

南 華 大 學

文 學 系  
碩 士 論 文

中國圍棋思想之文化研究



研 究 生：張偉瑞

指 導 教 授：陳旻志 博士

中 華 民 國 九 十 八 年 一 月 十 四 日

南 華 大 學

文 學 系

碩 士 學 位 論 文

中國圍棋思想之文化研究

研究生：張偉瑞

經考試合格特此證明

口試委員：蔣金仁

陳章錫

陳曼志

指導教授：陳曼志

系主任(所長)：鄭平國

口試日期：中華民國九十七年十一月二十八日

研 究 生：張倬瑞

指導教授：陳旻志 博士

碩士論文題目：中國圍棋思想之文化研究

校院與系所名稱：南華大學文學研究所碩士班

## 論文摘要：

本論文將探討中國圍棋思想所蘊含的文化模式，透過圍棋歷史的發展脈絡，探勘潛在其中的基源問題；再者藉由圍棋的歷史再現，以回溯其發展的整體意向。進而論述圍棋與中國文化之關係，以彰顯圍棋文化的本體精神；特別是圍棋與其他文化元素交融之後，開展與演變的再現與召喚結構。

本文將由古代所流傳下來的相關文獻資料，探尋圍棋思想的主要體系，透過具有代表性之文本分析，如實解析圍棋文化；輔以圍棋技法、規範、信仰的論證，處理其中涉及的意識型態與盲點，體現人心與棋道之間糾葛的辯證關係。

結合具體著名棋局的戰役分析，瞭解圍棋傳承的重要轉折。進而探討現代圍棋的發展，亦即圍棋的文化資產如何深入企劃與行銷，對現代教育、職場與生活將有何種啓示？如何提高我們的文化智慧商數、甚至對於現代企業管理，乃致於美學經濟的啓示，誠為筆者和棋友們心中的共同願景。

**關鍵字：**圍棋、弈、文化資產、手談、坐隱、黑白世界。

# 目錄

論文摘要.....	I
目錄.....	II
圖表目錄.....	III
第一章 緒論.....	1
第一節 研究背景與緣起.....	1
第二節 研究動機.....	3
第三節 相關研究成果.....	4
第四節 研究方法與論述範圍.....	9
第二章 圍棋文化的基源問題.....	11
第一節 圍棋文化的發生研究.....	11
第二節 圍棋文化的系統研究.....	21
第三節 圍棋思想的解析研究.....	43
第三章 圍棋文化的本體論.....	59
第一節 文本分析.....	59
第二節 技法、規範分析.....	72
第三節 意識形態與盲點分析.....	88
第四節 著名棋局戰役分析.....	98
第四章 圍棋文化的再現與召喚結構.....	102
第一節 再現結構.....	102
第二節 召喚結構.....	118
第五章 圍棋與文化資產.....	154
第一節 圍棋的文化資產與行銷.....	154
第二節 圍棋文化在現代的發展.....	161
第三節 圍棋文化資產發展的願景.....	169
第六章 結論.....	172
文獻參考.....	176

## 圖表目錄

圖 1	圍棋盤.....	79
圖 2	金角銀邊草肚皮.....	112
圖 3	多子爲空方勝扁.....	112
圖 4	莫壓四路，休爬二路.....	113
圖 5	1 口氣.....	114
圖 6	2 口氣.....	114
圖 7	河圖.....	125
圖 8	洛書.....	125
圖 9	文王先天八卦圖.....	126
表 1	常用圍棋術語.....	72
表 2	1939 年至 1955 年間與吳清源各大圍棋高手比賽結果.....	101

# 第一章 緒論

## 第一節 研究背景與緣起

西方哲人羅素說：「人類成就中最偉大的東西大部分都包含著某種沉醉的成分」<sup>1</sup>。如果要在中國的歷史中，尋找最具文化精神的遊戲，那麼「圍棋」肯定名列其中。古老的「弈」起源甚早，由原始時的先人，在地上畫上三、五道方格，擺上樹枝、石頭，當為「弈」之雛型。<sup>2</sup>以後，當方格數愈來愈多，遊戲愈趨複雜、有趣味，喜好之人愈多，沉溺其中者也不可勝數。

圍棋在中國得到充足的養分，各朝代王公貴族莫不以此附庸風雅，而使得圍棋具備了「四藝」之一的雅稱，唐朝時甚至成爲一種官職，叫「棋待詔」，官階九品，與「畫待詔」、「書待詔」同屬於翰林院，所以又被統稱爲「翰林」<sup>3</sup>。至此，棋手開始成爲國家高級文職人員，確定了圍棋在我國古代文化中的地位。爾後歷經各個朝代的發展，圍棋加入了各種不同的元素，使其更形多元化，理論日趨完備，各種行棋技法層出不窮。在傳入日本之後，日本人更將之發揚光大，以

---

<sup>1</sup> 羅素：《西方哲學史》，（上海：商務印書館，1996年），頁70。

<sup>2</sup> 漢·揚雄在《方言》〈卷五〉：「圍棋謂之弈。自關而東，齊魯之間，皆謂之弈。」（《辭書集成》1，谷風主編，團結出版社，1991年出版），頁137、138。

他提到圍棋又名「弈」；在《法言太玄經》〈吾子卷第二〉：「斷木為棋，椀革為鞠，亦皆有法焉。」（揚雄著·李軌注·陸費逵總勘，四部備要叢書，中華書局，1991年），提到圍棋雛型是古人以折斷樹枝為棋。

<sup>3</sup> 五代·晉·劉昫《舊唐書》〈職官志（二）〉載有待詔的任所和專業：「翰林院：天子在大明宮，其院在右銀台門內，在興慶宮，院在金明門內。若在西門，院在顯福門；若在東都，華清宮，皆有待詔之所。其待詔者，有詞學、經術、合煉、僧道、卜祝、術藝、書、弈，各別院以之，日晚而退。」所有翰林待詔，按照專業，各住一院，領取薪俸，早早就去等候召喚，傍晚才退出。（許嘉璐主編：《二十四史全譯》〈職官志（二）〉，漢語大辭典出版社，2004年1月出版），頁1448、1449。

及之後的韓國，共同譜出這一精采的「圍棋三國演義」<sup>4</sup>。

如今，圍棋成爲中日台韓等具有「東方味」的文化特色，亦可稱之爲共同的無聲語言，棋友與媒體可稱爲此功臣。我們當然希望臺灣棋手多拿幾個世界冠軍，但曾是世界冠軍的王銘琬表示，圍棋的世界，主角不是職業棋手，是一般的業餘棋友。臺灣的教學，除了他之外，還有很多懂得教孩子的態度、精神<sup>5</sup>。圍棋經過許多的團體推廣，已經是一種相當普及的活動，當然也面臨了諸多等待解決的課題，例如財政赤字、棋迷減少、國際棋戰低迷等。

本文筆者以勞思光先生所提出之「基源問題研究法」爲研究工具，所謂「基源問題研究法」爲，是以邏輯意義的理論還原爲始點，而以史學考證工作爲助力，以統攝個人個別哲學活動於一定設準之下爲歸宿。再藉由圍棋的歷史再現，以回溯其發展的整體意向。進而論述圍棋與中國文化之關係，以彰顯圍棋文化的本體精神；特別是圍棋與其他文化元素交融之後，開展與演變的再現與召喚結構。<sup>6</sup>

---

<sup>4</sup> 目前棋壇中國大陸、日本、韓國三個國家，是圍棋發展最健全，環境最優的國家，台灣雖也有職業圍棋棋手，然而整體而言，不論質或量，仍遠遠不及，所以台灣優秀棋手多赴日發展。

<sup>5</sup> 董會峰：〈虎子慈父—訪張栩的父親張遠錫〉《圍棋天地》，（2006年16號）2006年8月15日出版，頁4。

<sup>6</sup> 大凡優秀的文學本文都具有一種召喚性，這種召喚存在於本文的各個層面，比如語言層面的音節和句法結構，語義層面的意義暗示，情節設計的曲折多變，人物性格的多重內涵，以及語義單位之間的空缺與斷裂等，都意在充分激發與喚起讀者的審美興趣、藝術想像力和參與創造的熱情。參見朱棟霖、陳信元主編：《中國文學新思維(下)》，（嘉義：南華大學，2000年7月），頁360、361。

## 第二節 研究動機

圍棋有句諺語：「二十歲不成國手，終生無望。」對於筆者而言，十三歲才意外的接觸圍棋世界，而又斷斷續續的於二十幾歲才真正入門，無疑是成爲「國手」夢想的一大打擊，然對此「木野狐」<sup>7</sup>仍是心心念念，在技術上已經錯過童年的黃金期，然而在文化研究方面卻永遠也不嫌遲。

身爲人師，歷經幾年的圍棋教學之後，隱約可知「棋道」與「人格的養成」似有某些關聯，爲什麼一向活潑好動的小孩，一坐在棋盤前即會靜下來？圍棋的魔力與深刻的內涵在哪？這也是我自己想要瞭解的事，透過此篇論文的探討，或許可以一窺棋中奧秘，但也或許製造更多問題。臺灣一位程式設計師，設計一套電腦橋牌程式，獲得世界冠軍，此套軟體牌力已經有一流專家的水準，有記者建議他設計一套圍棋程式，他卻語重心長的比喻：「如果設計黑白棋<sup>8</sup>的難度是一，那麼西洋棋和象棋的難度是五，橋牌是五十，圍棋大概就是一百萬。」雖說一百萬倍有誇大之嫌，但圍棋的變化的確浩瀚，棋理教我們如何舍小就大、攻彼顧我；如何棄子爭先、不得貪勝等，無不蘊含許多的高深哲理，等待著後學去開發。

---

<sup>7</sup>元·元懷《拊掌錄》：「葉濤好弈棋，王介甫作詩切責之，終不肯已。弈者多廢事，不以貴賤，嗜之率皆失業，故人目棋枰為『木野狐』，言其媚惑人如狐也。」（《筆記小說大觀六編·拊掌錄》台北：新興出版社，1988年版），頁2495。圍棋之魅力如美色，猶如小說中的狐狸精，令人廢寢忘食，是故又名「木野狐」。

<sup>8</sup> 棋類遊戲之一，又稱爲夾棋，當一方被另一方上下或左右夾住時，整行即翻轉。

### 第三節 相關研究成果

圍棋的研究以內容來分大致上可分成兩大部分：

一是圍棋技法的研究提升，這一領域是大部份圍棋學習者所接觸的，也是棋戰最爲迷人之處，以吳清源、木谷實所下出的「新佈局」<sup>9</sup>，影響後代棋手最爲深遠。原本以小目爲佈局方式，重視「實利」<sup>10</sup>的想法，開展了圍棋「外勢」<sup>11</sup>的重要性，而取得實踐「實利」、「外勢」均衡發展之觀念，這對進代圍棋的影響深遠，後代棋手在此一基礎上發明更多的新變化。如以「低位中國流」爲基礎而形變成「高位中國流」，即是筆者最愛使用的佈局法，甚至有完全著重「外勢」的武宮「三連星」<sup>12</sup>佈局法。之後在林海峰、小林光一、聶衛平、武宮正樹、藤澤秀行、阪田榮男……高手共同努力下，創造圍棋的黃金時期，相對的，行棋技術、觀念愈趨成熟，他們各自對圍棋技術發展有所貢獻。現在由吳清源提拔林海峰，林海峰慧眼識王立誠、王銘琬，到林海峰的關門弟子張栩，我們可以發現一有趣的「圍棋傳承」現象，這當然包括技術傳承。

二是圍棋以「文化」的角度所做的研究，此一部份是圍棋世界裏的弱項，從各論文、書籍中要找出有系統的研究，實在有限。其中以中國大陸圍棋學者何云波先生貢獻最大，他對於圍棋的本質提出四種，一是「遊戲競技」、二是「藝術」、三是「一種對話方式」、四是一種「道」的境界。<sup>13</sup>他對於圍棋多本質性的分析，相當精采而深入，讓圍棋呈現多元而且深刻的內涵，筆者也是在其基礎上，分析

<sup>9</sup> 早期日本圍棋在吳清源與木谷實之前流行佈局方式，是以小目爲主的佈局。

<sup>10</sup> 圍棋慣用術語，指行棋時所能實際掌握到的目數。

<sup>11</sup> 圍棋慣用術語，指行棋時所能獲得的勢力，外勢強者有利將來中盤的戰鬥。

<sup>12</sup> 圍棋佈局的一種，棋手武宮正樹所擅長的佈局，執黑棋時，將第一、三、五手下於棋盤的星位上。圍棋 19 路棋盤請參閱本論文圖 1—頁 81。

<sup>13</sup> 何云波著：《弈境—圍棋與中國文藝精神》（北京：北京大學出版社，2006 年 7 月，第二版），頁 8。

圍棋所折射出的文化現象。其他如劉善承先生<sup>14</sup>、朱銘源先生<sup>15</sup>、殷偉先生<sup>16</sup>與張如安先生<sup>17</sup>，對中國圍棋歷史的編撰整理，李松福先生<sup>18</sup>所呈現的各種豐富的圖片，蔡中民先生所研究有關圍棋文化的詩詞等等皆是筆者所研究的資料。

香港中華基督教會燕京書院圍棋學會的網站上<sup>19</sup>，是筆者在此特別要提到的一個地方，網站中豐富的圍棋資料，製作相當詳細而有系統，這一集合多人心血結晶的地方，實在是一個圍棋愛好者的一個寶藏，節省了筆者不少的時間、精神，從其中可以發掘更多的圍棋風貌。

關於此一領域之研究成果如下：

### 一、何云波：《圍棋與中國文化》

本書作者是大陸學者何云波先生，2001年11月北京人民出版社出版，全書浩浩蕩蕩共591頁，是筆者所閱讀中，對圍棋文化方面介紹與探討最為完備的一本著作。

引言中便推測圍棋的起源與「易」有關，是原始人們，在地上畫三、五道方格，擺上樹枝，不管是為占卜或遊戲，應該是圍棋的雛型。

其中他也提出了圍棋有許許多多的雅稱，如「手談」、「坐隱」<sup>20</sup>、「忘憂」、「爛柯」、「橘中之樂」等，充滿文化精神的雅稱，然而奇怪的是，圍棋的本質之中，是一種競技，代表人類的生存競爭，充滿了廝殺、衝突，這與溫文儒雅、風情萬

<sup>14</sup>劉善承主編：《中國圍棋史》，（成都：時代出版社，2007年1月）

<sup>15</sup>朱銘源著：《中國圍棋史話》（中央日報出版社，1980年6月，第一版）

<sup>16</sup>殷偉著：《中國圍棋史演義》，（昆明：雲南人民出版社，2001年9月）

<sup>17</sup>張如安著：《中國圍棋史》，（上海：團結出版社，1998年8月）

<sup>18</sup>李松福著：《圍棋史話》（北京：人民體育出版社，1990年9月，第一版）

<sup>19</sup>中華基督教燕京書院圍棋學會（<http://go.yenching.edu.hk/>）

<sup>20</sup>南朝宋·劉義慶《世說新語》〈巧藝第二十一〉：「王中郎以圍棋是坐隱，支公以圍棋為手談。」（楊勇著，《世說新語校箋》，台北：正文書局出版，1992年10月），頁542。

「手談」即是透過執棋的手，在沒有發聲的情形之下，與對手心思交會，達到如同「對談」的結果，故亦稱「手談」；「坐隱」為下圍棋時，皆須靜心端坐，一如隱士般，故名「坐隱」。

種的別稱是多麼悖離，他點出了圍棋的非單一本質的特性。本書試圖從多方面發掘圍棋與中國文化的淵源關係。由物質、制度、精神等層面橫向來闡述圍棋，他也首先提出圍棋的「技」、「道」、「戲」、「藝」四個方面。同時書中也從比較文化的角度，把中國圍棋放在東西方文化的大背景上，發現圍棋突出體現東方文化精神、東方式的藝術美。其中更有豐富而美麗的插圖。

內文分成七章，第一章共分三節，從圍棋本質的探討，到比較圍棋與中西文化，以及博弈與象戲之差別；第二章簡單敘述圍棋歷史的縱向發展；第三章由圍棋的弈具、弈地、弈制探討圍棋文化的物質層面，他認為弈具是下棋的必備工具，又成爲一種工藝品，不同人對弈具、弈地的選擇，又折射出各自的人生態度、精神追求、審美趣味；第四章闡述《易》與圍棋之關係、儒家功利的圍棋觀、道家如何以圍棋爲坐隱、及兵法對圍棋的影響；第五章談及佛門中的圍棋、棋禪、及道教與圍棋的互動；第六章敘述人生中的文人、帝王、女性與圍棋的關係以及武俠小說中的圍棋；第七章著重圍棋文化交流，圍棋從產生到外傳及近代與其他國家的交流，尤其以中日圍棋文化比較。

對於近代圍棋文化的研究，其中最精闢、成就最高者當是何云波先生了，也因為圍棋文化的研究是弱項，在其既有的基礎上，先天便充滿極大的缺陷，但換個角度而言，更提供研究者探勘之處。

## 二、陳祖源：《圍棋規則新論》

此書作者爲近代大陸有名的圍棋名家陳祖源先生，由蜀蓉棋藝出版社出版<sup>21</sup>於2000年12月初版，後於2001年8月二刷。

圍棋規則中，中國有中國規則，日本有日本規則，以及近代應氏圍棋規則<sup>22</sup>，

---

<sup>21</sup> 蜀蓉棋藝出版社前身為四川成都出版社。

<sup>22</sup> 應氏規則是近代圍棋企業家應昌期先生耗費十餘年心血，研究所創立的圍棋判斷勝負的新規則，

圍棋規則本是一種自然規則，本書探討三種規則的優劣點，加以條文化，期望找到一個圍棋的統一規則。

第一章綜合探討圍棋規則中較為爭議的九個問題：盤角曲五、賴皮劫、三劫循環、四劫循環、長生劫及其他、目與子的問題、黏最後一劫的問題，以及萬年劫的問題；第二章對於子、目、點三者加以定義，並把子目點的換算加入其中，最後判斷規則中的勝負；第三章中的日本規則，主要是由日本圍棋家池田敏雄制訂，其中探討他的規則及改進方案。第四章對應氏規則中有可能發生的打劫糾紛一一羅列，認為應氏規則非完美的圍棋規則，甚至認為是實證中的一個失誤；第五章作者提出三點在打劫時必須禁止的法則，並實際以棋例來解釋此三種法則；第六章中作者透過制訂圍棋規則的基本原則，制訂出新的簡單基本的規範，包括圍棋對局規則、圍棋競賽規則，也是本論文第三章所引用的主要來源之一。

然而作者越是研究覺得問題又是越多，越研究越覺得圍棋規則變的越複雜，棋盤中小小細節本書亦探討淋漓盡致，最後發現，讓規則回歸單純，而非越奧妙越有學問，讓奧妙規則回歸簡單才是他的主張，同時他也在書後自己擬定一個大約二百來字的規則。本書最後附錄的地方，收集了中國圍棋規則、日本池田圍棋規則、及應氏圍棋規則，讓筆者於渾然不知何下手的圍棋規則中，找到了一盞明燈。

### 三、陳建群：《圍棋常用術語、格言圖解》

本書由陳建群編著，蜀蓉棋藝出版社於 1998 年 4 月出版，共分常用術語與常用格言兩大部分，將術語、格言可能出現於棋局中的序盤、中盤、終盤的順序編排，對條目做簡明扼要、提綱挈領的解說，也是筆者重要的參考書籍。

---

只用於他所創立的應氏盃圍棋賽。

圍棋格言或術語本是圍棋棋手們之間約定俗成的，共通而妥貼的共同語言，不屬於任何人的專利，當然如果要解釋給從未接觸圍棋、或初踏入圍棋世界的人瞭解，必得費不少功夫，更加困難的是有些術語必須實際操作，在棋盤上一一解釋，不是文字所能代替。基於如此，筆者於是挑選一本能在約定俗成上共通基礎上，有條理的參考書籍。本書的術語共收 126 條、常用格言收 73 則共 98 條、並附上 396 個圖例。

#### 四、中華基督教燕京書院圍棋學會

(<http://go.yenching.edu.hk/>)

數位化時代已經是不可擋的時代趨勢，香港燕京書院圍棋學會的網站上，是筆者相當敬服的圍棋資料網站，其中收羅了相當豐富的圍棋資料，尤其是文獻出處的整理，更讓筆者節省不少的時間與精力，當筆者向此書院網站負責人聯絡，希望引用其整理的部分難以找到的文獻資料時，他們便回信欣然答應，令人由衷感激。

本網站中，除了圍棋協會內訊息與簡介外，還有珍貴的圍棋資料，圍棋入門與進階知識、下棋的手法、圍棋史話（包含了中國、日本、韓國的圍棋史）、圍棋格言、圍棋大事年表、棋手介紹、圍棋文獻、圍棋詩詞歌曲以及圍棋規則等等，真是包羅萬象，一個圍棋大資料庫，尤其是文獻部分，版主更將所有關於提到圍棋相關的史書記載，還原成古文原文，雖有部分已經亡佚無法考，但所耗費的精神毅力真令人佩服，也是本文豐富資料來源。

#### 第四節 研究方法與論述範圍

本文研究方法運用勞思光先生之基源研究法<sup>23</sup>，由「縱向」中國圍棋歷史發展，及「橫向」圍棋與其他文化之互動關係，構成一整體有系統的網路，再從圍棋的起源，進一步分析其再現與召喚結構、圍棋文化的本體論及文化資產與美學經濟的關係。<sup>24</sup>

關於圍棋的多面向，筆者打算重點置放於文本，猶如形式主義對文學的批評，將視角回歸文本，討論圍棋中的本質，其後再將他猶如小型劇場般的召喚出來，突顯文本中的意識性<sup>25</sup>，以接受美學交付讀者討論棋中的反饋效應<sup>26</sup>。

是故，行文之中，筆者所面臨的最大挑戰，便是文本的還原動作，畢竟圍棋歷史上下橫跨二千多年，所出現的文本不下百種，甚至上千種，更令人扼腕的是，早期印刷不如現今發達，圍棋這屬於邊緣文化者，更難取得充沛資料，或亡佚或散落於各處，真令人猶如大海中撈針的感覺，然而，筆者自不量力，也想一試這鮮少為人所碰觸的世界。囿於研究者之資料取得及能力等主觀因素，以及圍棋本身的廣泛性、多本質性，本研究有其限制。任何研究皆有其難處與限制，對於質性研究或量性研究也各有其限制與不足。本文在研究上遭遇許多限制，本身研究

<sup>23</sup> 勞思光著：《新編中國哲學史（一）》（台北：三民書局印行，1997年10月，增訂九版）。所謂「基源問題研究法」為勞思光先生所提出，是以邏輯意義的理論還原為始點，而以史學考證工作為助力，以統攝個人個別哲學活動於一定設準之下為歸宿。方法為：第一步，整理哲學理論先要瞭解一切思想理論根本上必是對某一問題的答復或解答。第二步，掌握了基源問題，將所關的理論重新作一個展示，過程中皆由基源問題的要求衍生的探索。第三步，將各時代的基源問題排列起來，可發現整個歷史上的理論趨勢，再提出一個「設準」，避免獨斷氣息。詳見《新編中國哲學史（一）》〈序言〉，頁15--17。

<sup>24</sup> 優秀的文學本文都具有一種召喚性，本論文即是借用這種召喚性，激發與喚起圍棋愛好者的審美興趣、藝術想像力和參與創造的熱情。參見朱棟霖、陳信元主編：《中國文學新思維（下）》，（嘉義：南華大學，2000年7月），頁360、361。

<sup>25</sup> 形式主義起源於俄羅斯的一種文學批評流派。其理論主張最重要一點，是將文學批評回歸文學自身。轉引自高知遠《文明想像的精神儀式—論余秋雨散文的構築與美感效應》，南華大學文學系碩士論文，2006年12月，頁2。

<sup>26</sup> 接受美學自20世紀60年代發展，為文學批評打開新視野，意味文學批評的歷史進程，尤以作者為中心推展至文本為中心，最後將文學意義與價值生成，回歸至以讀者為中心的接受活動上。

方法可能就有限制，本研究中都以質性基礎上進行分析研究，可能無法涵蓋所有圍棋文化的所有因素。



## 第二章 圍棋文化的基源問題

「基源問題研究法」本為勞思光先生所提出，為研究有關哲學相關問題所揭示之研究進路，筆者借用於「圍棋」相關研究。所謂「基源問題研究法」為，是以邏輯意義的理論還原為始點，而以史學考證工作為助力，以統攝個人個別哲學活動於一定設準之下為歸宿。其方法為：第一步，整理哲學理論先要瞭解一切思想理論根本上必是對某一問題的答復或解答。第二步，掌握了基源問題，將所關的理論重新作一個展示，過程中皆由基源問題的要求衍生的探索。第三步，將各時代的基源問題排列起來，可發現整個歷史上的理論趨勢，再提出一個「設準」避免獨斷氣息。<sup>1</sup>

從圍棋歷史的探究，及圍棋的整體文化研究，筆者認為圍棋思想的基源問題應當界定為：如何在棋局中「再現」勝負之道的境界觀。

### 第一節 圍棋文化的發生研究

每一事物皆有其源頭，本節由圍棋起源探索，試圖找出一個合理的解釋，為何圍棋源於中國？筆者根據前人所留下的種種說法，做一個粗略推斷，找出一個能為大家接受，又具有說服力的說法，做為研究本篇論文的開始。

---

<sup>1</sup>詳見勞思光著：《新編中國哲學史（一）》〈序言〉（台北：三民書局印行，1997年10月，增訂九版），頁15--17。

## 一、圍棋起源說法探究

「琴棋書畫」為中國古代四大藝術，四藝中的「棋」，指的就是「圍棋」。圍棋，植根在中華沃土，是最古老的遊戲活動之一。春秋時期，圍棋已十分流行，其內蘊精深，變化玄妙絕倫，漢代以後，漸漸為封建文化所接納，成為中國古代雅文化園中的瑰寶。

然而，圍棋究竟是怎樣發明的？它為什麼獨獨起源於中國？儘管古籍中有著種種歷史和神話傳載，古往今來的學者、棋人都曾苦苦探索，可是答案或語焉不詳，或撲朔迷離。

### （一）綜論各家起源說法

「堯造圍棋」，此乃追溯時代最早、影響最大的記載。<sup>2</sup>此種說法為圍棋產生於原始社會末期的堯舜時代，這種說法是流傳最廣，影響最為深遠，絕大多數人皆以此為宗。

明清人以《世本》<sup>3</sup>中有記載關於烏曹作出賭博用具，而附會了烏曹作賭博、和圍棋。烏曹是夏梁的臣子，圍棋的發明時間被推後至夏代末年。然而，博即六博，曾與圍棋並存流行，古籍中常與圍棋合稱「博弈」，但兩者並非同一事。這種說法，揭示了圍棋的遊戲性質。

唐人皮日休斥圍棋為「爭偽之智」<sup>4</sup>的害詐之術，以為堯舜乃以仁、義、禮、

---

<sup>2</sup>戰國·佚名《世本》〈作篇補遺〉：「堯造圍棋，丹朱善之。」（周渭卿點校《二十五別史1·帝王世紀、世本、逸周書》，濟南：齊魯書社，2000年出版），頁75。成書於戰國的《世本》中提到堯造圍棋的說法。西晉·張華《博物志》逸文：「堯造圍棋，以教子丹朱。或云：舜以子商均愚，故作圍棋以教之。」（張華撰、范寧校證：《博物志校證》，台北：明文書局，1984年1月再版），頁124。西晉大學者張華加以發揮說：堯造圍棋，是要教他的兒子丹朱。又有一派的人說舜認為兒子商均愚笨，所以作圍棋來教他。

<sup>3</sup>戰國·佚名《世本》〈作篇〉：「烏曹作博。」（周渭卿點校《二十五別史1·帝王世紀、世本、逸周書》，濟南：齊魯書社，2000年出版），頁41。

<sup>4</sup>唐·皮日休《原弈》：「問弈之原於或人，或人曰：『堯教丹朱征，丹朱作為是，信固有其道焉。』」

智、信文德教化天下，使之服然，決不可能以兵刃戰法，害詐爭僞來救子伐國，圍棋的發明者又成了戰國縱橫家，實在有欠周慮。

魏晉以降，神仙道教大盛，圍棋被蒙上神秘色彩，南朝梁人任昉的《述異記》講了個王質觀棋爛柯的神話故事<sup>5</sup>，流傳深遠，圍棋搖身一變，成為神仙道士的寶物。唐代《梨軒曼衍》提到圍棋一開始並非出現在人間，開始應該出現在「巴鄧之橘」，現身人間的第一現場是周穆王的墓地<sup>6</sup>，圍棋的發明，又同曾駕車去西天神遊會仙的西周穆天子結上不解之緣，圍棋加添上神秘色彩，然而此神秘色彩並未替圍棋身世之謎有所幫助，只做茶餘飯後讓人閒聊娛情之用。

古人談論最多的還是圍棋起源於兵法、戰爭。<sup>7</sup>李松福先生在《圍棋史話》一書中推測：

---

皮子曰：『夫弈之為藝也，彼謀既失，我謀先之，我智既虧，彼智乘之，害也。欲利其內，必先攻外，欲取其遠，必先攻近，詐也。勝之勢，不城池而金湯焉，負之勢，不兵甲而奔北焉。勝不讓負，爭也。此存此免，彼得彼失，如蘇秦之合縱，陳軫之遊說，僞也。若然者，不害則敗，不詐則亡，不爭則失，不僞則亂，是弈之必然也。雖弈秋荐出，必用吾言焉。嘗試論之：夫堯之有仁、義、禮、智、信也，如生者必能用手足、任耳目者矣。豈區區出其纖謀少智，以著其術用，爭勝負哉！堯之世，三苗不服，以堯之仁，苗之慢，堯兵而熠之，猶羅人殺鵠鷓、獻（左下為魚，右為文）人烹鯢鮪者。然堯不忍加兵而以命舜，舜不忍伐而敷之文德，然後有苗格焉。以有苗之慢，尚不加兵，豈能以害詐之心，爭僞之智，用為戰法，教其子以伐國哉！則弈之始作，必起自戰國，有害詐爭僞之道，當縱橫者流之作矣。豈曰堯哉！豈曰堯哉！』」（蕭滌非、鄭慶篤整理：《皮子文藪·原弈》，上海：上海古籍出版社，1981年出版），頁25。

<sup>5</sup>南朝梁·任昉《述異記》：「信安郡石室山，晉時樵者王質，伐木入山，見二童子下棋。與質一物，如棗核，食之不覺饑，以所持斧置坐而觀。局未終，童子指謂之曰：『汝斧爛柯矣！』質歸故里，已及百歲，無復當時之人。」（百部叢書集成之三十二，龍威秘書第一函，《述異記》〈卷上〉，台北：藝文出版社，1967年出版），頁13、14。

王質偶于爛柯山中見二老者下棋，棋局結束發現隨身斧頭已經腐爛，故後來圍棋亦有「爛柯」之別名。

<sup>6</sup>唐·佚名《梨軒曼衍》云：「圍棋初非人間之事：始出於巴邛之橘，周穆王之墓；繼出於石室，又見於商山，乃仙家養性樂道之具。」引自《續修四庫全書1103冊，子部藝術類，《弈理旨歸序》，上海：上海古籍出版社，2002年），頁320。

<sup>7</sup>漢·桓譚《新論》：「俗有圍棋，或言是兵法之類：上者張置院遠，多得道而為勝；中者務相遮絕，要以爭便求利；下者守邊，趨作罽，自生於小地。猶薛公之言黥布反也：上計取足楚廣，得道者也；中計塞城皋，遮要爭利者也；下計趨長沙以臨越，此守邊趨作罽者也。更始帝將相不能防衛而令罽中死棋皆生。」（百部叢書集成之五十四，指海第六函，《桓子新論》，台北：藝文出版社，1967年出版），頁7。

東漢桓譚指圍棋之戲，類於兵法、馬融說圍棋法於用兵、曹魏時「建安七子」之一的應德璉，也說棋弈之制，有象軍戎戰陣之紀。此說貼近圍棋弈法，和者眾，直到今天，論者仍有人篤信不貳。

在已經出現部落戰爭的堯舜時代，在研究作戰的會議上，可能就有人畫圖，用石子代替士兵，部署兵力。這種形象地表達個人意見的做法，後來被一些人模仿，創新為一種遊戲，這就是最原始的圍棋活動。」<sup>8</sup>

但古往今來，戰爭各處均有，何以圍棋獨獨產生在中國？這也是一個值得思考的問題。

《中國圍棋》一書的編著者從社會物質條件和定居生活等因素考慮，認為圍棋是不是產生在原始社會，找不到確鑿的證據，推斷：「如果產生於殷商奴隸社會，那麼『盤庚遷殷』以後的可能性更大。」<sup>9</sup>但是考古早已證明，至少從新石器時代中期的仰韶文化開始，我國原始部落就已有比較穩定的聚落生活，「盤庚遷殷」後才由遊農轉定居的觀點早已不攻自破。

近幾年來，吳清源先生將圍棋的文化蘊意和《周易》相比較，從中探討兩者間獨特而古老的文化歷史淵源，十分有趣。

上述的種種，論者大多從圍棋的作用、內涵意義上探索圍棋的起源，產生了諸如圍棋源於教化、娛樂遊戲、權謀兵詐之術、養性樂道、兵法戰爭等見解。筆者認為，圍棋從萌芽到定型有一個長期發展、演變的過程，以中國古人生活的社會背景為基礎結合圍棋的棋具、著法，是溯本求源的正確方法。上述的諸多有關圍棋起源之說，雖各有所本，但筆者最為贊同的說法，則是由王健在 1996 年所發表〈略論圍棋的起源〉一文中所提出的觀點：「圍棋起源於華夏焚獵」。<sup>10</sup>

## （二）由華夏田獵的角度，探勘催生圍棋的溫床

<sup>8</sup> 李松福：《圍棋史話》，（北京：人民體育出版社，1990 年出版第一版），頁 5。

<sup>9</sup> 劉善承主編：《中國圍棋》，（成都：蜀蓉棋藝出版社，1985 出版），頁 3。

<sup>10</sup> 王健著：〈略論圍棋的起源〉（南京曉莊學院學報，1996 年 1 月 25 日）  
（<http://www.njnc.edu.cn/home/>）

遠古時代，狩獵和採集是古人生活的兩大來源。狩獵，從生存角度上而言，人類爲了獲取較爲安全的生存空間，不得不與野獸搏鬥，驅趕、圍捕牠們。由生活角度上而言，人類主要靠狩獵獲得食物和生活、生產用品。狩獵的方法多種多樣，但規模最大、最能體現原始部族集體團結、勇敢智慧的是圍獵。叢山峻嶺之中，在大河溪水邊的臺地上，在廣闊茂盛的草原處，成群結隊的原始部落男子，或手持木棍投槍、弓箭、石塊、火把，漫山遍野地沖向四處奔逃的野獸，圍追堵截。老人、婦女和兒童站在包圍圈口的山頂或高處，呼叫助威，震天動地。最終，野獸被圍而殲之，人類逐步獲得越來越大既安全又穩定的生活空間，人類一代代繁衍下來。這種生活方式，有可能是圍棋最原始的縮影<sup>11</sup>。

在中國新石器時代中期，古人有了固定的部落，原始農業也繁榮起來。原始人挖掘大溝，沿聚集處四周把自己和野獸隔開，確立了安全、穩定的生活天地。那種單純爲生存和生活而進行的狩獵活動，逐步過渡爲綜合性的田獵。田獵也是中國古代對狩獵的稱呼，但其性質和意義發生了很大變化。田獵的場所在聚落點以外的廣大地區。田獵往往採取「焚」的形式，即焚林而田或焚田獵獸。具體方法就是在山林草叢四周放火，形成火力包圍圈，使野獸燒死或無處藏身而四處奔突。此時，圍獵者便採取挖陷阱、張網以待、射箭，甚至肉搏等方法，收穫十分豐碩。焚獵的歷史很長，《孟子·滕文公下》記載堯舜時代：

草木暢茂，禽獸繁殖，五穀豐登，禽獸逼人，獸蹄鳥跡之道交於中國。堯

獨優之，舉舜而敷。舜使益掌火，益烈山澤而焚之，禽獸逃匿。<sup>12</sup>

<sup>11</sup> 對弈雙方，各執一方棋子，雙方輪流交替下子，運用四面包圍、吃子、做活、圍地等技法，最後以獲得地盤（空、子數）多的一方爲勝者。

<sup>12</sup> 戰國·孟軻著，漢·趙歧注：《孟子注疏》〈滕文公下〉，（十三經注疏 整理本 25 冊，北京：北京大學出版社，2000 年 12 月第一版），頁 173。

此正是焚獵的真實寫照。商代甲骨文中記錄了大量商王田獵活動的情況，其中許多是焚獵。即使到了春秋時期，焚獵仍然可見。《韓非子·內儲說上》記錄了一次有趣而生動的焚獵活動：

魯人燒積澤，天北風，火南倚，恐燒國。哀公懼，自將眾趨救火，左右無人，盡逐獸而火不救。<sup>13</sup>

魯人熱衷於追逐從火中逃出的野獸，毫不顧及哀公要求保護國都的命令。

焚獵的另一收穫是開闢了新的農田。中國是古老的農耕民族，發達的原始農業是中華文化根深葉茂的肥田沃土。進入奴隸社會後，農業更成為國家最重要的生產部門。農業的發展，需要經常開闢新田，但由於當時草莽叢生，而生產工具主要是石、木、骨、蚌器，要開闢大片農田，需要伐樹斬草，十分困難。古人發明了焚獵，將田獵引入墾荒，既獲得了野獸，又燒去樹木叢林，草木灰還是天然的肥料，此後只需稍加墾拓和修整，一塊塊肥沃的農田就出現了。

田獵和耕田原是兩件事<sup>14</sup>，但在古人發明焚獵時統一起來，商代的許多田獵區就是這樣變成了一塊塊縱橫交錯的農田，甲骨文中的田字，正是象井字形的方塊田，這不活脫是圍棋盤的雛形嗎？<sup>15</sup>明代陳繼儒曾以弈局（棋盤）、棋勢（著法）比喻井田和田獵<sup>16</sup>，雖然我們不知道他的根據何在，但從如此形象生動的比喻中，使人感到陳繼儒似乎悟出了圍棋之源。

<sup>13</sup> 戰國·韓非：《韓非子》〈內儲說上〉（賴炎元、傅武光注譯：《新譯韓非子》，台北：三民書局，2006年1月初版四刷），頁331。

<sup>14</sup> 詳參王健著：〈略論圍棋的起源〉（南京曉莊學院學報，1996年1月25日）（<http://www.njnc.edu.cn/home/>）

<sup>15</sup> 圍棋產生的初期，棋盤的道數多少不一，以後定型為十五、十七、十九道的方形棋盤。棋盤與方塊田，著法與圍獵，在焚獵上取得了和諧統一，這可能不是偶然的巧合。

<sup>16</sup> 明·陳繼儒《狂夫者言》（引自中華基督教燕京書院圍棋學（<http://go.yenching.edu.hk/>）圍棋文獻）

原始社會後期，民族部落間戰爭頻繁進行，人與野獸的鬥爭，逐步演變爲人與人之間的鬥爭，田獵也隨之帶有軍事性質，與軍事活動相輔相成，成爲訓練軍隊、演習作戰陣式、凱旋歸來藉以炫耀武功、檢閱車馬徒眾的重要手段。甲骨文上保存了大量商王從事軍事性田獵的資料。圍棋的產生與這種軍事性質的田獵密切相關，模仿了戰爭的某些形式，如「座子棋制度」<sup>17</sup>，正是古代車戰中兩軍對壘、相互攻擊的縮影。

奴隸制國家產生後，田獵也成爲奴隸主階級，主要是帝王們，盤遊娛樂的活動之一，統治者樂此不疲，充分享受田獵帶來的快樂，這正是圍棋演變爲遊戲娛樂的又一原因。

總之，人類爲生存和生活與野獸鬥爭，爭奪生存空間；原始農業出現後，發明瞭焚獵，開墾出一塊塊農田；戰爭發生後，田獵又具有濃厚的軍事意義；奴隸制時代，田獵還是帝王的遊樂活動。一旦田獵逐步具備生存求活、圍殲野獸、開墾田地、軍事活動和遊樂多種意義，並濃縮於一種遊戲之中。圍獵式之簡單著法，井田式的方格棋盤，敵我雙方的佈陣對壘，娛樂性的遊戲活動，圍棋活動終於產生了。

圍棋的發明，堯舜時期是關鍵，因爲田獵的主要功能已基本具備，但也不應是某一時期的產物，它是一個漫長時期孕育、發展的結晶。圍棋的發明，凝聚中華民族的勇敢和智慧，是中國古老的農耕文化中孕育的精華，一旦從田獵的搖籃中呱呱落地後，便進發出不滅之光芒，開展了數千年不凡的前進歷程。

---

<sup>17</sup> 「座子棋制度」是圍棋術語座子也稱爲勢子，請參閱本章第三節（一）「勢子制度」的演變和本論文第四章第二節圍棋與軍事的關係。

## 二、論圍棋文化之外緣影響與派別

圍棋產生於中國開始，從與儒家扞格到接受的過程，不斷的吸取中國思想的養分，從而回饋於中國文化，與儒家、道家思想的互動，可說是一條漫長的道路。

圍棋之別名很多，每一名稱皆可能代表不同圍棋觀，折射多種文化訊息。最初與「博」為伍的「奕」，充滿賭勝負意味，地位自然不高；而由棋子、棋盤的顏色形狀衍生出來的有「方圓」、「烏鷺」、「黑白」、「盤戰」、「楸枰」<sup>18</sup>的別稱，「黑白誰能用入玄？千回生死體方圓。」<sup>19</sup>；而由棋之魅力又如美色，令人廢寢忘食，是故又名「木野狐」<sup>20</sup>。

最能體現圍棋之文化精神的代稱，莫過於「手談」、「坐隱」<sup>21</sup>、「忘憂」、

「爛柯」<sup>22</sup>等的雅稱。

<sup>18</sup>三國·吳·韋曜《博弈論》中記載：「所志不出一枰之上。」；《晉書》〈杜預傳〉曰：「推枰斂手。」稱圍棋盤為「枰」（許嘉璐主編：《二十四史全譯·晉書第二冊》〈杜預傳〉，漢語大辭典出版社，2004年1月出版），頁811。清·段玉裁《說文解字注》曰：「謂木器之平侷枰，如今言棋枰是也。」稱圍棋盤為「棋枰」。（清·段玉裁著：《段氏說文解字注》，台北：文化出版社，1985年）

圍棋棋盤由楸木所製成質感最為高雅，為古代棋手所愛好，在棋盤上較勁賭輸贏，故圍棋又別稱「楸枰」。

<sup>19</sup>唐·張喬〈詠棋子贈奕僧〉：「黑白誰能用入玄？千回生死體方圓；空門說得恒沙劫，應笑終年為一先。」（清聖祖·《全唐詩下·第十函第一冊》，上海：上海古籍出版社，1994年4月第11次印刷），頁1611。

<sup>20</sup>元·元懷《拊掌錄》：「葉濤好弈棋，王介甫作詩切責之，終不肯已。弈者多廢事，不以貴賤，嗜之率皆失業，故人目棋枰為『木野狐』，言其媚惑人如狐也。」（《筆記小說大觀六編·拊掌錄》台北：新興出版社1988年版），頁2495。圍棋之魅力如美色，猶如小說中的狐狸精，令人廢寢忘食，是故又名「木野狐」。

<sup>21</sup>南朝宋·劉義慶《世說新語》〈巧藝第二十一〉：「王中郎以圍棋是坐隱，支公以圍棋為手談。」（楊勇著，《世說新語校箋》，台北：正文書局出版，1992年10月），頁542。

「手談」即是透過執棋的手，在沒有發聲的情形之下，與對手心思交會，達到如同「對談」的結果，故亦稱「手談」；「坐隱」為下圍棋時，皆須靜心端坐，一如隱士般，故名「坐隱」。

<sup>22</sup>南朝梁·任昉《述異記》：「信安郡石室山，晉時樵者王質，伐木入山，見二童子下棋。與質一物，如棗核，食之不覺饑，以所持斧置坐而觀。局未終，童子指謂之曰：『汝斧爛柯矣！』質歸故里，已及百歲，無復當時之人。」（百部叢書集成之三十二，龍威秘書第一函，《述異記》〈卷上〉，台北：藝文出版社，1967年出版），頁13、14。

王質偶于爛柯山中見二老者下棋，棋局結束發現隨身斧頭已經腐爛，故後來圍棋亦有「爛柯」之別名。

圍棋到明武宗時，「手談」、「坐隱」名手已多如牛毛，並逐漸開始形成流派，各派的棋風顯示出不同的特點，這是圍棋發展史上重要的一頁。據《弈史》記載，明武宗時，棋界形成三派。<sup>23</sup>

一派為「永嘉派」。這一派中鮑一中年齡最大，出名也最早，他又名鮑景遠。鮑景遠二十歲時，已被譽為海內第一，「縱橫妙無匹」，「處處爭雄長」<sup>24</sup>。四十多歲時，還參加過幾次著名的圍棋比賽。吳承恩稱他為「棋中師」，王樾登說他「弈品第一」。王樾登認為鮑一中棋風特點是「巧」。這一派裏的李冲比鮑一中出名晚，棋力似乎也不如鮑，被評為第二，但他自己對此卻不服氣。直到了暮年，曾與京師派李釜交戰，慘敗而歸，以致不敢再與李釜對弈。這一派裏還有幾位較有影響的棋手，他們是周源，徐希聖，周厘。前二位出現較晚，周厘與鮑一中同時，鮑稱他的棋風「咄咄逼人」，甚至有點怕他。

另一派為「新安派」，這派的汪曙比「永嘉派」的鮑一中棋力差些，晚一些的程汝亮是這派的中堅。程汝亮字白水，王樾登認為他有以守為攻的特點。他與京師派的李釜也是勁敵，他敗的次數多些，也是心裏不服氣。可惜過早地離開了人間，未能最終爭回這口氣。

第三派為「京師派」，有顏倫、李釜這些高手，顏倫工於計算，常常不差一道。他遍游全國，很少對手，王樾登說他棋風穩健。李釜又名李時養，他比顏倫稍晚，但棋力不在其下，能與顏倫爭高低。顏倫就因為怕輸給他有礙名聲，不敢與他抗衡，躲到吳中去了。前面已經提到，「永嘉派」的李冲，及「新安派」的程汝亮都曾是他手下敗將。

