณ์ของตัวเองกับชุมชนได้ ซึ่งถือเป็นความเสื่อมลงของประสบการณ์ (the atrophy of experience) ความเบื่อในความหมายนี้ จึงเป็นอาการของสมัยใหม่ กระนั้นก็ตาม การวิเคราะห์เรื่องความเบื่อของเบนยามินไม่ค่อยคงเส้นคงวา เนื่องจากข้อเขียนในทศวรรษ 1920-1930 นั้น เบนยามินใช้คำที่มีนัยของความเบื่อหลายคำ ไม่ว่าจะเป็น *Langeweile* ในภาษาเยอรมัน หรือ *taedium vitae* ซึ่งเป็นภาษาละติน บางครั้งก็ใช้คำว่า *acedia* ซึ่งเป็นคำสมัยกลางในข้อเขียนที่ชื่อ “The Storyteller” เบนยามินกล่าวว่าในช่วงก่อนสมัยใหม่ คนที่ไม่เบื่อย่อมไม่สามารถจะเล่านิทานได้ แต่ในสังคมสมัยใหม่ ความเบื่อได้เปลี่ยนแปลงไป สำหรับชีวิตก่อนสมัยใหม่ การเล่านิทานคือศิลปะการเล่าเรื่องซ้ำ ๆ และเรื่องเล่าจะกลืนกลายเป็นส่วนหนึ่งของประสบการณ์ผู้ฟัง การเล่านิทานเช่นนี้ทำให้เกิดความรู้สึกผ่อนคลาย (Carlo Salzani, 2009: 127-28)

ความเบื่อของชีวิตก่อนสมัยใหม่เชื่อมโยงประสบการณ์ของคนสมัยนั้น ซึ่งเบนยามินใช้คำว่า *Erfahrung* กิจกรรมที่เชื่อมโยงความเบื่อแบบนี้หายไปจากสังคมเมืองและค่อย ๆ หายไปจากชุมชนแบบประเพณี ปัญหาความรู้ที่เดินทางมาจากภายนอกผ่านการเล่าเรื่องก็หายไป ทั้งนี้เพราะชีวิตสมัยใหม่สื่อสารผ่าน “ข้อมูลข่าวสาร” ที่ฉวยได้ใกล้มือ ความเบื่อที่เกิดจากจังหวะที่เกิดซ้ำในโลกประเพณีหายไปจากประสบการณ์สมัยใหม่ สภาวะจิตของผู้ที่อ่านหนังสือพิมพ์ย่อมไม่ได้ผ่อนคลาย หากแต่เป็นความเหลืออด (impatience) อย่างไรก็ตามเบนยามินวิเคราะห์ความเบื่อโดยมีความรู้สึกสองด้าน ได้แก่

การคร่ำครวญหวนหาประสบการณ์แบบดั้งเดิมที่หายไปในสังคมสมัยใหม่ ขณะเดียวกัน เขาก็ยกย่องสิ่งที่เกิดขึ้นใหม่ในสังคมสมัยใหม่เช่นเดียวกัน (Carlo Salzani, 2009: 129)

ในชีวิตก่อนสมัยใหม่ ประสบการณ์หรือ Erfahrung จะเชื่อมโยงผู้คนกับความทรงจำและชุมชน เราจะเห็นได้ว่าคำว่า Erfahrung มีรากศัพท์จากคำกริยา fahren ซึ่งแปลว่าเดินทาง อันมีนัยถึงการเรียนรู้จากชีวิตและการเดินทางในช่วงเวลาหนึ่งที่สามารถเล่าผ่านเรื่องราวได้ในทางตรงกันข้าม คำว่า Erlebnis ซึ่งเป็นประสบการณ์ของคนสมัยใหม่ มีรากศัพท์จากคำว่า leben แปลว่ามีชีวิต ซึ่งมีนัยของเวลาและสถานที่เฉพาะเจาะจง ชีวิตสมัยใหม่ได้ทำลายจังหวะชีวิตซ้ำ ๆ เป็นโทนเดียวของสังคมก่อนสมัยใหม่ รวมทั้งทำลายความสามารถในการเล่านิทาน ซึ่งเท่ากับทำลายประสบการณ์ที่ทำซ้ำและต่อเนื่องจนกลายเป็นนิสัยที่เชื่อมโยงคนเข้ากับความทรงจำและชุมชน (Salzani, 2009: 129)

ในแง่นี้ คำว่านิสัย (habit) จึงเกี่ยวข้องกับประสบการณ์และความเชื่อ เราจะเห็นเรื่องนี้ได้จากการเล่นของเด็กที่เป็นการเล่นซ้ำ ๆ ซึ่งทำให้เด็กสามารถจัดการกับประสบการณ์และเอาชนะความกลัวได้ ส่วนผู้ใหญ่ก็หันไปหาการเล่าเรื่องราวเพื่อบรรเทาความหวาดกลัวและเพื่อเพิ่มความสุข เบนยามินเห็นว่าแก่นแท้ของการเล่นก็คือการเปลี่ยนประสบการณ์ที่ระจัดกระจายให้กลายเป็นนิสัย การเล่านิทานก็ทำงานแบบเดียวกัน การทำซ้ำจนเป็นนิสัยจึงเชื่อมโยงเด็กและผู้ใหญ่เข้ากับสิ่งแวดล้อมและประวัติศาสตร์ นิสัยจึงมีบทบาทสำคัญในการเป็นเกราะให้ประสบการณ์มีความเกี่ยวข้องกับชุมชน (Salzani, 2009: 129-30)

อย่างไรก็ตาม ไม่ได้หมายความว่าพอ Erlebnis เข้ามาแทนที่ Erfahrung แล้วจะทำให้นิสัยหายไป เพียงแต่มันไม่สามารถเชื่อมโยงกับความทรงจำและชุมชนได้อีกต่อไป ด้วยเหตุนี้ นิสัยที่เกิดจากการทำซ้ำในชีวิตสมัยใหม่จึงไม่เชื่อมโยงกับความเชื่อที่ยังให้เกิดความผ่อนคลายในสังคมก่อนสมัยใหม่ แต่เป็นการทำซ้ำที่ทำให้เกิดความรู้สึกทนไม่ไหว ในปี 1936 ซึ่งเป็นปีเดียวกับที่เบนยามินวิเคราะห์เรื่องการเล่านิทานกับความเชื่อ เขาก็เขียนว่า “ความเชื่อเป็นโรคระบาดในช่วงทศวรรษ 1840” ซึ่งความหมายเชื่อในความหมายนี้เชื่อมโยงกับประสบการณ์สมัยใหม่หรือ Erlebnis เบนยามินได้รับอิทธิพล

จากการวิเคราะห์ชีวิตคนเมืองของจอร์จ ซิมเมล (George Simmel) ซิมเมลเห็นว่าชีวิตคนเมืองถูกกระตุ้นด้วยแรงกระตุ้นจากทั้งภายนอกและภายใน ไม่ว่าจะเป็เสียงหรือภาพ การรับรู้ก็ขาดความต่อเนื่องและเกิดขึ้นอย่างกะทันหัน ทุกอย่างแบนราบและทึมเทา ซึ่งความทึมเทาเองก็เป็นสีของความเบื่อ ตัวเบนยามินเองก็มักจะโยงความเบื่อกับฝนตก หมอก หรือควัน (Salzani, 2009: 130-31)

คาร์โล ซาลซานี (Carlo Salzani, 2009) ชี้เห็นว่า สำหรับเบนยามินแล้ว ปรากฏการณ์ดังกล่าวนี้คือ “ความเสื่อมถอยของประสบการณ์” ซึ่งก่อให้เกิดความเบื่อชนิดที่ไม่ใช่ความผ่อนคลายทางจิตใจเหมือนประสบการณ์ก่อนสมัยใหม่ หากแต่สร้างความเบื่อชนิดใหม่ขึ้นมา เบนยามินเห็นว่าการเล่นของเด็กเป็นการทำซ้ำที่สร้างสรรค์ แต่การทำซ้ำในประสบการณ์สมัยใหม่เป็นการทำซ้ำแบบเครื่องจักร นั่นคือการทำซ้ำแบบกลไกที่เป็นการทวนซ้ำสิ่งเดิม ๆ เบนยามินอ้างอิงงานองเกล (Engel) ที่พรรณนาชีวิตของกรรมกรในอังกฤษที่ต้องใช้แรงงานเหมือนเครื่องจักรที่ทำงานซ้ำ ๆ ราวกับเป็นไซคีฟิสต์ที่ผลึกหินขึ้นเขาแล้วหินนั้นก็ตกลงมาเหมือนเดิม