圍棋在南北朝時傳入日本，之後日本逐漸把圍棋發揚光大，使其完成了從古典到現代

<sup>23</sup>明·王樾登：《弈史》（續修四庫全書 1098 冊，子部藝術類，《弈史》，上海：上海古籍出版社，2002 年），頁 2。這本書較詳細地記載了我國歷代的棋手（尤其是明代棋手）。這對於研究中國圍棋史，頗有參考價值。

<sup>24</sup>明·王樾登：《弈史》（續修四庫全書 1098 冊，子部藝術類，《弈史》，上海：上海古籍出版社，2002 年），頁 2。

圍棋的轉變，它反過來又影響、促進了圍棋在其故土的轉型。乃是圍棋交流，也包括整個文化交流中的普遍現象。

日本對推動圍棋的發展起了不可替代的作用。還在中國水準比較低的時候，日本棋手就多次到中國來推動圍棋，日本「終生名譽棋聖」藤澤秀行先生就是被很多中國棋手尊為老師的。此外，爲了推動圍棋在世界的影響，日本國內的最大比賽棋聖戰經常把比賽地點設在歐、美等地。日本舉辦比賽時還是考慮到了世界性，因此也分配給了其他國家一些名額，日本人這樣做是很值得稱道的，畢竟日本有這樣的實力。

現在圍棋主要是在亞洲中、日、韓三國風行，舉辦的主要比賽也都是此三國愛好者出資的。從早先的中、日交流，到韓國崛起。但在比賽中，其他國家的棋手根本無法與中、日、韓棋手抗衡。舉辦圍棋世界賽已十多年了，優勝名次總在中、日、韓三國棋手囊中，但要推向世界的圍棋，至今還卻沒有一個世界組織，有了「世界」比賽，卻沒有世界組織，圍棋的「東方文化」色彩一覽無遺。

此外，從圍棋人口來說，圍棋仍未達到世界水準。現在的圍棋世界比賽有富士通杯、應氏杯、LG 杯、三星火災杯、春蘭杯，最多一年可以產生六個「世界冠軍」。這在其他國際體育組織中是不可想像的，這多少都會影響到「世界冠軍」的權威性，但是李昌鎬目前爲世界圍棋第一人，卻是有其分量。

十餘年來，各種「世界比賽」中，圍棋的影響力不斷擴大，現在，日本又出資舉辦豐田杯，從比賽名額的分配，到比賽規則，也到了三個國家的圍棋組織，一起談談的時候了。畢竟這一東方文化的結晶要真的讓歐美人接受，有歐美國家參與競爭和舉辦比賽，圍棋才能真的說是具備世界性了。

## 第二節 圍棋文化的系統研究

圍棋最早的記載見於中國史籍，是在春秋時期，至今已有二千六七百年的歷史了，爾後歷經各朝代、各棋手的推波助瀾，才有今日榮景，準此將歷代棋史做一簡單的再現，這種文化傳播、影響與互動可視為一種接受美學<sup>25</sup>，形成一種文化互動；職是之故，本文將從圍棋信史的研究，重新省視這道漫漫長河。而本節之靈感與資料來源，主要有劉善承先生主編《中國圍棋史》<sup>26</sup>、朱銘源先生著《中國圍棋史話》<sup>27</sup>、殷偉先生著《中國圍棋史演義》<sup>28</sup>與張如安先生著《中國圍棋史》等書。

29

### 一、春秋、戰國時期圍棋思想的啓蒙階段

春秋時代，弈秋是見於史籍記載的第一位棋手，而且是位「通國之善弈者」<sup>30</sup>。關於他的記載，最早見於《孟子》。由此推測，弈秋可能是與孟子同時的人，也可能稍早一些，大約生活在戰國初期。弈秋是當時諸侯列國都知曉的國手，棋藝高超，後人以弈秋是下圍棋的鼻祖。

出現弈秋這樣的高手，說明當時圍棋已相當普及，可以肯定，像弈秋這樣的國手不只一人。弈秋是幸運的，春秋戰國延續五百年，他是留下名字的唯一的一

---

<sup>25</sup>接受美學自 20 世紀 60 年代發展，為文學批評打開新視野，意味文學批評的歷史進程，尤以作者為中心推展至文本為中心，最後將文學意義與價值生成，回歸至以讀者為中心的接受活動上。

<sup>26</sup>劉善承主編：《中國圍棋史》，（成都：時代出版社，2007 年 1 月）

<sup>27</sup>朱銘源著：《中國圍棋史話》（中央日報出版社，1980 年 6 月，第一版）

<sup>28</sup>殷偉著：《中國圍棋史演義》，（昆明：雲南人民出版社，2001 年 9 月）

<sup>29</sup>張如安著：《中國圍棋史》，（上海：團結出版社，1998 年 8 月）

<sup>30</sup>戰國·孟軻著，漢·趙歧注：《孟子注疏》〈卷十一告子上第九章〉，（十三經注疏 整理本 25 冊，北京大學出版社，2000 年 12 月第一版），頁 361。

位棋手，也是我們所知的第一位棋手。

圍棋在春秋戰國時代，不僅出現了許多下棋高手，而且引起諸子百家的注意。春秋戰國正值我國奴隸社會解體、封建社會確立之時，諸子百家各執己見，到處遊說，出現百家爭鳴的局面。已經十分風行的圍棋開始在諸子百家的言論中出現，或褒，或貶，或以圍棋為例，或直接論述圍棋。其中有不少有價值的論點，圍棋的理論開始形成。這對圍棋的發展，起了重要作用。

士大夫階層最初是瞧不起圍棋的。孔夫子在《論語》裏說，下圍棋的都是些飽食終日，無所用心的人，是成不了賢人達士的。<sup>31</sup>他把圍棋看做無聊消遣的東西了。他的這一觀點影響深遠，以後有人攻擊圍棋時，常說些類似的話。

孟子受到孔子觀念的影響，在這方面持同樣見解。《孟子·離婁下第三十章》：

孟子曰：「世俗所謂不孝者五，惰其四支，不顧父母之養，一不孝也；博奕好飲酒，不顧父母之養，二不孝也；好貨財，私妻子，不顧父母之養，三不孝也。從耳目之欲，以為父母戮，四不孝也；好勇鬥狠，以危父母，五不孝也。章子有一於是乎？」<sup>32</sup>

孟子認為下圍棋的人嗜好飲酒，甚至能夠不顧父母養育之恩，不盡孝敬之義。他把下圍棋算作五不孝之一。和孔子不同的是，他不認為下棋可以「無所用心」。《孟子·告子上第九章》：

---

<sup>31</sup>春秋·孔丘，魏·何晏注，宋·邢昺疏：《論語注疏》〈卷十七陽貨〉，（十三經注疏 整理本 23 冊，北京大學出版社，2000 年 12 月第一版），頁 277。

<sup>32</sup>戰國·孟軻著，漢·趙岐注：《孟子注疏》〈卷八離婁下〉，（十三經注疏 整理本 25 冊，北京大學出版社，2000 年 12 月第一版），頁 278、279。

今夫弈之為數，小數也；不專心致志，則不得也。弈秋，通國之善弈者也。使弈秋誨二人弈，其一人專心致志，惟弈秋之為聽。一人雖聽之，一心以為有鴻鵠將至，思援弓繳而射之，雖與之俱學，弗若之矣。為是其智弗若與？曰：非然也。<sup>33</sup>

他認為學習圍棋如果不專心於自己立足的一方並致力於攻克對方，就不能領會圍棋的精髓。孟子不僅承認圍棋是門深奧的藝術，必須專心致志才能學會，同時又指出這種奧秘是可以通過學習掌握的。當時提出這種觀點是很有意義的。以後，圍棋的地位逐漸提高。《關尹子》裏也指出射箭、駕車、操琴、學棋，沒有一件事是能夠輕而易舉學會的。<sup>34</sup>顯然，圍棋這時已提高到與射箭，駕車、操琴同樣的地位了。

圍棋地位提高了，下棋的某些規律也慢慢被總結出來。《尹文子》一書中寫道：「以智力求者，喻如奕碁，進退取與、攻劫放舍，在我者也。」<sup>35</sup>像圍棋這樣以智力取勝的遊戲，進與退，取與舍，攻與守，縱與收，主動權都在我。在當時的歷史條件下，《尹文子》能夠提出主動權問題是很難得的。主動權在圍棋實戰中作用重大，到今天，始終掌握棋局的主動權依然是每一個圍棋愛好者必須牢記的。

「舉棋不定」是我們現在常用的成語，形容一個人猶豫不定，不能決斷的狀態。這個成語是和圍棋聯繫在一起的。最早提出這一說法的，是《左傳·襄公二十五年》上太叔文子的一段話：

<sup>33</sup> 戰國·孟軻著，漢·趙歧注：《孟子注疏》〈卷十一告子上第九章〉，（十三經注疏 整理本 25 冊，北京大學出版社，2000 年 12 月第一版），頁 361。

<sup>34</sup> 尹喜著，葛洪敘錄：《關尹子》〈一字〉：「習射、習御、習琴、習弈，終無一事可以一息得者。」（育文書局輯：《子書二十八種（六）》，台北：廣文書局出版，1991 年），頁 2。

<sup>35</sup> 周·尹文：《尹文子》逸文，類聚七十四·御覽七百五十三放舍作收放，文選博奕論注作殺舍（叢書集成初編：《公孫龍子及其兩種》，北京：中華書局出版，1991 年版），頁 12。

衛獻公自夷儀使與寧喜言，甯喜許之，大叔文子聞之曰，烏呼，詩所謂我躬不說，皇恤我後者，寧子可謂不恤其後矣，將可乎哉，殆必不可，君子之行，思其終也，思其復也，書曰，慎始而敬終，終以不困，詩曰，夙夜匪解，以事一人，今寧子視君，不如弈棋，其何，以免乎，弈者舉棋不定，不勝其耦，而況置君，而弗定乎，必不免矣，九世之卿族，一舉而滅之，可哀也哉，傳會於夷儀之歲，齊人城郟，其五月，秦晉為成，晉韓起如秦蒞盟，秦伯車如晉蒞盟，成而不結。<sup>36</sup>

下圍棋而舉棋不定，不能戰勝對方。太叔文子總結出一條著棋的重要經驗，這就是，思考要周密，落棋要果斷，猶猶豫豫者必輸。「舉棋不定」四字，簡潔，生動，形象而且準確，它和圍棋一起流傳下來，並超越了圍棋本身，成為人們的常用語。

春秋戰國時，出現這麼精粹的圍棋理論，出現如弈秋那樣的「通國之善弈者」，這在圍棋發展史上，有著極其重要的意義，它標誌著圍棋發展到了新的階段。

## 二、秦漢、三國時期圍棋思想的開展階段

秦代時間很短，未見關於圍棋的記載。漢朝時，圍棋發展還較緩慢。目前見於史籍的棋手，都是西漢時期的。

據說，西漢時人稱杜陵人杜夫子為「天下第一名手」。《西京雜記·卷二》：

杜陵杜夫子善奕棋，為天下第一人，或譏其費日。夫子曰：「精其理者足

<sup>36</sup> 周·左丘明著，晉·杜預注：《左傳》〈襄公二十五年〉（十三經注疏 整理本 18 冊，北京大學出版社，2000 年 12 月第一版），頁 1182。

以大禪聖教。」<sup>37</sup>

他棋藝高強，好棋如命。有人笑他在下棋上亂花功夫浪費時間，誰知道他卻回答說：「我精通了圍棋之道，可以彌補孔夫之不足。」一個封建大大夫，竟敢說這樣的話，可見他確實是把圍棋當作一種藝術，當作一種不在儒家經典之下的學問來研究的。所以，杜夫子看來確是位有氣魄的人。

西漢時，以棋揚名的還有劉去和陳遂。傳說，陳遂因陪漢宣帝下棋，討得天子歡心，來還得了太原太守的官職。<sup>38</sup>漢代宮中盛行圍棋。據《西京雜記》記載，每年八月四日這一天，戚夫人總要陪高祖劉邦下圍棋。<sup>39</sup>不知從什麼時候起，八月四日下圍棋成了漢宮中的風俗，在這天下棋，贏家可以終年有福，輸家可能遭疾病之災，要免除災難，只能取一發絲，面朝北辰星，乞求它賜予長命百歲，給這一風俗塗上了神秘色彩。

圍棋於三國時，出現一個大發展的局面，湧現出大批優秀棋手。曹操身爲一代之雄，是爲三國時眾所周知的政治家、軍事家，其計謀多端。根據記載，曹操的棋力亦不弱<sup>40</sup>，與當時魏國的著名棋手山子道、王九真、郭凱等人交手，棋術縱使不在其上，也足堪與之匹敵、旗鼓相當。

《三國志》中還提道，孔桂棋力也很強，他被推薦給曹操，曹操見他通曉圍

<sup>37</sup> 漢·劉歆，晉·葛洪著：《西京雜記》（《四部叢刊 23·西京雜記》〈卷二〉，台北：台灣商務印書館，1979年出版），頁 8。

<sup>38</sup> 漢·班固撰，顏師古注《漢書》〈陳遵傳〉：「陳遵，字孟公，杜陵人也。祖父遂，字長子，宣帝微時與有故，相隨博弈，數負進。及宣帝即位，用遂，稍遷至太原太守。」（許嘉璐主編：《二十四史全譯·漢書》〈卷九十二·列傳第六十二·遊俠傳〉，漢語大辭典出版社，2004年1月出版），頁 1836。

<sup>39</sup> 漢·劉歆，晉·葛洪著《西京雜記》〈卷三〉：「戚夫人侍高帝…八月四日出雕房北戶竹下圍棋，勝者中年有福負者終年疾病取絲縷就北辰星求長命乃免。」（《四部叢刊 23·西京雜記》〈卷三〉，台灣商務出版社，1979年出版），頁 10。

<sup>40</sup> 晉·陳壽撰，劉宋·裴松之注《三國志·魏書》〈武帝紀〉：「張華《博物志》曰：『漢世，安平崔瑗、瑗子寔、弘農張芝、芝弟昶並善草書，而太祖亞之。桓譚、蔡邕善音樂，馮翊山子道、王九真、郭凱等善圍棋，太祖皆與埒能。』」（許嘉璐主編：《二十四史全譯·三國志》〈卷一·魏志一·武帝紀〉，漢語大辭典出版社，2004年1月出版），頁 22。

棋之道，甚是喜愛。以後孔桂常伴在曹操左右，隨從出入。魏國還有一位大棋家，是「建安七子」之一王粲。一次，王粲看人下棋，棋局亂了，粲憑著記憶，重新擺出了原來的棋局。下棋人目瞪口呆，不敢相信自己的眼睛。他們用布把盤的棋局蓋起來，請王粲再重擺一遍。王粲胸有成竹，第二次擺出了打亂前的棋局。下棋者開罩布，兩下一對，不錯一子。<sup>41</sup>

三國之中，蜀國下圍棋的人相對少些，但也不無名家。費禕很喜歡下圍棋。蜀漢後主延熙七年間，魏軍大舉侵犯蜀國，費禕率兵抵擋。當時，形勢很緊張，敵人大兵壓境，蜀軍隨時都有戰敗的可能。費禕卻指揮若定，穩坐軍帳之中，與光祿大夫來敏專心致志地下圍棋很有大將風度。據說，在這戰亂之秋，費禕常下圍棋，勞逸結合，從不影響戰事。<sup>42</sup>

在吳國，圍棋流行的程度不亞于魏國，甚至還出現「棋聖」、「弈聖」。吳國上層人物中，好弈者甚多。孫策、呂范、諸葛瑾、陸遜等都是圍棋好手。《三國志·呂範傳》上講了這麼件事：呂範攻打山越回來，準備向孫策彙報戰績。孫策並不讓呂範站著講，兩人是一邊下圍棋一邊談論戰事的。<sup>43</sup>

諸葛瑾和陸遜這兩位棋迷則一急一溫，性情差異很大。據《三國志·陸遜傳》記載，吳大帝嘉樂五年時，孫權令陸遜和諸葛瑾率軍攻打魏國的襄陽。因軍情洩露，形勢嚴峻。諸葛瑾有些緊張了，坐臥不安，更無心對弈。陸遜則不然，依舊

---

<sup>41</sup>晉·陳壽撰，劉宋裴松之注《三國志·魏書》〈王粲傳〉：「初，粲與人共行，讀道邊碑。人問曰：『卿能誦乎？』曰：『能。』固使背而誦之，不失一字。觀人圍棋，局壞，粲為覆之。棋者不信，以帊蓋局，使更以他局為之，用相比較，不誤一道。其強記默識如此。性善算，作算術，略盡其理。善屬文，舉筆便成，無所改定，時人常以為宿構。然正復精意覃思，亦不能加也。」（許嘉璐主編：《二十四史全譯·三國志》〈卷二十一·魏志二十一·王粲傳〉，漢語大辭典出版社，2004年1月出版），頁359。

<sup>42</sup>晉·陳壽撰，劉宋裴松之注《三國志·蜀書》〈費禕傳〉：「延熙七年，魏軍次於興勢，假禕節，率眾往御之。光祿大夫來敏至禕許別，求共圍棋。於時羽檄交馳，人馬擐甲，嚴駕已訖。禕與敏留意對戲，色無厭倦。敏曰：『向聊觀試君耳！君信可人，必能辦賊者也。』禕至，敵遂退，封成鄉侯。」（許嘉璐主編：《二十四史全譯·三國志》〈卷四十四·蜀志十四·費禕傳〉，漢語大辭典出版社，2004年1月出版），頁690、691。

<sup>43</sup>晉·陳壽撰，劉宋裴松之注《三國志·吳書》〈呂範傳〉：「策從容與範棋，範曰：『今將軍事業日大，士眾日盛。範在遠，聞綱紀猶有不整者，範願暫領都督，佐將軍部之。』」（許嘉璐主編：《二十四史全譯·三國志》〈卷五十六·吳志十一·呂範傳〉，漢語大辭典出版社，2004年1月出版），頁858、859。

不慌不忙地下棋。<sup>44</sup>

圍棋在吳國風行，最後竟使孫權的兒子孫和緊張起來。因為，他的幕僚如蔡穎一班人都喜歡圍棋，常因下棋耽誤公事。為此，孫和特地找來一個叫韋曜的文人，命他寫了篇《博弈論》<sup>45</sup>，批評這些下棋誤事的人。文章說，當時的人大多不講究孔孟之道，卻喜歡圍棋，荒廢了事業，忘記了飲食休息。為在棋局上爭一雄雌，攪盡腦汁，甚至可以夜以繼日，弄得身心廢瘁，事業放著不管，客人攔著不招待。雖有美味佳餚，優雅音樂，都無暇顧及。文章說，這不符合孫吳的治軍之理，也不符合孔孟的為入之道。圍棋風行到這種程度，名手自然越來越多，精彩的對局也隨之出現。以後，好的對局慢慢被人收集起來合成集子，一代一代流傳了下來。

### 三、魏晉南北朝時期圍棋的風行階段

晉武帝的秘書丞張華棋術高明，常被皇上召去對弈。一次正下著棋時，老將軍杜預給皇上送來奏請伐吳的表章。張華見此情況，馬上站了起來，把下到一半的棋盤推開，侃侃而談，勸說晉武帝伐吳，武帝真還聽了這位棋友的意見，決興師伐吳。這是下棋而不忘國事的故事。史書上還記載著不少西晉棋迷不顧家國榮辱，醉心圍棋的事。

---

<sup>44</sup>晉·陳壽撰，劉宋·裴松之注《三國志·吳書》〈陸遜傳〉：「權以兄策女配遜，數訪世務，遜建議曰：『方今英雄棋時，豺狼闖望，克敵寧亂，非眾不濟。而山寇舊惡，依阻深地。夫腹心未平，難以圖遠，可大部伍，取其精銳。』權納其策，以為帳下右都督。嘉禾五年，權北征。使遜與諸葛瑾攻襄陽。遜遣親人韓扁表奉報，還，遇敵於沔中，鈔邏得扁。瑾聞之甚懼。書與遜云：『大駕已旋，賊得韓扁，具知吾闊狹。且水乾，宜當急去。』遜未答，方催人種蒔豆，與諸將弈棋射戲如常。瑾曰：『伯言多智略，其當有以。』」（許嘉璐主編：《二十四史全譯·三國志》〈卷五十八·吳志十三·陸遜傳〉，漢語大辭典出版社，2004年1月出版），頁883--892。

<sup>45</sup>晉·陳壽撰，劉宋·裴松之注《三國志·吳書》〈韋曜傳〉：「韋曜字弘嗣，吳郡雲陽人也。少好學，能屬文。從丞相掾，除西安令，還為尚書郎，遷太子中庶子。時蔡穎亦在東宮，性好博弈，太子和以為無益，命曜論之。」（許嘉璐主編：《二十四史全譯·三國志》〈卷六十五·吳志二十·韋曜傳〉，漢語大辭典出版社，2004年1月出版），頁983--987。

《博弈論》是一篇批評下圍棋者往往陳溺其中，而耽誤了正事，是吳國君主擔心影響國政，而命其寫出。

西晉著名的「竹林七賢」，喜好清談，行爲放蕩，不拘禮制，他們也都很喜歡下圍棋，阮籍是「七賢」之一，《晉書·阮籍傳》上說阮籍母親死的時候，他正在下棋。對手表示可以暫緩一下，待阮籍料理完老母后事再繼續，阮籍卻不同意，一定要馬上決一勝負。<sup>46</sup>

王戎也是「七賢」中的名士之一。據說，他小時候下圍棋就已有點名氣，在任豫州刺史時，母親死了，他和阮籍一樣，不拘禮制，仍在家中看別人下棋。

還有比阮籍、王戎更癡心於圍棋的，下棋下到了不計榮辱的地步。《晉書·裴遐傳》就記載了這麼件事。說的是裴遐在平東將軍周馥家與人下棋，有人問裴遐敬酒。裴遐正專心於棋局，沒有馬上喝。這時那人已醉醺醺的，見裴遐竟敢不喝他敬的酒，勃然大怒，一把抓住裴遐，將他推倒在地。只見裴遐慢慢地從地上爬起來，回到自己的座位上，神色沒絲毫變化，接著下他的棋。<sup>47</sup>

東晉會下棋的人很多，中興功臣丞相王導精通棋藝。他曾與長子王悅對弈，認爲這裏面有無窮樂趣。他的次子王恬多才多藝，其中圍棋最好，是東晉初年最有名的棋手之一，與王恬齊名的，還有江霖，他也有多方面的才能。<sup>48</sup>

圍棋是陶冶人的性情的，下棋的佈局、著法、時間、節奏，乃至對輸贏的態度，很能表現一個人的性情。我們從《晉書》中摘取幾段東晉棋手的小故事，讀者可以從這些小故事中看到東晉棋手迥然不同的性情和修養程度。

謝安是當時著名的圍棋愛好者。符堅率軍侵犯晉國，打到淮肥時，京師震動。

---

<sup>46</sup>唐·房玄齡《晉書》〈阮籍傳〉：「籍雖不拘禮教，然發言玄遠，口不臧否人物。性至孝，母終，正與人圍棋，對者求止，籍留與決賭。既而飲酒二斗，舉聲一號，吐血數升。」（許嘉璐主編：《二十四史全譯·晉書》〈卷四十九·列傳第十九·阮籍傳〉，漢語大辭典出版社，2004年1月出版），頁1108。

<sup>47</sup>唐·房玄齡《晉書》〈裴遐傳〉：「綽子遐，善言玄理，音辭清暢，冷然若琴瑟。嘗與河南郭象談論，一坐嗜服。又嘗與平東將軍周馥坐，與人圍棋。馥司馬行酒，遐未即飲，司馬醉怒，因曳遐墮地。遐徐起還坐，顏色不變，復棋如故。」（許嘉璐主編：《二十四史全譯·晉書》〈卷三十五·列傳第五·裴遐傳〉，漢語大辭典出版社，2004年1月出版），頁831、832。

<sup>48</sup>唐·房玄齡《晉書》〈王悅傳〉：「悅，字長豫，弱冠有高名，事親色養，導甚愛之。導嘗共悅弈棋，爭道，導笑曰：『相與有瓜葛，那得為爾邪！』」（許嘉璐主編：《二十四史全譯·晉書》〈卷六十五·列傳第三十五·王悅傳〉，漢語大辭典出版社，2004年1月出版），頁1476。

晉帝當即提升謝安爲征討大都督。前方戰局吃緊，謝安的侄子、將軍謝玄前來請示退敵的辦法。謝安面無俱色，不以爲然，說是自有辦法。讓謝玄隨他與親友一道去山中別墅遊玩。到了山中，謝安擺開棋盤邀侄兒對局。謝玄原本棋高一籌，這時因爲緊張，糊裏糊塗敗給了謝安。謝安很高興，晚上回家後，開始指示如何對敵作戰的方案。這一仗把入侵的苻堅打得潰不成軍。捷報傳來，又碰上謝安在下棋。謝安掃了一眼捷報。順手放在床上，聲色未動，繼續下棋。客人們忍不住手紛紛問他仗打得怎麼樣。他這才緩緩他說：「仗打勝了。」謝安臨危不亂，堅定沉著，風度令人嘆服。

史書上能記載這麼些棋手的名字，甚至還能讓後人瞭解到這些棋手的性格秉性，說明當時這些棋手就很受人關注，他們的事經常被人談論。

史書在寫到齊朝棋手時，已能概括出他們的棋風特色了，比如王抗，他的棋力在當時屬於第一品，王樾登在《弈史》中評論他下棋的特色是「速思取勢」<sup>49</sup>。褚思莊是在宋朝已經出名的棋手，《南齊書·蕭惠基傳》說他棋力屬於第二品<sup>50</sup>，他與王抗不同，他下棋思考的時間比較長，但善於進攻。有一回齊高帝命褚思莊與王抗賽棋，兩人早上開始下，到了晚上才下完一盤，觀棋的齊高帝已經疲憊不堪了，便命王褚二人先休息，待五更時再來決戰，王抗得此命令後，一頭倒在棋盤邊，呼呼大睡。褚思莊卻坐在棋盤邊沒有合眼，整整思考了一夜。這盤棋誰勝誰負不得而知，史官記錄這件事大概用意不在評論兩人的棋力，但兩人不同的棋風，倒是在這裏活生生地反映出來。

<sup>49</sup>明·王樾登：《弈史》（續修四庫全書 1098 冊，子部藝術類，《弈史》，上海：上海古籍出版社，2002 年），頁 2。

<sup>50</sup>南朝梁·蕭子顯編《南齊書》〈蕭惠基傳〉：「惠基善隸書及弈棋，太祖與之情好相得，早相器遇。... 自宋大明以來，聲伎所尚，多鄭衛淫俗，雅樂正聲鮮有好者。惠基解音律，尤好魏三祖曲及《相和歌》，每奏，輒賞悅不能已。當時能棋人：琅邪王抗第一品，吳郡褚思莊、會稽夏赤松並第二品。赤松思速，善於大行；思莊思遲，巧於鬥棋。宋文帝世，羊玄保為會稽太守，帝遣思莊入東與玄保戲，因制局圖，還於帝前覆之。太祖使思莊與王抗交賭，自食時至日暮，一局始竟。上倦，遣還省，至五更方決。抗睡於局後，思莊達曉不寐。世或云：『思莊所以品第致高，緣其用思深久，人不能對也。』」抗、思莊並至給事中。永明中，敕抗品棋，竟陵王子良使惠基掌其事。」（許嘉璐主編：《二十四史全譯·南齊書》〈卷四十六·列傳第二十七·蕭惠基傳〉，漢語大辭典出版社，2004 年 1 月出版），頁 612--614。

王抗、褚思莊是在南朝宋時，已經相當出名的棋手。

南朝宋明帝時，非常愛好圍棋，特地設置「圍棋州邑」，褚思莊還任過「清定訪問」的官職。《南史·王謏傳》：

明帝好圍棋，置圍棋州邑，以建安王休仁為圍棋州都大中正，謏與太子右率沈勃、尚書水部郎庾珪之、彭城丞王抗四人為小中正，朝請褚思莊、傅楚之為清定訪問<sup>51</sup>。

魏晉南北朝圍棋之風行，就連帝王亦留連而忘返、廢寢而忘食，起了很大的上行下效作用，在歷史上是一個重要進程。

#### 四、棋如星雲的唐、五代時期

唐代一共經歷了二百九十餘年。在這個昌盛的時代，圍棋有了空前的發展，展現出了一幅絢麗的圖畫。唐朝統治者對圍棋頗為重視，唐玄宗特為圍棋手們設置了一種官職，叫「棋待詔」，官階九品，與「畫待詔」、「書待詔」同屬於翰林院，所以又被統稱為「翰林」<sup>52</sup>。至此，圍棋手開始成為國家高級文職人員，從而確定了圍棋在我國古代文化中的地位。

唐代最有名氣的當屬王積薪，其「圍棋十訣」是劃時代的重要論點，為往後

<sup>51</sup>南朝梁·蕭子顯編：《南齊書》〈王謏傳〉（許嘉璐主編：《二十四史全譯·南齊書》〈卷三十四·列傳第十五·王謏傳〉，漢語大辭典出版社，2004年1月出版），頁457。

<sup>52</sup>五代·晉·劉昫《舊唐書》〈職官志（二）〉載有待詔的任所和專業：「翰林院：天子在大明宮，其院在右銀台門內，在興慶宮，院在金明門內。若在西門，院在顯福門；若在東都，華清宮，皆有待詔之所。其待詔者，有詞學、經術、合煉、僧道、卜祝、術藝、書、弈，各別院以之，日晚而退。」所有翰林待詔，按照專業，各住一院，領取薪俸，早早就去等候召喚，傍晚才退出。（許嘉璐主編：《二十四史全譯·舊唐書》〈職官志（二）〉，漢語大辭典出版社，2004年1月出版），頁1448、1449。

代圍棋理論奠定一良好基礎，除王積薪之外，唐代尚有不少一流棋手。在唐朝日益頻繁的國事交往中，這些圍棋高手起了不少積極作用，為國家和民族贏得了聲譽。

唐玄宗開元 25 年，新羅（朝鮮）國王興光病逝。唐王派出左贊善大夫邢濤為特使，前往新羅參加弔祭活動。唐玄宗知道新羅和中國一樣，是君子之國，禮義之邦，「其人多善弈棋」，便命當時我國圍棋名手楊季鷹作為邢濤的副手，一同前往新羅。這是我國歷史上記載的去朝鮮的第一位棋手，楊季鷹顯然棋高一著，到那兒後沒有人能戰勝他，朝鮮人民萬分欽佩。<sup>53</sup>

唐朝是我國詩歌興盛的時代，在唐詩中，可以找到歌頌棋手的詩句。

詩人杜牧有兩首《送國棋王逢》，稱讚王逢棋力超群，「絕技如君天下少」。他的棋風：「羸形暗去春草長，猛勢橫來野火燒，守道還如周柱史，鏖兵不羨霍嫖姚。」<sup>54</sup>很有些不貪又不怯，穩紮穩打的氣派特點。

詩人劉禹錫則在《觀棋歌送還師西遊》一詩中，說棋手還師「行盡三湘不逢故，終日饒人損機格。」還說他「雁行佈陣眾未曉，虎穴得子人皆驚。」<sup>55</sup>把棋手善用奇兵。出奇制勝的棋風發揮得淋漓盡致。

詩人杜甫的詩中，提到圍棋相當多，例如：「楚江巫峽半雲雨，清潭疏簾看圍棋。」<sup>56</sup>寫出的是詩人觀棋悠閒情境。「對棋陪謝傅，把劍覓徐君。」<sup>57</sup>這寫的

<sup>53</sup>五代·晉·劉昫：《舊唐書》〈新羅傳〉：「上謂濤曰：『新羅號為君子國，頗知書記，有類中華。以卿學術，善與講論，故選使充此。到彼宜闡揚經典，使知大國儒教之盛。』又聞其人多善弈，因令善棋人率府兵曹楊季鷹為濤之副。濤等至彼，大為蕃人所敬。其國棋者皆在季鷹之下，於是厚賂濤等金寶及藥物等。」（許嘉璐主編：《二十四史全譯·舊唐書》〈卷一百九十九上·列傳第一百四十九上·東夷新羅傳〉，漢語大辭典出版社，2004年1月出版，頁4591、4592。

<sup>54</sup>唐·杜牧〈送國棋王逢〉詩：「玉子紋楸一路饒，最宜簷雨竹蕭蕭；羸形暗去春泉長，拔勢橫來野火燒。守道還如周柱史，鏖兵不羨霍嫖姚；浮生七十更萬日，與子期于局上銷。」（清聖祖·《全唐詩下》〈第八函第七冊〉，上海：上海古籍出版社，1994年4月第11次印刷），頁1321。

<sup>55</sup>唐·劉禹錫〈觀棋歌送還師西遊〉詩（清聖祖·《全唐詩上》〈第六函第二冊〉，上海：上海古籍出版社，1994年4月第11次印刷），頁887、888。

<sup>56</sup>唐·杜甫〈七月一日題終明府水樓二首〉詩（唐·杜甫著、清·仇兆鰲注：《杜詩詳注》〈卷之十九〉，台北：里仁書局出版，1980年4月），頁1651。

<sup>57</sup>唐·杜甫〈別房太尉墓〉詩（唐·杜甫著、清·仇兆鰲注：《杜詩詳注》〈卷之十九〉，台北：里仁書局出版，1980年4月），頁1103、1104。

是詩人下棋，跟著好友一同享受此樂趣。「聞道長安似弈棋，百年世事不勝悲。」<sup>58</sup>這裏詩人是用圍棋變化莫測來比喻人世間的複雜，帶有悲傷的色彩。「且將棋度日，應用酒為年。」<sup>59</sup>在這裏，下棋成了詩人晚年樂趣，與飲酒並為人生兩大樂事。從這些詩中所呈現的，我們可以看出，杜甫對圍棋有興趣，而且棋力應該是不弱的。

著名詩人元稹，也很喜愛圍棋，從他的「客來有棋局」的詩句中，可以看出他常與來客對弈。元稹還寫有一詩，記述了長慶元年在他府中舉行的一次圍棋名流薈萃的盛會。

唐末詩人李洞，是位隱者，他寫有「幽人鬥智棋」和「石上鋪棋勢」的詩句。他還在詩中描寫過他與宋校書、薛秀才、鄭侍郎等隱者下棋的場面。

## 五、棋壇爭霸的宋、金、元時期

到了宋哲宗、徽宗時，出了獨霸棋壇、所向披靡的大棋手劉仲甫。他在圍棋各方面都比王積薪有所發展，對後來棋手影響甚大，是圍棋史上承上啓下的人物。

劉仲甫是江南人，劉仲甫著的《棋訣》，是對王積薪《十訣》的發展。劉仲甫結合以前歷代棋家的經驗，把圍棋實戰中各種著法，各種變化，各種次序，在理論上概括為佈置、侵凌、用戰、取捨這四個方面，並對各方面做了深刻的闡述，提到了圍棋戰略的高度。

劉仲甫獨霸棋壇足有二十年，但人終老，棋終衰，不斷湧現的新棋手，不少

---

<sup>58</sup>唐·杜甫〈秋興八首之四〉詩（唐·杜甫著、清·仇兆鰲注：《杜詩詳注》〈卷之十七〉，台北：里仁書局出版，1980年4月），頁1488--1490。

<sup>59</sup>唐·杜甫〈寄岳州賈司馬六丈巴州嚴八使君兩閣老五十韻〉（唐·杜甫著、清·仇兆鰲注：《杜詩詳注》〈卷之八〉，台北：里仁書局出版，1980年4月），頁645--654。

人躍躍欲試，想壓倒劉仲甫的棋霸地位。當時敢於和劉仲甫一爭高低的三位棋手是：祝不疑、晉士明、王慙。

王樾登《弈史》上也有評價，認為：

宋興，繼積薪而品高者，為江右劉仲甫。積薪之時有李慙角，仲甫時有王慙子角，然李慙見輕而王慙見忌。最後三衢祝不疑，高仲甫一道許；河東晉士明，高仲甫兩道許。<sup>60</sup>

劉仲甫去看望過祝不疑數次，奇怪的是，從來不談棋。也許劉仲甫已看出祝不疑棋力不凡，怕下不過他，使自己國手之名蒙羞。王慙的棋力可能與劉仲甫不相上下，可惜在棋壇上活動時間太短，過早地去世了。《鐵圍山叢談》裏寫到：「有棋手王慙者，以其能迫仲甫，未幾而痛心死。」<sup>61</sup>

後起之秀晉士明也是劉仲甫的勁敵。晉士明年方二十八九，棋力已在劉仲甫之上，甚至高出兩道有餘。他下棋左右縱橫，神出鬼沒，很有特點，名噪一時。劉仲甫知道後，主動找他對局，果然連吃敗仗，劉仲甫獨霸棋壇的局面就此結束。

王樾登在《弈史》中認為，劉仲甫高於王積薪，確是水準問題。而祝不疑、晉士明高於劉仲甫，則是利用了劉的弱點，況且，劉仲甫那時年事已高，祝、晉二人則是風華正茂之時。

宋代的幾位大政治家、文學家都是棋桌邊的常客。范仲淹曾以「一子重千金」的詩句描寫下棋，還立下過「吾當著棋史」的宏願。

王安石也是一位棋迷。記載他曾與薛昂下棋賭梅花詩一首，誰輸誰寫詩。結

<sup>60</sup>明·王樾登：《弈史》（續修四庫全書 1098 冊，子部藝術類，《弈史》，上海：上海古籍出版社，2002 年），頁 2。

<sup>61</sup>宋·蔡條：《鐵圍山叢談》（國立中央圖書館攝製微縮資料，出版年不詳）

果，薛昂敗了。論理該他寫詩，可薛昂苦思冥想了半天也沒寫下一句。王安石無法，代他寫了一首。

宋代著名科學家沈括，博學多能，尤其喜歡圍棋，他曾以數字方法解棋，還提出了四人聯棋賽取勝的方法。

圍棋是受各階層喜歡的一項文娛活動，潘慎修在獻給宋太宗的棋說中說：

棋之道，在乎恬默，而取捨為急，仁則能全，義則能守，禮則能變，智則能兼，信則能克，君子如斯者，庶幾可以言棋矣。<sup>62</sup>

其實，將「仁、義、禮、智、信」用於圍棋實戰中，極為勉強，但可見當時棋風之盛，帝王也不能免。

金、元時期的棋手見於記載不多。我們現在只知道金朝的圍棋競賽制度與宋朝相仿。金世宗時，貴族宗室中棋風甚盛。據《金史》記載，圍棋賽中還曾鬧了一起糾紛，監察御史梁襄因此受了處分。金朝時被推為全國第一的棋家是張大節。他曾被召至宮中與禮部尚書張景仁對弈，張景仁也是一位著名棋手。<sup>63</sup>

---

<sup>62</sup>元·脫脫：《宋史》〈潘慎修傳〉（許嘉璐主編：《二十四史全譯·宋史》〈卷二百九十五·列傳第五十五·潘慎修傳〉，漢語大辭典出版社，2004年1月出版），頁6722、6723。

<sup>63</sup>元·脫脫：《金史》〈張大節傳〉：「大節素廉勤好學，能勵勉後進，自以得學于任侗，待侗子如親而加厚。又善弈棋，當世推為第一，嘗被召與禮部尚書張景仁弈。」（許嘉璐主編：《二十四史全譯·金史》〈卷九十七·列傳第三十五·潘慎修傳〉，漢語大辭典出版社，2004年1月出版），頁1603。

## 六、圍棋名手輩出的明朝時期

圍棋到了明代，又是一番面目，與唐、宋不可同日而語。無數的名手相繼湧現出來。

相禮是明初大國手，多才多藝，能詩善畫，尤精於弈，當世無敵。明太祖雖說禁止別人下棋，卻禁不住自己對圍棋的嗜好。他曾把相禮召至京城，命其與燕王對弈，並賜以重賞。

比相禮晚十餘年的樓得達也是江南人，他爲人所知時，相禮獨霸棋壇已相當久了。其實，當時能抵擋相禮的棋手，也許不只樓得達一人，限於古時交通不便，不可能都有進京交鋒的機會。

據史載，吳中一帶的唐理，棋力也不弱，他曾在陽羨山中，遇上一位道士，並和這道上下了三天三夜的棋。唐理還把下棋的本事親授給他的女婿，後來他的女婿棋力與他相當，能同他一決雄雌。

明宣宗年間，朱熊棋藝頗有名氣，到了明孝宗時代，稱雄棋壇的，是趙九成。他進京下棋，沒有敵手，頓時名聲大震，孝宗知道後，馬上將他和京城名手一同召進皇宮下棋，趙九成有許多獨出心裁的招式，連連得手，看得孝宗大開眼界，讚歎道：「真國手也！」《寧波府志》記載他：「弈棋以自娛，與人弈，常隨其人高下，不求大勝，然終不一挫衄。」<sup>64</sup>他將圍棋視爲一種藝術，根據對手的強弱，而決定使用之戰略與技巧，雖然總是棋局在握，但不給對手輸得難堪，與人保有一絲面子，而計算總是毫無失誤，真所謂的藝高而膽大，當時人把他與畫家呂紀等三人，合稱爲「四絕」。

---

<sup>64</sup> 明·張時徹《寧波府志》，（北京：成文出版社，1983年，據明嘉靖39年刊本影印）

## 七、棋風漸衰的清朝時期

清初的棋壇，王燮在《弈墨·序》中：「諸子爭雄競霸，累局不啻千盤。」<sup>65</sup>「海內國手幾十數輩，往來江淮之間」<sup>66</sup>這就是描繪當時盛況。新老棋手交相競逐，比賽頻繁。老將過百齡仍獨步棋壇，棋力不減當年，然而，「江山代有才人出，各領風騷數百年。」不久，周懶予奇峰突起，棋力超過過百齡。他的生平事蹟，周賞的《周懶予傳》和徐星友的《兼山堂弈譜》<sup>66</sup>記載較詳。

周懶予是嘉興梅裏鎮人，名嘉錫，字覽予，後來名聲越來越大，因同音而被人訛傳為懶予。周懶予的棋風特點是：變化多端，輕巧玲瓏，處處爭先。徐星友說：「究其（指周懶予）所以勝者，持先而不失也」、「寧輸數子，不失一先」<sup>67</sup>。確實，處處爭取主動權是他的最大特點。

徐星友在《兼山堂弈譜》中，還記載了周懶予在棋藝上的獨創手段，他說：「過（百齡）周（懶予）倚蓋起手，最為盡變。」<sup>68</sup>從流傳下來的過、周遺局上看到的起手佈局都是「倚蓋定式」，著法緊峭，克服了前人創造的「鎮神頭」、「金井欄」等定式較鬆弛的缺陷。徐星友的書上還說：「應雙飛燕兩壓，其著法始於懶予，最為醇正。」<sup>69</sup>「雙飛」著法沿用至今，它就是周懶予經常使用並使之流傳開的。周懶予的棋著有《圍棋譜》一卷。此書原本亡佚，現傳的是同治十二年蘇州複刻本。

繼周懶予之後，新起的著名棋手有汪漢年，周東侯二人，他們都被列入「清

<sup>65</sup> 《弈墨》是李子燮收集明清國手譜，達六百餘局，是一部罕傳的珍本，可能是孤本，如實錄下明末清初名手宿將的泱泱百局鏖戰實況，使人領略當時諸多棋手的風格，流派與總體水準，史料價值非同一般。

<sup>66</sup> 清·徐星友：《兼山堂弈譜》〈序〉，（續修四庫全書 1100 冊，子部藝術類，《兼山堂弈譜》，上海：上海古籍出版社，2002 年），頁 647--649。

<sup>67</sup> 清·徐星友：《兼山堂弈譜》〈序〉，（續修四庫全書 1100 冊，子部藝術類，《兼山堂弈譜》，上海：上海古籍出版社，2002 年），頁 655。

<sup>68</sup> 清·徐星友：《兼山堂弈譜》，（續修四庫全書 1100 冊，子部藝術類，《兼山堂弈譜》，上海：上海古籍出版社，2002 年），頁 687。

<sup>69</sup> 清·徐星友：《兼山堂弈譜》（續修四庫全書 1100 冊，子部藝術類，《兼山堂弈譜》，上海：上海古籍出版社，2002 年），頁 691。

代十大家」之中。

汪漢年，安徽天都人。清順治年間，「漢年與周東侯遇於廣陵，爭勝負十餘局，一時名噪，遂分秦晉。」據《眉山墅隱·跋》引錄程蘭如的話說：「漢年天分高，用意曲其精微奧妙。」<sup>70</sup>汪漢年的著作，有《眉山墅隱》一卷，這是我國古代棋藝家編選時局譜中少偏見的典範。徐星友曾說：

季心雪《弈墨》、(周)東侯《弈悟》、(盛)大有《弈府陽秋》，皆抑人揚己，各有存私。此譜(指《眉山墅隱》)隨弈隨梓(出版)，一秉至公。它如《不古編》有篡改之弊，《弈慧》、《弈塗》、《弈遇》之類，更不足道。《眉山(墅隱)》一譜，雖不無利鈍，然大方正派，無纖巧之習，固當做視諸譜也。<sup>71</sup>

季心雪、周東侯、盛大有等人所撰著作中，都是貶抑他人而稱頌自己，徐星友認為汪漢年的書，雖然沒有特別犀利的走法，卻是最客觀而公正。

周東侯，名勳，安徽六合人。青年時期與汪漢年棋力相當，中年之後棋藝大長，超過了汪漢年。圍棋論者稱他的棋風「如急，決回瀾，奇變萬狀」，也就是說，他的棋路古怪多變，不拘泥於一格。他最擅長的是「攻殺」，即所謂「偏師馳突」。周東侯認為，下棋是爲了研究棋藝，不是爲了輸贏。所以，他贏了不驕傲，輸了不氣餒。他說：「局中義理之所在，務領推移應變，若稍有餘蘊，必不能淋漓酣暢，高手以勝負源於胸中，故往往中止。」<sup>72</sup>

<sup>70</sup>清·汪漢年：《眉山墅隱》(續修四庫全書 1103 冊，子部藝術類，《眉山墅隱》，上海：上海古籍出版社，2002 年)。

<sup>71</sup>清·徐星友：《兼山堂弈譜》〈序〉(續修四庫全書 1100 冊，子部藝術類，《兼山堂弈譜》，上海：上海古籍出版社，2002 年)，頁 647--649。

<sup>72</sup>清·周東侯：《弈悟》(續修四庫全書 1100 冊，子部藝術類，《弈悟》，上海：上海古籍出版社，2002 年)，頁 645。

後來，黃龍士棋力橫掃天下，當時的棋手無不望風而靡，只有周東侯一人敢跟他對弈。世稱黃龍士為龍，周東侯為虎，周東侯因其棋高德尚，深得人們敬重。晚年，他專心培養後代，撰有《弈悟》，《二子譜》，《四子譜》等著作。