การเร่งเร้าของชีวิตคนเมืองทำให้เกิดความเบื่อ ที่สำคัญความเบื่อที่เกิดจากการทำงานแบบเครื่องจักรก็คู่ขนานไปกับความเบื่อของกรรมกร เนื่องจากกรรมกรทำงานกับเครื่องจักรที่ผลิต “คุณภาพที่ไม่ผันแปร” ซึ่งก่อให้เกิดมูลค่าแลกเปลี่ยน ขณะเดียวกันกรรมกรก็พยายามหนีจากฉากหลังที่ทึมเทาเข้าไปสู่อารมณ์ที่ฉูดฉาดเพื่อผลหนีจากความเบื่อ ในแง่นี้ เวลาของเครื่องจักรจึงเป็นเวลาแบบสมัยใหม่ ทั้งแรงงานกับการพักผ่อนจึงเป็นสองสิ่งที่คู่ขนานกันไป กล่าวคือเวลาพักผ่อนของชนชั้นสูงก็คือพยายามหนีจากการทำงานหนักนั่นเอง การพักผ่อนจึงเป็นการหนีจากจังหวะของเครื่องจักร ที่ทำงานเป็นกลไกซ้ำ ๆ เมื่อเป็นเช่นนี้ ทั้งการทำงานและการพักผ่อนจึงมีลักษณะเหมือนกัน ก็คือมีลักษณะเป็นกลไกความเบื่อที่เกิดจากจังหวะชีวิตสมัยใหม่ก่อให้เกิดวรรณกรรมหลีกหนี (escapist literature) วรรณกรรมสืบสวนที่ทำให้ชนชั้นที่มีเวลาว่าง (leisure class) มีเรื่องเล่าที่เปลี่ยนให้เมืองเป็นสถานที่อันตราย และเต็มไปด้วยการผจญภัย เพื่อซ่อนความเบื่อของฉากชีวิตในสังคมเมือง

นอกจากความเบื่อของสังคมสมัยใหม่ที่มีนัยของการแตกทำลายของสังคมแบบก่อนสมัยใหม่แล้ว ความเบื่อยังมีด้านของการสร้างสรรค์ (constructive boredom) ด้วยความเบื่อชนิดนี้ไม่ใช่ความเบื่อเชิงที่โยงกับ Erlebnis หากแต่เป็นมิติการสร้างสรรค์ที่ลักษณะปฏิวัติ เบนยามินไม่ได้นิยามความเบื่อไว้ชัดเจน หากแต่นิยามผ่านภาพ ซึ่งโยงกับสภาพอากาศ ความเบื่อโยงกับท้องฟ้าสีซีดซีม หมอก และฝน ภาพที่มีสลัวที่ปกคลุมเมืองสมัยใหม่ให้แบนราบเป็นพื้นเดียว สำหรับคนเมืองแล้ว ฝนทำให้นึกถึงวัยเยาว์ที่มีมิติของความเบื่อ ซึ่งเชื่อมโยงกับธรณีประตู่ (threshold) และการรอคอย การถูกกักอยู่ในอพาร์ทเมนต์ของชนชั้นกรรมกรในเมืองนั้น เด็กกลายเป็นเหยื่อของความเบื่อในกระบวนการทำให้กลายเป็นเมือง (urbanization)