在過百齡和周懶予的基礎上，中國圍棋史上又出現兩座高峰——黃龍士和徐星友。清初圍棋名家如林，高手如波濤一般，真是一浪未平一浪又起。

黃龍士，名虬，又名霞，字月天，江蘇泰縣薑堰填人。據《兼山堂弈譜》<sup>73</sup>等書記載，他生於順治八年或十一年，他天資過人，幼小時棋名早已名聞四鄉鄰里。

黃龍士對局實踐對圍棋發展的最大貢獻，在於他轉變了圍棋的風格。在他之前，棋風局面顯得「狹窄凝重」。黃龍士使棋風大變，在其之後，局面開闊，輕靈多變，思路深遠。對黃龍士的棋風特色，後人評價甚多。徐星友這樣概括黃龍士的棋：

寄纖農於滔泊之中，寓神俊於形骸之外，所謂形人而我無形，庶幾空諸所有，故能無所不有也。」「一氣清通，生枝生葉，不事別求，其枯滯無聊境界，使敵不得受。脫然高蹈，不染一塵，臻上乘靈妙之境。<sup>74</sup>

總的來說，黃龍士對局時考慮全面佈局，其判斷力準確，而力爭主動，變化多端，不以攻殺為主要取勝手段。黃龍士的棋著有《弈括》和《黃龍士全圖》。此外，鄧元惠還將黃龍士的七十盤對局集成《黃龍士先生棋譜》<sup>75</sup>一本，黃龍士對局中的精華大都收在其中了。

<sup>73</sup>清·徐星友：《兼山堂弈譜》〈序〉，（續修四庫全書 1100 冊，子部藝術類，《兼山堂弈譜》，上海：上海古籍出版社，2002 年），頁 647--649。

<sup>74</sup>清·黃龍士、徐星友編：《血淚篇》（安徽：安徽科技出版，1987 年 10 月，第一版），頁 2。

<sup>75</sup>清·黃龍士，鄧元惠編：《黃龍士先生棋譜》（北京：中國書店出版，1987 年 4 月第一版）。

特別值得提及的是黃龍士為《黃龍士全圖》寫的《自序》。這是黃龍士自己豐富經驗的寶貴總結，較全面地論證了圍棋的戰略戰術，見解獨到精闢，發人深省。如他談到佈局和全盤戰略時說：

辟疆啟宇，廓焉無外，傍險作都，扼要作塞，此起手之概。<sup>76</sup>

談到攻守和戰術原則時說：

壤址相借，鋒刃連接。戰則羊師獨前，無堅不暇；守則一夫當關，七雄自廢。此邊腹攻守之大勢。<sup>77</sup>

談到對形勢判斷時說：

地均則得勢者強，力競則用智者勝，著鞭羨祖生之先，入關恥沛公之後，此圖失之要。<sup>78</sup>

談到策略時說：

---

<sup>76</sup> 清·黃龍士：《黃龍士全圖》〈自序〉（北京：中國書店出版，1987年9月第一版）

<sup>77</sup> 清·黃龍士：《黃龍士全圖》〈自序〉（北京：中國書店出版，1987年9月第一版）

<sup>78</sup> 清·黃龍士：《黃龍士全圖》〈自序〉（北京：中國書店出版，1987年9月第一版）

實實虛虛之同，正正奇奇之妙，此惟審於棄取之宜，明於彼此緩急之情。<sup>79</sup>

以上這些，都是黃龍士從對局實戰中總結出來的真知灼見，也顯示出黃龍士自己的行棋風格。

繼黃龍士之後稱雄棋壇的是他的學生徐星友。據《杭州府志》<sup>80</sup>記載，徐星友名遠，錢塘人，他的書法繪畫都很好，尤其擅長圍棋，據說徐星友學棋時間較晚，最初是從師黃龍士，人說名師出高徒，徐星友專心致志，刻苦用功，所以棋藝進步很快。當他達到和黃龍士相差二子的程度時，黃龍士仍以三子相讓與徐星友下了十局棋。因為多讓了一子，先生要重展昔日之雄風已很困難了。這十局棋下得異常激烈，當時就被人們稱為「血淚篇」<sup>81</sup>。這十局棋之後，徐星友棋藝猛進，終於達到了與先生齊名的水準。

徐星友在棋壇上大約風雲了四十餘年，康熙末期，徐星友在京遇到新星程蘭如，這回是徐星友自己落入周東侯當年的境地，成了程蘭如手下敗將。徐星友自知大勢已去，從此隱歸故鄉，開始他的著作生涯。

徐星友的棋風，最重要的特點是「平淡」。這大概是因為師承黃龍士的緣故。在徐星友寫的《兼山堂弈譜》中，對他自己的棋風，有這樣的論述：「沖和恬淡，渾淪融和」，「制於有形，不若制於無形」，「善戰而勝，曷若不戰屈人」，「閒談整密，大方正派」等等<sup>82</sup>，其中最重要的一點就是「不戰屈人」，這是「平淡」的根結。所謂「不戰屈人」，就是不靠激烈的廝殺獲勝，而是一點一點地侵蝕，直到取得最後勝利。這可說是所有圍棋戰略戰術中最難掌握的。這種含蓄、不露鋒芒

<sup>79</sup> 清·黃龍士：《黃龍士全圖》〈自序〉（北京：中國書店出版，1987年9月第一版）

<sup>80</sup> 鄭澐修，邵晉涵纂：《乾隆杭州府志》（續修四庫全書702冊，史部藝術類，《乾隆杭州府志》，上海：上海古籍出版社，2002年）

<sup>81</sup> 清·黃龍士、徐星友編：《血淚篇》（安徽：安徽科技出版，1987年10月，第一版），頁3。

<sup>82</sup> 清·徐星友：《兼山堂弈譜》〈序〉，（續修四庫全書1100冊，子部藝術類，《兼山堂弈譜》，上海：上海古籍出版社，2002年），頁647--649。

而又堅強有力的棋術，非一般人所能達到，它對後世影響甚大。

徐星友後半生傾注全力撰寫的《兼山堂弈譜》是我國最有價值的幾部古譜之一。明朝以前的棋譜，一般只列姓名圖勢，不加評斷。明朝中葉起，有的棋譜開始加些評語，但也是寥寥數語，讀者獲益不多，清初一些棋譜，如吳貞吉的《不古編》、盛大有的《弈府陽秋》、周東侯的《弈悟》等，開始改變過去評語過於簡單的不足，但終因水準有限，辭語多含糊不清，不確之處俯首可拾。徐星友的棋著，精選了過百齡、李元兆、周懶予、盛大有、汪漢年，周東侯、黃龍土等國手有代表性的各局，詳加評注，觀點頗為中肯確切。徐星友結合了自己一生的對局經驗，對各盤各局的得失作了認真的研究分析後，對各家名手的棋風進行了深刻的總結。這本書影響很大，後來棋手施襄夏曾說：「得之（指《兼山堂弈譜》）潛玩數年，獲益良多。」<sup>83</sup>

康熙未年至嘉慶初年，棋壇霸主不再是某一個人，而是出現了一群人，梁魏今、程蘭如、范西屏、施襄夏，被稱為「四大家」，並列於棋壇之巔。這四個人可以說是代表了我國古代棋藝的最高水準，由此形成棋壇空前興盛的局面。

梁魏今，又名會京，山陰人。他被列為四大家之首，並非因他棋藝最高，而是因他年齡最長，出名最早。據考，他大約生於康熙前期。

四大家之二程蘭如，名天桂，又名慎詒，字純根，新安人。他比梁魏今小十餘歲，比范、施二人大二十餘歲。

中國古代圍棋發展史中最輝煌燦爛的畫面，是由梁、程、范、施四大家和許多的高手共同繪成的。這已毫無疑問。但不可否認，康熙、乾隆時期，政治穩定，經濟繁榮，這一切為圍棋的發展提供了良好的條件。

清道光以後，帝國主義衝進中國的大門。清朝末年，政治腐敗，經濟落後，

---

<sup>83</sup>清·施襄夏：《弈理旨歸》〈序〉，（續修四庫全書 1101 冊，子部藝術類，《弈理旨歸》，上海：上海古籍出版社，2002 年），頁 309--314。

文化衰退，圍棋的命運日益艱難。清末棋手水準與前代相比大為遜色，其中水準最高的陳子仙、周小松，距范西屏、施襄夏尚有相當一段距離。

當時可以提到的棋手，有「十八國手」。清朝末年最後兩名最優秀棋手是陳於仙和周小松，他們為重振圍棋貢獻了畢生的力量。

陳於仙，名毓性，海寧人。當時的海寧是圍棋盛行的地方。陳子仙和以往歷代許多名家相同，首先受其父親的薰染。陳于仙曾與陳方合著《陳方七局》一卷<sup>84</sup>。他的遺局，由常棣華輯成《於仙百局》一卷<sup>85</sup>，於光緒六年出版。

周小松，名鼎，江都人。出生於嘉慶年間，從小好棋。十八歲從秋航學棋，受二於下了一百餘局。以後又拜董六泉為師，二十餘歲成國手。周小松曾遊歷全國各地，稱霸棋壇達半個世紀之久。清末十八國手，除潘星鑒、申立功、金秋林、任渭南四位外，其餘都較量過，只有陳子仙與他不相上下。

周小松的著作，有《新舊棋譜匯選》<sup>86</sup>四卷，《餐菊齋棋評》<sup>87</sup>一卷，《皖遊弈萃》<sup>88</sup>一卷。他的棋著，尤其是《餐菊齋棋評》。是清末棋譜的代表作，他繼承了徐星友的優良傳統，評語詳確，切實可學。

周小松去世後，圍棋進一步衰落。中國歷史最黑暗的時期，也是圍棋史最衰落的時期，這時期一直延續到近代接棒的圍棋前輩誕生才告結束。

---

<sup>84</sup> 陳于仙曾與陳方合著《陳方七局》，轉引自蓋國梁等著：《圍棋古譜大全》，（上海：上海古籍出版社，1994年12月，第一版）

<sup>85</sup> 常棣華輯成《於仙百局》一卷，於光緒六年出版。轉引自蓋國梁等著：《圍棋古譜大全》，（上海：上海古籍出版社，1994年12月，第一版）

<sup>86</sup> 周小松著：《新舊棋譜匯選》引自《中國歷代圍棋棋譜》（北京：北京圖書館出版社，2004年版），頁35。

<sup>87</sup> 周小松著：《餐菊齋棋評》引自《中國歷代圍棋棋譜》（北京：北京圖書館出版社，2004年版），頁38。

<sup>88</sup> 周小松著：《皖遊弈萃》（上海：上海文瑞樓印行，出版年不詳）。引自《中國歷代圍棋棋譜》（北京：北京圖書館出版社，2004年版），頁51。

### 第三節 圍棋思想的解析研究

本節試圖由圍棋制度文化，針對棋手在社會實踐過程中，所形成的相互關係及建立在此基礎上的社會制度、組織形成和行為規範做一解析，由圍棋制度的變革、古代圍棋理論、圍棋九品制度、圍棋文化的人物志以及古代帝王與圍棋文化之關係等議題入手，思想來源以何云波所論著之觀點為基礎，加以延伸論述。<sup>89</sup>

#### 一、 論圍棋制度的變革

##### (一)「勢子制度」<sup>90</sup>的演變

中國人下圍棋的歷史可以追溯到「堯造圍棋」的年代，約在南北朝時期圍棋經由朝鮮傳入日本，有 1500 多年的歷史。從歷代出土的圍棋實物來看，棋盤範圍有一個 11 路、13 路、15 路、16 路、17 路、19 路這樣從簡單到複雜的發展過程，占主導地位的是 17 路和 19 路棋盤，其中 19 路棋盤流傳至今也約有 2000 年的歷史。在圍棋歷史上除了棋盤、棋子等器具的演變而外，圍棋規則也有過多次改進，最典型莫如「勢子制度」。

圍棋創始以後很長一段時間內，並沒有實行「勢子」的做法，但在歷史上的某一個時間，由於未知的因素開始採用「勢子」並且固定為制度，形成為傳統，凡下棋都要遵照執行，一成不變。「勢子制度」雖未知起源於何時，但年代已相當久遠，至少在東漢末年已經施行這種制度，至清末廢除勢子制度，其施行也有

---

<sup>89</sup> 何云波所著之《圍棋與中國文化》一書的第三章，對於圍棋弈具、弈地、弈制有精采的剖析，筆者借其分析，收穫頗豐。何云波著《圍棋與中國文化》（北京：人民體育出版社，2001年11月，第一版），頁163--228。

<sup>90</sup> 中國古代又稱「座子」，類似古代軍事作戰中兩方先擺好陣勢再行作戰。

1600 餘年。日本圍棋是從德川幕府初期廢棄「勢子制度」，採用「自由落子」制度。

「勢子」指的是白黑雙方在未正式落子之前，各自在棋盤的相對應角落，如「星位」地方擺上固定的的棋子，猶如古代打仗，仍講究「君子風度」，等待敵方將「陣式隊伍」排列妥當之後，再進行生死搏鬥。此種制度多少受先秦戰爭時，要等敵方準備妥當，再決一勝負的觀念影響。此種制度的內涵意義是以「平等」為基礎，不以「奇襲」為宗，充分展現公平競爭的思想。

但此一制度沿襲日久後，難免造成圍棋在「佈局階段」的僵化，於是「自由落子」重新成為現代圍棋的主流，也使得佈局之初有更多元的選擇與變化，對圍棋的發展，是一件良性的制度改變，對棋手而言也增加困難的挑戰。

## (二)「數子制度」與「數目制度」的演變

除了「勢子制度」，中國圍棋歷史上由「數子」到「數目」，再回到「數子」計算勝負方法的輪轉，都是圍棋規則歷史演變的例證。

圍棋歷史發展至今，圍棋規則逐漸固定下來，並且由對弈者的心領神會相互瞭解的口傳規則發展成為白紙黑字縝密繁複的書面規則。這其中除圍棋實踐的自然發展而外，眾多圍棋規則研究者的熱情參與也是一個重要原因。比如日本大阪為承辦 1970 年世界博覽會，從 1967 年開始擔任富士通公司大型電腦推進部長的池田敏雄，試圖在世博會上舉行一場人機對弈表演，由於日本規則欠缺嚴格性，而要讓電腦下棋，首先需要一個嚴格的棋規，於是池田著手研究圍棋規則，並於 1968 年 9 月至 1969 年 11 月在關西棋院機關刊《圍棋新潮》上發表了一系列研究文章。其中包含了禁全同原則、平衡手數方法、收後方判別法、公活判別法等重要內容。臺灣地區應昌期先生積十八年研究成果推出《應氏記點制圍棋規則》，並在自己創立的應氏杯圍棋世界比賽中應用。近年來電子競技網路對弈

比較繁榮，為對付網路對弈中的「賴皮」現象，各大對弈網站也不斷修改升級對弈軟體，也一定程度上掀起了圍棋規則研究的民間熱浪，在各大網路棋友論壇上出現了一些長期業餘研究圍棋規則的線上棋友。

## 二、 古代圍棋理論探討

前面已提到，漢、三國期間，社會賢達中喜歡圍棋的不少，「高品」也不乏其人。他們對圍棋的造詣很深，加上他們的學識和社會地位，他們對圍棋的論述，其深刻性、系統性、全面性和影響面，較之春秋、戰國時期，有了很大的發展。這期間，還出現了一些有關圍棋的專著。

東漢著名史學家、文學家班固，寫有《弈旨》一文，其部分段落散于《藝文英聚》、《古文苑》和《太平御覽》之中，這是保存下來的最古老的圍棋理論文章。班固對圍棋作了細緻、深刻的論述。他指出：一個好棋手要有雄才大略有「蘇(秦)、張(儀)之姿，固本自廣」，方能使「敵人恐懼」。此外，要有全局觀念，計畫要周密，「有似夏禹治水之勢」。否則，「一孔有闕(打破缺口)壞敗不振。」在對局中，作者提出了聲東擊西，應此攻彼的戰術，提出「曹(劌)子之威，作伏設詐，實圍橫行」，「田單之奇，要厄相劫，割地取償」。在自己棋勢比較孤弱時，應取守勢，這樣，「既有過失，能量強弱，巡邏需行，保角依旁，卻自補續，雖敗不亡。」<sup>91</sup>

<sup>91</sup> 東漢·班固《弈旨》：「大冠(學者，指班固)言博既終，或進而問之曰：『孔子稱有博弈，今博獨行於世，而弈獨絕。博義既弘，弈義不述，聞之論家，師不能說，其聲可聞乎？』曰：『學不廣博，無以應客。北方之人，謂棋為弈。弘而說之，舉其大略，厥義深矣。局必方正，象地則也；道必正直，神明德也，棋有白黑，陰陽分也；駢羅列布，效天文也。四象既陳，行之在人，蓋王政也。成敗臧否，為仁由己，危之正也。』『夫博懸於投(擲骰子)，不專在行(著法)，優者

班固的學生馬融，寫了一篇《圍棋賦》<sup>92</sup>，內容比《弈旨》更豐富，對棋藝的理解更加深刻，當時馬融的名聲已很大了，門徒千人。朝廷的要官馬日磾、盧植，經學大師鄭玄都是他的學生。他對圍棋的見解，博得好評。

與馬融同時的李尤，也著有一篇專門論述圍棋的短文《圍棋銘》，短短三十二個字，就使圍棋對局躍然紙上，栩栩如生，銘中寫道：

詩人幽憶，感物則思，忘之空閒，玩弄遊意，局為憲矩，棋法陰陽。道為

徑緯，方錯列張。<sup>93</sup>

---

有不遇，劣者有僥倖，踦拿相凌，氣勢力爭，踵有雄雌，未足以為平也。』『至於弈則不然，高下相推，人有等級。若孔氏之門，回（顏回）賜（子貢）相服，循名責實，謀以計策；若唐虞之朝，考功黜陟，器用有常，施設無祈，因敵為資，應時屈伸，續之不復，變化日新。或虛設預置以自護衛，蓋象庖羲網罟之制，隄防周起，障塞滿決。有似夏后治水之勢，一孔有闕，壞頽不振。有似狐子汎濫之敗，一棋破室，亡地復還。曹子之威，作伏設詐，突圍橫行。田單之奇，要厄相劫，割地取償。蘇張之姿，固本自廣，敵人恐懼。三分有二，釋而不誅，周文之德，知者之慮也。既有過失，能量弱強，逡巡儒行，保角依旁，卻自補續，雖敗不亡，繆公之智，中庸之方也。』『上有天地之象，次有帝王之治，中有五霸之權，下有戰國之事，覽其得失，古今略備。』『及其晏也，至於發憤忘食，樂以忘憂。推而高之，仲尼概也，樂而不淫，哀而不傷。質之《詩》《書》，《關雎》類也，純專知柔，陰陽代至。施之養性，彭祖氣也，外若無為，默而識淨泊，自守以道意，隱居放言，遠咎悔行，象虞仲，信可喜。』感乎大冠論未備，故因問者喻其事。』（百部叢書集成之五十二，守山閣叢書第十八函，《古文苑三》〈第十七卷〉，台北：藝文出版社，1967年出版），頁4--6。

<sup>92</sup>漢·馬融《圍棋賦》：「略觀圍棋兮，法於用兵。三尺之局兮，為戰鬥場。陳聚士卒兮，兩敵相當。拙（一作怯）者無功兮，弱（一作貪）者先亡。自有中和（注：中庸之方略）兮，請說其方。先據四道兮，守角依旁。緣邊遮列兮，往往相望。離離馬首（《藝文類聚》作馬目，注：小飛）兮，連連雁行（注：大飛）。蹕（注：跳）度（注：盤渡）間置兮，裴徊中央。違（注：避）閤（注：中止）奮翼兮，左右翱翔。道狹敵眾兮，情無遠行。棋多無箭（注：同策）兮，如聚群牛。駱驛自保兮，先後來迎。攻寬擊虛兮，踰降（左為足）內房利則為時兮，便則為強。（注：此當脫一「不」字）厭於食兮，壞決垣墻。堤潰不塞兮，泛濫遠長。橫行陣亂兮，敵心駭惶。迫兼棋岳（注：即天元）兮，頗棄其裝。已下險口兮，鑿置清坑。窮其中罨（注：棋盤上之交叉點）兮，如鼠入囊。收拾死卒兮，無使相迎。當食不食兮，反受其殃。勝負之策兮，於言如髮。乍緩乍急兮，上且未別。白黑紛亂兮，於約如葛。雜亂交錯兮，更相度越。守規不固兮，為所唐突。深入貪地兮，殺亡士卒。狂攘相救兮，先後並沒。上下遮離兮，四面隔閉。圍合罕散兮，所對哽咽。韓信將兵兮，難通易絕。自陷死地兮，設見權譎。誘敵先行兮，往往一室。捐褰委食兮，遺三將七（一本作：三將七卒）。（注：即捨小就大）馳逐爽問兮，轉相周密。商度地道兮，期相盤結。蔓延連閣兮，如火不滅。扶布散兮，左右流溢。浸淫不振兮，敵人懼慄。迫役踳踏兮，惆悵自失。計功相除兮，以時早訖。事留變生兮，收拾欲疾。營惑窘乏兮，無令詐出。深念遠慮兮，勝乃可必。」（百部叢書集成之五十二，守山閣叢書第十八函，《古文苑一》〈第五卷〉，台北：藝文出版社，1967年出版），頁7--9。

<sup>93</sup>漢·李尤：《圍棋銘》（百部叢書集成之五十二，守山閣叢書第十八函，《古文苑三》〈第十三卷〉，台北：藝文出版社，1967年出版），頁11。

精通棋藝棋理的黃憲，曾撰有《機論》<sup>94</sup>，專門論述圍棋的虛實形勢。他所說的「機」就是我們現在所說的佈局，那時黃憲已提出，佈局要著重解決虛實問題，佈局好，進可以攻，退可以守，才能取勝。這一理論為我國圍棋佈局的戰略思想奠定了基礎。

### （一）王積薪與《圍棋十訣》圍棋理論

唐代統治者對圍棋的重視，使圍棋在更廣大的範圍內獲得更快的發展。因此，唐代棋手多如星雲，其中最負盛名的當推王積薪。王積薪是唐玄宗時的棋手。據《酉陽雜俎》記載，開元年間，王積薪曾在丞相張說家住過一段時間，在那裏和一行和尚下過棋。王積薪自知棋力不差，不久便去投考翰林。果然一戰告捷，成為「棋待詔」。以後他就常在宮中陪唐玄宗下棋。

王積薪在當時所以名震天下，不僅是因為他棋藝高超，而且由於他提出了一套圍棋理論，根據前人和自己的實踐經驗，總結出圍棋《十訣》<sup>95</sup>。這《十訣》

<sup>94</sup>漢·黃憲《機論》：「韓王見徵君，徵君方耕而歸，望韓王之軒，棄鋤而隱之。韓王返國，他日又見，親以幣將於庭，徵君乃就，載以歸，謀輔王室之策，徵君是以不能辭於諸侯。韓人有善弈者，以弈說徵君曰：『子知弈之道乎？』徵君曰：『不知也。』弈者曰：『吾與子弈之可乎？』曰：『夫弈以機勝，以不機敗，吾不能機，何弈之為？』曰：『子惡機而不弈，不知子之機過於弈乎？』曰：『何為其然也？』曰：『弈之機，虛實是已。實而張之以虛，故能完其勢；虛則擊之以實，故能制其形。是機也，員而神，詭而變，故善弈者能出其機而不散，能藏其機而不貪，先機而後戰，是以勢完而難制。雖然，此特弈之道耳。若機之流於眾妙也，肆而淵乎，羲皇得之而畫其卦，神農得之而藝其耜，軒轅得之而奠其兵，勛華得之而禪其器，夏禹得之而驅其澤，殷湯得之而陳其綱，周武得之而奮其鉞，倉頡得之而洩其文，女媧得之而煉其石，許由得之而洗其耳，儀狄得之而制其酒，造父得之而神其御，后羿得之而精其射，伊尹得之而負其鼎，公輸得之而雲其梯，戚得之而扣其角，伯牙得之而鼓其琴，老聃子得之而守其谷，孔子得之而擊其磬。昔有抱甕者，惡桔槔之機而不用，然烏知抱甕之為機乎？由此觀之，天地萬物皆機也。機其運於應物之所，動於無形之源乎？今子之出也，將以仁義為機，而運諸侯於掌上，鎔兆民於軌物，經之綸之，弛之張之，吹之噓之，若噫氣之雄風，而解駭乎萬竅，其機也如是！弈何有哉！夫聖人以仁義為機，賢者以禮信為機，謀士以術數為機，辯士以縱橫為機，此機者，皆利於諸侯而顯名者也。吾子其握聖人之機，以遊說諸侯，則漢室可舉矣！當今之時，得機者顯，得聖人之機者，貴不可限，子翁而不張，亦何取於機也？盍奮而張之，噫仁義之氣，而解眾庶之鬱哉！』徵君曰：『吾將機乎。』（注曰：全篇一以貫之，曰「機」。然何謂機乎？曰理、曰性、曰自然、曰靈變，大體得之矣。）（百部叢書集成之十九，漢魏叢書，《天祿閣外史，第一卷》，台北：藝文出版社，1967年出版），頁9--11。

<sup>95</sup>《圍棋十訣》為唐朝之前圍棋理論的菁華，在王積薪之前就有，但他總括提出後成為個人的圍棋理論。

爲：

- 一、不得貪勝。
- 二、入界宜緩。
- 三、攻彼顧我。
- 四、棄子爭先。
- 五、捨小就大。
- 六、逢危須棄。
- 七、慎勿輕速。
- 八、動須相應。
- 九、彼強自保。
- 十、勢孤取和。

圍棋複雜多變，而王積薪僅僅以這十條，四十字，極其簡練、準確而又通俗地概括了圍棋實戰中的戰略和戰術；總結了全局和局部，進攻和防守中的一些重要原理。有了這十條，便可把握住圍棋實戰各個階段的關鍵之處。《十訣》的影響十分深遠。宋、明、清的棋手，莫不以《十訣》爲座右銘。他們在探討圍棋理論時，也都把《十訣》作爲基本原理，在《十訣》的基礎上，不斷發揮和提高。《十訣》是我國古典圍棋理論中的瑰寶之一。

王積薪另有三本圍棋專著已經失傳。其中《金穀九局圖》記錄著唐玄宗開元年間，王積薪與棋手馮汪在太原尉陳九言家裏下的九局棋。因陳九言家又稱金穀園，所以題爲《金穀九局圖》。可惜棋譜已經失傳，我們無從知曉九盤對局中，

雙方精妙的棋藝與風格。

## （二）徐鉉與《棋圖義例》圍棋理論

南唐圍棋大家是當時的吏部尚書徐鉉。他是一位頗有成就的圍棋理論家，著有《棋圖義例》、《金穀園九局譜》、《棋勢》等圍棋理論著作。他的《棋圖義例》<sup>96</sup>在我國圍棋史上具有重要地位。

在《棋圖義例》中，徐將當時圍棋實戰中的各種術語和各種著法，歸納總結為三十三種，其中有些現在還在應用。它們是：

立，行，飛，尖，粘，幹，綽，約，關，沖，覷，殺，割，頂，捺，蹻，

門，斷，打，薛，聚，劫，搜，撲，勒，刺，夾，盤，松，持。<sup>97</sup>

研究著法，實際上就是研究圍棋的戰術。《棋圖義例》可以說是我國圍棋史上第一本全面研究圍棋戰術的著作。為便於人們記棋譜，徐鉉分別給圍棋盤上的十九道線冠以名稱，這在當時可以說是一個創舉，大大方便了棋譜的記錄，它對於棋譜的流傳起了重要作用。徐鉉給十九道線取的名字為：

一天、二地、三才、四時、五行、六宮、七鬥、八方、九州、十日、

十一冬、十二月、十三閏、十四雉、十五望、十六相、十七星、十八松、

十九客。<sup>98</sup>

<sup>96</sup> 南唐·徐鉉：《棋圖義例》（四庫全書存目叢書子部 76 冊，莊嚴文化出版，1995 年）

<sup>97</sup> 南唐·徐鉉：《棋圖義例》（四庫全書存目叢書子部 76 冊，莊嚴文化出版，1995 年）

<sup>98</sup> 南唐·徐鉉：《棋圖義例》（四庫全書存目叢書子部 76 冊，莊嚴文化出版，1995 年）

後來，隨著時代發展，這種記譜名稱逐漸被：「1、2、3、……18、19」和「一、二、三……、十八、十九」所代替，它已完成了自己的歷史使命。

### 三、圍棋文化的等級制——圍棋九品制

梁武帝蕭衍是個標準棋迷，他常常通宵下棋，能奉陪到底的卻不多，而陳慶之是其中之一。《梁書·陳慶之傳》中有記載他從小就跟隨梁武帝，陪梁武帝通宵下棋不困，所以武帝便相當喜歡他。<sup>99</sup>

到溉也是常陪武帝下通宵棋的棋手。《南史·到溉傳》稱他棋力為第六品，但記憶甚好。有一回，到溉在武帝面前，與當時棋力上品的名手朱異等人賽棋。賽完後到溉復盤，不錯一子，因而得到梁武帝的特別賞識。<sup>100</sup>

梁武帝不僅喜歡棋，甚至還主持棋事。他曾命令大棋家柳惔及陸雲公主辦了一次全國性的圍棋比賽，規模宏大壯闊，轟動一時。賽後，由柳、陸二人主持給棋手們定品級。據《南史·柳惔傳》上記載，當時能評上品級的棋手便有二百七十八人，由此可見參加的人數之多、棋風之盛，這也是史上有記載的最早一次全國性圍棋比賽。<sup>101</sup>

<sup>99</sup>唐·姚思廉：《梁書》〈陳慶之傳〉：「陳慶之字子雲，義興國山人也。幼而隨高祖，高祖性好棋，美從夜達旦不輟，等輩皆倦寐，惟慶之不寢，聞呼及至，甚見親賞。」（許嘉璐主編：《二十四史全譯·梁書》〈卷三十二·列傳第二十六·陳慶之傳〉，漢語大辭典出版社，2004年1月出版），頁397。

<sup>100</sup>唐·李延壽：《南史》〈到溉傳〉：「溉弈棋入第六品，常與朱異、韋黯於御坐校棋比勢，復局不差一道。」許嘉璐主編：《二十四史全譯·南史》〈卷二十五·列傳第十五·到溉傳〉，漢語大辭典出版社，2004年1月出版），頁572。

<sup>101</sup>唐·李延壽：《南史》〈柳惔傳〉：「梁武帝好弈棋，使惔品定棋譜，登格者二百七十八人，等其優劣，為《棋品》三卷。惔為第二焉。」（許嘉璐主編：《二十四史全譯·南史》〈卷三十八·列傳第二十八·柳惔傳〉，漢語大辭典出版社，2004年1月出版），頁848。

當時評定棋手有九個品級。這種棋品制，在三國時就已經出現了。《說郭》上曾引魏國邯鄲淳的《藝經》上有：

夫圍棋之品有九：一曰入神，二曰坐照，三曰具體，四曰通幽，五曰用智，六曰小巧，七曰鬥力，八曰若愚，九曰守拙。九品之外，今不復云。

在《棋經十三篇》<sup>102</sup>上，也有相同的記載，明人許仲治在《石室仙機》<sup>103</sup>中作過這樣的解釋：一品入神，是指：「變化不測，而能先知，精義入神，不戰而屈人之棋，無與之敵者。」這算上上。二品坐照，是指：「神饒半先，則不勉而中，不思而得」入，有「至虛善應」的本領。這算上中。三品具體，是指：「入神饒一先，臨局之際，造形則悟，具入神之體而微者也」。這算上下。四品通幽，是指：「受高者兩先，臨局之際，見形阻能善應變，或戰或否，意在通幽。」這算中上。五品用智，是指：「受饒三子，未能通幽，戰則用智以到其功。」這算中中。六品小巧，是指：「受饒四子，不務遠圖，好施小巧」，這算中下。七品鬥力，是指：「受饒五子，動則必戰，與敵相抗，不用其智而專門力。」這算下上。至於下中和下下，《石室仙機》未作解釋。但我們已可看出，這九品中品與品之間的差距是很大的。這種品級制，為我們現在實行的棋手九段制奠定了基礎。

<sup>102</sup> 元·晏天章嚴德甫：《玄玄棋經》〈棋經十三篇〉（北京：人民體育出版社，1988年2月，第一版）

<sup>103</sup> 明·許仲治：《石室仙機》，（續修四庫全書1103冊，子部藝術類，《石室仙機》，上海：上海古籍出版社，2002年），頁350。

## 四、圍棋文化的人物志

古代圍棋名手輩出，不知凡幾，茲就生平較詳，棋力及對圍棋卓越貢獻之頂尖人物一論，其中主要有三人，一是第一位明代創造圍棋前所未有之高峰的過百齡，二跟三是棋界雙璧，素有「棋中李杜」稱號之范西屏與施襄夏<sup>104</sup>。

### （一）圍棋高峰——過百齡

圍棋由唐代的盛況，宋代的奇觀，明代的瑰景，似乎都在孕育著這個高潮。這個高潮是由一系列名棋手的高超棋藝及重要的棋書發展而來的。掀起這個高潮的，是明末過百齡。

清朝秦松齡寫過一篇《過百齡傳》<sup>105</sup>，記述了這位高手的生平。過百齡，又字怕齡，名文年，生於無錫一個頗有名望的家庭，他從小聰明，喜歡讀書，十一歲時，過百齡看別人下棋，很快就明白了虛實、先後、進擊、退守的道理。

從此以後，過百齡名震江南，對棋藝也愈加精益求精了。沒隔幾年，過百齡覺得可以出去試試了，這時，京城的公卿們也已知道了他的大名，並寫信請他去。過百齡決定北上。

《無錫縣誌》中也有關於過百齡的記載，說他不論遠近，只要是好手，就要前去與之較量，他自己請人來下棋，棋手們都不敢來。他是公認的國手。幾十年間，天下棋手莫不「以無錫過百齡為宗」。

清朝詩人錢謙益寫過《京日觀棋六絕》一首，特注明「為梁溪弈師過百齡而作」。詩寫於清朝順治年間，當時過百齡仍是棋壇霸主，至此，他執棋壇牛耳已

<sup>104</sup> 圍棋界中以范西屏行棋風格豪邁、思路清晰迅速，以「棋中李白」雅號稱之；施襄夏則每著苦思，嚴謹而精粹，故以「棋中杜甫」雅號稱之。

<sup>105</sup> 清·秦松齡：《過百齡傳》引自《中國歷代圍棋棋譜》（北京：北京圖書館出版社，2004年版），頁71。

數十年之久。錢謙益以「八歲童牙上弈壇，白頭旗纛許誰幹」概括了過百齡的一生。

過百齡棋著很多，有《官子譜》<sup>106</sup>一卷，《三子譜》<sup>107</sup>一卷，《四子譜》<sup>108</sup>二卷。《官子譜》價值很大，是我國古代一部全面地、透徹地研究圍棋收官子的重要著作。此書現在日本已有譯本。《三子譜》全名是《受三子遺譜》，可以說是一部圍棋教科書，對於學棋，有十分重要的價值，這本書裏記載了二百零四種著法變化，其中「大角圖」四十四變，「大壓梁」五十變，「倒垂蓮」六十變，「七三起手」五千變。此書由林符卿、周懶予、汪漢年、周東候、汪幻清、盛大有六人審定，校閱者前後共達二百二十七人。可見《三子譜》影響之大，傳播之廣。《四子譜》著重於圍棋的各種著法和變化，其中，「鎮神頭式」六十一變，「倚蓋式」一百七十八變，「大壓梁式」一百一十一變，「六四起手式」三十變，「七三起手式」五十七變，共計四百三十六變。書上每圖都有詳細解說，非常精闢，有不少概括了圍棋著法上的普遍規律，時至今日，仍能指導圍棋實戰。

過百齡畢生從事於圍棋的探索和研究，不論在實踐上還是在理論上，都做出了卓越貢獻，使我國圍棋發展到了一個新水準。繼之而起的周懶予、黃龍士、徐星友等人，都是在過百齡打下的基礎上，繼續朝前發展的，直到清乾隆年間，出現梁魏今、程蘭如、范西屏、施襄夏等一系列棋壇俊傑，使中國圍棋達到了史無前例的高峰，而這一切與過百齡的貢獻是分不開的。

## （二）棋中李白——范西屏

范西屏（又作西坪）是四大家中的佼佼者，在袁枚的《范西屏墓誌銘》<sup>109</sup>文

<sup>106</sup>明·過百齡：《官子譜》，（北京：正中書局出版，1963年10月，第一版）

<sup>107</sup>明·過百齡：《四子譜》（成都：蜀蓉棋藝出版社，1991年2月，第一版）

<sup>108</sup>明·過百齡：《受三子譜》（成都：蜀蓉棋藝出版社，1989年4月，第一版）

<sup>109</sup>李靈年、李澤平譯著：《袁枚詩文》〈范西屏墓誌銘〉（中國名著選譯叢書97，台北市：錦繡出版社，1993年）

中，對他的生平都有較詳細的記載。

范西屏名世勳，浙江海寧人，生於清康熙四十八年（1709年）。范西屏學成時，正值雍正、乾隆年間。他和俞長侯同住松江，受到棋藝家錢長澤的盛情招待。當時能與范西屏抗衡的，只有一個人，就是四大家之一的施襄夏。不過，據各種史料記載來看，施襄夏思路不如范西屏敏捷靈活，兩人對弈，施襄夏常鎖眉沈思，半天下不了一子，范西屏卻輕鬆得很，似乎全不把棋局放在心上，甚至應子之後便去睡覺。有一回對局，范西屏全局危急，觀棋的人，都認為他毫無得勝希望了，必輸無疑。范西屏仍不以為然，隔了一會兒，他打一劫，果然柳暗花明，七十二路棋死而復生，觀棋者無不驚歎，其瀟灑棋風贏得「棋中李白」美名。

范西屏晚年客居揚州，當時，揚州是圍棋的中心之一。范西屏居此期間，學生卞文恒攜來施襄夏的新著《弈理指歸》<sup>110</sup>，向范西屏請教。（卞也是施的學生），范據書中棋局，參以新意，寫成棋譜二卷。揚州鹽運史高恒，爲了附冀名彰，特以官署古井「桃花泉」名之，並用署中公款代印此書。這就是《桃花泉弈譜》<sup>111</sup>。范西屏在揚州還寫了其他圍棋著作。

范西屏的《桃花泉弈譜》二卷，也是我國歷史上最具有影響，價值最大的古譜之一，這本書內容異常豐富、全面，精闢地記載了范西屏對於圍棋的獨特見解。此書則一出版，便轟動棋壇，風行一時，以後重刻版本很多，二百年來影響了無數棋手。

### （三）棋中杜甫——施襄夏

清代棋壇另一高峰當推施襄夏了。施襄夏名紹暗，號定庵。生於康熙四十九年（1710年），卒於乾隆三十五年（1771年）。他也是浙江海寧人，與范西屏

<sup>110</sup> 清·施襄夏：《弈理指歸》，（北京：中國書店出版，1987年7月，第一版）

<sup>111</sup> 清·范西屏：《桃花泉弈譜》，（北京：中國書店出版，1987年4月，第一版）

是同鄉。《揚州畫舫錄》上說，范、施二人系同母異父兄弟，此說未必真實。施襄夏在為《弈理旨歸》寫的自序中較詳實地記載了他的生平。

施襄夏是在前人的基礎上，以自己獨特的面貌出現在棋史上的。在《弈理指歸序》中，施襄夏對前輩和同輩棋手有十分精粹的論述：

聖朝以來，名流輩出，卓越超賢。如周東侯之新穎，周懶予之綿密，汪漢年之超軼，黃龍士之幽遠，其以醇正勝者徐星友，清敏勝者婁子恩，細靜勝者吳來儀，奪巧勝者梁魏今，至程蘭如又以渾厚勝，而范西屏以遭勁勝者也。<sup>112</sup>

正是基於對其他棋手如此深刻的研究分析，施襄夏集各家之長，成為中華民族文化史上一顆閃爍異彩的明星，名其為「棋中杜甫」。

施襄夏在理論上也貢獻很大，他是在認真總結了前人棋著的得失之後，寫出自己的著作的，他十分推崇《兼山堂弈譜》和《晚香亭弈譜》，但也大膽、尖銳地指出了它們的缺陷，他在自己的《弈理旨歸·序》中說：

徐著《兼山堂弈譜》誠弈學大宗，所論正兵大意皆可法，唯短兵相接處，或有未盡然者。程著《晚香亭弈譜》惜語簡而少，凡評通當然之著，或收功於百十著之後，或較勝於千百變之間，義理深隱，總難斷詳，未入室者仍屬望洋猶歎。二譜守經之法未全，行權之義未析也。<sup>113</sup>

---

<sup>112</sup>清·施襄夏：《弈理旨歸》〈序〉，（北京：中國書店出版，1987年7月，第一版）

<sup>113</sup>清·施襄夏：《弈理旨歸》〈序〉（北京：中國書店出版，1987年7月，第一版）

這種科學態度是難能可貴的，這使得施襄夏的著作較前人有了很大發展。他的《弈理旨歸》二卷，是我國古棋譜的典範，是施襄夏一生心血的結晶，可與《桃花泉弈譜》媲美。因此書原文是文言口訣，字句深奧，圖勢較少，錢長澤爲之增訂，配以圖勢，集成《弈理旨歸圖》<sup>114</sup>三卷。

施襄夏死後，他的學生李良爲他出版了《弈理指歸續篇》<sup>115</sup>，這本書的《凡遇要處總訣》部分，幾乎總結了當時圍棋的全部著法，是部全面論述圍棋戰術的著作，是我國古典圍棋理論十分少見的精品。這些口訣，都是施襄夏平生實戰和研究的心得，句法精煉，內容豐富。以范西屏、施襄夏爲代表的康熙、乾隆時代的棋藝水準，是整個圍棋發展史上的一座高峰。范西屏、施襄夏等人把圍棋推到了前所未有的水準。

## 五、古代帝王與圍棋文化之關係

促使圍棋發展南朝四代的帝王，幾乎人人酷愛圍棋，有的甚至達到嗜棋如命的程度。如宋武帝劉裕、文帝劉義隆、明帝劉彧等；齊高帝蕭道成、梁武帝蕭衍、梁簡文帝蕭綱等都下棋成癖。圍棋在南朝的普及和推崇，導致一些有關圍棋的趣聞不斷出現，也從側面說明此時圍棋的廣盛程度。

宋明帝劉彧設「圍棋州邑」，成爲圍棋史上第一個官方管理圍棋的機構，爲後世圍棋的發展和圍棋機構的延續開了先河。梁武帝蕭衍「棋登逸品」，說明他的棋藝水準已超出九品等級之上，爲當時第一高手。他還親自撰寫一些圍棋著作，

---

<sup>114</sup>清·施襄夏：《弈理旨歸圖》（北京：中國書店出版，1987年7月，第一版）

<sup>115</sup>清·施襄夏：《弈理旨歸續篇》（北京：中國書店出版，1987年7月，第一版）

還命長史兼侍中「品定棋譜」、「校定棋品」。後登格者 278 人，說明當時棋藝高超有品級的棋士很多。帝王們酷愛圍棋，促使文臣武將紛紛效仿，其中有些由於棋藝高超而被授予高官，使人們爲此而趨之若鶩。如宋文帝元嘉初年至齊高帝建元之間的 50 多年中，圍棋高手王抗(一品)、褚思莊、夏赤松(均二品)等都因棋藝高超而獲高官，並常伴侍帝王們下棋，歷侍八位帝王，可謂聖眷不衰。

宋朝就有人因下圍棋而得官的。據《宋書·羊玄保傳》<sup>116</sup>記載，羊玄保棋下得不錯，「棋品第三」。宋武帝與他下棋時，與他打賭，如果他贏了，武帝給他個大官，史書上稱之爲「賭郡戲」。最後，羊玄保果然勝了，武帝亦不食言，真的給了他一個宣城太守的官。

唐高祖李淵很喜歡下棋，《舊唐書·裴寂傳》上說，他留守太原時，有時整天整夜地下棋。高祖的第四個兒子李智雲，也是個棋迷，他甚至把圍棋當作一門學問加以研究。<sup>117</sup>

唐順宗李誦還是太子時，對圍棋就很感興趣，常和當時的棋待詔王叔文下棋。當了皇帝後，仍愛下棋，並且重用棋手王叔文，使這位有抱負的政治家有機會實行他一系列的革新措施。

最負盛名的帝王棋手當推玄宗李隆基，他和楊貴妃的愛情故事千百年來流傳

---

<sup>116</sup>梁·沈約《宋書》〈羊玄保傳〉：「羊玄保，太山南城人也。...善弈棋，棋品第三，太祖與賭郡戲，勝，以補宣城太守。先是，劉式之爲宣城，立吏民亡叛制，一人不禽，符伍裡吏送州作部，若獲者賞位二階。玄保以爲非宜，陳之曰：『臣伏尋亡叛之由，皆出於窮逼，未有足以推存而樂爲此者也。今立殊制，於事爲苦。臣聞苦節不可貞，懼致流弊。昔龔遂譬民於亂繩，緩之然後可理；黃霸以寬和爲用，不以嚴刻爲先。臣愚以謂單身逃役，便爲盡戶。今一人不測，坐者甚多，既憚重負，各爲身計，牽挽逃竄，必致繁滋。又能禽獲叛身，類非謹惜，既無堪能，坐陵勞吏，名器虛假，所妨實多，將階級不足供賞，服勤無以自勸。又尋此制，施一邦而已，若其是邪，則應與天下爲一；若其非邪，亦不宜獨行一郡。民離憂患，其弊將甚。臣忝守所職，懼難遵用，致率管穴，冒以陳聞。』由此此制得停。玄保在郡一年，爲廷尉。數月，遷尚書吏部郎，御史中丞，衡陽王義季右軍長史、南東海太守，加輔國將軍。入爲都官尚書、左衛將軍，加給事中，丹陽尹，會稽太守。又徙吳郡太守，加秩中二千石。太祖以玄保廉素寡慾，故頻授名郡。爲政雖無幹績，而去後常見思。不營財利，處家儉薄。太祖嘗曰：『人仕宦非唯須才，然亦須運命；每有好官缺，我未嘗不先憶羊玄保。』」（許嘉璐主編：《二十四史全譯·南史》〈卷三十六·列傳第二十六·羊玄保傳〉，漢語大辭典出版社，2004年1月出版），頁796。

<sup>117</sup>宋·歐陽修，宋祁編：《新唐書》〈高祖列子傳〉：「楚哀王智雲，初名稚詮。善射，工書弈。」（許嘉璐主編：《二十四史全譯·新唐書》〈卷七十九·列傳第四·高祖列子傳·楚王李智雲〉，漢語大辭典出版社，2004年1月出版），頁2249。

下來，婦孺皆知。楊貴妃還是位通曉圍棋的棋手，從《西陽雜俎》記載的一件事：玄宗與親王對弈，賀懷智受命在旁邊彈琵琶助興，楊貴妃站在一旁觀陣，手裡牽著一種溫馴的小動物——康國，當玄宗招架不住親王的圍攻，眼看就要輸了時。楊貴妃看再眼裡，急中生智，把手中的康國放到棋桌旁邊，讓它爬上棋盤，結果把棋子攪亂了。一局棋便不了了之，給皇上解了圍，玄宗為此十分高興，足見楊貴妃的乖巧、聰慧。由此也可知來看她為何能博得唐玄宗的寵愛。

唐朝還有位皇帝僖宗，他的圍棋水準不高，可總喜歡下。《天中記》裏，說他下棋時，就命棋待詔來觀棋。名義上是觀棋，其實是叫人幫出主意，他自己只管按吩咐投子。<sup>118</sup>

明太祖朱元璋很喜歡下圍棋，相傳南京勝棋樓就是他和徐達下圍棋的地方。不過，在歷史上，他卻是以禁棋出名的，他曾下令：「在京軍官軍人……下棋的斷手。」又建造了「逍遙樓」，專門囚禁下圍棋的老百姓。這些戒律和作法，阻礙了圍棋的正常發展。但圍棋到了明朝，已勢不可擋，名家好手，如雨後春筍般出現。

---

<sup>118</sup> 明·陳耀文：《天中記》（上海：廣陵書社，2007年出版），頁35。

## 第三章 圍棋文化的本體論

### 第一節 文本分析

#### 一、重要書籍分析

宋、元時，出現了三部重要的棋書，《棋經十三篇》、《忘憂清樂集》、《玄玄集》直接影響後世，在圍棋發展史上，佔有特殊地位；以及近代才出土的《敦煌棋經》等四部書，為本節探討重點。

##### （一）、論《棋經十三篇》<sup>1</sup>

《棋經十三篇》在宋仁宗皇佑年間問世。它的作者，有人認為是張擬，有人認為是張靖，尚未有定論。《棋經十三篇》的〈序〉，對整個圍棋的形勢進行了分類，談到圍棋著法與戰術，與兵法相似。

〈棋局篇〉<sup>2</sup>：對棋盤之外觀、構造進行瞭解釋。

〈得算篇〉<sup>3</sup>：強調計算關係到一局的勝敗，因此要心中有數。

<sup>1</sup>元·嚴德甫，晏天章：《圍棋聖經·第一章棋經十三篇》（北京：團結出版社出版，2005年11月，第一版）

<sup>2</sup>元·嚴德甫，晏天章：《圍棋聖經·第一章棋經十三篇》〈棋局篇第一〉：「夫萬物之數，從一而起。局之路，三百六十有一。一者，生數之主，據其極而運四方也。三百六十，以象周天之數。分而為四，以象四時。隅各九十路，以象其日。外周七二路，以象其候。枯棋三百六十，白黑相半，以法陰陽。局之線道，謂之枰。線道之間，謂之罫。局方而靜，棋圓而動。自古及今，弈者無同局。《傳》曰：『日日新。』故宜用意深而存慮精，以求其勝負之由，則至其所未至矣。」（北京：團結出版社出版，2005年11月，第一版），頁1。

〈權輿篇〉<sup>4</sup>：談的是佈局，指出了佈局的重要性和原則。

〈合戰篇〉<sup>5</sup>：則全面周密地提出了實戰中的各種問題，這是全書最重要的篇章之一。

〈虛實篇〉<sup>6</sup>：主要探討戰術進攻的原則。

〈自知篇〉<sup>7</sup>：把有無自知之明提到了勝敗的高度加以闡述。

〈審局篇〉<sup>8</sup>：要人們特別重視棋局形勢的變化，做到成竹在胸。

〈度情篇〉<sup>9</sup>：從各個方面討論了態度問題。

---

<sup>3</sup>元·嚴德甫，晏天章《圍棋聖經·第一章棋經十三篇》〈得算篇第二〉：「棋者，以正合其勢，以權制其敵。故計定於內而勢成於外。戰未合而算（原作算，下同）勝者，得算多也。算不勝者，得算少也。戰已合而不知勝負者，無算也。兵法曰：『多算勝，少算不勝，而況於無算乎？』由此觀之，勝負見矣。」（北京：團結出版社出版，2005年11月，第一版），頁2。

<sup>4</sup>元·嚴德甫，晏天章《圍棋聖經·第一章棋經十三篇》〈權輿篇第三〉：「權輿者，弈棋佈置，務守網格。先於四隅，分定勢子，然後拆二斜飛，下勢子一等。立二可以拆三，立三可以拆四，與勢子相望，可以拆五。近不必比，遠不必乖。此皆古人之論，後學之規，捨此改作，未之或知。《書》曰：『靡不有初，鮮克有終。』」（北京：團結出版社出版，2005年11月，第一版），頁2。

<sup>5</sup>元·嚴德甫，晏天章《圍棋聖經·第一章棋經十三篇》〈合戰篇第四〉：「博弈之道，貴乎謹嚴。高者在腹，下者在邊，中者占角，此棋家之常然。法曰：『寧輸數子，勿失一先。』有先而後，有後而先。擊左則視右，攻後則瞻前。兩生勿斷，皆活勿連。闊不可太疏，密不可太促。與其戀子以求生，不若棄之而取勢。與其無事而強行，不若因之而自補。彼眾我寡，先謀其生。我眾彼寡，務張其勢。善勝敵者不爭，善陣者不戰。善戰者不敗，善敗者不亂。夫棋，始以正合，終以奇勝：必也四顧其地，牢不可破，方可出人意，掩人不備。凡敵無事而自補者，有侵絕之意也。棄小而不救者，有圖大之心也。隨手而下者，無謀之人也。不思而應者，取敗之道也。《詩》云：『惴惴小心，如臨於谷。』」（北京：團結出版社出版，2005年11月，第一版），頁3。

<sup>6</sup>元·嚴德甫，晏天章《圍棋聖經·第一章棋經十三篇》〈虛實篇第五〉：「夫弈棋，緒多則勢分，勢分則難救。投棋勿逼，逼則使彼實而我虛。虛則易攻，實則難破。臨時變通，宜勿執一。《傳》曰：『見可而進，知難而退。』」（團結出版社出版，2005年11月，第一版），頁4。

<sup>7</sup>元·嚴德甫，晏天章著《圍棋聖經·第一章棋經十三篇》〈自知篇第六〉：「夫智者見於未萌，愚者暗於成事。故知己之害而圖彼之利者勝。知可以戰、不可以戰者勝。識眾寡之用者勝。以虞待不虞者勝。以逸待勞者勝。不戰而屈人者勝。《老子》曰：『自知者明。』」（北京：團結出版社出版，2005年11月，第一版），頁5。

<sup>8</sup>元·嚴德甫，晏天章《圍棋聖經·第一章棋經十三篇》〈審局篇第七〉：「夫弈棋布勢，務相接連。自始至終，著著求先。臨局交爭，雌雄未決，毫釐不可以差焉。局勢已贏，專精求生；局勢已弱，銳意侵綽。沿邊而走，雖得其生者敗。弱而不伏者愈屈，躁而求勝者多敗。兩勢相圍，先蹙其外。勢孤援寡則勿走。是故棋有不走之走，不下之下。誤人者多方，成功者一路而已。能審局者則多勝矣。《易》曰：『窮則變，變則通，通則久。』」（北京：團結出版社出版，2005年11月，第一版），頁6、7。

<sup>9</sup>元·嚴德甫，晏天章《圍棋聖經·第一章棋經十三篇》〈度情篇第八〉：「人生而靜，其情難見；感物而動，然後可辨。推之於棋，勝敗可得而先驗。法曰：『持重而廉者多得，輕易而貪者多喪；不爭而自保者多勝，務殺而不顧者多敗。』因敗而思者，其勢進；戰勝而驕者，其勢退。求己弊

〈斜正篇〉<sup>10</sup>：談的是棋風問題。

〈洞微篇〉<sup>11</sup>：以變化的觀點探討了圍棋戰術，列舉了戰術上一系列原則。

〈名數篇〉<sup>12</sup>：歸納了下子的三十二種術語。

〈品格篇〉<sup>13</sup>：把棋力的高低分爲九品。

〈雜說篇〉<sup>14</sup>：則比較蕪雜，值得特別注意的，是提出了棋手的品質作風問題。

---

不求人之弊者益，攻其敵而不知敵之攻己者損。目凝一局者，其思周；心役他事者，其慮散。行遠而正者吉，機淺而詐者凶；能自畏敵者強，謂人莫己若者亡。意旁通者高，心執一者卑。語默有常，使敵難量；動靜無度，招人所惡。《詩》云：『他人之心，予忖度之。』（北京：團結出版社出版，2005年11月，第一版），頁8。

<sup>10</sup>元·嚴德甫，晏天章《圍棋聖經·第一章棋經十三篇》〈斜正篇第九〉：「或曰：『棋以變詐為務，劫殺為名，豈非詭道耶？』予曰：『不然。』《易》云：『師出以律，否臧凶。』兵本不尚詐謀，言詭道者，乃戰國縱橫之說。棋雖小道，實與兵合。故棋之品甚繁，而弈之者不一。得品之下者，舉無思慮，動則變詐；或用手以影其勢，或發言以泄其機；得品之上者，則異於是：皆沉思而遠慮，因形而用權；神遊局內，意在子先；圖勝於無勝，滅行於未然；豈假言辭喋喋，手勢翩翩者哉？《傳》曰：『正而不譎。』其是之謂也。」（北京：團結出版社出版，2005年11月，第一版），頁9。

<sup>11</sup>元·嚴德甫，晏天章《圍棋聖經·第一章棋經十三篇》〈洞微篇第十〉：「凡棋有益之而損者，有損之而益者。有侵而利者，有侵而害者。有宜左投者，有宜右投者；有先著者，有後著者；有緊辭者，有慢行者。粘子勿前，棄子思後；有始近而終遠者，有始少而終多者；欲強外先攻內，欲實東先擊西。路虛而無眼，則先覷；無害於他棋，則做劫。饒路則宜疏，受路則勿戰。擇地而侵，無礙則進。此皆棋家之幽微也，不可不知也（原作大）。《易》曰：『非天下之至精，孰能與於此。』」（北京：團結出版社出版，2005年11月，第一版），頁10。

<sup>12</sup>元·嚴德甫，晏天章《圍棋聖經·第一章棋經十三篇》〈名數篇第十一〉：「夫弈棋者，凡下一子，皆有定名。棋之形勢、死生、存亡，因名而可見：有衝、有幹、有綽、有約、有飛、有關、有割、有粘、有頂、有尖、有覷、有門、有打、有斷、有行、有立、有捺、有點、有聚、有蹀、有夾、有拶、有辭、有刺、有勒、有撲、有征、有劫、有持、有殺、有鬆、有繫。圍棋之名，三十有二，圍棋之人，意在萬周。臨局變化，遠近縱橫，我不得而前知也。用倖取勝，難逃此名。《傳》曰：『必也正名乎！』棋亦謂歟？」（北京：團結出版社出版，2005年11月，第一版），頁11。

<sup>13</sup>元·嚴德甫，晏天章《圍棋聖經·第一章棋經十三篇》〈品格篇第十二〉：「夫圍棋之品有九。一曰入神，二曰坐照，三曰具體，四曰通幽，五曰（用）智，六曰小巧，七曰鬥力，八曰若愚，九曰守拙。九品之外不可勝計，未能入格，今不復云。《傳》曰：『生而知之者，上也；學而知之者，次也；困而學之，又其次也。』」（北京：團結出版社出版，2005年11月，第一版），頁12。

<sup>14</sup>元·嚴德甫，晏天章《圍棋聖經·第一章棋經十三篇》〈雜說篇第十三〉：「夫棋，邊不如角，角不如腹。約輕於捺，捺輕於辭。夾有虛實，打有情偽。逢綽多約，遇拶多粘。大眼可贏小眼，斜行不如正行。兩關對直則先覷，前途有礙則勿征。施行未成，不可先動。角盤曲四，局終乃亡。直四扳六，皆是活棋，花聚透點，多無生路。十字不可先紐，勢子在心，勿打角圖。弈不欲數，數則怠，怠則不精；弈不欲疏，疏則忘，忘則多失。勝不言，敗不語。振廉讓之風者，乃君子也；起忿怒之色者，小人也。高者無亢，卑者無怯。氣和而韻舒者，有喜其將勝也。（心動而）色變者，憂其將敗也。報莫報於易，恥莫恥於盜。妙莫妙於用鬆，昏莫昏於覆劫。凡棋，直行三則改，方聚四則非。勝而路多，名曰贏局；敗而無路，名曰輸籌。皆籌為溢，停路為。打籌不得過三，淘子不限其數。劫有金井、轆轤，有無休之勢，有交遞之圖。弈棋者不可不知也。凡棋有敵手，有半先，有先兩，有桃花五，有北斗七。夫棋，有無之相生，遠近之相成，強弱之相

《棋經十三篇》的價值，首先在於它的系統性。我國古典圍棋理論，從《尹文子》和《太叔文子》算起，中經班固《弈旨》、馬融《圍棋賦》等，到了敦煌寫本《棋經》<sup>15</sup>和王積薪的《十訣》，才逐漸開始系統化。但真正建立起一個體系的，還要算《棋經十三篇》。這標誌著我國古典圍棋理論發展到了一個新的高度。

《棋經十三篇》比起以往的圍棋理論，在一些重要問題上，論述更加深刻、更加全面了。特別是涉及圍棋戰略、戰術的篇章，充滿了辯證法的觀點。如「棋有不走之走，不下之下」、「有先而後，有後而先」、「有始少而終多者，有始近而終遠者」等等，都是妙絕千古的真知灼見，這是這本書的另一重大價值。

除此外，《棋經十三篇》還第一次闡述了棋手的品質作風等問題。書中提出了「勝不言，敗不語」，「安而不泰，存而不驕」等評走棋手品質作風的標準，認為這關係到一局棋的輸贏，關係到棋手水準的提高。這些觀點至今還為棋手們所稱道。

總的來說，《棋經十三篇》總結了歷代下棋的寶貴經驗，全面繼承和發展了我國古典的圍棋理論。這是圍棋史上最重要的理論著作。《棋經十三篇》問世九百年來，歷代棋手都受到了它的影響。據《棋經十三篇·跋》的記載，此書一問世，就受到包括劉仲甫在內的宋代棋手的重視，「人人皆能誦此十三篇」。劉仲甫以後許多棋手為之作注，至元代，晏天章、嚴德甫「會諸家之要」，撰成集解，《忘憂清樂集》、《玄玄集》等書都全文收錄《棋經十三篇》。對今天的棋手來說，它仍有借鑒、指導作用。

## （二）、論《忘憂清樂集》<sup>16</sup>

李逸民編著《忘憂清樂集》是這一時期的另一部重要棋書。《忘憂清樂集》

---

形，利害之相傾，不可不察也。是以安而不泰，存而不驕。安而泰則危，存而驕則亡。《易》曰：『君子安而不忘危，存而不忘亡。』」（北京：團結出版社出版，2005年11月，第一版），頁13、14。

<sup>15</sup> 成恩元著：《敦煌碁經箋註》（成都：蜀蓉棋藝出版社，1990年4月，第1版）

<sup>16</sup> 宋·李逸民：《忘憂清樂集》（北京：北京圖書館出版社，2003年2月，第一版）

書名來自宋徽宗的題詩：「忘憂清樂在枰棋」，全書分爲四部分：

一、文字部分，包括《棋經十三篇》、《棋訣》、《論棋訣要雜說》等重要著作。

17

二、全局棋譜，其中有著名的《孫策詔呂範弈棋局面》、《四仙子圖》等。<sup>18</sup>

三、邊角的著法，包括有座子的與無座子的著法。<sup>19</sup>

四、棋勢，每個勢子各有專名，相當於今天我們所說的局部死活。<sup>20</sup>

《忘憂清樂集》的價值，在於它保存了《棋經十三篇》、《棋訣》等重要論著，保存了一些古譜（包括宋代大棋手劉仲甫的對局），而書中所載的那些邊角著法和棋勢，也不無參考價值。

### （三）、論《玄玄棋經》<sup>21</sup>

元朝也流傳下來一本馳名中外的棋書——《玄玄集》（又名《玄玄棋經》）。該書由元代大棋手嚴德甫主編，晏天章幫助整理刊刻。這本書刊印於元至正年間。

《玄玄集》書名來自《道德經》中的：「玄之又玄，眾妙之門」，是用來比喻棋圖著法精妙的。全書共分爲「禮」、「樂」、「射」、「御」、「書」、「數」共六卷，內容比《忘憂清樂集》還要豐富。

<sup>17</sup>宋·李逸民：《忘憂清樂集》（北京：北京圖書館出版社，2003年2月，第一版），頁1--12。

<sup>18</sup>宋·李逸民：《忘憂清樂集》（北京：北京圖書館出版社，2003年2月，第一版），頁13--87。

<sup>19</sup>宋·李逸民：《忘憂清樂集》（北京：北京圖書館出版社，2003年2月，第一版），頁88--94。

<sup>20</sup>宋·李逸民：《忘憂清樂集》（北京：北京圖書館出版社，2003年2月，第一版），頁95--109。

<sup>21</sup>元·嚴德甫，晏天章：《玄玄棋經》（北京：團結出版社出版，2005年11月，第一版）。

第一卷：內容屬文字部分，收有班固的《弈旨》、馬融的《圍棋賦》、皮日休的《原弈》、呂公的《悟棋歌》、《四仙子圖序》、張擬（一作張靖）的《棋經十三篇》、劉仲甫的《棋訣》等篇。

第二、三兩卷：重點是在闡述邊角走式，還有讓子局譜和術語圖解。

第四、五、六三卷：共有三百七十八個棋勢圖，是全書中最重要的部分。

《玄玄集》在我國古代有深遠影響，直到今天，價值仍很大。在日本，此書也很受重視。

#### （四）、論《敦煌碁經》<sup>22</sup>

1899年，在敦煌藏經洞（莫高窟第17窟）有一卷名為《碁經》的卷子出土，英籍匈人斯坦因在1907年及1914年曾二次盜取，至於《碁經》是於第一次或第二次被盜走不得而知？隨後在倫敦大英博物館沈睡了五十餘年，編號為敦煌寫本（S5574）。直至1933年方被清華大學歷史系張蔭摩教授得見，除了簡要的評述外，還抄錄了《梁武帝碁評要略》其中一小段，張氏文：

《碁經》一卷（s5574），陳列標記云：「凡七章時代約900。」此卷完好無缺惟書法甚劣，不著撰人。《碁經》為名之唐宋正史藝文志均不見著錄。言圍棋戰術之書見存者，以此為古矣。卷末附有梁武帝《碁評要略》。按《舊唐書·經籍志》有梁武帝《碁評》一卷，新書仍舊著錄，宋以後久佚。此附錄蓋《碁評》之節抄。文辭不甚亨通，必出俗手。然碁法書之內容可考者，以此為最古。<sup>23</sup>

<sup>22</sup>成恩元著：《敦煌碁經箋証》（成都：蜀蓉棋藝出版社，1990年4月，第1版）

<sup>23</sup>成恩元著：《敦煌碁經箋証》（成都：蜀蓉棋藝出版社，1990年4月，第1版），頁10。

之後1936年，向達先生在大英博物館閱敦煌經卷時，也看到了它，並收於1957年專著《唐代西安與西域文明》的目錄之中，列有《碁經 159》字樣，雖只有五個字，但這是中國學者有關《碁經》在敦煌文獻目錄中第一次編入。

1954年，大英博物館公開出售全部斯坦因劫經的縮微膠片。1957年大英博物館研究員翟理斯（L. Giles）正式發表了《大英博物館藏敦煌漢文卷子目錄》。1962年5月商務印書館編輯出版了《敦煌遺書總目索引》，劉銘恕先生在索引223頁「碁經一卷」條下說明瞭《碁經》7篇的篇名和後題之後有西域文文字一行。此卷珍貴的圍棋經典之作，整整失傳了900餘年，總算與世人見面。

本卷子原文是寫在一卷佛經卷子的背面，和敦煌其他手寫文卷相同，本卷中也有不少別字、俗字，初閱很難讀懂。後成恩元先生收在《中國圍棋》中《敦煌寫本碁經》校本和簡注，及後來的《敦煌碁經箋證》<sup>24</sup>，對於敦煌寫本碁經有更近一步的認識。

關於《敦煌碁經》卷子書寫時代的考證有兩種說法：

1、晚唐時期：英國著名敦煌學者翟理斯（L·Giles）定此卷子西元900年，

即是晚唐時期，中國科學院劉銘恕先生亦同意此種說法。<sup>25</sup>

2、北周時期：成恩元從目錄學、避諱學等角度認為《碁經》為北周時期產

物。<sup>26</sup>

---

<sup>24</sup>成恩元著：《敦煌碁經箋證》（成都：蜀蓉棋藝出版社，1990年4月，第1版）

<sup>25</sup>成恩元著：《敦煌碁經箋證》（成都：蜀蓉棋藝出版社，1990年4月，第1版），頁21。

<sup>26</sup>成恩元著：《敦煌碁經箋證》（成都：蜀蓉棋藝出版社，1990年4月，第1版），頁22。

據成先生考證，《碁經》避諱「黑」字，原因是爲避北周太祖宇文泰的小字「黑獺」，因此應抄寫於北周時期。從內容看，《碁經》中所談，大都是唐以前的弈情，從棋法、制度、辭彙、術語、甚至典故等，基本上限於春秋至蕭梁，無六朝以後人名。經文的書法，也具有六朝人的風度，特別是別體字，也都是六朝經卷、碑碣中所常見的，從地域位置講，敦煌郡當時正屬北周的領域，此說法正是成先生重要論述。

對於以上兩種說法基本上筆者皆贊同，因爲仔細推敲兩種考證方式並無相悖之處，考訂的物件物並不相同。第一種說法重點在於敦煌《碁經》「卷子」產生的年代，翟理斯、劉銘恕兩人對於圍棋的歷史或下法未必瞭解，故只能從紙張、字體、及相關週邊相關的線索去判定年代，未必言之無理；第二種說法著重在敦煌《碁經》「內文」產生的年代，成恩元先生從目錄學、避諱學甚至語辭學的角度去考證，當然更具有說服力。但問題在於二者所指涉的內容不盡相同，換言之，先有敦煌《碁經》「內文」的產生，才会有後來敦煌《碁經》「卷子」產生。

《敦煌碁經》是目前所發現最古老的棋經，從《敦煌碁經》中可以發掘出早已失傳的先唐圍棋的兩種數子法，從「子多為勝」的觀念出發，可以對「唐宋數路法」和「明清數子法」<sup>27</sup>作出科學合理的解釋。

## 二、棋盤分析

---

<sup>27</sup> 圍棋計算勝負的方法原則上有兩種，一是「數空」，即所最後佔目數中多寡決勝負，一是「數子」，即終局後將所有空地填上棋子，規定黑棋 184 子則勝，183 以下則負。

圍棋的發展，大概包括兩個方面，一是棋藝的提高，一是棋盤的改進，二者是相互關聯的。棋藝提高了，就要求進一步改進棋盤，棋盤改進後，又對棋藝提出了更高的要求。圍棋縱橫十七道線的棋盤保持了相當長時間，漢魏三國時，圍棋呈現出發展趨勢，圍棋高手，很可能不滿足十七道棋盤。至於我們現在使用的十九道線，三百六十一路棋盤出現於何時，尚無定論。但朱銘源先生所提出的觀點：十九路棋盤可能是東漢時期所誕生，為筆者所贊同。<sup>28</sup>

《孫子算經》上有句話：

今有棋局方十九道，問用棋幾何？答曰：三百六十一。術曰：置十九道，自相來之，即得。<sup>29</sup>

所以在《孫子算經》產生的年代前，可以推斷圍棋盤已是縱橫十九道了。

東漢人馬融、蔡洪在《圍棋賦》中，有「棋錐」、「五嶽」的提法，對這些佈局加以分析，可以看出，只有十九道線，三百六十一路的棋盤才可能形成。<sup>30</sup>這說明十九路棋盤可能是東漢時問世的。

但三國時魏國邯鄲淳的《藝經》裏寫著：「棋局縱橫各十六道，自黑棋各五十枚。」而且從新疆吐魯番阿斯塔那村的古墓中，人們發現初唐時彩色圍棋仕女圖，畫的圍棋盤是十六道與此相關聯的是著名的《孫策詔呂範弈棋局面》的真偽

<sup>28</sup> 朱銘源著：《中國圍棋史話》〈第三章〉（中央日報出版社，1980年6月，第一版），頁34--40。

<sup>29</sup> 佚名：《孫子算經》，原文引自中華基督教燕京書院圍棋學會（<http://go.yenching.edu.hk/>）圍棋文獻。

<sup>30</sup> 「棋錐」、「五嶽」這名稱，根據筆者推斷，應為佔據類似現代圍棋的四角落「星位」以及中腹「天元」等位置，以圍棋來說若佔據這些重要位置對行棋是一大利多。

問題。這一棋局見於來人李逸民編的《忘憂清樂集》<sup>31</sup>，多少年來影響很大，但因為這局棋是在縱橫十九道的棋盤上展開的，和三國時邯鄲淳的記載相違，從清朝人錢大昕開始，對它的真實性發生了疑問，百餘年來爭論不休。這是我國現存最古老的一局棋。

棋盤的變化是一個漫長的過程，尤其是這種變化要被所有的棋手認可，不可能在一時一處完成。新形式總是由局部到全面，逐漸推廣完善的，而老形式也不可能一夜間在地球上完全消失。我們可以這麼設想，縱橫十九道圍棋盤，最早出現於東漢，完成于隋唐，而縱橫十六道圍棋盤，到初唐時尚未完全消失，還在部分地區流行。<sup>32</sup>圍棋盤由縱橫十七道二百八十九路，改為縱橫十九道三百六十一路，在圍棋發展史上是一飛躍性的變化，從此以後的全部圍棋史都將證明這個飛躍具有重大意義。

### 三、棋譜分析

在中國史書上記載的最早一份記譜複盤，應是褚思莊記下的。那是南朝劉宋文帝時，著名棋手羊玄保在會稽任太守，文帝心血來潮，命思莊去會稽與玄保下棋。迢迢千里，褚思莊一路風塵，如此辛苦，回去後總要對皇帝有個交待，褚思莊下完棋後，就把棋譜給記下了。然後帶回京都在文帝面前複盤，算是了結了這趟皇差。這就是目前我們所知的最早的記譜複盤。<sup>33</sup>

---

<sup>31</sup>宋·李逸民著：《忘憂清樂集》〈孫策詔呂範弈棋局面〉（北京：北京圖書館出版社，2003年2月，第一版），頁13。

<sup>32</sup>朱銘源著：《中國圍棋史話》〈第三章〉（中央日報出版社，1980年6月，第一版），頁34--40。

<sup>33</sup>南朝梁·蕭子顯《南齊書》〈蕭惠基傳〉：「惠基善隸書及弈棋，太祖與之情好相得，早相器遇。…自宋大明以來，聲伎所尚，多鄭衛淫俗，雅樂正聲鮮有好者。惠基解音律，尤好魏三祖曲及《相

棋譜的大量出現，在圍棋發展史上成爲一件具有影響力的大事，是在南北朝時期，這與圍棋的盛行，當時統治者對圍棋的重視，以及紙的廣泛應用等因素有關。

南朝時，由於圍棋活動發展迅猛，湧現了大量棋譜和有關圍棋的理論著作，爲後世圍棋的發展留下了豐厚的寶貴遺產。南北朝期間出現的「棋勢」、「棋圖」、「棋品」之類的專著不下二十種，其中「棋勢」、「棋圖」是對局的記錄，「棋品」可能是對棋手的品評。如袁遵的《棋後九品序》、宋褚思莊的《建元永明棋品》、梁武帝蕭衍的《圍棋品》、《棋法》、《棋評》、《棋品序略》、梁簡文帝的《棋品》、梁柳惲的《天監棋品》等。此外，不明作者姓名的棋譜也有不少。這些猶如百花爭豔的圍棋著作，體現了當時昌盛空前的圍棋藝術，已經成爲華夏文化不可缺少的一部分。

南北朝時圍棋史上出現的大飛躍，是以往幾千年歷史發展的結果，是以後幾百年圍棋發展史的新開端。據史書記載，當時對棋譜的編寫認真負責，例如褚思莊與羊玄保對弈。梁武帝時，特邀三品棋手柳惲「品定棋譜」，著名棋手到溉則常與「朱異、韋黯於禦坐校棋比勢，複局不差一道。」這些編撰成集的棋譜無疑都是當時名棋手對局中的精華。這些棋局能彙集成冊，便於流傳和推廣，對圍棋的發展起了不可低估的作用。

唐、五代棋書也很多，除了王積薪、徐鉉寫的那幾本，至少還有《棋圖》、《玉溪圖》、《棋勢圖》、《棋勢新注異圖》、《弈棋經》、《棋要訣》和《棋術要訣》等，但除了王積薪的《十訣》和徐鉉的《棋圖義例》之外，現都無處查找。

---

和歌》，每奏，輒賞悅不能已。當時能棋人：琅邪王抗第一品，吳郡褚思莊、會稽夏赤松並第二品。赤松思速，善於大行；思莊思遲，巧於鬥棋。宋文帝世，羊玄保爲會稽太守，帝遣思莊入東與玄保戲，因制局圖，還於帝前覆之。太祖使思莊與王抗交賭，自食時至日暮，一局始竟。上倦，遣還省，至五更方決。抗睡於局後，思莊達曉不寐。世或云：『思莊所以品第致高，緣其用思深久，人不能對也。』抗、思莊並至給事中。永明中，敕抗品棋，竟陵王子良使惠基掌其事。」（許嘉璐主編：《二十四史全譯·南齊書》〈卷四十六·列傳第二十七·蕭惠基傳〉，漢語大辭典出版社，2004年1月出版），頁612--614。

明代棋書很多重要的有：

(一)、《適情錄》二十卷，林應龍著，明嘉靖四年（1525年）刊印。前八卷包括棋譜三百八十四圖，是林應龍與日本棋手僧中虛合編的。九卷以下為林應龍獨自編寫。此書用軍事名詞術語為題；並把棋盤分為九個區，稱為「九宮」。《秋仙遺譜》十二卷，諸克明編，明嘉靖三十六年（1557年）刊印。此書是明代頗負盛名的棋譜。諸克明「性好弈，深知用譜之說」，他這部著作「每出新意，以補古人之不及」，編書的目的是使棋手們「俱有譜之可依」。

(二)、《仙機武庫》八卷，著者陸玄字父子，是明萬曆年間著名藏譜家。此書是從當時幾部著名棋譜及對局中選錄編輯的，有很高的價值。後來過百齡重新整理、校訂了這部書，使其內容更為豐富。

(三)、《萬江仙機》二集一百局，殘本，明潞王朱常澆輯。據考證，這本書裏輯的棋譜都是棋手擬出來的，即所謂「出局」，不是對局的記錄。棋譜中有很多走法很奇異，與後來的走法不大一樣。

(四)、《弈旦評》一卷，馮元仲著。這本書較詳細地記載了我國歷代的棋手，尤其是明代棋手和棋譜。這對於研究中國圍棋史，頗有參考價值。除此而外，還有《石室秘傳》，《石室仙機》，《弈時初編》等數種，在此就不一一例舉了。

關於古譜的亡佚，近代學者孫鑒認為是因為：「術士深秘其書而毀之」，以便「獨持自誇隱晦之極」。也就是說，有些棋手，得到古譜後，怕流傳開去別人也學會了著法，顯示不出自己的高明，便將它們付之一炬。封建社會印製技術落後，版本稀少，毀於一炬不無可能。加上那個時代以棋進階者不乏其人，獨持秘訣之心也並非誇張之言。但不管怎麼說，古譜的散失影響了圍棋的發展，這不能不說是件遺憾的事情。

棋譜的產生，是圍棋發展史上的一個里程碑。因為有了棋譜才有可能總結圍棋的實戰經驗；才有依據去研究圍棋的經驗。遺憾的是，這些寶貴的記錄已大部

分失傳了，這使我們失去了一些極為重要的史料。

## 第二節 技法、規範分析

圍棋技法、規範歷千年而彌新，結合諸多先人之智慧結晶，但仍須將此技法、規範做一有系統之整理，方可為後世流傳。本節以陳建群先生所編之《圍棋初級叢書－常用術語、格言圖解》一書<sup>34</sup>，做圍棋技法之簡單闡述；以陳祖源先生所著之《圍棋規則演變史》一書<sup>35</sup>，做有關圍棋規則之探討。

### 一、 圍棋技法分析

#### (一) 常用圍棋術語舉隅<sup>36</sup>

在行棋之中，每一手棋落在盤面上的任一位置，即決定了該手棋的作用，從而產生了一系列的「圍棋術語」。每一句術語，也都有其特定的含義。如果把常用的圍棋術語與酸甜苦辣的人生百味聯繫起來，通過「手談」方式溝通，令人深覺趣味。今將部分常用的圍棋術語，套以簡單語言，作如下之解讀。

表 1 常用圍棋術語

---

提：吃餃子	靠：有所恃而無恐。
碰：碰碰運氣。	尖：從容信步。
壓：作用與反作用。	托：不辜負重托。

---

<sup>34</sup>陳建群編：《圍棋初級叢書－常用術語、格言圖解》（成都：蜀蓉棋藝出版社，1998年4月，第一版）

<sup>35</sup>陳祖源：《圍棋規則演變史》（上海：上海文化出版，2007年4月，第一版）

<sup>36</sup>節錄自陳建群編：《圍棋初級叢書－常用術語、格言圖解》（成都：蜀蓉棋藝出版社，1998年4月，第一版）頁4--77。

---

扳：改變命運方向的一種嘗試。 掛：先掛號，即將登門入室而來。

長：長自己志氣。 退：以退為進。

立：拔根。 征：無路可逃。

拆：丈量土地。 跳：和時間賽跑。

鎮：當頭棒喝。 虎：虎視眈眈。

罩：抓大魚，要遠遠下網。 飛：快馬加鞭。

跨：跨上馬背，才能控制飛奔的馬。 打：箭在弦上。

雙打：非此即彼，二者必得其一。 引征：導航。

刺：引而不發。 挖：挑起事端。

接：修補裂縫。 粘：團結就是力量。

夾：押送逃犯。 拐：有雷霆萬鈞之力。

渡：天塹變通途。 鼓：氣可鼓而不可泄。

點：一錘定音。 雙：一對夫妻組成的小家庭。

肩：一覽眾山小。 沖：突擊隊。

擋：兵來將擋，水來土圍。 爬：忍辱負重。

撲：不入虎穴，焉得虎子。 門封：甕中捉蠶。

先手：先發制人。 厚勢：蓄勢待發。

---

---

緩手：坐失良機。

分投：左右逢源。

收氣：步步緊逼。

共活：和平共處。

騰挪：歪打正著。

要子：一夫當關，萬夫莫開。

棄子：丟掉包袱，輕騎前進。

淺削：蠶食政策。

打入：深入虎穴探險。

對殺：不是魚死，就是網破。

見合：魚與熊掌不可兼得。

大模樣：巨大的框架。

雙飛燕：分進合擊。

扭十字：摔跤。

接不歸：無可奈何。

劫：風險、挑戰與機遇並存。

---

## (二) 論「圍棋十訣」之技法

長期以來，前人在圍棋的實戰中，總結出行棋的十條經驗，即圍棋十訣：一、不得貪勝，二、入界宜緩，三、攻彼顧我，四、棄子爭先，五、舍小就大，六、逢危須棄，七、慎勿輕速，八、動須相應，九、彼強自保，十、勢孤求和。這十訣，如果用於人際交往的社會人文景觀，也頗有裨益。社會上的人文景觀，錯綜複雜，粗略看去似乎雜亂無章，但如果仔細尋找，卻是可以發現有其內在規律。把這些內在規律總結出來，歸納成約定俗成的共識，如：守則、公約、制度、準則，共同遵守，將在一定程度上，起到推動、制約、規範人們行為的積極作用。下面，我們從人文景觀的角度，分析圍棋十訣豐富的內涵與外延。

### 1、不得貪勝

司馬遷在《史記·貨殖列傳》中寫到：「天下熙熙，皆為利來；天下攘攘，

皆為利往。」<sup>37</sup>試看街頭巷尾，熙熙攘攘的人流，哪一個人不是為著一定的利益，而來往奔走呢？正如下棋，雙方絞盡腦汁，還不是為了一個「贏」字？所以，人們為了獲利而奔走，與下棋為了贏棋而絞盡腦汁，都是無可非議的。但是爭勝可以，不能貪勝。貪勝的結果，必然利令智昏，得寸進尺，毫無顧忌，貪得無厭，不顧自身的安全，火中取栗，飛蛾撲燈，從而走出錯著，導致失敗。故爭勝與貪勝，一字之差，相去萬裏。二者雖然目標一致，都是為了一個「勝」字，但結果卻有天壤之別。這裏，有一個「度」的問題，度，即分寸。要掌握分寸，有個界限，不能超過界線，不得「越雷池一步」。很多貪官，見利忘義，利用手中的權力，貪汙受賄，盜竊公款，侵佔他人財物，觸犯了刑律，受到法律的制裁，人財兩空，身敗名裂，走上黃泉之路。在圍棋術語中，有「接不歸」名詞，可以比擬。圍棋規則中明確規定，棋子「叭」的一聲落在棋盤上，不許移動，不許悔棋，這同人生一樣，走過的路，不能再回頭重走，因為時光不會倒流。所以，不論在下棋時，或者是人生道路上的每一步，在誘惑面前，都要保持清醒的頭腦。俗話說得好：「君子愛財，取之有道。」愛財是可以的，但必須有合理合法的途徑。不合理不合法的錢財，不要去沾，不要以身試法，落得可恥可悲的下場。

## 2、入界宜緩

圍棋黑白雙方，在棋盤上都有其各自的勢力範圍。在打入對方勢力範圍的時候，不要冒冒失失進入，而要借助有利條件，經過周密精確的計算，然後採取行動，以達到分割和壓縮對方地盤的目的。而周密精確的計算，需要長考，長考需要時間，需要時間就必須「緩」。所以，入界宜緩，即進入對方勢力範圍之前，需要長考，而不是不假思索，貿然進入。在人們日常生活中，凡遇到重大決策之前，也必須瞻前顧後，三思而行，不可草率從事。只憑感覺、感情、

---

<sup>37</sup>漢·司馬遷：《史記》〈貨殖列傳〉（許嘉璐主編：《二十四史全譯·史記》〈卷一百二十九·列傳第六十九·貨殖列傳〉，漢語大辭典出版社，2004年1月出版），頁1540。

或一時衝動，往往會誤大事、吃大虧，陷自己於被動的境地。

### 3、攻彼顧我

行棋中攻擊對方，是常理中的事，但必須在攻擊之前，顧及己方的安全。不要只把目光盯在別人的缺點上，卻忘記了自身的缺點。否則，效果適得其反，越攻擊別人，自己越被動。在人際關係上，當你指責別人的毛病，首先要考慮自己是否有這個毛病，否則，指責不僅不攻自破，而且會使自己陷於尷尬的境地。

### 4、棄子爭先

圍棋的爭先，指爭先手權即主動權。爭先的手段很多，其中用棄子的方法，是行之有效的戰術。因為在棋局中，有的棋子，已陷入對方包圍之中，成為孤棋。如果為了救出這些孤棋，投入大量的精力，而置全局於不顧，則孤棋越走越重，不一定能逃脫被殲的命運，或雖然救出，代價太大，失去全局的主動權，導致整個棋局的失敗，得不償失。在人際關係中，也必須事事審時度勢，不拘泥於小節，不計較小的恩恩怨怨，該棄則棄，力爭主動。

### 5、捨小就大

棋盤上，有很多「大場」，需要及時發現，及時佔領。不要只看到眼底下的小塊地盤，而對大場視而不見，而喪失時機。那種只見樹木，不見森林的近視眼，是人們最容易犯的錯誤。有的人處處愛占小便宜，人緣不佳，真正遇到困難時，無人願意伸出援助之手，即是一例。貪小必然失大，失大往往是由於貪小造成的。因為小的、局部的、眼底下的得益，人們容易看得見，摸得著，容易察覺，而大的、全局性的、本質的利益，人們不容易看到，必須通過大腦的思考、分析、去粗取精、去偽存真、經過邏輯推理，才能得到。不肯吃小虧的人，看似精明、實為愚蠢。

## 6、逢危須棄

當危機降臨之際，必須捨得丟棄一定的利益，去服從生存的大局。有放棄，才能有所得。一個企業，當瀕於破產的邊緣，往往採取精簡人員、撤銷訂單、壓縮生產等措施，才有可能轉危為安，起死回生，也是逢危須棄的一個很好的例子。

## 7、慎勿輕速

圍棋規則規定，棋子一落在棋盤上，即不得移動，更不得悔棋，還規定了每步棋用時的時間限制，超時判負。這就要求棋手充分利用時間，在規定的時間內，慎重考慮每一步，不要趕速度，輕率落子。人生也是如此，走過的路，不可能回頭重走。故在邁出每一步之前，必須謹慎，不可輕率。輕率即不假思索，或感情用事，或隨心所欲，魯莽行事，則十之八九，是註定要失敗的。

## 8、動須相應

行棋的每一步，應該緊緊扣住須要進行。要防止這邊戰鬥正激烈，卻在那邊走一步閒棋。也不能在這塊棋的戰鬥已無礙大局的情勢下，不去注意更須要行棋的大場，而仍在此處戀戰不已，從而坐失良機，喪失主動權。但是，什麼情況下不能脫離主戰場，什麼情況下不能戀戰而須要移師別的更重要的大場，就要審時度勢，作出清醒的判斷。很多人在不該走的地方走棋，成了「廢著」、「誤著」，而使瞬間即逝的機會，沒有及時捉住，錯過了大好時機。因此，在錯綜複雜的形勢中，必須頭腦冷靜，分清主次。那裏是「急所」，須要及時投入；那裏是「緩所」，可以暫時擱置，待機而動。不能頭疼醫頭，腳疼醫腳，被形勢牽著鼻子走。在紛亂的事務中，分別輕重緩急，也是區別一個人辦事能力大小的標誌。

## 9、彼強自保

在強敵面前，要避其鋒芒，保存實力。韓信尚受跨下之辱，好漢不吃眼前虧。三國演義上描寫劉備羽翼未豐，寄居在曹操軍營裏，成天飲酒作樂。一副胸無大志的樣子，騙過了曹操，保全了自己，一旦有機會逃脫，東山再起，與曹操爭天下。圍棋上，在對方強大厚實的陣勢面前，應優先考慮自己一塊棋是否淨活，防止注意力集中在攻擊對方時，被對方出其不意給己方一塊棋致命的一擊，導致全軍覆沒。

## 10、勢孤取和

圍棋很難出現和局，但圍棋的局部，則常有取和的情況，如雙活、公活，或對殺中各自尋求生路，而握手言和，並不一定非要拚個「魚死網破」的結果。當一方強大，一方勢孤，則勢孤的一方應採取守勢，爭取保全自己以和平解決爭端，是為上策。在人際關係中，也有類似情況，如打官司上法庭，在己方證據不足的情況下，爭取法庭調解協商處理，確屬明智之舉。硬要把官司打下去，曠日持久，勞命傷財，還有可能會敗訴，得不償失。

以上圍棋十訣，相傳作者有唐朝王積薪，宋朝劉仲甫等多種說法。該訣對後世中外棋界有廣泛影響。它的人文景觀，有助於人們在社會生活的大海航行中，發揮羅盤指針的作用。從這一點上，我們可以進一步感悟到，圍棋如人生的真諦所在。學會它，掌握它，讓我們有限的生命，融會在廣闊無際的文化藝術海洋中，閃爍著更燦爛的光輝。

## 二、圍棋規範的分析

### (一) 棋盤、棋子及對局規定<sup>38</sup>

#### 1、棋盤

棋盤的邊界線圍成一個方形。棋盤上縱橫各有 19 條平行線段(包括邊界線)，任何兩條相鄰的平行線段的距離都相等。縱線段與橫線段相交共有 361 個交點，叫做「枰點」或「點」。棋盤上用圓點標出的 9 個點叫做「星」，中央的「星」又叫做「天元」。

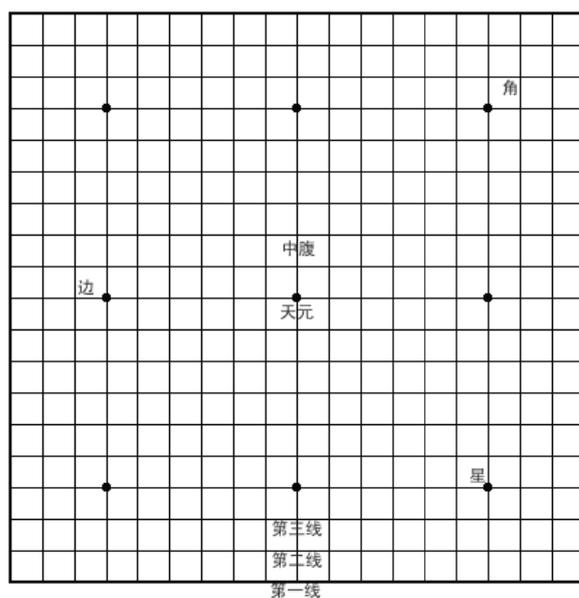


圖 1 圍棋盤<sup>39</sup>

初學者可使用 9 路小棋盤(縱橫各有 9 條線段，共有 81 個枰點)；有興趣的愛好者可使用 21 路大棋盤。

<sup>38</sup> 陳祖源：《圍棋規則演變史》(上海：上海文化出版，2007 年四月，第一版)，頁 2--20。

<sup>39</sup> 本圖摘自網路維基百科—自由的圍棋百科，歷史，主條目：圍棋史，2008 年 3 月 (<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%9B%B4%E6%A3%8B>)

爲了記錄棋譜、閱讀棋譜和傳送棋譜的方便，應在棋盤上建立坐標系。

## 2、棋子

棋子分黑、白二色，棋子數量勿需硬性規定，通常各 180 或各 181 枚，或黑子 181 枚、白子 180 枚。棋子的大小應一致，還要與棋盤互相配合——全部棋子置於棋盤上時不致造成擁擠。對局者雙方，一方執黑子，稱黑方；一方執白子，稱白方。