ความเบื่อเชิงสร้างสรรค์เชื่อมโยงกับธรณีประตู่และการรอคอย คำว่า threshold มีนัยของการเป็นพื้นที่เปลี่ยนผ่าน การกลายรูป ขั้นตอนการเปลี่ยนผ่าน การเสื่อมสลายของ Erfahrung ในสังคมสมัยใหม่ทำให้ขาด การเปลี่ยนผ่านดังจะเห็นได้จากชีวิตสมัยใหม่ที่แทบจะไม่มีพิธีเปลี่ยนผ่าน (rites of passage) อาทิ การเกิด การตาย การเริ่มต้นวัยหนุ่มสาว การแต่งงาน เหล่านี้แทบจะหายไปจากสังคมสมัยใหม่ ดูเหมือนว่าประสบการณ์ของกรรมกรในสังคมเมืองจะมีเพียงการตื่นกับหลับ ความเบื่อเป็นธรณีประตู่หรือจุดเริ่มต้นที่จะนำไปสู่การกระทำที่ยิ่งใหญ่ได้ เราเบื่อเพราะไม่รู้ว่าจะกำลังรออะไรในแง่นี้ ความเบื่อคือการรอคอยที่ไม่มีวัตถุประสงค์แห่งการรอคอย ประสบการณ์เกี่ยวกับเวลาแบบ Erlebnis ก็คือการฆ่าเวลา ในแง่นี้ คุณค่าของความเบื่อในประสบการณ์แบบ Erfahrung ก็คือเป็นสิ่งที่สะท้อนคิดเชิงวิพากษ์เกี่ยวกับชีวิตในสังคมเมือง

นอกจากความเบื่อจะมีคุณค่าในแง่ของปัจเจกบุคคลแล้ว ความเบื่อยังมีพลังผลักดันในระดับสังคม ดังจะเห็นได้จากการเกิดขึ้นของเซอร์เรียลลิสม์ (surrealism) ซึ่งศิลปินเหล่านี้เปลี่ยนวัสดุ ฉากของเมืองที่น่าเบื่อให้กลายเป็นประสบการณ์ที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างถึงรากถึงโคน ด้วยการนำวัสดุที่ถูกทิ้งไปในชีวิตประจำวันมาใช้ ศิลปินเหล่านี้เห็นด้วยกับซิกมุนด์ ฟรอยด์ที่ว่าสิ่งสามัญในชีวิตเป็นเพียงภาพลวงที่สามารถอ่านร่องรอยของจิตไร้สำนึกได้ อย่างไรก็ตาม เบนยามินเห็นว่าพวกเซอร์เรียลลิสต์ยังเน้นความแปลกประหลาดมากกว่าจะเชื่อมโยงกับชุมชนหรือประวัติศาสตร์ เบนยามินเห็นว่าความ

เป็อมีประโยชน์ในแง่ที่ทำให้ตระหนักถึงความจำเหรือสิ่งเดิมที่เกิดขึ้นซ้ำ ๆ เช่น ทุนนิยมที่แสวงหาสิ่งใหม่และนวัตกรรม ซึ่งเป็นเพียงกระบวนการทำซ้ำที่ไม่มีที่สิ้นสุด เพราะมีรูปแบบซ้ำเดิม ความเป็อมีศักยภาพที่จะทำให้อรูปแบบความจำเนี้ถูกทำลายลงได้ ทั้งนี้ก็เพราะความเป็อมีพลังปฏิวัติในการทำลายความเชื่อผิด ๆ เกี่ยวกับวิถีชีวิตของเรา แล้วนำไปสู่การตั้งคำถามที่พื้นฐานที่สุดว่า เราจะใช้เวลาอย่างไร ถึงที่สุดแล้วความเป็อทำให้เราสำนึกว่าชีวิตที่หม่นทึมเป็นโทนเดียวนั้นจะมีวันสิ้นสุดด้วยการแก้ปัญหาความขัดแย้งในระดับลึกกลงไปของสังคมโดยอาศัยความคิดสร้างสรรค์ (Joe Moran, 2003:173-79)