### (二)、兩個基本點

1、計枰點規則認爲，圍棋的目的是爭地，圍棋判定勝負的準則是「地多為勝」。

#### 2、地的概念

棋盤上的 361 個枰點永遠都是地，這是不以人的意志爲轉移的客觀存在。因此，終局後黑白兩方地的數量之和必爲 361。棋局結束後，一方的棋子佔據的、圍住的與分得的枰點，都是這一方的地（這就是中國棋院現行規則與應氏規則所說的「子空皆地」。

地的單位是「枰點」，簡稱爲「點」。「子空皆地」系由 20 世紀 20-30 年代中國棋人所創，「空屬鄰子」系應昌期先生所創。

「子空皆地，地多為勝」是現今流行的圍棋的兩個基本點。

### (三)、開局、著手規範<sup>40</sup>

對局開始前，棋盤上應無任何棋子存在故稱「空枰開局」。著手則分爲實著與虛著兩類。

<sup>40</sup>陳祖源：《圍棋規則演變史》（上海：上海文化出版，2007 年四月，第一版），頁 3。

## 1、實著

棋子應下在棋盤的空點上——這樣的著手叫做實著。下在棋盤上的棋子，不得在棋盤上移動。

## 2、虛著

當一方認為下實著對己不利時，這一方可將棋子下在棋盤的邊界線外面——這樣的著手叫做虛著。虛著所著之子存在於棋盤之外，不是生存在棋盤上的活子。

虛著兼有手數與棋形的變化，所以仍是有意義的一著棋。採用計目法計算勝負時，做棋時應將下虛著所著之子回填。

「黑先白後，輪流下子」此規則是現代通行規則，同樣地以爭地為目的，與中國古代「白先黑後」之規定仍有其精神的其一致性，即是「公平性」。

### （四）棋子的氣之規範

與棋子緊鄰的有線相連的空點叫做棋子的「氣」。作為氣的某個空點被其他棋子佔據後，這口氣就不復存在。氣是棋子生存的條件。有氣的棋子能夠生存在棋盤上，沒有氣的棋子不能生存在棋盤上。一方的若干個彼此緊鄰的有線相連的棋子組成一個不可分割的整體，各個棋子的氣為這些棋子共同享有。

### （五）提子之規範

氣是棋子生存的條件，無氣的棋子要從棋盤上提走。從棋盤上提走無氣的棋子，分兩類共二種情況：

#### 1、提走對方無氣的棋子（此即現行各種規則之規定）

一方下子後，使對方的若干棋子成無氣狀態時，從棋盤上提走對方這些無氣的棋子。過程中，這一方所下的這一枚棋子或包括它在內的這一方的若干棋子也可能暫時成無氣狀態。但提走對方無氣的棋子後，這一方的棋子就有了氣，因此它們可以存活在棋盤上。

## 2、提走己方無氣的棋子

「顆子自亡」一方下子後，不是使對方的棋子成無氣狀態，而是僅使己方所下的這一枚棋子成無氣狀態時，從棋盤上提走己方這枚無氣的棋子。這樣的著法叫做「顆子自亡」。「顆子自亡」可以作為一種方式來表示下子的一方中途認輸。

### （六）全局的形規範

棋盤上的黑、白棋子（包括下虛著時著於盤外的棋子）和棋盤上的空點組合在一起，就成為「全局的形」。對局過程中，每方每下一子後，都應使棋盤上呈現一個新的、前所未有的全局的形。全局的形不斷變化，推動棋局向前發展，直至棋局結束。當一方下出一著棋後，使一個曾經出現過的全局的形再次呈現時，棋局出現倒退。這方所下的這一著棋就是使棋局倒退的著手，對局時禁止使棋局倒退的著手。

### （七）棋局終止的理論基礎<sup>41</sup>

按前述關於棋局的開始與進行之各項規則，心智正常的對局者雙方一人一手地走下去，直到任何一方都不能或勿須再下實著之時，棋盤上便呈現出理想的最終局面。在計枰點規則中，理想的最終局面又分為兩種：一是無路的理想的最終局面；二是有路的理想的最終局面（「路」是指各方圍空中基本眼位除外的空點，

---

<sup>41</sup>陳祖源：《圍棋規則演變史》（上海：上海文化出版，2007年四月，第一版），頁12--14。

各方可以著子於己方的路點上)。

## 1、無路的理想最終局面

符合下列條件的全局的形叫做無路的理想的最終局面：

- (1) 黑白兩方的每一部分棋子都擁有不會被消滅的氣（恆氣）而存活。
- (2) 黑白兩棋的邊界已經確定，黑白棋子交會處再無任何一方可以著子的空點。
- (3) 各方所圍地盤中只有 1 目的眼位，且眼位數量已達到最小值。此時，各方皆不能再於己方所圍空點處下子（若下的話，就滅了己方棋子生存所需的必要條件，致使其棋子被對方下子後提走），且各方再也無法侵入對方的地盤（若侵入的話只會有顆子自盡的下場）。

上面的三個條件簡單說就是：盤上皆是活子；官子（包括單官）已經收完；眼位已達最少。當棋盤上呈現無路的理想最終局面時，對局者雙方都不能再下出實著，否則必將自取不利。這時，對局者雙方作出正確判斷而連續下出四手虛著，棋局便自然而然地終止了。在無路的理想最終局面上，各方的每塊棋子只有兩個眼位或一個眼位一口公氣或兩口公氣。

## 2、有路的理想的最終局面

符合下列條件的全局的形叫做有路的理想的最終局面：

- (1) 黑白兩方的每一部分棋子都擁有不會被消滅的氣（恆氣）而存活。
- (2) 黑白兩棋的邊界已經確定，黑白棋子交會處再無任何一方可以著子的空點。
- (3) 各方所圍地盤已經鞏固，對方再也無法侵入（若侵入的話將無法避免被提

走的命運)。此時，各方皆不必於己方圍空中著子，也不會於對方圍空中著子（若著子的話則毫無意義），上面的三個條件簡單說就是：盤上皆是活子；官子（包括單官）已經收完；地盤已經鞏固。

當棋盤上呈現有路的理想最終局面時，對局者雙方都勿須再下出實著。這時，對局者雙方作出正確判斷而連續下出四手虛著，棋局便適時地終止了。在有路的理想最終局面上，各方在擁有必要的眼位與公氣之外還擁有若乾路點，在各方的路點上可以填入各方的棋子，也可省略填子的手續而將其與活子等同看待。

在無路的理想最終局面上，各方的子（指子點，即棋子的著點）與各方單獨擁有的眼位叫做各方的地，公氣由雙方均分。在有路的理想最終局面上，各方的子與各方的圍空叫做各方的地，公氣由雙方均分，這就是中國現行規則與應氏規則所說的「子空皆地」。顯然可見，無路的理想最終局面與有路的理想最終局面兩者，它們在計算勝負時是等價的。

#### （八）四虛終局

對局者雙方一人一手地走到底，直至棋盤上呈現出理想的最終局面，這時，對局者雙方都不能再下實著而只能下虛著了。當對局者雙方連續下出四手虛著時，棋局終止。連續的四手虛著，表示對局者雙方作如下對話：

**第一手虛著（甲方）：**我判斷下實著將對自己不利或者毫無意義。

**第二手虛著（乙方）：**我方情形正同貴方一樣。

**第三手虛著（甲方）：**我沒有看到情形有所變化。在現在的局面下，我提議終止對局。

**第四手虛著（乙方）：**同意終局。

棋局終止後棋盤上呈現的全局的形叫做最終局面。在最終局面上凡是有氣的棋子都是最終生存在棋盤上的活子。

在雙方連續的四虛著過程中，由於對局者雙方的判斷存在著正確與錯誤這樣兩種不同的情形，因此，最終局面也相應地分為理想的最終局面與非理想的最終局面兩種。當對局者雙方的判斷皆正確無誤時，四虛終局後的局面為理想的最終局面；當對局者雙方中有一方或雙方作出錯誤判斷時，四虛終局後的局面為非理想的最終局面。

### **（九）最終局面計算勝負**

棋局理應按照最終局面來計算勝負。在最終局面上，分別計算出黑白兩方地域的數量，地域較多的一方為勝方。一方棋子佔據的枰點和圍住的枰點都是這一方的地，各方皆未占到或圍住的枰點由兩方均分。

當人們懂得了「盤面無爭」的概念後，就不必一人一手地走到底，一直下到「理想的最終局面」了。棋局在盤面無爭時可適時地休止，然後，通過「做棋」來使棋盤上呈現出「理想的最終局面」或與之等價的「簡易的理想最終局面」，再以各種場合下特有的簡便演算法來計算勝負。

#### **1、棋局結束後之計算勝負**

將棋做成簡易的理想最終局面時，可利用種種簡便演算法來計算勝負。各種簡便演算法皆以「地多為勝」為準則，以「子空皆地」為依據，按照各自合理的演算法原理來計算勝負，故各種簡便演算法計算勝負的結果必定和諧相容且皆與將棋做成理想的最終局面時等同一致。

#### **2、棋局中斷後之計算勝負**

- (1) 當一方中途認輸時，判另一方獲勝。
- (2) 當一方違反規則時，判另一方獲勝。

## (十) 關於貼點

由於黑方先行有利，故在計算勝負時要由黑方貼點作為對白方的補償——其手續是從黑方地域數量中減去貼點數量後，再同白方地域作比較。

### 1、貼點數量為整數

貼點數量為整數 0、1、2、3、4、5、6、7、8、9、……貼 7 點相當於現行日韓兩國規則貼 6 目半；貼 8 點就與應氏規則一致，相當於中國現行規則貼 7 子半（還 3 又 3/4 子，黑方以 184 又 1/4 子為歸本數）。若盤面上黑子多出白子的數量恰為貼子數量，則判先行的黑方完成定約勝，或曰「零點勝」。

### 2、三個尊重

關於貼點（貼子貼目）問題，計枰點圍棋規則提出三個尊重的主張：

#### (1) 尊重棋手的意願

由於棋手們棋風各異，任何關於貼點數量的硬性死板規定都可能是不公平的。應以人為本，尊重棋手的意願。關於貼點（貼子貼目），可以從下述兩種方式中擇其一而用之：

##### a、公平競爭

由對局者雙方通過公平的競爭來獲取執黑先行的權利，貼點數量要由對局者雙方在競爭執黑先下子權利時自行確定。在自由公平的競爭中，願意貼出較多點數的一方，理應得到執黑先行的權利。

例如，甲方願意貼出 7 點，乙方願意貼出 8 點，這一局棋就由乙方執黑先行。若對局者雙方在競爭時作出同樣的表示（願意貼出的點數恰好相同），則由猜先

來決定。

#### **b、實行雙選制**

雙選制步驟如下：

第一步、由對局者雙方猜先；

第二步、由猜中者提出貼點數量；

第三步、由另一方選擇執黑先下或執白後下。

雙選制，公平合理，操作也簡單。

#### **(2) 尊重贊助方與主辦者的意見**

由於棋手們的意願具多樣性，致使貼點問題複雜化。因此，贊助方與主辦者也有理由否定前述之說法。此時，應尊重贊助方與主辦者的意見，由贊助方與主辦者來做出關於貼點的規定。

#### **(3) 尊重各國棋院的意見**

貼點規則也可由各國棋院根據情況來做出決定。

### 第三節 意識型態與盲點分析

#### 一、意識型態分析<sup>42</sup>——儒學扞格與接納

當歷史的航船駛入封建大一統的主航道後，儒家學說上升為中國古代文化的思想核心。此後，在中華大地上產生或傳播的任何一種文化，如果不能同正統的儒學母體結合，得不到封建帝王、貴族、文人士大夫們的認同、呵護，就難以為封建文化所吸納，更勿庸說躋身雅文化的殿堂。其命運就像失去陽光雨露普照滋潤的花槽，無聲無息地凋謝。

圍棋亦然。圍棋從原始社會後期產生發明開始，發展到春秋戰國時期，由於數千年來，無數圍棋愛好者心智和經驗的積累，已頗具規模，擁有眾多的圍棋群眾，出現了弈秋這樣的「通國之弈者」。弈秋是見於史籍記載的第一位圍棋國手。但是，圍棋僅僅作為一種趣味性的遊戲流行，和六博並稱，習之者往往癡迷，達到廢寢忘食、不顧生計的地步。所以儘管堯舜是儒家頂禮膜拜的上古聖王，戰國時已流行的「堯造圍棋」傳說將圍棋發明者的桂冠戴在堯舜頭上；儘管有人編造出圍棋可以用來實施教化、以閑其情，但是，直到東漢大學者班固撰寫《弈旨》<sup>43</sup>之前，圍棋活動始終因沒有得到儒學先哲和封建帝王、貴族、文人士大夫們的

<sup>42</sup>「意識型態」(ideology)一詞，指稱統治階級為了鞏固其利益，使得其統治自然化與合理化，因此複製社會的既有關係，將原本不對等的社會資源分配，視為理所當然的實踐理論。轉引自高知遠《文明想像的精神儀式——論余秋雨散文的構築與美感效應》，南華大學文學系論文，2006年12月，頁2。

<sup>43</sup>漢·班固《弈旨》：「大冠（學者，指班固）言博既終，或進而問之曰：『孔子稱有博奕，今博獨行於世，而弈獨絕。博義既弘，弈義不述，聞之論家，師不能說，其聲可聞乎？』曰：『學不廣博，無以應客。北方之人，謂棋為弈。弘而說之，舉其大略，厥義深矣。局必方正，象地則也；道必正直，神明德也，棋有白黑，陰陽分也；駢羅列布，效天文也。四象既陳，行之在人，蓋王政也。成敗臧否，為仁由己，危之正也。』夫博懸於投（擲骰子），不專在行（著法），優者有不遇，劣者有僥倖，踦拿相凌，氣勢力爭，踵有雄雌，未足以為平也。』至於弈則不然，高下相推，人有等級。若孔氏之門，回（顏回）賜（子貢）相服，循名責實，謀以計策；若唐虞之朝，

首肯而難以登上大雅之堂，更談不上興旺發達。

《論語·陽貨》中傳錄了孔子對圍棋的評論：「飽食終日，無所用心，難矣哉，不有博弈者乎？為之猶賢乎已。」<sup>44</sup>在其眼中，圍棋僅僅是一項遊戲活動，充其量僅比飽食終日，無所用心，什麼都不幹的寄生蟲生活略好一點，畢竟算是做了件消磨時光的事情。孟子以一副正統儒家傳人的嚴肅面孔，將圍棋貶入大逆不道的五不孝行列：「博弈好飲酒，不顧父母之養，二不孝也。」圍棋深奧高智，下圍棋，耗時費日，要弈技精就必須專心致志，難免沈湎其中，連瞻養父母的大事也被忘得一乾二淨，孟子毫不留情地批判圍棋活動。

西漢時期，圍棋逐漸盛行，相傳漢高祖劉邦、戚夫人以及歷史上著名的商山四皓都會圍棋，但人們仍然沒有發現圍棋有多少社會意義。漢宣帝劉詢喜歡圍棋，早年他曾被收養在民間，後被尋回入宮生活，在這期間學會了圍棋。他和陳遵的祖父、杜陵人陳遂交上朋友。經常輸給陳遂錢財，又無力償還，劉詢即位後，「用遂，得遷至太原太守」<sup>45</sup>。幼時博弈娛樂的好朋友一下子飛黃騰達，但圍棋的命運如故。

相傳西漢有個來自杜陵的棋手，技藝堪稱天下第一，但人們卻連他的名字也不知道，皆喚其為杜陵杜夫子。「善弈棋，為天下第一」的才能非但沒有給他帶

---

考功黜陟，器用有常，施設無祈，因敵為資，應時屈伸，續之不復，變化日新。或虛設預置以自護衛，蓋象庖羲網罟之制，隄防周起，障塞滿決。有似夏后治水之勢，一孔有闕，壞頽不振。有似瓠子汎濫之敗，一棋破壘，亡地復還。曹子之威，作伏設詐，突圍橫行。田單之奇，要厄相劫，割地取償。蘇張之姿，固本自廣，敵人恐懼。三分有二，釋而不誅，周文之德，知者之慮也。既有過失，能量弱強，逡巡儒行，保角依旁，自補續，雖敗不亡，繆公之智，中庸之方也。』『上有天地之象，次有帝王之治，中有五霸之權，下有戰國之事，覽其得失，古今略備。』『及其晏也，至於發憤忘食，樂以忘憂。推而高之，仲尼概也，樂而不淫，哀而不傷。質之《詩》《書》，《關雎》類也，純專知柔，陰陽代至。施之養性，彭祖氣也，外若無為，默而識淨泊，自守以道意，隱居放言，遠咎悔行，象虞仲，信可喜。』感乎大冠論未備，故因問者喻其事。」（百部叢書集成之五十二，守山閣叢書第十八函，《古文苑三》〈第十七卷〉，台北：藝文出版社，1967年出版），頁4--6。

<sup>44</sup>春秋·孔丘，魏·何晏注，宋·邢昺疏：《論語注疏》〈卷十七陽貨〉，（十三經注疏 整理本 23冊，北京大學出版社），2000年12月第一版，頁277。

<sup>45</sup>漢·班固撰，顏師古注《漢書》〈陳遵傳〉：「陳遵，字孟公，杜陵人也。祖父遂，字長子，宣帝微時與有故，相隨博弈，數負進。及宣帝即位，用遂，稍遷至太原太守。」（許嘉璐主編：《二十四史全譯·漢書》〈卷九十二·列傳第六十二·遊俠傳〉，漢語大辭典出版社，2004年1月出版），頁1836。

來殊榮，相反「人或譏其費日」<sup>46</sup>。當時，還有人用「白黑簡心」一類辭句諷刺挖苦好弈者。在文人士大夫眼中，圍棋是一種消磨時間、賭博娛樂的遊戲，和儒家所宣導的仁、義、禮、智、信、忠、孝、德等道德倫理思想毫無共同之處，自然受到冷遇。

圍棋發展到東漢時期，由於圍棋本身的魅力，士大夫愈益覺得圍棋有益於身心健康。某些著名的思想家嘗試著總結圍棋的一些規律，把圍棋納入傳統文化的框架之中。傑出的唯物主義思想家桓譚在《新論》中就把圍棋歸入「兵家」<sup>47</sup>。根據棋藝水準的高低而制定的圍棋戰略也有上、中、下之分。上者子力部署疏密得當，擅於控制虛勢，所以能不戰屈人，多得道而勝；中者互相攔劫鬥力，在扭殺搏鬥中爭利；下者目光短淺，只圖生存於彈丸小地。桓譚已從圍棋「戰略戰術」的高度上來談論棋藝，但僅僅把圍棋納入兵家範疇，影響甚微，難以改變圍棋的命運，其地位每況愈下，甚至比較其昔日的「患難兄弟」一博也相形見绌。

終於人們不得不向鼎鼎大名的學者班固求教有關圍棋的學問：

孔子稱有博弈，今博行於世，而弈獨絕。博義既弘，弈義不述，問之論家，師不能說，其聲可聞乎？<sup>48</sup>

一門古老而蘊意深遠的文化娛樂活動，尚未發掘，便幾乎走到了弈法不行、

<sup>46</sup>漢·劉歆，晉·葛洪《西京雜記》〈卷二〉：「杜陵杜夫子善奕棋，為天下第一人或譏其費日。夫子曰：『精其理者足以大裨聖教。』」（《四部叢刊 23·西京雜記》〈卷二〉，台灣商務出版社，1979年出版），頁8。

<sup>47</sup>漢·桓譚《新論》：「俗有圍棋，或言是兵法之類：上者張置院遠，多得道而為勝；中者務相遮絕，要以爭便求利；下者守邊，趨作罾，自生於小地。猶薛公之言黥布反也：上計取足楚廣，得道者也；中計塞城泉，遮要爭利者也；下計趨長沙以臨越，此守邊趨作罾者也。更始帝將相不能防衛而令罾中死棋皆生。」（百部叢書集成之五十四，指海第六函，《桓子新論》，台北：藝文出版社，1967年出版），頁7。

<sup>48</sup>東漢·班固：《弈旨》（百部叢書集成之五十二，守山閣叢書第十八函，《古文苑三》〈第十七卷〉，台北：藝文出版社，1967年出版），頁4-6。

弈義湮滅的邊緣，怎麼能不讓那些有識之士憂慮心焦！

圍棋在紋枰縱橫的黑白世界裏，包孕著中國人智慧的基因，鑲嵌著中國古老文化的密碼，這些正與凝聚中國古老文化精髓的儒學具有某些相通之處，然非親身實踐，精通棋藝，是難以體察的。西漢的杜夫子曾指出：「精其理者，足以大裨聖教。」然而，在弈義尚未弘揚的時代，一個無名棋手的聲音實在太虛弱了。

在圍棋瀕臨絕滅的危急關頭，班固毅然挺身而出。班固從儒家的觀念出發，仔細尋覓圍棋蘊含著的與儒學相通的元素，援儒入弈，將儒家思想比附揉合到圍棋上，對圍棋的科學性、思想性、藝術性和趣味性，作了系統闡述，開創了圍棋發展的新天地。從此，圍棋的儒學意義逐漸為人們所認識，歷代學者、棋人奉班氏的《弈旨》為圭臬，不斷發掘和弘揚弈義，終於使圍棋從遊戲上升並步入中國傳統文化的殿堂。千百年來，圍棋為上自封建帝王下至平民百姓喜聞樂見。圍棋文化與琴、書、詩、畫作為雅文化中的奇葩，在中國古老文化的百花園中爭奇鬥豔，大放異彩。相反，曾盛行於世、意義既弘的博戲卻逐漸衰落，唐朝以後終致消聲匿跡。這一是因為六博純屬賭博遊戲，帶有僥倖性、偶然性。更主要的是缺乏圍棋那種深厚的文化底蘊，以及同中國傳統文化的內在聯繫，終究為傳統文化所遺棄。

## 二、盲點分析

何曰「道」？「道所道，非常道」，人之言及「道」者多矣，然而，可道之「道」，亦非永恆之「道」，或者說，真正的「道」，是用語言及文字說不清楚的。古往今來，人們對於「道」，猶如霧裏看花，誰能把它看得「真真切切、清

清楚楚、明明白白」？一個「道」字，多少先哲聖賢，畢其生求其義而未果，只是「仁者見仁，智者見智」，有如「瞎子摸象」，都只能談出一孔之見。

《韓非子·解老》曰：「道者，萬物之所然也，…道者，萬物之所以成也」<sup>49</sup>《莊子·天地》曰：「行於萬物者，道也」<sup>50</sup>，宋范應元《老子道德經古本集注》曰：「道者，自然之理，萬物之所由也」<sup>51</sup>。但有誰把「道」字說清楚了。

是故「道德經」中所謂的「道」，是一個微妙而內涵豐富的哲學概念，它是宇宙的本體，萬物生成和存在的根源，自然界的規律，社會和人的最高法則，它無所不及，包羅萬象。故一本「道德經」成爲道家之「聖經」，可見其博大精深。以上是一般意義上「道」的概念，其含義是筆者遠遠說不清楚的，它有如煙波浩淼的海洋，筆者只能站在海邊望洋興嘆，連「『道』海拾貝」都談不上。

圍棋，古之稱爲「博弈」，說到底，它也是一種爭勝負的技巧遊戲，在這個層面上，它與象棋本質區別性不大。由於象棋方便易行，在平民中弈者衆，故象棋是一個「平民遊戲」，而圍棋在宮廷和文人雅士之中流行，故圍棋是一個「貴族遊戲」。由於圍棋歷史悠久，自古以來，在詩詞歌賦、書畫小說中留下許多名篇佳句、動人故事，美好傳說。比如《紅樓夢》中的「金陵十二釵」中，就有衆多圍棋愛好者且不乏圍棋高手，也有許多關於圍棋場面及故事的描寫。

班固對圍棋賦予「道」的身分，《班固·奕旨》：

局必方正，象地則也。道必正直，神明德也。棋有白黑、陰陽分也。駢羅列布，效天文也。四象既陳，行之在人，蓋王政也。成敗臧否，為仁由己，危之正也。<sup>52</sup>

<sup>49</sup>戰國·韓非《韓非子》〈解老〉：「道者，萬物之所然也，萬理之所稽也。理者，成物之文也；道者，萬物之所以成也。」（賴炎元、傅武光注譯：《新譯韓非子》〈卷六·解老〉，台北：三民書局，2006年一月初版四刷），頁197。

<sup>50</sup>戰國·莊周：《莊子》（育文書局輯：《子書二十八種（一）·莊子》〈卷五·天地第十二〉，台北：廣文書局出版，1991年），頁10。

<sup>51</sup>宋·范應元：《老子道德經古本集注》（續修四庫全書954冊，子部道家類，《老子道德經古本集注》〈卷上〉，上海：上海古籍出版社），頁401。

### （一）論「勝負師」和「求道派」<sup>53</sup>

在圍棋的漫長的歷史中，無論出現過多少門戶及流派，總的來說，大抵只有這樣兩派：即「勝負師」和「求道派」。粗略來說，如果以國家來劃分，在中、日、韓三國演弈中，韓國屬於「勝負師」，日本屬於「求道派」，而中國介於二者之間。在韓國，曹熏鉉屬於「勝負師」，李昌鎬屬於「求道派」。在日本，阪田榮男、加藤正夫屬於「勝負師」，大竹英雄屬於「求道派」。

所謂「勝負師」，顧名思義，即將勝負視為生命，他們將奪取圍棋的勝負，作為下棋的唯一目的及歸屬，為了勝負，可以不管「棋形」，不講「棋理」，什麼都可以不管，「一切只有勝負是道理」。他們奉行「成者為王敗者寇」的「強權」理念，在爭勝負過程中獲取勝利的快感和精神的滿足。在日本、韓國，由於棋手以圍棋謀生，將勝負作為第一追求是可以理解和接受的。

另外，在日本歷史上，有時為了門派的榮譽去追求勝負而將生死置之度外。在日本江戶時代直到明治維新，本因坊、井上、安井和林一直被稱為圍棋四大家。十二世本因坊丈和同十一世井上幻庵因碩爭奪「名人」棋銜，結果丈和獲勝成了「名人」。極為惱火的幻庵為了把丈和拉下來，等待著時機。在朝臣松平周防守主辦的棋會上，幻庵讓其弟子赤星因徹與丈和對局。經過激烈爭奪，儘管因徹作了最大努力，但無法挽回敗局，眼看不能代替師父報仇，痛苦萬分的因徹在確認勝負的那一瞬間，用極其悲哀的眼光望著師父，口吐鮮血，血濺棋盤，倒地身亡，這就是日本圍棋歷史上有名的「泣血之局」。就是今天，讀到這個故事，都令人扼腕歎息，悲痛不已。這種爭奪勝負，涉及到門派的榮譽，故與一般意義上的爭奪勝負的含義不同。

---

<sup>52</sup>東漢·班固：《弈旨》（百部叢書集成之五十二，守山閣叢書第十八函，《古文苑三》〈第十七卷〉，台北：藝文出版社，1967年出版），頁4--6。

<sup>53</sup>「勝負師」與「求道派」是棋手個人對於圍棋「勝負」所賦予的態度。「勝負師」重勝負，追求圍棋技巧方面的頂峰；「求道派」則將圍棋視為一種「藝術」，一種「道」，人生的體悟。

而所謂的「求道派」，他們雖然也重視勝負，但他們不把勝負作為下圍棋的最終追求，他們更多的追求的是一種「境界」，一種「價值觀」，一種圍棋上的「美學意義」。或者說，他們追求的是一個過程，而不是結果。

在日本，現代「求道派」的代表人物就是大竹英雄，人稱「美學大竹」，他是二十世紀三十年代的日本圍棋泰斗木谷實的大弟子。一般來說，日本棋手下棋講究「棋理」，一般不下無理手，不下惡手，十分注意「棋形的美」，打個不恰當的比方，如果把圍棋上的「勝負師」比作詩壇上的豪放派，那麼，「求道派」就是詩壇上的「婉約派」。豪放派講究的是一種大氣磅礴的「勢」，婉約派講究的是唯美主義的一種「情」，雖然這個比方比較牽強，但也可以說明一些問題。

真正「求道派」最著名的代表人物是人稱「昭和棋聖」的圍棋大師吳清源。吳清源，中國福建人，十四歲時東渡日本（1928年），1939年開始與木谷實下十番升降棋，1941年6勝4敗，以木谷被降級結束。此後，先後與雁金准一、藤澤庫之助、橋本宇太郎、岩本熏、阪田榮男、高川格等進行番棋大戰，對手都被打至相先或定先，君臨天下，無人能敵。

圍棋盤是方的，圍棋子是圓的，是否意味「天圓地方」；三百六十一個點，每一個點的價值都是一樣的，體現一種完全平等的理念；兩千年來，沒有一局完全同形，說明圍棋的千變萬化，有如宇宙間萬事萬物的暫態萬變。在下圍棋的過程中，時時處處都體現一種「對稱」、「平衡」與「和諧」之美。若用強，不遵守「棋理」，就是違背「自然規律」，最終會受到懲罰。筆者想，所有這些，大概就是圍棋之「道」吧。而所謂求道，就是時時處處遵守圍棋的規則與規律。或者說，在「求道派」看來，如果你每一步棋都是符合棋理的，那最終結果一定是贏。因此，此時的勝利，是一個「求道」的結果，而不是刻意追求勝利的結果。

其實，棋如人生，下棋如此，做人何嘗不是這樣，「人道」如「棋道」，人一生的過程，就是不斷追求真、善、美的過程，時時處處堅持自己的信仰、自己

的理念、自己的原則、自己的追求。我們沒有屈從和遷就現實社會中的醜惡現象，即使這樣會使我們失去許多機會，失去金錢、名譽、地位，我們也絕不後悔。或者說，爲了得到這些東西，必需通過毀滅理想、踐踏信仰、喪失原則實現，那這些東西我們寧可不要。「非淡泊無以明志，非寧靜無以致遠」，「只問耕耘，不問收穫」，這大概就是我們所追求的人生之「道」，一種人生的「美學之道」。

## （二）論「文人棋」與「棋士棋」<sup>54</sup>

圍棋是具有「藝」、「技」、「道」...等多本質特性，重「藝術性」或重「技巧性」，往往左右一個人「圍棋心態」走上「文人棋」或「棋士棋」之分野，在此沒有高下之分，而是每一位下棋者對圍棋所持的態度。一爲競技爭勝，一爲聊以怡情，正代表了圍棋的競技性與藝術化兩種傾向。而當不同的人站在不同的立場來言說圍棋時，也就可能出現「道」的話語與「術」的話語，技術性話語與藝術性、審美性話語的分野。

就圍棋而言，它不過是一種「藝」，這「藝」又有「技」與「道」兩個層面。「技」是用來爭勝負的，爲了取勝，它有一套具體的走法、戰術。而當棋到了一定境界，它又與藝術境界、道的境界相通，所謂技近乎道，棋又不僅僅是勝負之物了。

當「藝」日益成爲一種自由、快樂之「戲」，藝術也就進入了一個自覺的時代。

睿智的莊子給我們留下一個發人深省的故事：當一位博弈者用瓦盆作賭注時，他的技藝可以發揮的淋漓盡致。一旦他用黃金作賭注，則大失水準。莊子對此下的定義是「外重者內拙」。

---

<sup>54</sup>「文人棋」：文人所下之棋，通常具有「業餘」成分，其講究的未必只在輸贏，接近「求道派」者的理念；「棋士棋」則是「職業」，以下棋謀生計，勝負是唯一所繫念，與「勝負師」理念接近。

在中國古代，某種藝術一成為職業，執此業者便成「匠人」、「技藝之徒」。而今，在職業化、商業化的時代，註定了媒體明星成了大眾的寵兒、偶像，由他們負擔起「為國爭光」的重任，引領著時代的風尚，他們的一舉一動、一言一行，都牽動著億萬人的心。而眾多的棋迷，所謂業餘愛好者，他們只能充當陪襯人、捧場者、吆喝者。如要寫一部二十世紀中國圍棋史，他們往往是可以被忽略不計的。

然而，正是這些棋迷，他們又是真正純正的遊戲者。做各種「迷」，無論書迷、樂迷，還是球迷、棋迷，大凡都是虧本的買賣，勝敵無封爵之賞，獲地無兼土之實，但他們仍舊沉迷其中，樂而忘返，忘寢與食，惟一所求的，便是一份精神的快樂。他們可以在工作之餘，甚至在圍棋被禁止的時代，在極端困苦的日子裏，一杯忘萬事，空虛的心靈有了寄託，枯燥平淡的生活有了一絲色彩。他們的水準可以不高，棋具可以非常簡陋，用紙畫的棋盤，用泥巴、石子、鈕扣、馬賽克做的棋子，對弈之地可以在地上，在公園石凳、長椅，在床頭，這一切都絲毫不影響他們的興致。圍棋的魅力，也正是在這裏獲得了最充分的展示。

### （三）論圍棋中「對抗」與「和諧」

圍棋的藝術形式是通過對抗來實現的，一盤棋必須雙方都下得好，才能成為名局。沒有水準相當的對手，沒有高強度的對抗，就沒有理解，也就沒有完美的棋局。而圍棋對弈的過程就是對抗和理解的過程，因此，就更容易在對抗中，體現出藝術的真諦。

圍棋中也追求和諧：黑與白的和諧，厚與薄的和諧，勢力與實地的和諧，進攻與防守的和諧，動與靜的和諧；從藝術的角度來說，和諧就是美，美就是和諧。怎麼樣能夠達到各方面都和諧的境界，是棋手追求的目標。吳清源老師也稱 21 世紀是六和的圍棋，就是天地東西南北的和諧，東西南北和諧比較好理解，就是

在圍棋盤上處處求和諧；怎麼做到天地的諧法？需要有較高的悟性，還需要棋手不斷地去探索。

和諧是藝術永恆的追求，棋手們根據自己的理解，在不懈的努力中，以求得到和諧的藝術品——棋譜。

## 第四節 著名棋局戰役分析－以吳清源為例

本節是對於著名棋局的討論，主要以近代圍棋大師吳清源先生所下之棋局做一討論。

### 一、吳清源簡介

吳清源這一耳熟能詳的圍棋大師，是邁向近代圍棋的重要人物，他所提倡的「新佈局」，對於日本甚至全世界的圍棋做了一個革命性的發展。

1914 年生於中國福建閩侯的吳清源，父親吳毅曾留學日本，回中國後在北平生活，結婚後便誕下吳清源，七歲時開始學習圍棋，年少時已顯露出非常驚人的天賦，拜過一些中國名家為師，學了三、四年棋後，在中國棋壇中已無敵手。當時北平「日本人俱樂部」的日本棋手聞風後邀請他下棋，果然名不虛傳；消息傳得很快，日本報章也報導中國發現了天才神童。1928 年，吳清源 14 歲時，與母親及哥哥一起東渡，遠赴日本留學，並拜入日本圍棋大師瀨越憲作門下。1931 年，中國與日本關係惡化，吳清源在友人勸說下申請加入日本籍，於 1936 年成功入籍，並於 1942 年與中原和子結婚。

1939 年開始，吳清源與木谷實等日本圍棋高手展開漫長的「升降十番棋」對戰，即是本節重點。二戰期間，吳清源曾因加入宗教組織紅卍會而放棄圍棋，戰後重返棋壇，並先後擊敗所有日本圍棋高手，被尊稱為「昭和棋聖」；1961 年，吳清源被電單車撞倒，出院後深受精神困擾，嚴重影響圍棋比賽成績，後於 1983 年正式宣佈引退。

## 二、鑱倉十番棋

「吳清源時代」的到來基本上是與本因坊秀哉名人的引退聯繫在一起的。秀哉決定引退的那一年（1938年），將世襲數百年之久的「本因坊」頭銜<sup>55</sup>轉給日本棋院擁有。當時日本棋壇八段以上成爲真空，擁有七段位的，除了幾位元老級棋士外，年輕的棋士只剩下木谷實和吳清源了。

那時大家都有個疑問，到底誰是日本棋界的王者呢？在這樣的背景下，「吳清源、木谷實播爭十局棋」便是這樣展開的。這就是日本圍棋史上著名的「鑱倉十番棋」此後的十幾載的升降十番棋裏，吳清源將所有的日本頂級棋手一一降級，直至後來無人可戰，升降十番棋不得不結束。此後，吳被稱爲「十番棋之王」、「昭和棋聖」。現時吳清源年過九十，身體仍然健康，經常往來中日做裁判，支持圍棋活動。吳同時熱衷於宗教的研究項目。<sup>56</sup>

中國導演田壯壯這部根據圍棋大師吳清源生平事蹟改編的傳記電影，雖然點出了這位圍棋大師生命中一些最重要的關鍵時刻，但全片卻一直採取非常輕描淡寫的筆觸，鮮有詳細重現事情發展的始末（往往沒有交代前因後果），多以第一人稱的字幕作簡單的解說。若對吳先生的生平沒有一點基本認識，或有可能較難理解片中人物的情緒反應。

在這種簡約而沉思性的緩慢節奏中，電影嘗試窺探這位一代圍棋大師在他經歷生命中一些重要大事時的心理狀態。然而，窺探的途徑並非如一般傳記電影那樣透過戲劇性的豐富情節和人物之間的對話，而是通過演員臉上一些微小的變化和演員細緻的動態。

片中人物所流露的情感，往往經過高度的抑壓和淡化。在講述吳清源（張

---

<sup>55</sup> 「本因坊」：日本幕府時代，圍棋四大世襲的家族名銜之一，後其他三家式微，至1938年止，只餘下「本因坊」，秀哉引退後，也讓出頭銜，正式宣告日本世襲制度結束。

<sup>56</sup> 吳清源著：《中的精神—吳清源自傳》（北京：中信出版社，2003年，9月，第一版）

震 飾) 申請加入日本籍一幕，畫中人雖然沒吭一聲，但從他連簽名也簽不完，便可知他內心痛苦的掙扎。在吳清源收到妻子和子 (伊藤步 飾) 來信，說她已脫離紅卍會一幕，他甚至要突然跑下公車，獨自蹲在路邊才放聲嚎哭 (鏡頭則只以遠鏡淡淡交代)。在吳清源與和子久別重聚一幕，和子也要背向鏡頭飲泣，未有公然流露內心百感交集之情。

這種淡淡然刻劃角色，著重細微變化的風格，自然對演員們的演出有較高要求。張震飾演年青時代吳清源時可謂最具表現力，但角色的年紀漸長，張震所表達的形象卻漸漸顯得較輕浮而欠深度，至他扮演年事已高，臨宣佈退休前的吳清源時已甚欠說服力。

在這部展示吳清源等一眾圍棋大師們的電影中，內裏正潛藏著一個問題：到底一位圍棋棋手能否超越國籍、政治、戰爭等等世俗問題，專心致志地鑽研棋藝和探求真理？

電影中不少片段，可見棋手們猶如置身另一個世界般出神，如吳清源與木谷實 (仁科貴 飾) 對戰時一直埋首苦思，竟對對方流鼻血暈倒無動於衷。又如瀨越憲作 (柄本明 飾) 在廣島家中經歷原子彈爆炸的衝擊後，竟立刻要求正在比賽的棋手繼續對局。雖然如此，電影中也可見這些棋藝大師畢竟也只是凡人，總難免受世俗事所限，如吳清源在二戰空襲時倉皇逃生的狼狽情景，又如他被電單車撞倒後，精神大受困擾而令圍棋成績一落千丈。

在「吳清源」一片中，圍棋對局的過程只占全片很小部分，比賽勝負結果亦交代得非常簡單，反而更多展示大師投入比賽時那種超脫俗世瑣事的精神狀態。這不是對一位圍棋大師喧鬧媚俗的歌頌，而是對一位在亂世堅持追求真理的人的淡樸描寫。

以下為吳清源在 1939 年至 1955 年間與各大圍棋高手比賽的結果：

表 2 1939 年至 1955 年間與各大圍棋高手比賽的結果

日期	對	吳戰果	改手合	
1939 年	木谷實	七段	6 勝 4 敗	5:1 時降級—先相先
1941 年	雁金准一	八段	4 勝 1 敗	休戰
1943 年	藤澤庫之助	六段(定先)	4 勝 6 敗	
1947 年	橋本宇太郎	八段	6 勝 3 敗 1 和	6:2 時降級—先相先
1948 年	岩本熏	八段	7 勝 2 敗 1 和	5:1 時降級—先相先
1950 年	橋本宇太郎	八段	5 勝 3 敗 2 和	
1951 年	藤澤庫之助 (朋齋)	九段	7 勝 2 敗 1 和	6:2 時降級—先相先
1952 年	藤澤庫之助 (朋齋)	九段	5 勝 1 敗	降級—定先
1953 年	阪田榮男	八段(先相 先)	6 勝 2 敗	降級—定先
1955 年	高川格	八段	6 勝 4 敗	6:2 時降級—先相先

## 第四章 圍棋文化的再現與召喚結構

### 第一節 再現結構

對於華夏的藝術和美學，李澤厚先生認為將「再現」與「表現」這兩個西方美學概念套用時，必須十分小心。他認為一般人所言西方藝術重「再現」(模擬)，中國藝術重「表現」(表情)，這種說法是不準確的。他在《華夏美學》一書中提到：

我們既可以說中國藝術是「再現」的，但它「再現」的不是個別的有限場景、事物、現象，而是追求再現宇宙自然的普遍規律、邏輯和秩序。<sup>1</sup>

圍棋的「再現」亦是符合李澤厚先生所提的論點：不是個別的有限場景、事物、現象。「千古無同局」、「人生如棋」則是最好的例子，在同樣是棋盤、相同的規則卻可以演變出各種不同的棋形變化，這樣的「再現」方式，推諸於各個層面與其他事物，隱約可以窺見「自然的普遍規律、邏輯和秩序。」

#### 一、圍棋與琴棋書畫的再現關係

---

<sup>1</sup> 李澤厚：《華夏美學》(台北：三民書局出版，1999年第二版)，頁32。

早在唐朝人張彥遠所編的《法書要錄》中，就將「琴棋書畫」並稱<sup>2</sup>。而「四藝」的概念則出現相對較晚，據考證，已知最早將琴棋書畫合稱為「四藝」的書面記載，是明末清初的李漁所寫的《閒情偶寄》一書。

李漁被當時人視為性低俗之人，然而俗極而化雅，棋論頗得雅趣，他的《閒情偶寄·聽琴觀棋》：

奕棋盡可消閒，似難藉以行樂；彈琴實堪養性，未易執此求歡。以琴必正襟危坐而彈，棋必整槩橫戈以待。……………故喜談不若喜聽，善奕不如善觀。<sup>3</sup>

他將琴、棋並論視之為消閒養性之物，「人敗而我不必為之憂，人彈殺之音而我不必為之凶」，其謂不為勝負所累，頗得「文人棋」之妙。

文人們以棋為一種愛好，就如同其在絹、紙上任意揮灑，筆走龍蛇般，下棋便成為一雅尚，上至王公貴族、下至文人墨士，莫不將其當為一種賞心樂事，於是日益藝術化成為一種「雅玩」，與琴書畫共同構成一鮮明中國色彩的藝術。近人陳文新將漢蔡邕撰之《琴操》<sup>4</sup>、宋張擬撰之《棋經》<sup>5</sup>、明潘之淙撰之《書法離鈞》<sup>6</sup>和明唐寅撰之《六如畫譜》<sup>7</sup>，輯成《雅趣四書》<sup>8</sup>，並詳加批註。

<sup>2</sup> 唐·張彥遠：《法書要錄》（百部叢書集成之四十六，學津討原第十五函，《法書要錄》，台北：藝文出版社，1967年出版）。

<sup>3</sup> 清·李漁：《閒情偶寄》〈卷十五·隨時即景就事行樂之法·聽琴觀棋〉（台北：廣文書局出版，1977年），頁26、27。

<sup>4</sup> 漢·蔡邕撰，陳文新譯注：《雅趣四書》〈琴操〉（湖北：崇文書局出版，2004年第1版）

<sup>5</sup> 宋·張擬撰，陳文新譯注：《雅趣四書》〈棋經〉（湖北：崇文書局出版，2004年第1版）

<sup>6</sup> 明·潘之淙撰，陳文新譯注：《雅趣四書》〈書法離鈞〉（湖北：崇文書局出版，2004年第1版）

<sup>7</sup> 明·唐寅撰，陳文新譯注：《雅趣四書》〈六如畫譜〉（湖北，崇文書局出版，2004年第1版）

<sup>8</sup> 陳文新編：《雅趣四書》（湖北：崇文書局出版，2004年第1版）

在古人看來，琴棋書畫，最是養性之物。「琴令人寂，棋令人閑。」而唐代詩人李洞詩《錦江陪兵部侍郎話詩著棋》更是道盡圍棋的妙用：

落葉濺吟身，會棋雲外人。

海枯搜不盡，天定著長新。

月上分棋遍，鍾殘布子勻。

忘餐兩絕境，取意鑄陶鈞。<sup>9</sup>

前六句分寫話詩與著棋，最後兩句總括：無論詩與圍棋，聖人可以之制馭天下，俗人可以之陶冶情操，得意之處，令人忘食也，圍棋與詩有著相同的功能。

## 二、圍棋與軍事的再現關係

圍棋對弈的形式，同兩軍作戰有很多相似之處；兵法上的很多思想都可以在圍棋上得到體現；因此，有人說圍棋就是模擬戰爭和練習兵法的遊戲，如東漢桓譚在《新論》中就說：「世有圍棋之戲，或言是兵法之類也。」<sup>10</sup>

<sup>9</sup>唐·李洞〈錦江陪兵部侍郎話詩著棋〉詩（清聖祖·《全唐詩下》〈第十一函第二冊〉，上海：上海古籍出版社，1994年4月第11次印刷），頁1818。

<sup>10</sup>東漢·桓譚《新論》：「俗有圍棋，或言是兵法之類：上者張置院遠，多得道而為勝；中者務相遮絕，要以爭便求利；下者守邊，趨作罪，自生於小地。猶薛公之言黥布反也：上計取足楚廣，得道者也；中計塞城泉，遮要爭利者也；下計趨長沙以臨越，此守邊趨作罪者也。更始帝將相不能防衛而令罪中死棋皆生。」（百部叢書集成之五十四，指海第六函，《桓子新論》，台北：藝文出版社，1967年出版），頁7。

圍棋的勝負是以占地的多少來確定的，古代軍事作戰的目的，大多也是以佔領地域為目標。圍棋黑白雙方，象徵著雙方的部隊；每個棋子，就像是一個小的作戰兵團；對局者就像是軍隊的指揮官，運籌帷幄，決戰千里。

圍棋是兩人的對弈遊戲，而歷史上的許多軍事戰爭中，多國混戰的情況是比較多的，如戰國時的七雄割據，三國時的三國爭霸；而圍棋如果三人來下有沒有可能呢？用一張灰色的棋盤，各方分別執紅、黃和藍三種棋子，將規則稍做一點改動，也是可以下的；只是這樣的圍棋，局面應該會變的更加錯綜複雜，甚至會無序可循，如果有機會，大家無妨試一試。

軍事作戰，必須熟悉地理情況，圍棋的角，易守難攻，容易做眼成活，對應山巒；圍棋的中央，難守易攻，不易作眼成活，對應平原。圍棋的邊，介與邊角之間，對應湖澤。軍事作戰，總是要先謀生存，再謀發展。因此，歷史上的英雄豪傑，大都是先盤居一方，逐漸發展壯大，待得時機成熟，再逐鹿中原，完成大業；而圍棋也是要先占角，再戰邊，伺機再占中腹，這和軍事上的占地順序是一樣的。

軍事作戰，需要先確定戰略方針；然後再確定具體的戰術。圍棋戰略，主要體現在佈局，佈局水準的高低，佈局思路是否正確，是圍棋水準高低的重要體現，所以，佈局是最難學的。中盤作戰，使用的是各種各樣的戰術，和軍事方面的有很多相通之處，如：圍魏救趙、聲東擊西等。<sup>11</sup>

軍隊作戰，士氣很重要，圍棋的對局心態，也直接關係到勝負。如何提高軍隊的士氣和如何使對局者保持一個正確的對局心態，都是一個很複雜的問題。

以上說的是圍棋對弈和軍事作戰的相似性，下面以《棋經十三篇》中的《合戰篇》為例，談一談圍棋和兵法的關係。

提到兵法，馬上就會想到《孫子兵法》，內容由十三篇文章組成，其作者是

---

<sup>11</sup> 詳參本論文第三章第一節文本分析（一）：重要書籍分析，頁 59--66。

戰國時期的孫武<sup>12</sup>，《孫子兵法》是世界上最早的軍事理論書籍，被後人稱為兵學聖典，其內容博大精深，思想深奧遠長，邏輯縝密嚴謹，其軍事思想至今仍然發揮著作用。

北宋人張擬，把兵法的思想用在圍棋上；寫成一套完整的棋經；棋內容和體裁都模仿《孫子兵法》，也分為十三篇，詳細的闡述了圍棋的棋理和下法，是古代圍棋的重要理論著作，對後代的圍棋理論產生了很大的影響<sup>13</sup>。我們現在看一下其中的《合戰篇》，這篇文章在《西遊記》第十回中，改稱為《爛柯經》：

博弈之道，貴乎謹嚴。高者在腹，下者在邊，中者占角，此棋家之常法。法曰：寧輸數子，勿失一先。有先而後，有後而先。擊左則視右，攻後則瞻前。兩生勿斷，皆活勿連。闊不可太疏，密不可太促。與其戀子以求生，不若棄子而取勢，與其無事而強行，不若因之而自補。彼眾我寡，先謀其生。我眾彼寡，務張其勢。善勝者不爭，善陣者不戰。善戰者不敗，善敗者不亂。夫棋始以正合，終以奇勝。必也，四顧其地，牢不可破，方可出人不意，掩人不備。凡敵無事而自補者，有侵襲之意也。棄小而不就者，有圖大之心也。隨手而下者，無謀之人也。不思而應者，取敗之道也。詩云：「惴惴小心，如臨於谷。」<sup>14</sup>

此篇《合戰篇》主要講述內容提到，圍棋與戰爭之相通處，由戰爭中再現圍棋之道。

<sup>12</sup> 根據 1972 年山東漢墓的出土資料，確認了孫武是作者。

<sup>13</sup> 詳參本論文第三章第一節文本分析（一）重要書籍分析：〈論棋經十三篇〉，頁 59--62。

<sup>14</sup> 元·嚴德甫，晏天章：《圍棋聖經·第一章棋經十三篇》〈合戰篇第四〉（團結出版社出版，2005 年 11 月，第一版），頁 3。

### (一)、「善敗者不亂」<sup>15</sup>

兩軍作戰，不勝即敗；初學圍棋，首先面臨的就是失敗，以怎樣的態度面對失敗和承受失敗，正是圍棋學習過程中難過的一關；面對局部的失敗，要沉著應戰，耐心等待機會，一舉扭轉劣勢。面對一局棋的失敗，要認真總結經驗，不煩躁，不氣餒，調整好的心態準備下一盤棋，無論軍事還是圍棋，都要正確對待失敗，將失敗做為成功之母，這是取勝的前提。

### (二)、「善戰者不敗」<sup>16</sup>

要想不敗，那就要提高作戰的水準，做到驍勇善戰，武藝高強。怎樣才能善戰呢？對軍隊說來，就是要配備好的武器，嚴格訓練士兵；對下棋來說，就是要學習圍棋中的局部對殺手段，多做死活和手筋，提高攻殺能力，從而做到不敗。

### (三)、「善陣者不戰」

是不是練好武藝，有好的武器和裝備就可以取勝了呢？很多歷史戰例告訴我們，取勝經常不是靠好的裝備和武藝，而是要靠陣法取勝。縱有一身蓋世武功，陣法不高明，也難免失敗。歷史上的楚霸王項羽，力拔山兮氣蓋世，武藝無人能敵，但最終也被韓信十面埋伏敗下陣來。三國時期著名的軍事家諸葛亮，後人對其評價是「名成八陣圖」之說，可見諸葛亮也不是靠計謀，而是靠陣法出名。圍棋佈陣，通常是在佈局階段，除了要掌握「闊不可太疏，密不可太促」的佈局原則，還有許多佈局，都需要去記憶，如，三連星，中國流，古代的小鐵網等，這是大的陣勢；小的陣勢就是定式，非常之多，有不少需要去背。把這些都背熟了，理解了，陣法就熟悉了。如果再配上好的攻殺能力，自然就可以達到不戰而屈人之兵的境界。

---

<sup>15</sup>元·嚴德甫，晏天章：《圍棋聖經·第一章棋經十三篇》〈合戰篇第四〉（團結出版社出版，2005年11月，第一版），頁3。

<sup>16</sup>元·嚴德甫，晏天章：《圍棋聖經·第一章棋經十三篇》〈合戰篇第四〉（團結出版社出版，2005年11月，第一版），頁3。

#### (四)、「善勝者不爭」<sup>17</sup>

即使精通死活和手筋，熟記各種陣法，是不是就可以取勝了呢？結果是否定，要想取得勝利，必須達到「不爭」的境界，不爭如何能取勝呢？這個問題涉及的內容太多，兵法方面的，圍棋方面的，以後可做為專門的主題加以討論。

前面講的都是作戰的外觀和形式。無論是軍事或者圍棋，都還需要有戰略、戰術、軍隊紀律和作戰原則：

#### 1、軍紀方面

《易》曰：「師出以律，否臧凶」<sup>18</sup>，古代軍事家，無不紀律嚴明。而圍棋縱然只有對局者一個人，也必須定下紀律：「博弈之道，貴乎謹嚴」<sup>19</sup>；謹，就是謹慎；認真考慮，嚴，就是嚴格，細密，下圍棋需要認真考慮，以免「一著不慎，滿盤皆輸」；而「隨手而下者，無謀之人也。不思而應者，取敗之道也。」<sup>20</sup>；並且，下棋中要自始自終地認真對待，「惴惴小心，如臨於谷。」<sup>21</sup>，正是對局者應該保持的心態。

#### 2、兵力調動

「兵貴神速」是兵法中重要的一條原則；圍棋中也要力爭先手和主動，以至於「寧輸數子」，也要「勿失一先」，因為許多佈局和定式，都是先下一方有利，因此圍棋的先手也是非常重要的；但是爭先時也要分「有先而後，有後而先」，就是我們常說的先中後和後中先，這個問題略微複雜一點；如軍事上佔領一個城

<sup>17</sup>元·嚴德甫，晏天章：《圍棋聖經·第一章棋經十三篇》〈合戰篇第四〉（團結出版社出版，2005年11月，第一版）頁3。

<sup>18</sup>《周易》〈師〉：「初六，師出以律，否臧凶」（魏·王弼注，唐·孔穎達疏《周易正義》〈卷第二·師〉，十三經注疏 整理本第1冊，北京大學出版社，2000年12月第一版），頁61。

<sup>19</sup>東漢·班固：《弈旨》（百部叢書集成之五十二，守山閣叢書第十八函，《古文苑三》〈第十七卷〉，台北：藝文出版社，1967年出版），頁4--6

<sup>20</sup>東漢·班固：《弈旨》（百部叢書集成之五十二，守山閣叢書第十八函，《古文苑三》〈第十七卷〉台北：藝文出版社，1967年出版），頁4--6

<sup>21</sup>東漢·班固：《弈旨》（百部叢書集成之五十二，守山閣叢書第十八函，《古文苑三》〈第十七卷〉台北：藝文出版社，1967年出版），頁4--6

池，但是彈藥和糧草跟不上，還得費很多兵力送彈藥，給養；或者撤退，這樣看上去佔先，實際上落後。學生的學習中，有些課程，寧願丟掉幾分，而去學習一門新課；這就是寧丟幾分，勿失一先；但是有些課程，如「英語」，如果也採用這個方法，待以後要用時，發現學的不紮實，還得回頭去學，這樣就成了先中後了。爲了爭先，經常還需要棄子，「與其戀子以求生，不若棄子而取勢」；如果對方「棄小而不就者」，一定要注意對方「有圖大之心也」。

### 3、進攻的策略

首先要確定攻擊或防守的目標，判斷是不是可以進攻？軍隊可攻不可攻，主要看其彈藥和糧草是否充足；而圍棋要生存，就要有兩眼；什麼情況下該分斷對方進行攻擊呢？主要的判斷原則是看其是否「兩生」，兩生則「勿斷」，而已方的棋子如果「皆活」，就應該「勿連」，軍隊有「擊左則視右，攻後則瞻前」，圍棋也是一樣，都是進攻中要掌握的原則。

### 4、總的方針策略

圍棋和戰爭一樣，都是要「始以正合」，「終以奇勝」，對軍隊說來，就是要以「正」來合當時的「形勢」，簡單說就是要以正規的戰爭開始，以出奇兵致勝爲終；圍棋方面，是指棋要堂堂正正的去下，不急不躁，待到「四顧其地，牢不可破」的時候，再突發奇兵，以「出人不意，掩人不備」的方式，抓住對方的弱點，一舉取勝。

以上探討了圍棋與古代軍事和兵法的關係，從中可以看出，用圍棋來模擬軍事作戰和演練兵法，是很適合的。

兩人對弈，佈局似排兵佈陣，搶佔有利地形；中盤似衝鋒陷陣，短兵絞殺；收官似最後決戰，確定勝負。對局時，「圍魏救趙」、「欲擒故縱」、「釜底抽薪」等計謀應有盡有，無處不體現著《孫子兵法》的「兵者，詭道也」的用兵之道。

一局棋結束，棋子死傷數十，棋陣犬牙交錯，好似戰爭在棋盤上的濃縮。漢朝桓譚在《新論》中說：「世有圍棋之戲，或言是兵法之類。」<sup>22</sup>他認為圍棋與兵法是相通的，棋手如同指揮官，上者善於掌握全局，中者力戰以求勝負，下者則守地求活。我國歷史上，有很多的軍事家，如諸葛亮、謝安、曾國藩等都酷愛圍棋，他們不僅在棋局上演習和思考戰爭的戰略戰術，還能通過下圍棋來體會兵法中蘊含的哲理。

### 三、 論圍棋與數學的關係

#### （一）、圍棋與數學相互促進

南北朝時代，南朝數學家祖沖之不但精通數學，而且還是一位圍棋高手，他曾深入研究過組合數學與棋路的變化。著名圍棋高手聶衛平從小就愛好圍棋和數學，他在小學讀書時，數學成績就一直很好，解題時思維敏捷，常常能從不同的角度，想出幾種不同的方法來，這為他日後向圍棋藝術高峰攀登打下了堅實的基礎。

#### （二）、棋盤上蘊含的數學知識

圍棋藝術博大精深，奧秘無窮，下面就棋盤上所蘊含的一些數學知識，作一些介紹。

---

<sup>22</sup>東漢·桓譚《新論》：「俗有圍棋，或言是兵法之類：上者張置院遠，多得道而為勝；中者務相遮絕，要以爭便求利；下者守邊，趨作罪，自生於小地。猶薛公之言黥布反也：上計取足楚廣，得道者也；中計塞城泉，遮要爭利者也；下計趨長沙以臨越，此守邊趨作罪者也。更始帝將相不能防衛而令罪中死棋皆生。」（百部叢書集成之五十四，指海第六函，《桓子新論》，台北：藝文出版社，1967年出版），頁7。

## 1、千古無同局<sup>23</sup>

棋盤上有  $19 \times 19 = 361$  個交叉點，黑白雙方交替落子於交叉點上，每個交叉點有「下」與「不下」兩種選擇，根據排列組合知識，第 1 手棋有  $2^{361}$  種選擇，第 2 手棋有  $2^{360}$  種選擇，第 3 手棋有  $2^{359}$  種選擇，……，這樣，下完一局棋應有  $2^{361} \cdot 2^{360} \cdot 2^{359} \dots = 2^{361+360+359+\dots}$  種供選擇的方案(這是一個天文數字)，加上每個棋手的興趣愛好、棋風、當時的心情、狀態的差異，因此便有了「千古無同局」的說法。

## 2、爲什麼規定「黑出(貼)5目半」

由於執黑有先行之利，理應補償白棋後行之不利。出現分數是盡可能避免和棋，黑棋最後要占得  $180 \text{ 又 } 2 \text{ 分之 } 1 + 2 \text{ 又 } 4 \text{ 分之 } 3 = 183 \text{ 又 } 4 \text{ 分之 } 3$  才算「平分天下」。因此黑棋至少要有 184 個子才勝 4 分之 1，白棋至少有 178 個子才勝 4 分之 3。至於實戰中出現的三劫連環、四劫連環(無勝負)的情形畢竟是罕見的，總之，這樣規定是爲了鼓勵競爭，促使棋手積極進取。

## 3、金角銀邊草肚皮

請看圖 1，同樣是做活(圍 2 目地)，中腹(肚皮)需要 10 個子，邊上需 8 個子，角上只需 6 個子。可見，在角上圍空效率最高，邊上和中腹則次之。因此，通常行棋總是先占角，再占邊，然後向中腹發展。

<sup>23</sup>宋·沈括著，李文澤譯注：《夢溪筆談》(台北市，錦繡出版社出版，1993 年，第 2 版)，頁 3。

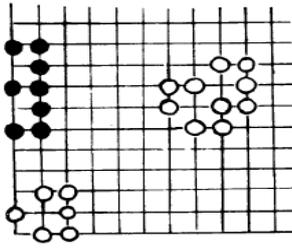


圖 1 金角銀邊草肚皮<sup>24</sup>

#### 4、多子圍空方勝扁

在周長一定的矩形中(圖 2)以正方形的面積最大;在面積一定的矩形中，以正方形的周長最短。

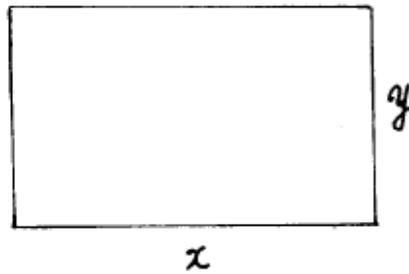


圖 2 多子圍空方勝扁<sup>25</sup>

因此，在子數一定的情况下，圍成的地盤越「方」則面積越大(占地越多);在圍同樣多的地盤時，圍成的形狀越接近正方形，所需的子越少(效率越高)。

#### 5、莫壓四路，休爬二路

<sup>24</sup>本圖摘自網路維基百科—自由的圍棋百科，歷史，主條目：圍棋史，2008 年 3 月 (<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%9B%B4%E6%A3%8B>)

<sup>25</sup>本圖摘自網路維基百科—自由的圍棋百科，歷史，主條目：圍棋史，2008 年 3 月 (<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%9B%B4%E6%A3%8B>)

請看圖 3,假定黑棋占 3 線以外(含 3 線)白棋占 4 線以內(含 4 線)則白共有  $13 \times 13 = 169$  個子,黑方共  $361 - 169 = 192$  個子,雙方大致兩分。如果「壓四路」指白棋占 5 線以內(含 5 線),黑棋占 4 線以外(含 4 線),此時白棋只有  $11 \times 11 = 121$  個子,黑棋有  $19^2 - 11^2 = 361 - 121 = 240$  個子,顯然白棋吃虧,「爬二路」指圖中黑棋占 2 線以外(含 2 線),白棋占 3 線以內(含 3 線),此時黑棋只佔有  $192 - 152 = 361 - 225 = 136$  個子,白棋有  $15 \times 15 = 225$  個子,優劣不言自明.通常稱 3 線為地線,4 線為勢線。

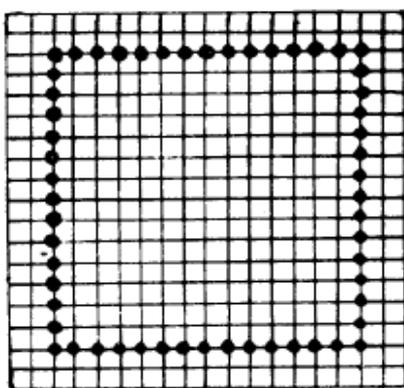


圖 3 莫壓四路，休爬二路<sup>26</sup>

## 6、圍棋的「氣」與數列(二階等差級數)的關係

在圍棋作戰過程中,對圍的黑白雙方對殺比「氣」時,「氣」的口數至關重要,往往一口「氣」之差決定一局棋的勝負。因此,冷靜地算清「氣」就顯得格外重要。下面讓我們來看看各種情形下「氣」的口數與數列有什麼樣的關係,能得出一個什麼規律( $n - a_n$ )

圖 4 中, $n = 1$  時,被圍的白棋這種形狀只有 1 口氣。

<sup>26</sup>本圖摘自網路維基百科—自由的圍棋百科,歷史,主條目:圍棋史,2008 年 3 月 (<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%9B%B4%E6%A3%8B>)

圖 5 中， $n=2$  時，被圍的黑棋此形狀只有 2 口氣， $a_2=2$ 。

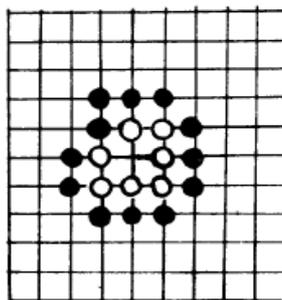


圖 4 1 口氣<sup>27</sup>

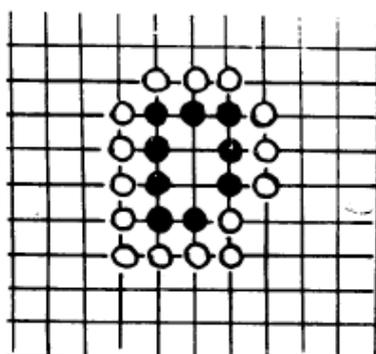


圖 5 2 口氣<sup>28</sup>

往後看到相應的棋形，只需代入公式就能立即知道有幾口「氣」，可以從容不迫地作出判斷，順便說明一下， $n=7,8,9,\dots$  一時，至少是公活的棋形，不存在比氣的問題，讀者不妨一試。(7 個「洞」以上的「大眼」，是活形。)

<sup>27</sup>本圖摘自網路維基百科—自由的圍棋百科，歷史，主條目：圍棋史，2008 年 3 月

<sup>28</sup>本圖摘自網路維基百科—自由的圍棋百科，歷史，主條目：圍棋史，2008 年 3 月  
(<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%9B%B4%E6%A3%8B>)

## 四、論圍棋與人生觀、價值觀的關係

### (一)、圍棋與家庭觀

先從圍棋的做眼說起。眾所周知，下圍棋首先要學會做眼。只有做出兩隻完整的眼才算是活棋，只有有眼的棋，才可以進可攻，退可守，才有了向中腹、邊地擴展地盤的資本。因此，對弈雙方常常圍繞做眼展開搏鬥。善弈者開棋之時，多從角地著子，這不單是因「金角」地盤的可貴，還因為角地容易成眼。有時不經意的一子，看似價值不大，但卻關係到眼位的問題，所以省略不得。初學棋時，覺得棋盤很大，可下子處甚多，做兩眼是容易的吧？抱著這樣的想法下棋往往大吃苦頭。圍棋的做眼有似於人生的什麼呢？很類似於每個人的家庭。家庭對於我們每個人來說確實很重要，有了一個穩固的家庭，對於做事業、闖社會來說，便沒了後顧之憂。有一些朋友，起初對於家庭這一概念頗不經意，但隨著年齡的增大，閱歷的艱深，這一問題便顯得越來越突出。就像是棋盤上的一片棋子，因為無眼，在盤上到處經受磨難、攻擊，下過圍棋的朋友們大概都有過這樣的感受，在這種情況下能做出眼來是多麼令人渴望的事呀！有時，為了做出兩隻眼，不得不割捨，付出棋子被殺的慘痛代價。到了該成家而沒成家的朋友，就像是沒做出眼的棋。一如那浮萍一樣，在社會上飄來蕩去。進不可以攻，後顧之憂令你勇氣大減；退不可以守，連個安靜地撫平心靈創傷的棲息地都沒有。如此，事業、前程也就免談了。

### (二)、圍棋哲理與人生觀

#### 1.圍棋的「氣」與人的「氣」

「氣」在中國文化是基本的範疇之一，中醫、占卜、哲學、文學、藝術等皆講「氣」，然而「氣」到底為何？仍然沒有一個標準答案。在李澤厚先生認為，孔子給予禮樂為傳統以仁學的自覺意識，而孟子則最早豎立中國審美的崇高：陽剛之美，是道德主體的生命力。李澤厚先生並孟子所講的「氣」做一個歸納：

「氣」身兼道德與生命、物質與精神的雙重特點；它作為一種凝聚理性而可以釋放出能量來的感性生命力量，是由孟子首先提出的<sup>29</sup>

然而，本文所探討圍棋之「氣」並無如此深奧，「氣」在圍棋中是一種關乎勝負成敗的術語，並不容許有些許的模糊意義：「有氣活，無氣死」，是圍棋判斷死活的唯一標準。圍棋之「氣」解釋於人身上便是「呼吸」、「生命」，所以韓國人亦將之稱為「活路」。

棋如人生，人生如棋，有多少人生哲理盡在棋局中。少年時期如同佈局，育精神、學知識、長身體，為發展打下堅實的基礎；青壯年時期酷似中盤，在錯綜複雜的社會裏，為生存拼搏立業；老年時期猶如收官，保持晚節，去收穫、享受美好的人生結局。圍棋，「千古無同局」<sup>30</sup>，不也是寓意著人生的千姿百態和奧秘嗎？「氣」既是萬物生長之源，也是人類生存之本，一如最寶貴的就是生命。

## 2.圍棋的「機會」與人生的「機會」

圍棋與人生機遇，棋手要獲勝就得果斷抓住不和諧的、稍縱即逝的時機。人的一生有很多機遇，但如何發現機遇、把握機遇卻是關鍵所在。首先人對自己要有正確的定位，其次要對事物的性質、周圍環境、力量對比等各種影響因素做一個全面的、深思熟慮的分析，一旦機遇出現，果斷出手。機遇的出現是偶然的，

<sup>29</sup> 李澤厚：《華夏美學》（台北：三民書局出版，1999年第二版），頁69。

<sup>30</sup> 宋·沈括著，李文澤譯注：《夢溪筆談》（台北市，錦繡出版社出版，1993年，第2版）

也是必然的。當你的知識、能力達到一定層次時，周圍就會有很多的機會由你選擇。機遇也是可以創造的。當為人生確立一個目標，並為之持之以恆的努力後，成功的機會就會出現在面前。圍棋廣博、玄妙、深奧的內涵對培養、鍛煉人的分析能力、認識能力和駕馭能力是十分有益的。

### 3.圍棋的「創新與放棄」與人生的「捨與得」

追求、創新是人類與生俱來的天性。圍棋為我們提供了施展天性的環境。棋盤好似無邊無垠的宇宙，又好似恢弘廣闊的戰場，你的思維可以充分發揮，思想可以大膽實踐，可以不斷開拓、創新。實踐，失敗，創新，再失敗，直至成功。圍棋還教人們學會「放棄」。《棋經十三篇·合戰篇》道「與其戀子以求生，不若棄之而取勢。」<sup>31</sup>對局中棋手常常放棄已陷入被動的子，而去別的地方獲取更大的利益。放棄是痛苦的，但「棄」與「得」又是辨證的，「將欲取之，必固與之」，有棄才有得。圍棋的一些規律和原理與現實社會實踐有著驚人的相似，但人生的創新和放棄更加艱難，也更有價值。

---

<sup>31</sup>元·嚴德甫，晏天章：《圍棋聖經·第一章棋經十三篇》〈合戰篇第四〉（團結出版社出版，2005年11月，第一版），頁3。

## 第二節 召喚結構

圍棋本身具備十足的迷惑性，每一位愛好者皆有過被其所迷的體會，從懂得基本規則和若干技法之後，就會為其妙味所傾倒，一但開始領略從全局觀察、取點，力爭主動時，一個方向、位置、次序的差別，便能導出千變萬化。誠如優秀的文學本文都具有一種召喚性，這種召喚存在於本文的各個層面，比如語言層面的音節和句法結構，語義層面的意義暗示，情節設計的曲折多變，人物性格的多重內涵，以及語義單位之間的空缺與斷裂等，都意在充分激發與喚起讀者的審美興趣、藝術想像力和參與創造的熱情。<sup>32</sup>

圍棋獨特的魅力，便在於無窮無盡的變化技藝；透過對局的競技舞台，棋手們展現、演繹、發掘，召喚出許許多多圍棋本身之外的體現，一著的差別，一個變化的不同，可以始愛好者恍然大悟、讚嘆不已。

### 一、論圍棋與競技的關係

圍棋是一項旨趣高雅並富有競爭性的智慧技藝。它與音樂、書法、美術一起並稱「琴、棋、書、畫」，被視為衡量文士精神修養的一種尺度。實際上，圍棋既是一種「遊戲」，又是一種「競技」，還是一種「藝術」。日本首位諾貝爾文學獎得主川端康成曾經說過，圍棋具有「智慧遊藝」（競賽）和「消遣技藝」（遊戲）的雙重特性。圍棋自古就被視為與兵法相通的拼搏象徵，並被看成「乃仙家樂道養性之具」，向有「手談」、「仙機」、「木野狐」...之美譽。

---

<sup>32</sup>參見朱棟霖、陳信元主編：《中國文學新思維(下)》，（嘉義：南華大學，2000年7月），頁360、361。

圍棋是一項融合腦力和體力於一體的競技運動，所以它被列入體育的範疇；同時，圍棋又是一種文化，歷史悠久、內容豐富的文化，從這個意義上說，圍棋是所有體育項目中最能體現文化特質的運動之一。

民族的遷徙、流動乃至聚攏融合是體育文化發展的重要條件。各民族都有自己傳統的體育文化，由於遷徙和環境條件的改變，就地取材，隨情勢而開展，並受生活習俗、生產方式、道德觀念、行為規範、文化模式和民族心理結構等種種因素影響而沉澱和變化。

南朝圍棋的發展取決於一些先決條件和適宜的土壤。當時由於廣大民眾爭相南渡，漢族文化的重心轉移到長江流域，圍棋也形成北衰南盛的局面。南朝比較安定的社會狀況，繁榮穩定的經濟條件，富裕優厚的生活環境，特別是享有特權的貴族階層生活富饒安閒，促使圍棋空前發展。當時圍棋發展主要表現在兩個方面，一是圍棋普遍流行，比兩晉時期更趨興盛、自然。上至皇帝，下至文武卿僚、知識份子，多有嗜好圍棋而廢寢忘食之人。二是圍棋水準有了整體性的提高，高手不斷湧現，形成了當時文壇領袖人物沈約描述的：「漢魏名賢，高品間出；晉宋盛士，逸思爭流」<sup>33</sup>的鼎盛局面。管理圍棋的機構——圍棋州邑成立，官方出面校定棋品、整理棋譜、繪製棋圖等，並且創制了沿用至今的縱橫十九道的棋盤。可以說南朝的圍棋，已經成為我國古代圍棋競技發展的最好時期。

如同所有競技的體育專案一樣，圍棋作為一項競爭性極強的比賽專案，心理因素對圍棋水準的正常發揮和獲取勝利具有至關重要的作用。圍棋是一項智慧對抗，從佈局、中盤到收官，始終隱藏著死與活、厚與薄、先手和後手等無窮無盡的矛盾和變化，需要高超的戰略與戰術、科學與藝術的結合。它需要健康正常的心理素質、思想精力的高度集中，任何影響情緒、分散精力做法，都會給棋手增加心理負擔和壓力，其結果只能造成競技的失敗。古人對此已有認識，認為下棋一定要「心平、氣靜、毋急毋躁、情緒穩定」。清代著名國手施襄夏在《弈理指

<sup>33</sup> 宋·沈括撰，李文澤譯注：《夢溪筆談》（台北市，錦繡出版社出版，1993年，第2版）

歸》中說：下棋一定要做到「心與天遊，神與物會。」<sup>34</sup>才能出神入化、游刃自如，就特別強調心理因素的作用：

### （一）、求名利

賭博取勝是棋手們競技的目的，除了提高棋藝之外，在古代還是一個獲得官職、謀取財產的極好機會。對金錢和社會地位的追求既是下棋者的社會實際需要與利益所在，也是獲得社會認可、滿足個人聲譽、博取名利的極好時機。博取金錢名利，對棋手們極具刺激性，它能夠充分調動棋手的想像力與智慧極大地發揮的創造力，期待贏棋而想入非非，從而產生戰勝對手的強烈欲望。帝王們以官為賭注。南朝宋武帝劉裕的幾個兒子都是圍棋迷，宋文帝劉義隆常常與臣下以賭博取勝為樂，有時用官爵作為賭資，一次，他輸給黃門侍郎羊玄保後，就賞給他一個太守職務：「『羊玄保，太山南城人也，』。為黃門侍郎，善弈棋，棋品第三。太祖與賭郡，戲勝，以補宣城太守。」<sup>35</sup>達官貴人則以別墅、錢財為賭注。文人賭文房四寶、詩、書、奇物。一般人則賭錢財，善弈的女子有以身相許的，雖然這與賭博不同，但也某些有相似之處。

### （二）、不服輸

<sup>34</sup>清·施襄夏：《弈理旨歸》〈序〉，（續修四庫全書 1101 冊，子部藝術類，《弈理旨歸》，上海：上海古籍出版社），頁 309--314。

<sup>35</sup>梁·沈約《宋書》〈羊玄保傳〉：「羊玄保，太山南城人也。...善弈棋，棋品第三，太祖與賭郡戲，勝，以補宣城太守。先是，劉式之為宣城，立吏民亡叛制，一人不禽，符伍裡吏送州作部，若獲者賞位二階。玄保以為非宜，陳之曰：『臣伏尋亡叛之由，皆出於窮逼，未有足以推存而樂為此者也。今立殊制，於事為苦。臣聞苦節不可貞，懼致流弊。昔龔遂警民於亂繩，緩之然後可理；黃霸以寬和為用，不以嚴刻為先。臣愚以謂單身逃役，便為盡戶。今一人不測，坐者甚多，既憚重負，各為身計，牽挽逃竄，必致繁滋。又能禽獲叛身，類非謹惜，既無堪能，坐陵勞吏，名器虛假，所妨實多，將階級不足供賞，服勤無以自勸。又尋此制，施一邦而已，若其是邪，則應與天下為一；若其非邪，亦不宜獨行一郡。民離憂患，其弊將甚。臣忝守所職，懼難遵用，致率管穴，冒以陳聞。』由此此制得停。玄保在郡一年，為廷尉。數月，遷尚書吏部郎，御史中丞，衡陽王義季右軍長史、南東海太守，加輔國將軍。入為都官尚書、左衛將軍，加給事中，丹陽尹，會稽太守。又徙吳郡太守，加秩中二千石。太祖以玄保廉素寡慾，故頻授名郡。為政雖無幹績，而去後常見思。不營財利，處家儉薄。太祖嘗曰：『人仕官非唯須才，然亦須運命；每有好官缺，我未嘗不先憶羊玄保。』（許嘉璐主編：《二十四史全譯·南史》〈卷三十六·列傳第二十六·羊玄保傳〉，漢語大辭典出版社，2004 年 1 月出版），頁 796。

不服輸心理是圍棋愛好者普遍存在的一種正常心理。爭強好勝之心人皆有之，一般人的心理都渴望贏而不希望輸，加上圍棋本身的娛樂性，往往造成輸棋不服輸，相互糾纏不已。爭強好勝與不服輸心理往往造成下棋者通宵達旦、夜以繼日。所以，三國吳人韋曜《博弈論》批評說：圍棋使人「廢事棄業，忘寢與食，窮日盡明，繼以脂燭。」<sup>36</sup>當然嗜棋過度，也會損害身體，不利於心身健康，尤其不利於那些高血壓、心臟病患者與心胸狹窄者。

賭博和帝王們的獎賞更加助長了這一心理，而在個人之間進行的賭博，一局之間，一時之內，往往輸贏成千上萬的財產，而隨著金錢和財產的損失，個人棋藝地位的下降，不服輸心理最易激起內心的憤怒和利令智昏，加上企圖贏回輸掉的財產的欲望，迫使他們對勝者糾纏不休，因此，明人竟然異想天開地要對那種死纏不已的人用法律來加以懲罰，制出了《弈律》，「凡事畢不即輸服，而苦留再弈者，杖七十。」<sup>37</sup>因為憤怒或恐懼往往出現的這種不正常的心理狀態，反過

<sup>36</sup> 三國·吳·韋曜《博弈論》：「蓋聞君子恥當年而功不立，疾沒世而名不稱，故曰：『學如不及，猶恐失之。』是以古之志士，悼年齒之流邁，而懼名稱之不立也，勉精厲操，晨興夜寐，不遑寧息，經之以歲月，累之以日力，若甯越之勤，董生之篤，漸漬德義之淵，棲遲道藝之域。且以西伯之賢，姬公之篤，猶有昃待旦之勞，故能隆興周道，垂名億載，況在臣庶，而可以已乎？歷觀古今立功名之士，皆有積累殊異之跡，勞身苦體，契闊勤思。平居不墮其業，窮困不易其素。是以卜式立志於耕牧，而黃霸受道於囹圄，終有榮顯之福，以成不朽之名。故山甫勤於夙夜，而吳漢不離公門，豈有遊惰哉？今世之人，多不務經術，好玩博弈，廢事棄業，忘寢與食，窮日盡明，繼以脂燭。當其臨局交爭，雌雄未決，專精銳意，心勞體倦，人事曠而不修，賓旅闕而不接，雖有太牢之饌，《韶》、《夏》之樂，不暇存也。至或睹及衣服，徙棋易行，廉恥之意弛，而忿戾之色發，然其所志不出一枰之上，所務不過方罫之間；勝敵無封爵之賞，獲地無兼土之實。技非六藝，用非經國；立身者不階其術，徵選者不由其道。求之於戰陣，則非孫、吳之倫也；考之於道藝，則非孔氏之門也。以變詐為務，則非忠信之事也；以劫殺為名，則非仁者之意也。而空妨日廢業，終無補益。是何異設木而擊之，置石而投之哉！且君子之居室也，勤身以致養；其在朝也，竭命以納忠，臨事且猶旰食，而何博弈之足耽？夫然，故孝友之行立，貞純之名彰也。方今大吳受命，海內未平，聖朝乾乾，務在得人。勇略之士，則受熊虎之任；儒雅之徒，則處龍鳳之署。百行兼包，文武並驚，博選良材，旌簡髦俊；設程試之科，垂金爵之賞，誠千載之嘉會、百世之良遇也。當世之士，宜勉思至道，愛功惜力，以佐明時，使名書史籍，勳在盟府，乃君子之上務，當今之先急爭也。夫一木一枰，孰與方國之封？枯棋三百，孰與萬人之將？袞龍之服，金石之樂，足以兼棋局而貿博弈也。假令世士移博弈之力而用之於詩書，是有顏、閔之志也；用之於智計，是有良、平之思也；用之於資貨，是有猗頓之富也；用之於射御，是有將帥之備也。如此則功名立而鄙賤遠矣！」引自中華基督教燕京書院圍棋學會圍棋文獻。

(<http://go.yenching.edu.hk/>)

<sup>37</sup> 明·王思任《弈律》節錄：「小引：律之作也，以總強也，而予之作律，以總弱也。曷為乎予之作律不總強而總弱也？曰：性道弱而智力出，智力弱而爭賴出，凡天下之強有力能為爭賴者，皆其中弱耳。弱不肯退安，而又借強以文其弱，於是遜於心者掬於手，昧於弱者辯於舌，一局之中，不勝哄焉。情通之，不可；理解之，不可；則不得不齊之以法！用蕭相國之遺規，以乞靈於高皇帝之《大誥》，使其有所畏而不得動。夫一教猶奴戲，而致煩赫赫王威董監其上，今吾於人也，亦大不得已矣。或曰：『予之律弈是已，但礙脂燭，毋乃虞網罟之亂乎？』曰：『誠有之，人止一死，死止一病，《素問》款條，何其說也？張眾聽者握秦鏡，迷百魅者圖禹鐘，吾是以寧詳毋略也。或曰：『今天下強者少而弱者多，愚其害已，則將不利於我子！』嗟呼！」

來又影響棋藝水準的正常發揮。所以往往有這種情況，棋輸之後，越是繼續下去，就輸得越慘，越慘越輸。所謂「輸光了的賭徒」正是指這種不理智不正常的心理狀態。當然並不是只有金錢賭博就不服輸，就是一般的對局也同樣有這種不服輸心理。東晉人阮簡任開封令時，縣裏人來強盜搶劫，他正與人圍棋，報告人說，搶劫很急，他卻回答說，局上劫也急得很呢。就是要爭這個勝負，打贏這個劫，哪管它強盜不強盜了。

### （三）、憤怒和衝動

灰心與喪氣賭場上最容易體現一個人的品質，也最能表現一個人的心理特徵。對輸贏的樂觀還是憤怒，表現了一個棋手的個性品質和風格特徵。有些人易於激動，性格外露，最易被失敗所激怒。他們同時也是那種易於衝動的人，這些人只要下了一著好棋，就拋帽大呼、拍案叫絕，手之、舞之、足之、蹈之，自以為贏定了，並以此刺激對手，企圖從心理上壓倒對方。另外一些人只要一碰到強手，就首先矮一大截，不敢與對手交鋒。既使交鋒也是前怕狼後怕虎，該行也不敢行，該止也不敢止，往往坐失良機；而當他們一旦輸棋，就灰心喪氣，害怕、緊張，心跳加速、呼吸加速，血壓升高、捶胸頓足、歎氣連天。對局中的任意一方的每一動作、一句話，都會在對手心理上產生影響；比賽場地的環境也會對棋手產生不同的情緒。

上述棋手的大呼高叫，在很大程度上給對手增加心理壓力，或刺激對手，使之害怕，或恐嚇對手，使之張惶失措，或激怒對手，使之不滿或大怒，最終造成對手情緒不穩，或緊張、或激動、或垂頭喪氣、或手足無措而歸於失敗。這也可以說是利用攻心戰術，從心理上壓倒對手做法，當然這種做法是不可取的。

---

《刑書》一鑄，孰殺子產，吾待之矣，而是子產亦何便容易得殺也！約法三章：笞 每一十贖銀五釐，罪止笞五十。杖 每一十贖銀一分，罪至杖一百。徒 徒，作惡徒之徒。每一年贖銀三錢，不贖待坐一年，罪止徒三年。至總徒不准贖，終身待坐不許對弄。」（四庫全書存目叢書，子部，第76冊《弈律》，台北：莊嚴文化出版，1996年），頁258、259。

#### （四）、精神上的滿足

戰勝對手爭強好勝之心人皆有之，無論夫妻、父子、兄弟，還是朋友，都不會輕易放棄勝利。對於下棋人來說，只要一進入棋道，就「生殺在於手，與奪指於頤。」對於賭博者來說，首要是錢財，但對大多數人來說，他們追求的是一種精神上的歡悅，戰勝對手獲得心靈的巨大喜悅和快樂、自我陶醉；同時也滿足了爭強好勝的心理欲望；還可以證明自己的能力與智力，判斷自己行棋水準的高低，滿足自我表現的欲望。因此，圍棋競技過程中，即使是君臣、父子對弈，也毫不相讓。東晉元老王導一家人酷愛圍棋，他與兒子王悅對弈時，一貫孝順的王悅在棋盤上對父親寸步不讓，一次王導要悔棋，王悅硬是按住父親的手不讓他悔。南朝齊高帝蕭道成與臣下周復下棋，同樣被周復按住手。戰勝對手的心理需要，以至於連君臣父子、尊卑上下的等級都不顧了。就是因為這不僅能實現優勝，提高知名度，獲得社會的認可和讚揚，更在於滿足勝利的心理需要。同時也是證實自己預期設計佈局的正確，對局判斷的準確性，整個下棋過程中的智慧的充分發揮，滿足對自己成功的喜悅。

圍棋又名「忘憂」，東晉祖逖「聞雞起舞」，他的哥哥祖納卻酷愛圍棋，有人勸他珍惜光陰，他回答說，我亦忘憂耳。忘憂就是忘記塵世間的爭權奪利、爾虞我詐，忘卻官場中的譏言讒語，人心險惡，忘卻名利上的煩惱和憂愁。許多人仕途並不得意，不得不強裝笑臉、曲奉上司，違心行事；有些人個人生活不遂意，或婚姻痛苦，或經濟拮据，要將心中煩惱與不快，求得片刻的寧靜與精神上的解脫。他們把全部精力運用到紋枰之中，在壤址交錯、鋒刃連接中攻殺予奪、無堅不摧時，心神才得到放鬆，在獲取勝利之中釋放心靈的痛苦。不能在官場上稱心如意，即可以在棋道上得到適意與隨心所欲，求得心身的解脫與超然物外，獲得一種無拘無束自由自在的精神境界。更多的棋手是爲了娛樂、趣味、消遣，他們視輸贏爲「兵家常事」，只爲博一笑而已。蘇東坡的〈觀棋〉詩序說：「紋枰坐

對，誰究此味？...勝固欣然，敗亦可喜。優哉遊哉，聊復爾耳。」<sup>38</sup>表現了作者對下棋的輸贏毫不在意的心胸開闊，氣宇宏大，視輸贏都為歡樂的一種豁達超脫心懷。王安石寫了一首詩〈棋〉：「莫將戲事擾真情，且可隨緣道我贏。戰罷兩奩分黑白，一枰何處有虧成。」<sup>39</sup>就是要人們不過於認真，不要投入太多的真情，只是博取一笑而已，爭閒氣的結果就是笑殺旁觀袖手人，徒惹自身的痛苦與煩惱。如果下棋不僅沒有得到樂趣，也不能忘了心中的煩惱和憂愁，反而生了氣傷了體，那就適得其反了。

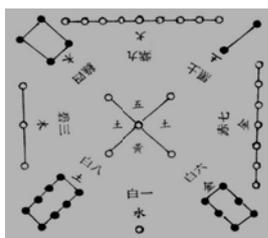
## 二、論圍棋與易經的關係

圍棋確切的歷史記載，是從春秋開始的可見得出在春秋戰國時期，圍棋已經存在，並且具有一定的普及程度了。傳說自從盤古開天地，經女媧補天，伏羲畫八卦後，開始了華夏的文明。相傳在伏羲得了天下後，一匹龍馬從黃河裏出來，背上有一幅圖，畫有八卦，稱為河圖；又傳大禹治水的時候，洛水裏出了一隻神龜，馱著書，書上有九個數，稱為洛書，這兩位聖賢由此而獲得了治理天下的道理。下面我們來看這兩個圖：

---

<sup>38</sup>宋·蘇軾〈觀棋〉詩：「五老峰前，白鶴遺址，長松蔭庭，峰日清美，我時獨游，不逢一士，誰歟棋者，戶外屨二，不聞人聲，時聞落子，紋枰坐對，誰究此味？空鉤意釣，豈在魴鯉，小兒近道，剝啄信指，勝固欣然，敗亦可喜。優哉遊哉，聊復爾耳。」（宋·蘇軾撰，楊家駱主編：《蘇東坡全集》〈後集卷六〉，台北：世界書局，1996年2月，初版七刷），頁488。

<sup>39</sup>宋·王安石〈棋〉詩（高克勤選注：《王安石詩文選注》，台北：建宏出版社，1996年出版），頁122。



## 6 河圖<sup>40</sup>



圖 7 洛書<sup>41</sup>

這兩個圖所表示的內容已經遠遠超出了我們的討論範圍，因為它們也許和華夏文明的起源有關係，我們只是從上邊兩個圖可以看出，它們和現在的圍棋很有一些相似之處，棋子是黑白子，子也是下線上上，應該也有一塊和圍棋盤類似的盤，說它是圍棋的前身，應該是有一些理由的。有記載說伏羲就是通過這兩個圖畫出了八卦。<sup>42</sup>

<sup>40</sup>本圖摘自網路維基百科—自由的百科，經類，主條目：易經，2008年3月 (<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%9B%B4%E6%A3%8B>)

<sup>41</sup>本圖摘自網路維基百科—自由的百科，經類，主條目：易經，2008年3月 (<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%9B%B4%E6%A3%8B>)

<sup>42</sup>《易》〈系辭上〉：「是故天生神物，聖人則之。天地變化，聖人效之。天垂象，見吉凶，聖人象之。河出圖，洛出書，聖人則之。」；又見《三皇紀》：「伏羲德合上下，天應以鳥獸文章，地應以河圖洛書。仰則觀象於天，俯則觀法於地，中則觀萬物之宜，始作書契，以代結繩之政，始畫八卦，卦有二爻，重而為六十四，名曰《連山》」；《連山》已失傳，後人認為它就是《周易》的前身，有：夏曰《連山》，殷曰《歸藏》，周曰《周易》之說；伏羲畫卦後，經周文王和周公撰卦爻辭、孔子作了《十翼》也就是《易傳》（關於孔子是作者有爭議）後，完成了《周易》。

由於伏羲氏是受到《河圖》、《洛書》的啟發，畫出了八卦，而《河圖》、《洛書》又是用黑白子來表示的；因此，可以猜測，最早的八卦圖可能也是用黑子和白子來表示的，見下圖：