หากพิจารณาความเป็อโดยเชื่อมโยงกับการกระทำซึ่งอยู่ในระนาบของจริยศาสตร์แล้ว ไม่ได้หมายความว่าเราจะหาวิธีการแก้ความเป็อได้ในเชิงจริยศาสตร์ แต่หมายถึงความเป็อเกี่ยวโยงกับการใช้ชีวิต เนื่องจากประสบการณ์เชื่อมโยงกับการกระทำของเรา ซึ่งแสดงถึงความเป็นตัวเราเอง เขาเห็นว่าสิ่งที่ไม่สมบูรณ์เป็นสิ่งที่น่าสนใจ เพราะสามารถแสวงหาความหมายใหม่ให้กับมันได้ ซึ่งแตกต่างจากสิ่งที่เราคิดว่าสมบูรณ์อย่างสังคิมในฝันหรือยูโทเปีย (utopia) นวนิยายเรื่อง *Le rivage des Styles* (1951) ของ จูเลียส กราค (Julien Gracq) ดูจะเป็นตัวอย่างที่ดี ผู้แต่งสะท้อนว่าความเป็ออาจจะนำไปสู่สังคิมได้ เพราะความเป็อเข้าจุดจุมทุกอย่างที่เราารู้สึกว่าเป็นสิ่งตีมายาวนานในแง่นี้ จะเห็นได้ว่าความเป็อคือขอบเขตหรือเส้นแบ่งระหว่างยูโทเปียที่ไม่มีวันบรรลุถึงในสังคิมยูโทเปียยอมมีพร้อมทุกอย่าง ซึ่งเท่ากับว่ามีความหมายเดียวกับความเป็อนั่นเอง (Lars Svendsen, 2008: 133-138)

คำถามก็คงจะเป็นว่าแล้วจะจัดการความเป็อได้อย่างไร แบลส ปาสกาล (Pascal) เห็นว่าวิธีแก้ปัญหาคความเป็อคือการสร้างความสัมพันธ์กับพระเจ้า อย่างไรก็ตาม ในโลกก่อนสมัยใหม่ (premodern) คงจะมีแต่พระเท่านั้นที่เข้าใจเรื่องนี้อย่างแจ่มชัด เนื่องจาก *acedia* ที่เป็นโรคร้ายที่ส่งผลกระทบต่อพระ ดังที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น ยิ่งกว่านั้น ยุคสมัยที่พระเจ้าเป็นผู้ให้ความหมายแก่ชีวิตมนุษย์ก็ผ่านไปแล้ว โดยเฉพาะในยุคแสงสว่างแห่งปัญญา (Enlightenment) ที่มนุษย์เน้นการใช้เหตุผล และเชื่อว่าเหตุผลของมนุษย์จะนำไปสู่ความก้าวหน้า (Svendsen, 2008: 138)

ต่อมาในยุคโรแมนติก ดูเหมือนว่าการทำงานจะทำให้มนุษย์เบื่อมากกว่าจะเป็นวิธีเยียวยาความเบื่อ ลักษณะสำคัญประการหนึ่งของพวกโรแมนติกก็คือการแสวงหาความตื่นเต้น ซึ่งเป็นปฏิกริยาต่อชีวิตแบบราบเรียบน่าเบื่อของสังคมและจริยธรรมการทำงานในโลกของกรรณัมพี ตัวอย่างเช่นนวนิยายเรื่อง *Lucinde* (1799) ของฟรีดริช ชเลเกล (Friedrich Schlegel) มีอยู่หนึ่งบทที่ยกย่องการพักผ่อน นั่นหมายความว่า เป็นการยกการพักผ่อนมาเป็นสิ่งที่คัดค้านกับการทำงานของสังคมสมัยใหม่ที่ทำให้มนุษย์กลายเป็นกลไก อย่างไรก็ตาม การพักผ่อนเพื่อมุ่งหาความสงบนั้นมีเป้าหมายอย่างอื่นนั่นคือการโยยหาความรักที่ต้องการใหม่เสมอเมื่อได้รับการเติมเต็ม ความรักทำให้โลกมีความหมายและผลไปจากความน่าเบื่อ ดังเช่นตัวละครชื่อยูลิอุส (Julius) และลูซินเดอ (Lucinde) กระนั้นสุดท้ายและลูซินเดอก็กลายเป็นอุดมคติที่ไม่อาจจะบรรลุถึงได้ ในแง่นี้ความรักก็ยังไม่สามารถเยียวยาความเบื่อได้ เนื่องจากตอนที่ยังไม่ได้ครอบครองก็ดูเหมือนจะเพียงพอแล้ว ครั้นได้ครอบครองก็กลับรู้สึกว่ามีเพียงพอ (Svendsen, 2008: 138-40)