圖 8 文王先天八卦圖<sup>43</sup>

圖中每卦用三個棋子來表示，白子代表陽，黑子代表陰，白子代表動，黑子代表靜。其中乾（象徵天）：三個白子的屬性都是動；坤（象徵地）：三個黑子的屬性是靜；離（象徵火）：上下動，中間靜。坎（象徵水）：中間動，上下靜；兌（象徵澤）：上面靜，中間和下邊動；艮（象徵山）：下邊和中間不動，上邊動；震：（象徵地震，雷）：上邊和中間靜，下邊動。巽（象徵風）：下邊靜，中間和上邊動。從上圖可以看出，用棋盤和黑白子來演繹周易，是很方便的。

由形而言，圍棋盤的格子古稱「罫」，字中的「四」代表網格，這個字的意思就是在網格（棋盤）裏邊擺卦；由音而言，《周易》簡稱為「易」，圍棋古稱也為「弈」，兩個字同音；卦是畫出來的，棋盤的格子也稱為「罫」（音畫），兩個字也是同音；易有「太極」，圍棋有「天元」，易有「八卦」，圍棋有八個「星位」

<sup>43</sup>本圖摘自網路維基百科—自由的百科，經類，主條目：易經，2008年3月 (<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%9B%B4%E6%A3%8B>)

對應；所有這些現象應該不完全是巧合，而是說明圍棋和周易有著很密切的聯繫。

現在已知最早的圍棋盤為 17 路，是 2000 年 9 月在陝西漢陽陵（漢景帝劉啓墓）中發現的，1952 年河北望都出土的東漢圍棋盤、1972 年新疆出土的《圍棋仕女圖》也是 17 路，還有一些古代文獻，都說明 17 路盤很早就流行了。這就要我們去思考：為什麼圍棋盤是 17 路而不是其他路數呢？是因為變化多少的原因嗎？顯然不是這個原因。因為 9 路盤就已經很複雜了，日本還經常有 9 路盤的比賽，11 路，13 路已經就沒有人能夠研究得清楚了，更不要說 15 路盤了。因此必然有其他原因。

易共有 64 卦，每卦有 6 爻，而 17 路圍棋盤的周長，正好是 64。如果中央留下 9 宮來定位，則餘下的路數也是 6 條；古人用易來算日期的時候是去掉 64 卦中的幹、坤、離、坎（象徵天、地、日、月），這樣 60 卦每卦 6 爻對應 360 天，也就是一年（陰曆）。五天又為一候（共 72 候），三候為一氣（共 24 節氣），六候為一節，（共 12 個月），這樣就周天圓滿了。古人根據日期對應的卦象，推算出氣候和冷暖。而當時活字印刷還沒有出現，因此除了圍棋盤，似乎找不出更好的計算日期的工具來了。

後來大約從三國時期，圍棋盤向 19 路發展，現在已知最早的 19 路圍棋盤是隋代的。19 路盤有 361 個點，去掉一個天元（代表太極），正好是一年，四個角代表四時，周長為 72 候，應該也是用來算日期的。

古譜中白棋先下，因為單數是陽數。四個座子的黑白位置，也符合後天文王八卦圖。

總之，圍棋與《易經》在內涵和符號對應上絲絲相扣，相通相合。《易經》講乾坤對應、陰陽統一、講相互轉化、剛柔互克。下圍棋也有陰陽內涵，講方位對應，棋子分黑白兩色，黑為陰，白為陽，都表現為一種陰陽對立與共

存，是《易經》的義理。下圍棋講眼，重視立點劃圈圍線佈陣的戰略戰術，這種圍戰滅弱的規則在遊戲娛樂中體現出人生的韜晦與智謀。黑白二子的變化即陰陽的變化，強弱的變化。陰可以勝陽，陽可以勝陰，全隨棋局的發展展現強弱的變換與轉化，這就是幹旋坤轉的易學內涵。

圍棋棋盤猶如天空，棋子乃是日月星辰，古人憑以觀測天象，移擬天體運行規律，乃先人「仰則觀象於天」的智慧結晶。圍棋作為典型的民族文化，它的太極陰陽、玄妙變幻，與《易》相通。《易》云：「太極生兩儀，兩儀生四象，四象生八卦。」<sup>44</sup>宇宙的演變是從無到有，從簡單到複雜，從混沌到清晰，從無序到有序。圍棋正從哲學高度契合著這些辯證關係。圍棋是一部無字的天書，黑白對峙，體現著陰陽變幻；光陰流轉，正暗合八卦雙魚圖。圍棋看似雜亂無序、任其自然，實則雜而不亂，井然有序，呈雁行絡繹、魚陣縱橫之態，顯示出和諧、對稱、有序之美，幾乎能讓人感受到舒緩、抑揚或狂肆的節奏在棋局中跳動。有人說，一副圍棋就是一個濃縮的宇宙，它演繹瀚宇宙運動變化的規律，從中可以體悟宇宙星辰的運動，乃至整個人類生存空間的流轉、消逝和衍生。

### 三、論圍棋與儒、道哲學

#### （一）儒家與圍棋

對中國文化影響最大的莫過於儒家。中國圍棋自然也與儒家結下不解之緣。儒家產生於春秋戰國時代，這時正是中國歷史上奴隸制衰落和封建制興起的時期。諸侯爭霸，天下大亂導致「禮崩樂壞」，殷商西周時的「禮樂征伐自天子出」一變而為「道術將為天下裂」，由此形成一個文化多元、私學大興、百家爭鳴的時

---

<sup>44</sup>魏·王弼注，唐·孔穎達疏：《周易正義》（十三經注疏 整理本第1冊，北京大學出版社，2000年12月第一版），頁61。

代。各家紛紛立言立說，先後出現了儒、道、法、墨、名、陰陽、農、縱橫、雜、小說十家。特別是儒家，一方面承襲了殷商以降的巫史文化，同時又發展了西周的禮樂傳統，形成了一個重視血親人倫、追求現實事功的學派。當漢代「罷黜百家，獨尊儒術」，儒學成爲封建統治階級的官方正統思想，圍棋，也就常常被納入到儒家的倫理教化體系中，或被「招安」，或被「棒殺」。儒家對待圍棋的態度，也就往往影響了圍棋的地位與興衰。

## 1、儒家論「仁」與弈棋觀

儒家學說對中國思想、文化各方面都產生重大影響，各種藝術、遊戲、體育亦不例外。圍棋也深受這一「體育性格」的影響。先說仁。「仁」是儒家學說的核心。孔子《論語》多次談到「仁」，「仁」是一種道德品質，一種爲人處世之道。

「仁者愛人」<sup>45</sup>。從主體修養看，能做到「恭、寬、信、敏、惠」即爲「仁」，「恭則不侮，寬則得眾，信則人任焉，敏則有功，惠則足以使人。」（《陽貨》）<sup>46</sup>，從人我關係看，孝悌爲仁之本，忠恕爲仁之道。

「仁」成了儒家的修身之本。「格物、致知、正心、誠意、修身、齊家、治國、平天下」而後「止於至善」，構成了儒士的內聖外王之道，也是其成德成仁的必經之路。孟子也爲人指出了一條「盡心」、「知性」、「知天」、「反身而誠」的內在超越之路。孔子曾在《論語·陽貨》中提到圍棋：

---

<sup>45</sup>春秋·孔丘，魏·何晏注，宋·邢昺疏：《論語》〈顏淵〉：「顏淵問仁。子曰：『克己復禮爲仁。』一日克己復禮，天下歸仁焉。」（十三經注疏 整理本 23 冊，《論語注疏》〈卷十二·顏淵〉，北京大學出版社），2000 年 12 月第一版，頁 177。

<sup>46</sup>春秋·孔丘，魏·何晏注，宋·邢昺疏：《論語》〈陽貨〉：「子張問仁於孔子。孔子曰：『能行五者於天下爲仁焉。』請問之。』曰：『恭則不侮，寬則得眾，信則人任焉，敏則有功，惠則足以使人。』」（十三經注疏 整理本 23 冊，《論語注疏》〈卷十七·陽貨〉，北京大學出版社），2000 年 12 月第一版，頁 267。

子曰：「飽食終日，無所用心難矣哉。不有博弈者乎，為之猶賢乎已。」<sup>47</sup>

孔子這裏僅僅是把圍棋看作為有閑階級提供娛樂消遣的工具。

三國魏晉之時，社會紛亂，禮樂秩序崩潰，清談遊樂之風大盛，作為「手談」、「隱」之圍棋，也因而大為盛行。三國吳太子孫和感於「玩物」使人喪志，命韋曜作《博弈論》，這大約是古今最完備的一篇代表儒家貶抑圍棋的文章了。真可謂拳拳之心，青天可鑒。唐代皮日休的《原弈》則進一步對圍棋的「身世」也產生了懷疑：圍棋乃害詐、爭偽之物：

夫堯之有仁、義、禮、智、信、性也，……豈能以害詐之心，爭偽之智，用為戰法，教其子以伐國哉！則弈之始作，必起自戰國，有害詐爭偽之道，當縱橫者流之作矣。豈曰堯哉！豈曰舜哉！<sup>48</sup>

儒家對圍棋的態度是雙重的，一方面貶抑圍棋，另一方面鑒於遊戲乃人的需要完全禁絕是不可能的，因而又對各類遊玩宴樂之物網開一面，棋戲自然也在其中。其實，儒家的人生哲學本來就是矛盾的。儒家以「聖賢」為理想人格，每個人只要不斷地加強主體的道德修養，即人人皆可為堯舜。《論語·季氏》列出人

<sup>47</sup>春秋·孔丘，魏·何晏注，宋·邢昺疏：《論語》〈卷十七·陽貨〉，（十三經注疏 整理本 23 冊，北京大學出版社），2000 年 12 月第一版，頁 277。

<sup>48</sup>唐·皮日休《原弈》：「問弈之原於或人，或人曰：『堯教丹朱征，丹朱作為是，信固有其道焉。』皮子曰：『夫弈之為藝也，彼謀既失，我謀先之，我智既虧，彼智乘之，害也。欲利其內，必先攻外，欲取其遠，必先攻近，詐也。勝之勢，不城池而金湯焉，負之勢，不兵甲而奔北焉。勝不讓負，爭也。此存此免，彼得彼失，如蘇秦之合縱，陳軫之遊說，偽也。若然者，不害則敗，不詐則亡，不爭則失，不偽則亂，是弈之必然也。雖弈秋荐出，必用吾言焉。嘗試論之：夫堯之有仁、義、禮、智、信也，如生者必能用手足、任耳目者矣。豈區區出其纖謀少智，以著其術用，爭勝負哉！堯之世，三苗不服，以堯之仁，苗之慢，堯兵而熠之，猶羅人殺鵩鷓、獻（左下為魚，右為文）人烹鯢鮪者。然堯不忍加兵而以命舜，舜不忍伐而敷之文德，然後有苗格焉。以有苗之慢，尚不加兵，豈能以害詐之心，爭偽之智，用為戰法，教其子以伐國哉！則弈之始作，必起自戰國，有害詐爭偽之道，當縱橫者流之作矣。豈曰堯哉！豈曰堯哉！』」（蕭滌非、鄭慶篤整理：《皮子文藪》〈原弈〉，上海：上海古籍出版社，1981 年出版），頁 25。皮日休認為圍棋有「有害詐爭之道」，不是堯舜如此聖人用來教化人民的工具，據此推斷圍棋發明者不是堯舜，而是戰國時代「縱橫家」才會使用的心機與詐術，所以歸類於「縱橫家」者流。

生「益者三樂，損者三樂。樂節禮樂，樂道人之善，樂多賢友益矣。樂驕樂，樂佚遊，樂宴樂，損矣。」<sup>49</sup>但倫理教化畢竟只代表了人的一種超我人格，人的天性是受求樂原則支配的，孔夫子也不得不承認，「吾未見好德如好色者也」。至於圍棋這只「木野狐」，魅力實在太大，有時成了一種擋不住的誘惑，於是只好在一定限度裏容納了「她」。《顏氏家訓·雜藝》云：

《家語》曰：「君子不博」，「為其兼行惡道」故也。《論語》云：「不有博弈乎！為之猶賢乎已。」然則聖人不用博弈為教，但以學者不可常精，時有疲倦，則儻為之，猶勝飽食昏睡，兀然端坐耳。至於吳太子以為無益，命韋曜論之，王肅、葛洪、陶侃之徒，不許目觀手執，此並勤篤之志也，能爾為佳。古者大博則六箸，小博則二檠，今無曉者。比世所行，一檠十二棋，數術淺短，不足可玩。圍棋有手談、坐隱之目，頗為雅戲。但令人耽憤，廢喪實多，不可常也。<sup>50</sup>

雖可偶爾為之但「不可常」，不然則會玩物廢事，耽誤正業。

下棋總是與不務正業聯繫在一起，讓儒士們一邊為棋所惑，一邊又心不安理不得。怎樣解決這一矛盾？最好的辦法莫過於將圍棋與聖賢之道，與人的「成德成仁」聯繫在一起，使下棋這一「遊戲」之事具有不同凡俗的意義。班固論棋，將圍棋與天文、陰陽、王政、仁德聯繫在一起，突出圍棋作為遊戲之外的意義，首開了儒家從正面的角度論棋的先河。

<sup>49</sup>春秋·孔丘，魏·何晏注，宋·邢昺疏：《論語注疏》〈卷十六·季氏〉，（十三經注疏 整理本 23 冊，北京大學出版社），2000 年 12 月第一版，頁 257。

<sup>50</sup>北齊·顏之推著，蔡宗陽校注：《顏氏家訓》〈雜藝第十九〉（臺北：國立編譯館，2002 年出版），頁 709。

## 2、儒家思想與手談之「禮」

圍棋勉強過了「仁」這一關，面臨的另一個更難逾越的關口就是「禮」。中國社會是個「尊禮」的社會，這與宗法制傳統有關，也是儒家大力提倡的結果。宗法制由原始時代以父系家長制為核心的血緣組織演變而來。中國人的尊祖敬宗觀念，政治結構中的家國同構，國家與家族的混合，倫理政治，都有著宗法制的痕跡。

孔子處在紛亂之世，爲了拯救「禮樂崩壞」的社會，將周代的「尊禮文化」理想化，強調「不學禮，無以立」<sup>51</sup>，「克己復禮，天下歸仁焉……非禮勿視，非禮勿聽，非禮勿言，非禮勿動。」<sup>52</sup>。齊景公問政於孔子，孔子答曰：「君君、臣臣、父父、子子」，這構成了儒家的一整套以倫理為核心的等級體系。政治倫理化，倫理政治化，「父慈、子孝、兄良、弟悌、夫義、婦聽、長惠、幼順、君仁、臣忠。」漢代董仲舒將儒家的這一套「仁」、「禮」體系總結為「三綱五常」，君臣、父子、夫妻，每個人安守自己的等級身份，社會便能安定和諧。

尊卑有別的等級秩序，也滲透到競技與遊樂領域。圍棋被稱為「手談」，手談即對話，對話的實現，是要以「平等」為前提的。而平等精神恰恰與儒家所強調的君臣之禮、長幼之序相衝突。孟子在〈離婁下〉中回答他人關於「不孝」的提問時，指出世俗所謂不孝者有五<sup>53</sup>：將博弈與飲酒並舉，首開圍棋，其迷惑人不亞酒色，木野狐之名不虛矣的先河。儒家重倫理、重等級，「忠」、「孝」乃立

<sup>51</sup>春秋·孔丘，魏·何晏注，宋·邢昺疏：《論語》〈季氏〉：「陳亢問於伯魚曰：『子亦有異聞乎？』……他日，又獨立，鯉趨而過庭。曰：『學禮乎？』對曰『未也。』『不學禮，無以立。』鯉退而學禮。聞斯二者。」（十三經注疏 整理本 23 冊，《論語注疏》〈卷十六·季氏〉，北京大學出版社），2000 年 12 月第一版，頁 261。

<sup>52</sup>春秋·孔丘，魏·何晏注，宋·邢昺疏：《論語》〈顏淵〉：「顏淵問仁。子曰：『克己復禮為仁。』一日克己復禮，天下歸仁焉。顏淵曰：『請問其目。』子曰：『非禮勿視，非禮勿聽，非禮勿言，非禮勿動。』」（十三經注疏 整理本 23 冊，《論語注疏》〈卷十二·顏淵〉，北京大學出版社），2000 年 12 月第一版，頁 177。

<sup>53</sup>戰國·孟軻著，漢·趙歧注：《孟子》〈卷八離婁下〉，（十三經注疏 整理本 25 冊，北京大學出版社），2000 年 12 月第一版，頁 278、279。

國、立身之本。那些耽於「博弈」而不能自拔的「不孝之徒」，嚴重衝擊了社會的倫理秩序，孟子對此不以為然，也就是必然的了。

漢代，儒家獨尊，被認為有礙於禮制教化的圍棋自然受到貶抑。漢元帝時的史遊，在其《急就篇》中有「棋局博弈相易輕」之說<sup>54</sup>，也即棋上相爭，易生簡慢、相輕之心，所謂棋上無父子。這樣圍棋盤上的平等競爭，自然與統治者講求尊卑等級、禮讓道德的精神相悖。「圍棋不仁」之說，由此而起。如此，漢宣帝劉詢以「娼優、博弈」並稱，也就不足為奇了。

崇「禮」風尚，等級制度，使中國圍棋也常常帶有「溫、良、恭、儉、讓」的色彩，在很大程度上抑制了競技圍棋的發展。因為競技體育所需要的自由、民主、平等原則，在禮法至上的社會缺少現實的土壤。中國競技圍棋發展的遲緩、最終的落後，不能不說與此有關。

### 3、儒家思想與爭勝之「和」

儒家的「仁」與「禮」，最終的目的是為了「和」，人與人、人與社會的和諧，從而形成了一種「貴和尚中」的思想。孔子主張「禮之用，和為貴」<sup>55</sup>，《論語》還多處提到「致中和」、「過猶不及」、「君子矜而不爭」等。孟子則提出「天時不如地利，地利不如人和」<sup>56</sup>。

<sup>54</sup>漢·史游撰，顏師古注，王應麟補注：《急就篇》〈卷三〉：「棋局博戲相易輕：棋局謂彈棋，圍棋之局也；博亦局戲也，十二棋六箸。古者烏曹做博，凡人相與為棋博之戲者，因有爭心，則言辭輕侮，失於敬讓，故曰相易輕也。」（百部叢書集成之六十七，天壤閣叢書第一函，《急就篇》，台北：藝文出版社，1967年出版），頁24、25。

<sup>55</sup>春秋·孔丘，魏·何晏注，宋·邢昺疏：《論語》〈學而〉：「有子曰：『禮之用，和為貴。先王之道，斯為美。小大由之，有所不行。知和而和，不以禮節之，亦不可行也。』」（十三經注疏 整理本23冊，《論語注疏》〈卷一·學而〉，北京大學出版社），2000年12月第一版，頁11。

<sup>56</sup>戰國·孟軻著，漢·趙歧注：《孟子》〈公孫丑下〉：「孟子曰：『天時不如地利，地利不如人和。三里之城，七里之郭，環而攻之而不勝。夫環而攻之必有得天時者矣；然而不勝者，是天時不如地利也。城非不高也，池非不深也，兵革非不堅利也，米粟非不多也；委而去之，是地利不如人和也。』」（十三經注疏 整理本25冊，《孟子注疏》〈卷四·公孫丑下〉，北京大學出版社），

然而圍棋卻是一種「爭」之道，所謂「害、詐、爭、偽」之物。那麼，怎樣才能協調「爭」與「中」、與「和」的關係，儒家常常把「爭勝之物」納入到儒家的「仁」、「禮」、「和」體系，從而形成了儒家獨特的棋論。

宋代潘慎修曾作《棋說》，謂：

棋之道在於恬默，而取捨為急。仁則能全，義則能守禮則能變，智則能兼，信則能克。君子知斯五也，庶幾可以言棋矣。<sup>57</sup>

這樣一來，爭勝負之物竟與「仁義禮智」之道有了溝通。

## （二）道家思想與圍棋

儒家與圍棋，頗有些若即若離、不尷不尬、親之如友、恨之如仇，理也理不清。道家與圍棋的關係，倒單純多了。因為重隱逸、重人的精神解脫的道家，在本質上與作為「戲」與「藝」的圍棋有相通之處，而不像儒家與圍棋那樣貌合神離。另一方面，道家的無為而無不為之道，也深深影響了競技圍棋的戰略戰術。儒家之棋更多的是以棋論世，意不在棋，道家之棋則直指棋的本義，所謂棋道，棋與道合，這裏的「道」恐怕更多的是道家之「道」。

道家思想的代表人物為老子和莊子了。因其以「道」為思想學術的核心，故稱

---

2000年12月第一版，頁121。

<sup>57</sup>元·脫脫：《宋史》〈潘慎修傳〉：「慎修直祕閣，善弈棋，太宗屢召對弈，因作《棋說》以獻，大抵謂：『棋之道，在乎恬默，而取捨為急。仁則能全，義則能守，禮則能變，智則能兼，信則能克，君子知斯五者，庶幾可以言棋矣。』因舉十要，以明其義，太宗覽而稱善。」（許嘉璐主編：《二十四史全譯·宋史》〈卷二百九十五·列傳第五十五·潘慎修傳〉，漢語大辭典出版社，2004年1月出版），頁6722、6723。

道家。道家充滿了一種批判意識，其批判矛頭直指儒家所賴以支撐其整個體系的仁義禮智思想。如果說儒家的理想人格是「聖賢」，道家的理想人格則是「隱士」，追求「尊天道」、「法自然」、「清靜無為」的人生品格。

## 1、道家思想與「坐隱」之藝

圍棋作為「坐隱」、「忘憂」之物，恰恰切合了道家的人生追求。儒家接受圍棋，有點像明媒正娶的婚姻，不得已而為之，既娶了過來，總要美言幾句，敷衍一番；道家與圍棋，則是一見鍾情，一拍即合，從此卿卿我我，難捨難分。

稱圍棋為「坐隱」，源于東晉王坦之《世說新語》云：「王中郎以圍棋為坐隱，支藝公以圍棋為手談」<sup>58</sup>。王坦之因官居北中郎將，世稱王中郎。他對圍棋情有獨鍾。據《世說新語》載，他在守喪時，有客來訪，竟置禮教於不顧，而與客對弈。這一方面表現出魏晉士人的名士風範，另一方面也顯示了其對圍棋的癡迷程度。

魏晉之時，社會動盪，文人士子都有朝不保夕之感，由此喚起了生命意識的覺醒。於是，「戲」與「藝」便成了他們日常生活的重要內容。

莊子有「心齋」、「坐忘」之說。「氣也者虛而待物者也。唯道集虛。虛者，心齋也。」<sup>59</sup>，「墮肢體，黜聰明，離形去知，同於大通，此謂坐忘」<sup>60</sup>。於世間

<sup>58</sup>南朝·宋·劉義慶：《世說新語》〈巧藝第二十一〉：「王中郎以圍棋是坐隱，支公以圍棋為手談。」（楊勇著，《世說新語校箋》，台北：正文書局出版，1992年10月），頁542。

<sup>59</sup>戰國·莊子《莊子》〈內篇·人間世第四〉：「回曰：『敢問心齋？』仲尼曰：『若一志，無聽之以耳，而聽之以心；無聽之心，而聽之以氣。聽止於耳，心止於符，氣也者虛而待物者也。唯道集虛。虛者，心齋也。』」（晉·郭象注，唐·成玄英疏，唐·陸德明釋文，清·郭慶藩集釋，楊家駱主編：《莊子集釋》臺北：世界書局，1992年），頁67、68。

<sup>60</sup>戰國·莊子《莊子內篇》〈大宗師第六〉：「仲尼蹴然曰：『何謂坐忘？』顏回曰：『墮肢體，黜聰明，離形去知，同於大通，此謂坐忘。』仲尼曰：『同則無好也。』」（晉·郭象注，唐·成玄英疏，唐·陸德明釋文，清·郭慶藩集釋，楊家駱主編：《莊子集釋》，臺北：世界書局，1992年），頁128、129。

能達「心齋」、「坐忘」之境，「致虛極，守靜篤」<sup>61</sup>，關鍵在一「心」字。陶淵明有《飲酒》詩云：「結廬在人境，而無車馬喧。問君何能爾，心遠地自偏」，只要心懷淡遠，哪怕是喧鬧之地，也變得偏遠了。以棋為「坐隱」，其奧妙正在於此。

道家哲學充滿了一種辯證法。有無相生，難易相成，高下相形，「曲則全，枉則直。窪則盈」<sup>62</sup>，「將欲搯之，必固張之；將欲弱之，必固強之；將欲廢之，必固興之；將欲奪之，必固與之。」<sup>63</sup>、「柔勝剛，弱勝強」<sup>63</sup>。

## 2、道家思想與以「無」為用

中國古代棋論也常常充滿了一種道家式的辯證法：虛實相生，動靜相宜，奇正相合，強弱相形。這其中，棋藝家們又似更看重「虛」、「靜」、「正」、「弱」，這自然是道家哲學打下的烙印。沈約《棋品序》謂圍棋乃「體希微之趣，含奇正之情；靜則合道，動則合變。」《棋經十三篇》謂「棋者，以正合其勢，以權制其敵」，「棋有不走之走，不下之下」。施定庵《凡遇要處總訣》提出「靜能制動，勞輸逸，實木功虛柔克剛」。徐星友在《兼山堂奕譜·序》中則說的更透徹：

蓋如此則得，如彼則失；如此則勝，加彼則負；察之毫釐，權其株兩，一歸於沖和恬淡。渾倫融洽。用虛不如用實也，用巧不如從拙也；其棄也，乃所以為取也，其退也，乃所以為進也，制於有形，不若制於無形；臻于有用之用。未若臻於無用之用；斯言何其雋永而可味也。此所謂神之至，

<sup>61</sup>春秋·老子：《老子道德經》〈十六章〉：「致虛極，守靜篤，萬物並作，吾以觀復。」（晉·王弼注，唐·陸德明釋文，楊家駱主編：《老子本義·老子新考述略》，臺北：世界書局，1992年），頁9。

<sup>62</sup>春秋·老子：《老子道德經》〈二十二章〉（晉·王弼注，唐·陸德明釋文，楊家駱主編：《老子本義·老子新考述略》，臺北：世界書局，1992年），頁12。

<sup>63</sup>春秋·老子：《老子道德經》〈三十六章〉（晉·王弼注，唐·陸德明釋文，楊家駱主編：《老子本義·老子新考述略》，臺北：世界書局，1992年），頁20、21。

變之盡也。<sup>64</sup>

這裏的一個核心概念就是「無」。「無形之形」、「無用之用」，無形即是一種「形」，無用乃是「用」的一種表現形式，就像「有」生於「無」，「無」並非虛無，而是事物存在的一種方式。圍棋表現了東方文化崇尚「虛」的特點，老子的話中：「三十輻共一轂，當其無有，車之用。」<sup>65</sup>「埏埴以為器，當其無有，器之用。」<sup>66</sup>「鑿戶據以為室，當其無有，室之用。」<sup>65</sup>老子僅僅用此作為比喻。我們加以引申，房子的建築材料是實實在在的東西，但房子裏空的地方卻會變。今天一人來了，明天可能另外一個人來。所以「虛」不是真正的沒有，而是比「實」豐富得多。

圍棋也典型地體現了道家文化的虛實、有無相生的特點。而圍棋的境界，無論是徐星友推崇的「沖和恬淡」，還是施定庵的「任其自然，而與物無競」，都是以「平淡」為高境界，所謂「流水不爭先」，正是道家淡泊無爭、以靜制動、不戰屈人的哲學的體現。「大直若屈，大巧若拙，大辯若方」<sup>66</sup>，體現在棋道上，就是以拙藏巧，以退為進，以棄為取。大智若愚，大巧若拙，既是人生的境界，也是棋藝的境界。這便碰到一個問題了。這就是古人把棋品分為九品：人神、坐照、具體、通幽、用智、小巧、鬥力、若愚、守拙。一般認為，人神最高，守拙最低。《棋經十三篇》也是這樣排列的。然而，《玄玄棋經》本嚴德甫、晏天章為其所作的注中，明顯有矛盾之處，下棋能做到「勢不可犯」，「敵不敢拒」，或「守我之拙」，使「彼巧無所施」，應是高棋了。但把「入神」、「坐照」列為最低品，也

<sup>64</sup>清·徐星友：《兼山堂弈譜》〈序〉，（安徽：安徽科技出版，1987年10月，第一版）

<sup>65</sup>春秋·老子《老子道德經》〈十一章〉：「三十輻共一轂，當其無有，車之用。埏埴以為器，當其無有，器之用。鑿戶據以為室，當其無有，室之用。故有之以為利；無之以為用。」（晉·王弼注，唐·陸德明釋文，楊家駱主編：《老子本義·老子新考述略》，臺北：世界書局，1992年），頁6。

<sup>66</sup>春秋·老子《老子道德經》〈四十五章〉：「大成若缺，其用不弊；大盈若沖，其用不窮；大直若屈，大巧若拙，大辯若訥。躁勝寒，靜勝熱，清靜為天下正。」（晉·王弼注，唐·陸德明釋文，楊家駱主編：《老子本義·老子新考述略》，臺北：世界書局，1992年），頁28。

明顯說不通。嚴、晏注曰：「神遊局內，妙而不可知，故曰入神」，「不勞神思，而萬意灼然在目，故曰坐照」<sup>67</sup>。推究起來，其原因大概首先與中國哲學對圍棋的「文飾」有關。圍棋畢竟是競技之物，是一種關於戰爭的遊戲，「爭」與「戰」乃是其本質。但另一方面，文人士子多喜把圍棋當作「藝術」，當作一種求道之物，而棋手爲了使圍棋與博劃清界線，也樂於拔高圍棋，把圍棋玄妙化，正統化，使其獲得「雅」的身份。在棋中悟道，以道解棋。這一點，看看范西屏的《桃花泉弈譜·序》，施定庵的《弈理指歸·序》就很清楚了。

## 四、論圍棋與文學藝術的關係

### （一）、論圍棋的藝術性

春秋戰國時期，孔子總結前人的知識，推出了六藝：《詩》、《書》、《禮》、《樂》、《易》、《春秋》。隨後，又推出了儒家應該具備的知識和技能，也稱爲六藝：禮、樂、射、御、書、數。見《周禮》：「而養國子以道，乃教之六藝。」<sup>68</sup>其中的「國子」就是指的貴族階層，可見六藝爲當時貴族階層主要的教育內容。而六藝中的「數」，包括了計算、天文等內容，也許包含有圍棋，但是沒有確切的史料，無法確定。但是這裏的「藝」，指的主要是技藝，而不是現在意義上的藝術。

隨著時代的發展，古人又推出了文房四藝「琴棋書畫」；這個「藝」就是現代意義上的藝術了。由此可以知道，古人將圍棋視爲藝術，比視圍棋爲遊戲更爲

<sup>67</sup>元·嚴德甫，晏天章：《圍棋聖經·棋經十三篇》（團結出版社出版，2005年11月，第一版）

<sup>68</sup>漢·鄭玄注，唐·賈公彥疏《周禮》〈地官司徒第二·大司徒〉：「物教萬民而賓興之：一曰六德，知、仁、聖、義、忠、和；二曰六行，孝、友、睦、婣、任、恤；三曰六藝，禮、樂、射、御、書、數。」（十三經注疏 整理本7冊，《周禮注疏》〈卷十·地官司徒第二〉，北京大學出版社，2000年12月第一版），頁314。

普遍。那麼圍棋的藝術性是怎麼體現的呢？要回答這個問題，我們首先需要瞭解藝術是什麼；關於藝術是什麼的問題，前人有上百種解釋，各種說法都各有道理，那種說法比較適合是很難判定的，也許藝術只能是一種感悟，是說不清道不明的一種感受。不過，關於藝術能表現什麼，這個問題就相對容易了，我們選其中幾個主要的方面，來探討圍棋的藝術表現力。

## 1、自由和創新

崇尚自由，是人類永恆的渴望，但是在現實生活中，總是有各種各樣的原因，約束著自己，使自由受到限制；而圍棋提供了一塊自由自在的天地，棋手可以在上邊完全沒有約束地表現自己，使自己的壓抑得到解脫。這樣個人根據自己的喜好，形成自己的下棋風格。性情豪爽的人，大多喜歡圍出「大模樣」<sup>69</sup>，這樣可以展示自己不拘小節性格；老謀深算的人，行棋大多重厚敦實，小心謹慎；上來就亂戰，從頭殺到尾的，大多為女棋手，因為面對棋盤這塊自由天地，總算不用去裝淑女了，可以去體驗一下攻殺打架的樂趣。這樣在棋風上，五花八門什麼樣的都有，這正體現了藝術的多樣性。

藝術在於創新，有創新，圍棋才有進步。棋手在對弈的過程中，常常不願意照著前人的著法走棋，而是希望能下出一些新手、新定式或新佈局來，雖然對於水準低的棋手說來，有一些難度，但是還是普遍的存在於對局之中，尤其是現在的棋，好像什麼樣的著法，都有人下。

## 2、追求和完美

美是人類永恆的追求，去實現一個願望，去追求一個夢想，是伴隨人一生的精神支柱。藝術的目標，也是要去追求完美。但是世界上從來就沒有完美的事；也沒有永恆的美；所以完美只是一個在不斷追求中的夢想。

---

<sup>69</sup> 圍棋術語，表示棋形較大、氣勢較為磅礴。

認真下好每一步棋，留下一張完美的棋譜，是很多棋手的夢想。怎麼樣才能實現這個目標，各人有個人的見解，每個棋手也有著自己的藝術追求，下面是幾個有代表性的見解。

**(1) 計算求完美：**認為圍棋的本質是計算，其目標是追求算路的精確無誤。這樣的棋手在下棋和平時的訓練中，更多的著重於計算的練習。但是圍棋變化複雜，對於人腦說來是無窮無盡，這條路會向何方，不得而知。

**(2) 自然求完美：**天人合一，一貫是中國傳統觀念，怎麼樣融合在大自然中，從中尋求靈感，追求完美，是東方式的思考方法。武宮正樹的「自然流」，高川的「流水不爭先」都是這方面的典範。

**(3) 勝負求完美：**由於近代圍棋更看重勝負，所以棋手中最不缺的就是看重勝負的「勝負師」。主要以取勝為目標，在勝負中求完美，這種想法多少背離了「琴棋書畫」所代表的藝術內涵，走向了競技的方向。

**(4) 和諧求完美：**黑與白的和諧，厚與薄的和諧，勢力與實地的和諧，進攻與防守的和諧，動與靜的和諧；從藝術的角度來說，和諧就是美，美就是和諧。怎麼樣能夠達到各方面都和諧的境界，是棋手追求的目標。21世紀是六和的圍棋，就是天地東西南北的和諧，東西南北和諧比較好理解，就是在圍棋盤上處處求和諧；怎麼做到天地的和諧法？需要有較高的悟性，還需要棋手不斷地去探索。

## (二) 論圍棋與文學詩詞的互動

詩是玄妙的，這種品質和圍棋如出一轍；圍棋是含蓄的，這似乎也在詩中可以找到相同的意趣。一局好棋，凝聚了弈者思想的火花，充滿了智慧的芬芳；一

段佳句絕唱，採擷了詩人情感的甘露，紀錄了心靈的騾動。有時，常會令人於恍惚中將二者混為一談：詩是騷客迷戀的木狐，棋是弈者癡迷的繆斯。

## 1、一方棋枰多詩意

古人遠沒有今人富足，但今人也遠沒有古人悠閒。宋人趙師秀有一首名為〈清明〉的詩：「清明時節家家雨，青草池塘處處蛙。有約不來夜過半，閑敲棋子落燈花。」<sup>70</sup>於雨夜中待棋友，雖未能踐約，但主人一樣可以閑敲棋子，爾後結句成詩，好不悠然自得！古人是悠閒的，沒有手機、電話的時刻騷擾，沒有電視、報紙的資訊轟炸，沒有沒完沒了的應酬與牌局。生命中於是多了一些本應該屬於自己興趣與愛好的時間。圍棋和詩便常常成為古人自娛的首選。

清代弈人董耀曰：「時與二三知己，橫枰快聚，幾忘歲月。」<sup>71</sup>於是，悠閒的時光交付給了變幻無窮的棋局，而興味盎然的對弈體驗又採擷成為詩。

詩人大多是棋迷，信手拈來幾位大詩人的詩句為證。杜甫：「老妻畫紙為棋局，稚子敲針為釣鉤。」，「楚江巫峽半雲雨，清潭疏簾看弈棋。」，「置酒高林下，觀棋積水濱。」<sup>72</sup>；唐寅：「隨緣冷暖開懷酒，懶散輸贏信手棋。」<sup>73</sup>；歐陽修：「獨收萬慮心，於此一枰競。」<sup>74</sup>；錢謙益：「斜飛殘角未為促，自古英雄少全局。局裡滄桑人不知，推枰一笑何榮辱。」，「複罷殘棋何限意，輸贏只在紙盤中。」<sup>75</sup>；袁枚：「悟得機關早，都緣冷眼清。代人危急處，更比局中驚。」，「張步臨奔悔，

<sup>70</sup> 宋·趙師秀〈清明〉詩，轉引自蔡中民著：《圍棋文化詩詞選》（成都：蜀蓉棋藝出版社，1989年），頁89。

<sup>71</sup> 清·董耀詩轉引自蔡中民著：《圍棋文化詩詞選序》（成都：蜀蓉棋藝出版社，1989年）

<sup>72</sup> 唐·杜甫〈七月一日題終明府水樓二首〉詩（唐·杜甫著、清·仇兆鰲注：《杜詩詳注》〈卷十九〉，台北：里仁書局出版，1980年4月），頁1651。

<sup>73</sup> 明·唐寅〈避事〉詩：「多憑乖巧討便宜，我討便宜便是癡；繫日無繩那得住？待天倚杵是何時？隨緣冷暖開懷酒，懶散輸贏信手棋；七尺形骸一邱土，任他評論是和非。」（唐伯虎著：《唐伯虎全集》台北：水牛圖書出版社，1987年4月再版），頁62。

<sup>74</sup> 宋·歐陽修〈新開棋軒呈元珍表臣〉詩：「竹樹日已滋，軒窗漸幽興；人閑與世遠，鳥語知境靜。春光藹欲布，山色寒尚映；獨收萬慮心，於此一枰競。」（宋·歐陽修撰：《歐陽修全集》〈居士外集卷二·古詩〉，北京：中國書店，1986年出版，1992年10月，第三刷），頁356。

<sup>75</sup> 清·錢謙益〈題陸叔平滄桑對弈圖贈稼軒五十初度〉（清·錢謙益著，清·錢曾箋注，錢仲聯標校《錢牧齋全集》〈卷十五·丙舍詩集上〉，上海：上海古籍出版社，2003年8月），頁526。

陳宮見事遲。分明一著在，未肯告知君。肯捨原非弱，多爭易受傷。中間有餘地，何必戀邊旁？」<sup>76</sup>

當我們超越棋局，而且以詩人的眼光來審視圍棋時，圍棋中處處流動著動人的詩意。

在詩人眼裏，圍棋是體育活動，是競技，甚至賭具；圍棋也是遊戲，是藝術，是哲學，是文化。不同的人從圍棋中讀出了不同的東西，正如蔡中民在《圍棋文化詩詞選序》中所言：

圍棋以其豐富的魅力和無窮的象徵力吸收了各色各樣的崇拜者。賭徒從中看到是滾滾財富，才子從中看到是伺鏡風流，險詐者從中看到是腹劍心，曠達者從中看到是逸情雅趣，至於文學家卻能從中看到人，哲學家能從中看到世界的本源，禮佛者從中看到了禪，參道者看到的卻是道。

77

一方木枰，竟能如此豐富地反映出一個民族的精神文化世界的縮影，實在令人驚歎。

## 2、文人雅士多棋詩

中國人把整個宇宙中的萬事萬物看成是一個相互聯繫、相互信賴的統一體，

---

<sup>76</sup>清·袁枚〈觀弈三首〉詩（清·袁枚著，周本淳標校：《小倉山房詩文集》〈卷二十二〉，上海：上海古籍出版社，1988年3月），頁529、530。

<sup>77</sup>蔡中民著：《圍棋文化詩詞選序》（成都：蜀蓉棋藝出版社，1989年）

而不是孤立地、片面地看待周圍的事物。圍棋於黑白相爭之間，見心性之高下，悟得失之玄妙，品成敗之甘苦，於是，自古文人雅士多沉迷其間，留連忘返，寫下許多曲盡圍棋之妙的名篇佳句。

在清人和近代野史雜記中，紀曉嵐是一個才思敏捷、風趣幽默的人。紀曉嵐還曾為一幅《八仙對弈圖》題詩二首。這幅畫上的情景是：韓湘子、何仙姑對局，五位仙人興致勃勃在一旁觀戰，唯有鐵拐李枕著葫蘆大睡。紀曉嵐看了深有感觸，題詩道：

十八年來閱宦途，此心久似水中堯。如何才踏春明路，又看仙人對弈圖。  
局中局外兩沈吟，擾是心間勝負心、那似玩仙癡不一醉，春風蝴蝶睡鄉鑲。

78

大文豪蘇軾是否會下圍棋一直是棋界爭論的話題之一，但他詩作中提到圍棋的卻不少，這讓人難以相信這位天性聰慧、博學多才的大學士會不通棋道。東坡作有一首〈觀棋〉詩，在詩的序中他寫到自己「素不解棋」，然而當他的兒子蘇過下棋時，東坡在旁整整看了一天也不厭倦。全詩如下：

五老峰前，白鶴遺址。長松蔭庭，風日清美。我時獨遊，不譯一士。誰軟棋者？戶外履二。不聞人聲，時聞落子。紋杆坐對，誰究此味？空鉤意釣，豈在紛鯉。小兒近道，剝麻信指。勝固欣然，敗亦可喜。優哉遊哉，聊復爾耳。<sup>79</sup>

<sup>78</sup>清·紀昀：《紀曉嵐詩文集》〈八仙對弈圖題詩二首〉（河北：河北教育出版社，1995年出版），頁486。

<sup>79</sup>宋·蘇軾〈觀棋〉詩：「五老峰前，白鶴遺址，長松蔭庭，峰日清美，我時獨遊，不逢一士，誰

這首四言古詩可謂名篇，詩中確實沒有提到圍棋的技藝方面，但以此推測東坡「素不解棋」，也有些證據不足。一個不會下棋的人是不可能一整天看別人下棋而不覺得厭倦的，如此看來，東坡是會下棋的，只不過可能下得不太好而已。

東坡「不解棋」或者說下不好棋應該說很大程度與他的圍棋觀有關，「勝固欣然，敗亦可喜」，豁達到了忘卻勝負的境界，今天仍有很多棋手把它作為自己的座右銘。

另外，東坡還有一些涉及下圍棋的詩，如《晚遊城西開善院·泛舟暮歸二首》其中就有「棋聲虛閣上，酒味早霜前」詩句，《席上代人贈別》中有「蓮子孽開須見憶，揪秤著盡皆無期」的詩句，可見東坡經常與圍棋打交道。

明朝學士解繆，江西吉水人。他自幼才思敏捷聰慧過人，尤善即興賦詩答對，他的不幸遭遇相傳便是因為一首圍棋詩。解繆永樂初任翰林學士時，主持編修《永樂大典》<sup>80</sup>，受到明成祖朱棣的重視，朱棣極好弈棋，經常和一些臣僚夜以繼日地對弈，過著花天酒地、醉生夢死的生活。

據說，有一天他和幾個臣僚一邊宴筵，一邊弈棋，並擬「徹夜嬉戲之」。當半夜時，忽然，明成祖「雅興」大發，便要人將解繆找來賦詩助興。解繆早就不滿明成祖如此沉溺於弈棋，不關心人民的疾苦，他被人從睡夢中找來，見又是這般情況的時候，便老大地不滿意。所以待明成祖讓他以《觀弈棋》為題賦詩，並要把圍棋所有的別名都嵌在詩中時，他便不假思索地揮毫寫道：

雞鴨烏鶩玉枰杆，君臣黑白竟輸贏。爛柯歲月刀兵見，方圓世界淚皆凝。

---

歟棋者，戶外屨二，不聞人聲，時聞落子，紋枰坐對，誰究此味？空鈎意鈎，豈在魴鯉，小兒近道，剝啄信指，勝固欣然，敗亦可喜。優哉遊哉，聊復爾耳。」（宋·蘇軾撰，楊家駱主編：《蘇東坡全集》〈後集卷六〉，臺北：世界書局，1996年2月，初版七刷），頁488。

<sup>80</sup>明姚廣孝、解繆等主持編修《永樂大典》，解繆時任翰林學士。

河洛千條待整治，吳圖萬裏需修容。何必手談國家事，忘憂坐隱到天明。

此詩寫成後，可想而知，大大惱怒了明成祖及其親信們。不過，他們怕引起人們的更大不滿，並未立即加罪於解縵。但是幾個月後便以「泄禁中語」，「廷試讀卷不公」的罪名將其貶到廣西。後來，在北京的獄中被殺，結束了他坎坷的一生。君主玩物喪志，臣子犯顏直諫，到頭來含冤而死，真真令人扼腕長歎！

但有時，圍棋也會負載沉重的思索。清代現實主義詩人趙執信曾寫一首有關圍棋的詩，其詩慷慨悲壯，令人回味。趙執信，字伸符，號秋穀，晚號怡山老人。生於康熙元年，卒於乾隆九年，青州府益都縣顏神鎮人。趙執信一生不得志，早年被貶，一生四處漫遊。雍正三年，六十三歲的趙執信結束了他的漫遊生活，返回故里。他的《晚春有感》曾以圍棋喻時事，韻味悠長：

世事圍棋敗尚爭，塵心流水淺逾鳴。天高神自張威福，歲旱人難料死生。  
大夢暗隨蝴蝶化，小詩輕擲鶴鴿名。海棠猶弄春姿態，剩向東風落滿城。

81

這首七言律詩，寫於乾隆八年作者八十二歲的時候。這一年，和他在博山相處了 19 年的門生仲是保死了。而他雙目失明已經 10 年。晚年的遭遇儘管這樣不幸，但他並沒有忘懷現實，依然要「爭」，要「鳴」。他以含蓄的筆法，反映了當時的天災人禍，表現了他對殘酷現實的不滿和對碌碌庸人的嘲諷。