แล้วมีทางอื่นที่จะเยียวยาความเบื่อได้หรือไม่ อาร์ธูร์ โชเพนฮาว์ (Arthur Schopenhauer) นักปรัชญาจิตนิยมเยอรมันเห็นว่าศิลปะสามารถพาเราหลบหนีจากตัวเองได้ โดยเฉพาะการฟังดนตรี อย่างไรก็ตาม การผลไปจากตัวเองเพื่อหนีความน่าเบื่อก็มีได้เป็นประสบการณ์ที่จะเกิดขึ้นได้บ่อย ๆ กับทุกคน หากพิจารณาในชีวิตประจำวัน เรามักจะพบคนที่ฟังดนตรีเพื่อหนีไปจากความซ้ำซากจำเจของชีวิต ดนตรีป๊อปเป็นวิถีทางในการจัดการจำเจกับชีวิตประจำวัน เนื้อความเกี่ยวกับความรักจะนำผู้ฟังให้รู้สึกว่ามีเวลาอีกมากมายในชีวิต แต่วิธีการเช่นนี้เป็นภาระหนีไปจากโลกโดยอาศัยดนตรีเป็นการปลอมประโลมที่มีใช้การเยียวยาความเบื่อแต่อย่างใด (Svendsen, 2008: 140)

ที่กล่าวมาข้างต้นเราจะพบว่าความเบื่อเป็นเหมือนกับโรคที่จะต้องได้รับการเยียวยา อย่างไรก็ตาม ความเบื่อมีมิติของความรู้คู่เช่นกัน เราอาจเรียกว่าเป็นความรู้ความเข้าใจตัวเอง ความเบื่อเกิดจากการที่เราไม่อาจจะยึดโยงกับคนอื่นได้ ขณะที่เราเบื่อเรามากจะไม่อยากทำอะไรร่วมกับคนอื่น นั่นคือเราไม่สามารถจะให้ความหมายต่อการกระทำและประสบการณ์ที่เราจะมีร่วมกับคนอื่นได้ นอกจากนี้ ความเบื่อเล็ก ๆ ทำให้เราไม่อาจยึดโยงได้แม้แต่กับตัวเราเอง นั่นคือ เราไม่เข้าใจว่าทำไมจึงเบื่อ ในแง่นี้ อาจกล่าว

ระหว่างบุคคลเมื่อความเป็ เป็นสิ่งที่แก้ไม่หายขาด และความเป็ก็มึนัยทางจริยศาสตร์ ในฐานะสิ่งที่เป็นเงื่อนไขการให้คุณค่าต่อการกระทำของมนุษย์ ในแง่นี้ ความเป็จึงมีคุณค่าในแง่ความรู้เกี่ยวกับตัวเอง (self-understanding) ด้วยเช่นกัน ทีแรกความเป็จะเป็นเสมือนหมอกฝนที่ปกคลุมทำให้เกิดความเห็นดเห็น้อย ทำให้คนเราไม่อาจจะมองได้ชัดเจนถึงเป้าหมายของการกระทำของตนเอง

อย่างไรก็ตาม หากพิจารณาบทความของเรื่องเล่า เราจะพบว่าเรื่องเล่ามีความหมายต่อชีวิตของมนุษย์ ในแง่หนึ่ง เรื่องเล่าทำให้มนุษย์เชื่อมร้อยความหมายของประสบการณ์ของตนเองกับชุมชนได้ ทำให้คนไม่แปลกแยกจากคุณค่าที่ชุมชนยึดถือ แต่ในสังคมสมัยใหม่ที่ถั่งทั้นด้วยข้อมูลข่าวสารและวิถีชีวิตของผู้คนแยกขาดจากความหมายร่วมกันของชุมชน และหันมาให้ความสำคัญกับความเป็นปัจเจกมากขึ้น อย่างไรก็ตาม ผู้เขียนเห็นว่าผู้คนก็ยังมียึดโยงซึ่งกันและกันผ่านเรื่องเล่า อาทิ วรรณกรรม ประวัติศาสตร์ สื่ออย่างภาพยนตร์ และสารคดี เป็นต้น กล่าวอีกนัยหนึ่ง มนุษย์ยังแสวงหาความหมายร่วมกันผ่านเรื่องเล่าที่มีเรื่องราวชีวิตซ้อนกันอยู่ นั่นคือเรื่องราวชีวิตของเราซ้อนกับเรื่องราวชีวิตของคนอื่น ยิ่งอิทธิพลทางเทคโนโลยีการสื่อสารที่แผ่ขยายไปอย่าไรขีดจำกัด ก็ยิ่งเปิดความสัมพันธ์แบบใหม่กับคนอื่น การถ่ายทอดประสบการณ์ใหม่ ๆ ทั้งความสุขและความทุกข์จึงเกิดขึ้นในวงกว้างมากขึ้น และความเป็นไปได้ของประสบการณ์ก็หลากหลายมากขึ้น นั่นหมายความว่าเราสามารถให้คุณค่าและความหมายต่อการกระทำได้หลากหลายมากขึ้นนั่นเอง

เราจะเห็นได้ว่าการเปิดรับเรื่องราวของคนอื่นเข้ามาสัมพันธ์กับเรา ย่อมเกี่ยวข้องกับการสร้างตัวตนของเราขึ้นมา หากเรานำข้อเสนอของเคียร์เคอร์คมาพิจารณา โดยยอมรับว่าความเป็เกิดจากการเพิกเฉยต่อสิ่งอื่น อันหมายถึงคนอื่นหรือพระเจ้าแล้ว ละก็ในกรณีที่เรเข้าไปสัมพันธ์กับความทุกข์ของคนอื่นในโมงยามแห่งความเป็ ก็อาจจะเป็แรงกระตุ้นหรือแรงบันดาลใจให้เราตอบสนองต่อความทุกข์นั้น และหันมาให้ความหมายต่อการกระทำของตนเองใหม่ โดยไม่นั่งทอดถอนใจหรือจมดิ่งไปกับความเป็หน่ายและการพยายามหาทางออกไปให้พ้นจากความเป็หน่ายนั้นคำว่า “คนอื่นทุกข์กว่าเรา” จึงมึนัยทางจริยศาสตร์ที่จะทำให้เรารู้สึกขึ้นมาทำอะไรบางอย่างที่มี

ความหมายมากกว่าที่จะเบื่อหน่าย นั่นหมายความว่าเราได้ให้ความหมายกับเวลาใหม่ แทนที่จะปล่อยเวลาให้เนืองไหลไปเรื่อย ๆ อย่างไรก็ตาม การมุ่งมองไปยังสิ่งใหม่ที่จะเกิดขึ้นในอนาคต ทำให้อนาคตเข้ามาเป็นเงื่อนไขในการกระทำในปัจจุบัน ในแง่นี้ เราจะเห็นได้ว่าแรงบันดาลใจจากคนอื่นหรือเรื่องราวความทุกข์ยากของคนอื่นเป็นเงื่อนไขที่ทำให้คนที่กำลังเบื่อหน่ายตัดสินใจว่าจะลุกขึ้นมากระทำบางสิ่งในเชิงสร้างสรรค์หรือไม่ อารมณ์ด้านบวกอื่น ๆ จะเกิดขึ้นตามมาหลังจากช่วงเวลาดังกล่าว ไม่ว่าจะด้วยความหวัง ความรักความศรัทธา (passion) ที่จะทำบางสิ่งบางอย่าง รวมทั้งการกำหนดตัวเอง (self-determination) ที่จะเลือกกระทำได้อย่างอิสระโดยไม่มีใครหรือปัจจัยอื่นใดมาบังคับ

เราก็จะพบทบทวนของจินตนาการสรรค์แต่งตัวตนของเราขึ้นมา นั่นก็คือทำให้มองเห็นความเป็นไปได้ในการดำรงอยู่แบบอื่น ๆ ในแง่นี้ จินตนาการเชิงเรื่องเล่า (narrative imagination) จึงมีบทบาทสำคัญในการที่จะทำให้เราเข้าใจตนเองว่าเราจะยึดถือคุณค่าแบบใดผ่านเรื่องราวที่เราารู้และใช้ปัญญาไตร่ตรองคิดสรร จินตนาการที่เราารู้ผ่านเรื่องเล่าช่วยให้เราฉายภาพชีวิตที่เป็นไปได้ หรือคุณค่าที่เราจะยึดถือเป็นแนวทางในการดำรงอยู่ของตนเอง ดังจะเห็นได้จากเราารู้เรื่องราวความรักของพระเยซู หรือนักบุญฟรานซิสที่มีต่อมนุษย์ หรือความกล้าหาญแบบอะคิลิสในมหากาพย์ของโฮเมอร์ (โปรดดู Richard Kearney, 1999) ในปัจจุบันเราจะพบเห็นเรื่องเล่าในสื่ออย่างภาพยนตร์ หรือสารคดีเรื่องราวชีวิตของผู้คน ความมุ่งหวังไปสู่อนาคตที่ดีขึ้น เราอาจกล่าวได้ว่าการกระทำของมนุษย์ที่มีมิติของความสุขกับความทุกข์ที่บอกเล่าผ่านเรื่องราวชีวิตคนอื่น คนกลุ่มอื่น จะทำให้เราเข้าสู่ช่วงขณะแห่งการตัดสินใจว่าจะจมอยู่กับความเบื่อต่อไป โดยปล่อยเวลาให้ผ่านไปเรื่อย ๆ หรือจะมุ่งหวังทำสิ่งใหม่

บทสรุป

ในแง่สังคมวัฒนธรรม ความเบื่อในประสบการณ์ของสังคมเมือง ถือเป็นอาการของการขาดการสื่อสารประสบการณ์ภายในชุมชนที่เคยมีในอดีต เนื่องจากเรื่องเล่าหรือนิทานที่เคยเป็นสิ่งที่ยึดโยงชุมชนได้หายไป และถูกแทนที่ด้วยข้อมูลที่เนืองไหล

ไม่ปะติดปะต่อ กระนั้นก็ตาม ความเบื่อของชีวิตคนเมืองในสังคมสมัยใหม่ก็มีพลังในการเปลี่ยนแปลงอย่างถอนรากถอนโคนด้วยเช่นกัน แม้ความเบื่ออาจจะเป็นอุปสรรคขัดขวางไม่ให้เราก้าวไปข้างหน้า เพราะการรอคอยสิ่งไม่รู้อะไร แต่ความเบื่อก็นำไปสู่ทางเลือกใหม่ หรือความปรารถนาที่จะมุ่งไปสู่ทางเลือกใหม่ที่เรจะไม่เบื่อด้วยพลังของการสร้างสรรค์

หากพิจารณาในด้านของปัจเจกบุคคล จะเห็นได้ว่าความเบื่อเป็นอาการของการที่คนเราไม่อาจจะหาความหมายให้กับชีวิตได้ กล่าวคือไม่อาจจะเชื่อมโยงการกระทำในอดีตและไม่อาจจะมองไปยังอนาคต ทำให้เราไม่อาจจะเล่าเรื่องราวชีวิตของตนเองเป็นเอกภาพได้ แต่จะมองชีวิตของตนเป็นห้วง ๆ ไม่ปะติดปะต่อ นอกจากนี้ไม่สามารถให้ความหมายต่อการกระทำและชีวิตของตนเองแล้ว ความเบื่อยังทำให้เราไม่อาจจะเชื่อมโยงกับคนอื่น กระนั้นก็ตาม แม้ว่าเราจะไม่อาจจะจัดความเบื่อไปได้ แต่ความเบื่อก็มีคุณค่าในแง่ที่เป็นสิ่งที่กำหนดวิธีที่เราจะให้ความหมายต่อการกระทำที่จะนำไปสู่ชีวิตที่ดีกว่าเดิมได้

เอกสารอ้างอิง

- Kearney, Richard. (1999). **Poetics of Modernity: Toward A Hermeneutic Imagination**. New York: Humanity Books.
- McDonald, William. (2009) "Kierkegaard's Demonic Boredom" in **Essays on Boredom and Modernity**. Barbara Amsterdam : Brill Academic Publishers.
- Moran, Joe. (2003). "Benjamin and Boredom," in **Critical Quarterly**, vol. 45, nos. 1-2: 168-181
- Ricoeur, Paul. (1992). **Oneself as Another**. Kathleen Blamey, trans. Chicago: The University of Chicago Press.

- Salzani, CarloDallePezze. (2009). "The Atrophy of Experience: Walter Benjamin and Boredom," in **Essays on Boredom and Modernity**. Barbara Amsterdam : Brill Academic Publishers.
- Svendsen, Lars. (2008). **A Philosophy of Boredom**. John Irons, trans. London: Reaktion Books.