圍棋與詩有不解之緣，棋手與詩人也是心性相通。藤澤秀行先生曾說過：「棋

---

<sup>81</sup>趙執信〈晚春有感〉轉引自蔡中民著：《圍棋文化詩詞選序》（成都：蜀蓉棋藝出版社，1989年），頁 189。

盤上的爭鬥，說穿了不過是人性的較量。」這裏道出圍棋「武」的一面，即圍棋是一種意志與技藝的較量而已；圍棋還有「文」的一面，圍棋是一種藝術的創造，展示著人的智慧與才情。如果把充滿文化底蘊與智慧之花的棋譜比作一首詩，那麼眾多的圍棋大師們就是在一方小小棋枰上創作無數傑作的詩人。棋手之間棋風的差異一如詩人風格的不同。

### （三）論圍棋與小說的互動

中國古代以詩文為正宗，小說處於邊緣地位。「小說」一詞最早見於《莊子·外物》：「飾小說以干縣令，其於大達則遠矣。」<sup>82</sup>這裏的「小說」指瑣屑之言。班固《漢書·藝文志》謂：

小說家流，蓋出於稗官，街談巷語，道聽塗說者之所造也。孔子曰：『雖小道，必有可觀者焉，致遠恐泥，是以君子弗為也。』，然亦弗滅也。閭里小知者之所及，亦使綴而不忘，如或一言可采，然亦芻蕘狂夫之議也。」

83

正因為小說被當做「街談巷語」，反而使它更切近生活，更具有世俗的色彩。如果說詩中之棋更多地體現的是文人雅趣；小說中所寫到的圍棋，也就更廣泛地反映了圍棋在社會各階層中的狀況。一者為雅，一者為俗，正反映了棋道之兩面。

中國小說的雛型是魏晉南北朝時期的志怪小說和志人小說，它們被稱作古小

<sup>82</sup>戰國·莊子：《莊子》〈雜篇·外物第二十六〉（晉·郭象注，唐·成玄英疏，唐·陸德明釋文，清·郭慶藩集釋，楊家駱主編：《莊子集釋》，臺北：世界書局，1992年），頁399、400。

<sup>83</sup>漢·班固撰，顏師古注：《漢書》〈藝文志〉（許嘉璐主編：《二十四史全譯·漢書》〈卷三十·志第十·藝文志〉，漢語大辭典出版社，2004年1月出版），頁791。

說。志怪小說如《列異傳》、《拾遺記》、《搜神記》、《後搜神記》，它們記載的都是神怪靈異之事。但記載者相信，這些事情都在現實生活中實際發生過，他們不過是如實記之，以證明「神道之不誣」。一些涉及到圍棋的，也多與神怪靈異有關，如《搜神後記》有一篇《趙顏求壽》，講管輅見趙顏，觀其貌主夭亡，顏父乃求格延命：

輅曰：「子歸覓清酒鹿脯一斤。卯日麥地南大桑樹下，有二人圍棋。汝但酌酒置脯，飲盡更斟，以盡為度。若問汝，汝但拜之勿言，必合有人救汝。」顏依言而往，果見二人下圍棋。顏置脯斟酒於前，其人貪戲，但飲酒食脯不顧。之後，南坐者見顏壽只可活十九歲，乃取筆改為九十年。顏拜而回。原來，下棋者，一為北斗，一為南斗。南斗主生，北斗主死。<sup>84</sup>

南朝梁代任舫《述異記》也有一篇《朱道珍、劉廓生死圍棋》：

朱道珍嘗為屏陵令，南陽劉廓為荊州參軍。每與圍棋，日夜相就局子，略無暫輟。道珍以宋元徽三年六月二十六日亡。至九月，廓坐齋中，忽見一人以書授廓雲：「朱屏陵書。」廓開書看，是道珍手跡。雲：「每思棋聚非意致闕。方有來緣，想能近領。」廓讀書畢，失信所在，寢疾尋亡。<sup>85</sup>

志怪小說以記事為主，志人小說則偏重於記人。如劉義慶《世說新語》多以魏晉名士為描寫對象，不追求故事的完整和情節的曲折，也不涉人物的經歷，往

<sup>84</sup> 晉陶潛撰，汪紹楹校注：《搜神後記》（北京：中華書局出版，1981年），頁73、74。

<sup>85</sup> 南朝梁·任舫《述異記》（百部叢書集成之三十二，龍威秘書第一函，《述異記》〈卷上〉，台北：藝文出版社，1967年出版），頁17。

往只攫取一個瞬間，一個鏡頭，表現人物的品貌精神和內在人格。如寫淝水大戰時謝安弈棋破敵：

謝公與人圍棋，俄而謝玄淮上信至，看書竟，默然無言，徐向局。客問淮上利害，答曰：「小兒輩大破賊。」意色舉止，不異于常。<sup>86</sup>

後世有許多詠謝公圍棋的詩，或讚賞謝公的氣定神閑，或生發出種種人生感慨。歷代畫家也喜以此為題材，它與爛柯故事一起，構成了中國古代文學藝術寫棋時最常見的兩大題材。探討不同藝術門類如何表現同一題材，這倒是一個極好的話題。

唐傳奇小說中，寫到圍棋的有《虬髯客傳》<sup>87</sup>、《遊仙窟》<sup>88</sup>。

杜光庭《虬髯客傳》寫虬髯客、李靖、紅拂女三人，後世稱為「紅塵三俠」和唐太宗李世民的故事。隋末之世，虬髯客、李靖與紅拂女相識，他們聞太原有異人，一日，他們結伴往見之，在劉文靜處，見到那人「不衫不履，褐裘而來，神氣揚揚，貌與常異」，「真天子也」，虬髯客本有爭霸之心，「見之心死」。聞一道士善看相，延請之，那日，道士如期至：

俱渴文靜。時方弈棋，揖而話心焉。文靜飛書迎文皇看棋。道士對弈，虬髯與公旁侍焉。俄而文皇到來，精采驚人，長揖而坐。神氣清朗，滿座風生，顧盼煒如也。道士一見慘然，下棋子曰：「此局全輸矣！於此失卻局哉！救無路矣！復奚言！」罷弈而請去。既出，謂虬髯曰：「此世界非

<sup>86</sup>南朝宋·劉義慶《世說新語》〈雅量第六〉（楊勇著，《世說新語校箋》，台北：正文書局出版，1992年10月），頁286。

<sup>87</sup>唐·杜光庭著，李昉編：《太平廣記》〈一百九十三·虬髯客傳〉（天津：天津古籍出版社，1994年），頁1525--1532。

<sup>88</sup>唐·張文成《遊仙窟》（《筆記小說大觀七編·遊仙窟》，台北：新興出版社1988年版），頁11--32。

公世界，他方可也。勉之，勿以為念。」因共入京。虬髯客將家中財物全托與李靖、紅拂，自己不知所終。李靖助文皇匡天下。貞觀十年，有南蠻入報曰：「有海船千艘，甲兵十萬，入扶餘國，殺其主自立，國已定矣。」李靖知此乃虬髯所為也。<sup>89</sup>

這篇小說宣揚的還是一種封建正統觀念。這裏寫到的圍棋，不過是個道具，突出的是天子的威儀。道士下棋，一見文皇，即慘然推秤，一連四個感嘆號，其內心之驚懼由此可見。小說結尾，「乃知真人之興也，非英雄所冀。況非英雄者乎？人臣之謬思亂者，乃蜂臂之拒走輪耳。我皇家垂福萬葉，豈虛然哉。」<sup>90</sup>正道出了全篇的主旨。

唐代宮廷、官宦、民間、妓院中都盛行圍棋。唐代傳奇小說中，有一篇《遊仙窟》，便反映了初唐的妓奔風氣。小說採用自敘體的形式，言作者從沂隴使河源，途中夜宿一大宅，大宅即神仙窟，他與女主人崔十娘、五嫂，以詩相酬，調笑戲謔，宴飲歌舞。宴飲間，他們用詩詠各種東西，其中就有圍棋。他詠棋道：「向來知道徑，生平不忍欺。但令守行跡，何用數圍棋？」五娘也賦詩說十娘：「娘子為性好圍棋，逢人劇戲不尋思。氣欲斷絕先挑眼，既得連罷即須遲。」<sup>91</sup>棋語、情語雙關。十娘與張鷟詩來盞去，兩人暗暗情投意合。縫絡一宿，灑淚而別。

崔十娘既有熾熱大膽的情欲，又是能詩工棋的才女，可以說正符合男性的願望與想像。中國古代有不少人仙交合的傳說，往往是仙女自薦枕席。人總是男人，仙為女性。在與圍棋有關的傳說中，「劉、阮遇仙」的故事即是其代表。有意思的是，在《遊仙窟》中，妓女亦成了「仙」，逛妓院被美其名曰「遊仙」，當然，

<sup>89</sup>唐·杜光庭著，李昉編：《太平廣記》〈卷一百九十三·虬髯客傳〉（天津：天津古籍出版社，1994年），頁1527。

<sup>90</sup>唐·杜光庭著，李昉編：《太平廣記》〈卷一百九十三·虬髯客傳〉（天津：天津古籍出版社，1994年），頁1532。

<sup>91</sup>唐·張文成《遊仙窟》（《筆記小說大觀七編·遊仙窟》，台北：新興出版社1988年版），頁11--32。

情濃之處，便是「飄飄欲仙」了。十娘被冠之以崔姓，崔姓是北朝以來最顯赫的，列於五姓七族的高門望族，他們恥於與非高門的子女婚配。門閥制度和崇尚名門望族的意識在唐代仍很盛行，一些文人士大夫以能娶五姓女子為榮。傳奇仍賦予了女主人公崔氏高門的身份，但剝奪了她作為這種門第的女性恪守禮法的本分，把她寫成既能詩、能雙陸、圍棋，又有熾熱的情欲，大膽的個性。這種將娼妓「仙」化、名門化的寫法，包含了絕妙的諷喻和普通人對於「神聖」的惡作劇。仙與妓，正是在人們的潛意識欲望之夢中取得了溝通。

傳奇小說和筆記小說，均為文言。宋以後，白話小說興起，文言小說漸趨式微。到清初，隨著蒲松齡《聊齋志異》<sup>92</sup>的出現，文言小說又一次異軍突起。作為一部筆記體傳奇小說，作者多借神鬼狐怪故事，抒心中之「孤憤」。全書共十六卷，四百三十一篇，其中寫到圍棋的有《嬌娜》、《連瑣》、《狐夢》、《陸判》等十五篇。當然。其中最著名的一篇是《棋鬼》，寫一書生好棋成癖，因棋而被罰入餓鬼獄，有生還機會，又因看棋而忘其生，真棋迷也！

小說從本質上說是一種市民文學，它是城市文明的產物。小說特別是長篇小說的誕生，往往與社會的都市化、商業化、教育的普及、印刷術的出現有關。同時小說的流行也有賴於城市為它提供的受眾——市民階層。這就是現代意義上的小說，西方產生於中世紀後期，中國產生於唐宋的原因。唐代出現了手工業和商業繁榮的都市，產生了市民階層，但唐傳奇畢竟是文言小說，出自文人之手，其流行受到很大限制。到宋代，隨著市民階層的壯大，適應市民階級文化娛樂需要的「說話」。

中國小說中的人物，一般認為經歷了從「神」到「神人」，從「英雄人」到「一般人」的演變。《三國志演義》基本上還是屬於寫「英雄人」的階段，演義一段英雄創造歷史的故事。其中寫到的圍棋也多與塑造這些英雄的形象有關。第

---

<sup>92</sup>清·蒲松齡：《聊齋志異》（四部刊要，子部·小說類—傳奇之屬，台北：漢京文化事業有限公司出版，1984年）

七十五回，寫關羽刮骨療毒、從容弈棋。<sup>93</sup>

總的來說，《三國志演義》寫的還是名士之棋。並且，圍棋往往不過是道具來點綴。看得出，在這種累積型小說中，因故事本由一代代的傳說演義而來，有關圍棋的描寫，也不脫傳說窠臼。倒是文人獨立創作，取材於日常現實生活的那類小說，更具體地反映了世俗社會中的圍棋。《金瓶梅》是中國第一部以家庭日常生活為題材的小說。<sup>94</sup>故事脫胎自《水滸傳》<sup>95</sup>中武家兄弟、潘金蓮、西門慶的一段糾葛，但那僅僅是個引子。《水滸傳》還是關於英雄的轟轟烈烈的故事，《金瓶梅》則是關於世俗人生的故事。它以西門慶及其一家妻妾為主線，表現暴發戶、「市井閒人」西門慶的荒淫及其「潘金蓮」、「李瓶兒」、「龐春梅」及其它各類女性的命運。小說第十一<sup>96</sup>、二十三<sup>97</sup>、二十五<sup>98</sup>、五十四<sup>99</sup>、七十二<sup>100</sup>、八十二<sup>101</sup>、八十六<sup>102</sup>等回中，多次描寫下棋的場面，涉及下棋的有官吏、文人、富商、幫閒、婢女傭人等各色人。

曹雪芹的《紅樓夢》作為中國古典小說一部集大成的作品，同樣寫的是幾個家族的日常故事。小說在表現大觀園裏一幫貴族男女及其奴僕的生活時，自然也

---

<sup>93</sup>明·羅貫中撰，齊煙校點：《三國志演義》〈第七十五回〉（濟南：齊魯出版社，1991年），頁927--937。

<sup>94</sup>明·笑笑生原著，劉本棟校訂，繆天華校閱：《金瓶梅》（臺北：三民書局出版：1991年3月，修訂再版）。

<sup>95</sup>明·施耐庵撰，羅貫中纂修，金聖歎批，繆天華校訂：《水滸傳》（臺北市：三民書局，1991年，八版）。

<sup>96</sup>明·笑笑生原著，劉本棟校訂，繆天華校閱：《金瓶梅》〈第十一回〉（臺北：三民書局出版：1991年3月，修訂再版），頁78--86。

<sup>97</sup>明·笑笑生原著，劉本棟校訂，繆天華校閱：《金瓶梅》〈第二十三回〉（臺北：三民書局出版：1991年3月，修訂再版），頁186--194。

<sup>98</sup>明·笑笑生原著，劉本棟校訂，繆天華校閱：《金瓶梅》〈第二十五回〉（臺北：三民書局出版：1991年3月，修訂再版），頁201--210。

<sup>99</sup>明·笑笑生原著，劉本棟校訂，繆天華校閱：《金瓶梅》〈第五十四回〉（臺北：三民書局出版：1991年3月，修訂再版），頁481--491。

<sup>100</sup>明·笑笑生原著，劉本棟校訂，繆天華校閱：《金瓶梅》〈第七十二回〉（臺北：三民書局出版：1991年3月，修訂再版），頁690--707。

<sup>101</sup>明·笑笑生原著，劉本棟校訂，繆天華校閱：《金瓶梅》〈第八十二回〉（臺北：三民書局出版：1991年3月，修訂再版），頁839--846。

<sup>102</sup>明·笑笑生原著，劉本棟校訂，繆天華校閱：《金瓶梅》〈第八十六回〉（臺北：三民書局出版：1991年3月，修訂再版），頁868--877。

離不開圍棋。<sup>103</sup>而李汝珍《鏡花緣》寫唐武則天開科考試才女，錄取的一百名才女，都是被貶謫下凡的花仙。小說敘述的就是這些花仙的出身、遭遇、赴考、生活、聚散等情況，裏面有不少神仙弈棋的場面<sup>104</sup>。吳敬梓《儒林外史》是一部刻畫科舉、官場情態的諷刺小說。這些小說寫到不同階層的人的下棋場面<sup>105</sup>，對那個時代的圍棋狀況，為我們提供了一份寶貴的資料。綜合起來，有以下幾種情況：

首先，下棋是為消閒。儒家正統強調的往往是圍棋的倫理教化意義，但在實際生活中，圍棋的功用首先還是一種娛樂。那些富裕人家，無須為生計而奔波，往往有較多的閒暇時光，圍棋便成了一種絕好的消閒之物。

其次，下棋多賭彩。《金瓶梅》、《儒林外史》、《紅樓夢》等小說，多次寫到下棋賭彩的場面，由此可看出，在宋以後，隨著圍棋在社會各階層中的普及，賭博棋在現實生活中已較普遍。《金瓶梅詞話》第二十三回有一段描它：

話說一日臘盡陽回，新正佳節。西門慶賀節不在家，吳月娘往吳大鈴子家去了。午間，孟玉樓、潘金蓮都在李瓶兒房裏下棋。玉樓道：「咱們今日賭什麼好？」潘金蓮道：「咱每人三盤。賭五錢銀子東道。三錢買金華酒兒，那二錢買個豬頭來。教來旺媳婦子燒豬頭咱每吃。只說他會燒的好豬頭，只用一根柴禾兒，燒的稀爛。」玉樓道：「大姐姐他不在家，卻怎的計較？」金蓮道：「存下一分兒、送在他屋裏，也是一般。」說畢，三人擺下棋子，下了三盤。李瓶兒輸了五咋雄民子。<sup>106</sup>

<sup>103</sup>清·曹雪芹著，清高鶚續著，馮其庸等校注：《紅樓夢校注》〈第九十二回〉（臺北市：里仁出版社，1984年4月），頁1433--1443。

<sup>104</sup>清·李汝珍：《鏡花緣》（臺北：桂冠圖書：1988年7月，再版一刷）。

<sup>105</sup>清·吳敬梓：《儒林外史》〈第五十三回〉（臺北：桂冠圖書：1997年2月，再版四刷），頁527--534。

<sup>106</sup>明·笑笑生原著，劉本棟校訂，繆天華校閱：《金瓶梅》〈第二十三回〉（臺北：三民書局出版：1991年3月，修訂再版），頁186。

第五十五回還有一段寫白來創與常時節下棋賭彩的場面。《紅樓夢》第九十二回也描寫過賈政與詹光的賭棋。<sup>107</sup>不過，總的來說，這裏的所謂「賭棋」，大多不過爲了增加下棋的趣味性，來點彩，以示對輸贏的獎勵或懲罰。但《儒林外史》第五十三回，有一段寫「南京的國手」的讓子棋，「國手」則有些「職業賭手」的風範了。內容說國公府的陳四老爺陳木南來煙花地找聘娘，見聘娘正與人下棋。那人叫鄒泰來，是聘娘的師父，「南京的國手」。聘娘去準備酒菜，請他們兩人下棋。鄒提出對下，聘娘知道底細，先幫四老爺排上七子。陳知鄒不會「空下」，先取出一錠銀子作注：第一局陳老爺勉強獲勝，再下時，從九子一直讓到十三子，陳老爺還是下不過，氣得肚裏生疼。幸虧聘娘「抱了烏雲覆雪的貓」，把棋盤弄亂，刁一把四老爺從窘境中解脫出來。<sup>108</sup>

欲擒故縱，先示弱再痛宰，如今茶館中以賭爲業的棋手常用的一招，鄒國手早就用得非常嫻熟了。

其三，下棋也是一種交際方式。這裏交際既包括日常交際，諸如以棋會友之類，有時也是巴結權貴、結交官宦的手段。如《金瓶梅》中的西門慶，本是一市井之徒，因善於結交權貴，才使其成了清河縣裏有錢有勢的一霸。下棋陪客，也成了他慣用的一招，如第三十六回，京裏來的蔡狀元與安進士到西門家，西門慶陪他們下棋直到夜闌，第二天又奉上豐厚禮物。第四十九回，蔡御史到西門家，「擺下棋子，與董嬌兒兩個著棋，西門慶陪侍。」<sup>109</sup>西門慶正是仗著這份八面玲瓏的交際功夫，才得以左右逢源。

不過，以上所描寫的下棋場面，多還是屬於「官宦貴胄」之棋，因爲下棋畢竟需要既衣食無憂又有閑，這就是圍棋在貴族階層中更爲普及的原因。

<sup>107</sup>清·曹雪芹著，清高鶚續著，馮其庸等校注：《紅樓夢校注》〈第九十二回〉（臺北市：里仁出版社，1984年4月），頁1433—1443。

<sup>108</sup>清·吳敬梓：《儒林外史》〈第五十三回〉（臺北：桂冠圖書：1997年2月，再版四刷），頁531。

<sup>109</sup>明·笑笑生原著，劉本棟校訂，繆天華校閱：《金瓶梅·四十九回》（臺北：三民書局出版：1991年3月，修訂再版），頁746。

## 第五章 圍棋與文化資產

### 第一節 圍棋的文化資產與行銷

圍棋可算是主流棋牌裏變化最爲複雜的一項益智運動。任何人都無法依靠單純的數學計算和推演瞭解每一步棋的變化，對於圍棋高手來說「棋感」相當重要。「棋感」的增強建立在大量的拆棋和打譜基礎之上。自己的子距離對方多遠才算安全，這種感覺只能靠一盤盤實戰反復培養。因此剛入門的圍棋玩家不要一上來就學開局，背定式，而是要從局部的死活棋開始。死活棋研究起來目標明確，變化少，好像智力題般容易激發玩家的興趣。

針對這種情況，再加上傳統圍棋單局時間過長，不適合現代生活快節奏的缺陷，現代圍棋專門推出了 13 路和 9 路小棋盤，特別是 9 路小棋盤，玩家一上手就處於激烈的搏殺當中，快的話 5-10 分鐘即可下完一盤，非常合一些喜愛練習死活棋或只有短暫休閒時間的玩家的胃口。只是 9 路小棋盤的缺點也很明顯，首先在這種棋盤中無法鍛煉出傳統棋盤上的大局觀，玩家只要做活一兩片棋，儘量發展好好收關就可以了，沒有「外勢」概念。另外雖然都是死活棋，但在傳統棋盤裏一個三線或者四線的子主要考慮邊線和鄰近的一個角就可以了，而在 9 路小棋盤裏卻不僅要考慮身邊兩個角，有時連對邊也要考慮進去。因此，在 9 路小棋盤中遇見的許多死活問題都不會在傳統棋盤上出現。它只宜作爲初級玩家練習局部實戰的過渡和繁忙工作中的調劑，想進一步提高圍棋水準的玩家，還是使用傳統棋盤爲妙。

因爲圍棋的切磋時間實在太長，一局不限時的圍棋甚至可以一下數天，所以

在19路棋盤的比賽中，現代圍棋的限時快棋深受歡迎。目前在測試的遊戲裏有60秒和30秒兩種，普通玩家選擇60秒足矣。只要不是特別複雜少見的局面，穩定心態，60秒再加上對方思考的時間，玩家不難做出準確判斷。只是如果遇到需要大量推算的棋局導致心態不穩，越慌張越浪費時間，剩下的時間越短就越緊張，往往容易出現敗招。快棋在考驗玩家水準的同時還打響了一場心理戰。玩家要儘量製造自己熟悉而對方覺得陌生的局勢，客觀上延長對方的思考時間，施加心理壓力。心理素質比較差的玩家不妨採取保守一點的棋風以爭取時間，而在狀態良好或佔有優勢的時候採用大膽些的步伐，擴大心理優勢。如果一時找不到合適的棋下，可以換一個角度思考，想一想如果是對方下一步會怎麼走，然後把這個點占上或者破壞掉。特別是在對對方棋路比較熟悉的情況下，這種戰術往往可以打亂對方思路，或者起碼會讓對方感到很不舒服。下好圍棋冷靜最重要。在，現代圍棋中針對不同的規則運用不同的戰術，取得優勢時不得意，處於劣勢時不慌張，多思考，多計算，就能大量減少讓自己悔恨不已的昏招。

## 一、 圍棋是極需開發的文化資產

大陸考古發現在西元 1955 年時，於陝西省西安半坡舊石器時代遺址，發現小女孩陪葬石球；而 80 年代初期，四川、安徽薛家崗新石器時代文化遺址所發現製作精美的陶球，也已有五千多年歷史了。而進入文字信史時代，記載的有：「擊壤」、「六博」、「圍棋」、「象棋」、「彈棋」...，到清末民初時麻將棋牌遊戲，及鄉土時代的遊戲和自製玩具...等，都說明人類遊戲活動的源遠流長；而中國可以說是「遊藝文化」興盛的古國。

歷代皆有多元的傳統局戲、牌戲等，提供先民們排憂解悶、怡情益智等休閒娛樂功能，其中幾乎都是「本土」的產品占了大宗，偶有國外的產品加入，但

不管在質或量方面之比較，皆難以望其項背。但是今日，讓我們環顧現代四周，無論是玩具或數位化的遊戲，市面上充斥的大多為外國的商品，鮮少由國人自己研發、流傳國際的代表性產品。

中國有世界獨一無二、綿延不斷的「遊藝史」，但卻未開發成後代子孫們可傳世的資產，豈不可惜哉？在全球化、後現代的當下，雖說「文化無國界」，但對於擁有豐富遊藝文化資產的我們，豈不像是入寶山而空手回？例如「圍棋」，是祖先的文化遺產，畢竟只是一項「未開發的潛能」，要將此「潛能」化為事實，除了需要有商人針對遊戲產品、商品等東西進行深入研發外，更重要的，是要有熟悉此一技藝者，踏入研究此一過去被忽略的學術領域，從事奠基性的基礎研究工作，增加此一領域的廣度、深度。

由個人成長與國家教育來看，廿一世紀都是終身學習的新世紀；也是遊戲學習新時代的來臨。學校教育早已非個人成長、接受新知的唯一管道；能力更深的涵育，是要透過「主動性的遊戲」學習來獲得。由經濟效益與國家競爭力來看，廿一世紀更是「文化產業」、「創意加值」等產業經濟發展新時代的來臨。

現在已有「國立臺北教育大學」成立了全國第一個「玩具與遊戲設計研究所」<sup>1</sup>，往後，各大學或學院紛紛亦成立跟進有關休閒運動的科系或研究所，可見得教育這一區塊有先見之明者，亦嗅出此產業之未來的發展性，能夠結合產官學，為傳統文化開闢一條新活路，「圍棋文化產業」正需要此一新活路。據筆者所知，全台灣第一個大學「圍棋系」，就預計最快在 2009 年 9 月，將在台灣體育國立台灣體育大學院誕生，為了破除，學圍棋沒有出路的刻板印象，除了讓學圍棋的孩子不中斷，還要培訓人才出國，台灣體大還計畫，請來國際知名棋士開班授課，希望培訓下一個「台灣之光」。下圍棋看似簡單，但技巧高深，2010 年又是亞運指定運動項目，學圍棋此種「教育性休閒」，正是今古輝映的結晶。

---

<sup>1</sup> 「玩具與遊戲設計研究所」結合「文化產業」與現代網路科技，為傳統遊戲創造新的活路與行銷，圍棋當屬其中的一小環節。

「圍棋文化學習的新需求」已經有一個初步回應，此一既是傳統文化資產、又屬新興，且充滿著希望的研究領域之一項起步與嘗試。

## 二、圍棋文化資產理論的再開發與行銷

圍棋界裏，職業棋手爲了取得更好的成績，窮究更多的變化，往往精心於技藝鑽研；而業餘棋手也爲了升級入段，致力於技藝提高；圍棋學校爲了培養接班人，當然也關注於技藝教學。這些都是必要的，不努力鑽研提高技藝，就要落伍淘汰。

但是，圍棋文化的理論研究和發揚，則普遍受到忽視甚至輕視，理論文化不過是一番空談，它又怎能爭名次、奪冠軍。技藝就是圍棋的一切，這一現象，在當前激烈爭霸的形勢下，是不足爲奇的。圍棋界有識之士，多少也看到了這種急功近利的態度，或者呼籲宣導，強調圍棋文化的現實意義；或者著書立說，對圍棋文化的某一個方面，進行切實的研究。圍棋需要文化理論的滋養。任何學科皆有其應用技術部分和基礎理論部分，如果只注意應用技術而忽視基礎理論，縱然一時能夠得到很大發展，最終難免受到限制。圍棋當然也不例外，圍棋文化（包括技藝、棋理）就是圍棋的基礎理論部分。這恰恰是當前的最薄弱環節。因此，研究它、弘揚它，這對圍棋事業的發展，必將產生深遠的影響。

圍棋不僅是一種複雜的、有趣的競技運動，而且是一種高級的思維活動，它廣闊、深通的內涵，已經構成一個獨特的文化形態，可以稱之爲「圍棋文化」。圍棋博大精深，而「博」在何處，「深」又在哪里？這都可以在圍棋文化中找到答案。圍棋文化以「技藝學」爲主幹，以「方法學」爲靈魂，對弈時棋手心理、道德、文學表現、圍棋與政治、經濟發展關係……等等多方面顯示了豐富深邃的

內容。

而目前除了在技藝學方面最受重視，其他研究較多，成就較高的方面，圍棋史的研究也有所收穫。此外，在其他領域如方法學、心理學、倫理學、圍棋文學……的領域研究則緩慢，有的甚至尚未起步，還是一片有待開發的處女地。要提高棋手的境界、素質等等，提高的方法、內容當然是多方面的，但是，圍棋文化本身應該是首選的物件。

我們的祖先在發展圍棋競技的同時，十分注意圍棋文化理論的總結和概括，兩千年來，歷代高手名家，總結了大量的實踐經驗，概括了精闢的理論，留下了許多光輝的「棋經」、「棋訣」，成為圍棋文化寶貴的「思想遺產」。

西方曾有人將國際象棋與中國圍棋相比，認為前者是戰術的遊戲，而後者則是戰略的遊戲，這見解很中肯，很精闢，可惜未能進一步加以分析闡明。為什麼說圍棋是戰略的遊戲，筆者認為，這首先涉及到圍棋方法學的問題。一切學科的方法學都有三個層次，即技術方法、具體方法和一般（哲學）方法。圍棋方法也有這三個層次。這一點，三百多年前我們的古人早就覺察到了，清代名家朱弘祉在《官子譜》序中，就招圍棋方法分為「藝」、「理」、「道」（技藝、棋理、棋道）三個層次，並且闡明三者的關係說：「天下未有舍理而可言藝者，則亦未有舍道而可言理者也。」這就是說，不懂棋理就不能談技藝，而不懂棋道就不能談棋理。這充分強調了「道」的統帥意義。朱弘祉所說的「道」是指《易》經哲學之「道」，是最一般的方法，用今天的話來說就是《易》中的樸素辯證法。

可見，棋道——圍棋辯證法是統帥棋理、技藝的最一般的方法，這正是圍棋文化哲學理想的核心和靈魂，是其最富有光彩的部分。一個棋手如果能學得一點辯證思想，更自覺地觀察圍棋中全部與局部、棄與取、勢與地、虛與實、大與小、先與後……辯證關係，就能更好地掌握棋理，更好地運用技藝；就能具有更高的思想境界和戰略眼光，面對棋枰而高屋建瓴、全局在胸、從容不迫。一個人如果

從圍棋中學得一點辯證法，也將有助於他更自覺地觀察處理自然、社會、人生、政治、軍事、工作、學習……等各方面的問題。

弘揚了圍棋文化就能贏棋、成為高手？答曰：理論能夠指導實踐，卻不等於實踐，更不能代替實踐。理論不能保證贏棋、成高手，卻能提高棋手的境界、素質、修養，有助於贏棋、培養高手。

至於圍棋之行銷，筆者認為應先區分為兩大方向，即台灣國內本身以及國際上來談，但筆者所論者著重於前者，故以下皆以考量皆台灣本身之現況及環境為主。首先筆者認為台灣現況所迫切須解決的第一要物，即是棋院本身的整合與分工。台灣目前有環球棋院（中華民國圍棋協會）與台灣棋院兩大龍頭，前者大致以推廣圍棋的普遍性為主；後者則較注重圍棋精英的培養，雖有異曲但皆同工。筆者希望兩大棋院領導人能出面談一談，組成一個溝通橋樑，發揮一加一大於二的功效，於台灣棋壇是莫大的助益。<sup>2</sup>

有了溝通橋樑後，緊接著要做的事便是行銷，能共同聘請專業行銷的人才進駐，有計畫且系統的規劃每一年、每一場賽事，配合媒體加以包裝宣傳，使圍棋的能見度、曝光率提升，印象深植於一般平民百姓中，能使人亦可感覺「圍棋也可以很平民、可以不分老少」，如此當可磁吸不少的棋迷朋友投入，就如同美國職籃 NBA、美國職棒大聯盟或歐洲的足球賽，即使自己無法達成高難度動作，但透過接觸與欣賞，仍有效的開拓不少的球迷。

其次另一行銷重點在於業餘棋手或棋迷的培養，要拓展更多人參與就必須要培養更多的「圍棋種子教師」，這些圍棋的種子教師須有一個較專業的機構培養，這也即是前面所提，兩大棋院合作的迫切性，種子教師可深入社區、學校社團等

---

<sup>2</sup> 環球棋院與台灣棋院兩大實體棋院組織，雖各有各的理念與規章，但筆者認為基本上兩者所採取的態度是「井水不犯河水」，各自為政；優點在於運作時較少的阻力，但也因缺乏競合，當面對類似韓國「棋城」等網站之強力挑戰，又顯得束手無力，最終有可能被淘汰掉。是故，筆者建議兩大本土棋院互相「合作」、「競爭」，除提高台灣圍棋水準與人口，更邁向國際化的目標，而非只是困守一隅。

基層，做初步的圍棋技巧傳遞工作，有興趣或天份者，再推薦給更佳的培育機構，如當台灣棋院的院生，加以深造。

再者，台灣在專業的棋士培養機構上，目前只有位於北部的台灣棋院招收往職業生涯努力的院生，中、南、東部等棋手，如達一定程度，有的便放棄當職業棋士夢想，想更加深造非得離鄉背井不可，有的優秀棋手甚至會選擇往國外發展，所以如能除北部外，中南部甚至東部各有一所招收精英棋手的棋院，那對於圍棋推廣，都可達正面效益。

「圍棋明星」的塑造，亦是行銷策略之一，就如同美國職籃 NBA、美國職棒大聯盟或歐洲的足球賽的明星們，有人於自己的舞台發光發熱，有人於舞台下宣洩情緒，一種運動要有足夠人口，也要有能帶動的明星，透過現代媒體的發達，擁有日本四個冠軍頭銜的張栩，已經成為全台灣的偶像，因此成功典範而加入學棋者大有人在，台灣如能多出些林海峰、張栩、周俊勳等等的棋王，那圍棋榮景或可期待。

## 第二節 圍棋文化在現代的發展

### 一、 網上圍棋的發展

圍棋是一種靜態的抽象思考遊戲，因此，當其他競技項目諸如棒球、網球、高爾夫球……，必須靠電視轉播來吸引觀眾時，圍棋的靜態轉播在毫無困難的情形下，發展到達了很高的地步。這是圍棋的先天優勢。筆者在此預言，圍棋的未來式，一定跟網路離不開。

圍棋的網上虛擬對弈也是在這種先天有利的情形展開，任何運動項目，想要在網上對戰，可能嗎？但是圍棋以他先天條件，輕而易舉的在網路虛擬遊戲盛行的今日，佔有一席之地。

#### (一) 台灣的對弈網站

台灣目前自設的對弈站點，有棋侶 (<http://www.gochess.com.tw/>)、lgs (<http://www.lgs.taiwango.net/>)、台灣圍棋網(<http://www.twgo.net/>)這三家。外來的站點則有：新浪提供的「台灣棋院圍棋網」(被取代，已關閉)、韓國方面引進的「棋城」，全名「台灣棋院棋城圍棋網」(<http://www.9star.com.tw/>)這二個站點。至於其他各國對弈站未經代理，讓全世界自由下載使用的對弈點在台灣比較具名的有：igs(<http://www.pandanet.co.jp/English/>)、tom 棋聖 (<http://weiqi.sports.tom.com/>)、聯眾 (<http://weiqi.ourgame.com/>)、kgs (<http://www.gokgs.com/>)、……

台灣最早的對弈站是棋侶公司的「空中棋院」。這個軟體大約在十年前就成立了，但目前可能是最沒有人氣的一站，近乎消失；接下來的 lgs 曾經引起台灣棋迷的關注，但因為開始收費，人氣直線下滑；天元科技的「台灣圍棋網」的界

面也相當漂亮，功能強大，但原本就沒有人氣，收費之後，更是冷清。

在台灣棋院圍棋網引進之後，許多棋迷大量湧入，他採取開收式的經營，不收費的自由會員，雖然少了某些權利，但是不影響主要對弈、觀看轉播等需求，加上世界各國的棋友同時在線人數在萬人以上，優點太多，因此廣受歡迎。台灣本土的三對弈站大受衝擊，人數持續下滑。

2008年3月初，棋城以雷霆萬鈞的姿態挾許多有趣的活動入侵台灣空中棋社這片虛擬的天空。棋城的軟體模式與新浪版的台灣棋院圍棋網有許多相似之處，功能細膩處更勝一籌，例如：台棋站棋友在台灣廳對弈才有自動存棋譜的功能，而棋城卻只要下過的棋局皆能自動存下棋譜；台棋站無法搜尋好友，棋城則有強大的好友功能，包括觀看好友下過的棋譜……。

棋城之所以能勝過台棋站的最大理由，就是經營者的用心。由於棋城算是後起之秀，爲了搶攻地盤，妙手連發：先是「下滿百局」接著「有獎猜神秘殺手」然後有「兩岸棋手番棋」，更吸引人的「九月瘋棋城」緊接著開打，棋迷在棋城永遠不會無聊，永遠有忙不完的事，這種經營方式，哪一家網站能做得到？因此，總結台灣的對弈網選擇，不用筆者下結論，大家就知道誰會勝出，誰會被淘汰。

虛擬棋社是棋迷的未來重心，想起一、二十年前的圍棋界，愛好者少、對弈的棋社更少，棋友們一年下一盤也是常事，而今透過無遠弗屆的網路，可以天天對弈，兩相對照，何啻天壤之別？對弈網不但是棋迷們的綠洲，更是一種經營者必需放亮眼的無限大商機。

## （二）圍棋論壇

台灣圍棋界在進入網路時代之後，論壇就因應而生，網上的圍棋論壇大約有四類：

### 1. 討論區模式：

這種論壇最早由「書呆奕」(<http://www.yigo.org/>) 網站開頭。由於這裡的討論串以台灣棋界為主，加上風氣清新，討論熱絡，站長管理用心，因此人氣長紅，到現在仍然是世界重要的圍棋網站之一。在書呆奕之後，play(懶龍)也仿做了一個類似的網站叫做「pgs」(<http://www.pgs2.net/>)。仍然走討論串模式，而且顯現出更強的組織企圖心，經常辦兩岸網路交流，有獎競猜等等活動，筆者對其靈活的思維十分佩服。

## 2. 部落格模式

部落格是目前的全民網上運動，不獨棋界，幾乎所有台灣網民都身陷其中。台灣目前也有許多圍棋部落格。

「光之棋評網」(<http://163.21.238.179/go/dispgo.asp?kind=7>) 這一站最值得介紹，站長因覺得高手的棋評一般人不見得看得懂，因此情商許多業餘段位以上的棋友，請他們寫棋評，由這些棋友的眼中看棋，也許會讓初學者更有切身需要。目前該站累積了大量的珍貴棋評，此外又以部落格的形式，另立「光之碁」日誌，不但是早期的圍棋部落格先驅，而且是最全面最有影響力的一站。

其次「聖賢兒童棋院」(<http://www.im.tv/myvlog/linss>) 這是台灣職棋林聖賢老師的影音部落格，也是目前唯一的「影音」部落格。裡面放的全是林老師講棋的短片，想進步的人，此站乃是寶庫，不可不去。

部落格中以「瑞家長的部落格」<sup>3</sup>最為豐富，其中「瑞家長」是以家長的角度出發，因家中有學棋孩子，因此借此部落格為文，寫寫小孩的學棋歷程。但近來逐漸擴大談論範圍，也漸漸成了圍棋資料與討論的中心。

這一類的部落格仍在春筍發芽中，因此不能一一列舉。

## 3. 對弈站論壇

---

<sup>3</sup> 「瑞家長的部落格」(<http://tw.myblog.yahoo.com/jw!RpIVSMWTEEx.GjVne7GnSFdFv/profile>)

對弈網站的附加功能之一，在台灣有「棋城」、「台灣棋院」兩家。但目前台灣棋院已經關閉，所以「棋城論壇」是全台獨賣。其實這一類的論壇在大陸不但火紅而且持續發揮廣大的影響力。最有名氣的就是 tom 的論壇，清風的論壇也有高水平，棋城的大陸分身弈城也有自己的論壇，比起大陸的三大論壇，台灣棋城的論壇，水平當然稍差，但是棋城論壇具有初生牛犢的新氣象，版主 deja 管理有方，相信棋城論壇不久之後就可以「逆轉勝」、後來居上。

#### 4.綜合論壇

綜合論壇在網界是一種很紅的網站，一般網友可以在綜合論壇取得多角度的需要，包括下載、交流、買賣實物、聊天、交友……等等說不完的功能。圍棋論壇在大陸早以引進這一類的型式，在大陸最有規模、最有水準的「飛揚論壇」(<http://www.flygo.net/bbs/index.php>)。台灣也有這一類的論壇，我只知道「台灣圍棋論壇」(<http://www.weiqi.url.tw/>)這一家，雖然成立的時日不長，但規模已初具，值得網上棋友去踩探一番。

隨著網際網路產業的蓬勃發展，以網路遊戲、網路文學、數位短片、數位音樂、數位電視電影、動漫和數位出版物等為主體內容的數位娛樂，開始出現在每個人的身邊。而近幾年來網路技術的突飛猛進，更在極大程度上推動了整個產業的發展，曾經只是初具雛形的數位內容和數位娛樂，在短短十幾年間，就成長為一個年產值在數百億美元的龐大產業。產業飛躍式的發展讓無數的人才、資本甚至政策開始關注數字娛樂，而這樣的關注則更加快了產業本身的發展，削弱了圍棋在現實生活中的吸引力。我們完全有理由相信，在未來的十年、二十年之內，數字娛樂將有可能逐漸取代現有娛樂方式，成為普通人娛樂方式的主體。而這樣的發展目標，也是每一名投身到數字娛樂產業中的從業者必須具備的概念。或許我們要去做的，應當是如何將圍棋投身這個產業，推動數字圍棋的發展，最終讓數位圍棋所提供的數位娛樂內容，成為所有人生活不可或缺的一部分。

## 二、圍棋對人文素質的影響

圍棋著法技藝中充滿了辯證思維。古人常把圍棋同中國傳統哲學中包含樸素辯證思想的《易》相聯繫。《易》就是以陰陽變化來解釋世界，把陰陽矛盾的運動看成是事物發展變化的根本原因，稱「一陰一陽謂之道」<sup>4</sup>。它概括了宇宙人生中的諸多矛盾現象，揭示其中的對立統一關係。而圍棋的黑白棋子在棋盤上的應對，則象徵著「陰」和「陽」在天地間的分化交合、對立鬥爭。從佈局到官子，棋盤上每一著棋都體現著對立統一的矛盾。如棋的先後、大小、虛實、死活、厚薄、攻防等問題，都體現了矛盾的兩個方面。棋手要通過不斷的構思、計算、判斷和取捨，把各種矛盾統一到勝負、全局這個大前提之下，從大處著眼、統覽全局。

全局觀是圍棋技藝中的一個重要概念，又是我們在哲學中講的系統論。下圍棋最重要的是要處理好局部與全局的辯證關係，全局大於局部。如《棋訣》中說：「不得貪勝，攻彼顧我」，《棋經》中說「與其戀子以求生，不若棄之以取勢」等許多棋理都充滿了辯證思維的觀點。<sup>5</sup>圍棋千變萬化，引人入勝。其中辯證思維的思維模式可以很好地加以利用、引導，在實踐中驗證和體會辯證思維，在勝利與失敗中培養全局觀念。

語言是文化的載體，又是文化的內容，文學素養是優良綜合素質的體現。瞭解圍棋文化，必然要涉及圍棋文學，圍棋文學的形式、內容和數量都十分豐富，其中不乏令人賞心悅目的佳作，欣賞圍棋文學有助於提高文化水準和文學鑒賞能力。從中既可以瞭解圍棋的文化淵源，又能受到藝術薰陶，理解和感悟中國傳統文化的精神。

<sup>4</sup>周止禮著：《易經與中國文化》（北京：學苑出版 1990 年出版，第 1 版），頁 5。

<sup>5</sup>劉善承主編：《中國圍棋史》（成都：蜀蓉棋藝出版社，1985 年），頁 175。

描寫圍棋的作品在內容上大體可分為兩類，一類是寫棋的玄妙特點，如：南朝·梁·沈約《棋品序》：

體希微之趣，含奇正之情，靜則和道，動必適變。若夫入神造極之靈，經武偉文之德，故可與和樂等妙，上藝齊工。」北宋·鄭俠《觀棋》：「奇數藏日月，機發動乾坤」<sup>6</sup>。

這些詩文不僅充滿溢美之情，而且形象地描繪了圍棋的趣味和神韻。

另一類是寫景抒情的，著重圍棋的意境之美，如杜甫《江村》詩曰：「老妻畫紙為棋局，稚子敲針作釣鉤」，描繪了平凡生活中的閒情逸致；白居易的《池上兩首》：「山僧對棋坐，局上竹陰青，映竹無人見，時聞下子聲」。一派平靜散淡躍然紙上。司馬光在《有約》稱：「有約不來夜過半，閑敲棋子落燈花」，展示了平和與無奈的心境。

這些棋融詩意、音韻優美的詩句能夠使讀者感受到圍棋與文學的交融與和諧。

還有一些傳記典故、雜文小說記錄了社會生活中的圍棋活動。如《三國演義》、《紅樓夢》等巨著中均有下圍棋的場景。人們或以棋消遣或以棋寄物忘情，在紛繁的世事中尋求精神上片刻的寧靜超脫。通過這些文學作品，可以在品味圍棋文化的同時，提升文學的審美能力和鑒賞水準。

---

<sup>6</sup>劉善承主編：《中國圍棋史》（成都：蜀蓉棋藝出版社，1985年）

### 三、圍棋對專案管理的啓示

圍棋中最講究大局觀，每一步棋和每一次決策都要以大局爲重，爲了整體或長遠的利益必須要犧牲眼前的利益。大局觀的目的只有一個，爲了最終的勝利。大局觀說起來容易，但要做到卻太難了，大局觀首先要求我們對當前的敵我形勢做一個全面的分析，同時要預知未來棋局的變化，這其中對未來棋局演化的預測往往更加重要，因爲你即將下的每一步棋都是爲了後續的利益服務的。爲了獲取長遠利益，往往要通過棄子來犧牲當前利益。當局者迷，旁觀者清。只有當局者能夠以旁觀者的平常心來審時度勢，才能夠真正把握大勢和棋局走向。在專案管理中的大局觀就體現在專案管理三要素的平衡上，專案管理過程就是要按照專案預定義的目標，在現有的各種資源和條件下成功地完成項目。因此專案經理應該對專案管理各要素有全面的分析和瞭解，並根據專案執行和監控過程及時分析偏差，糾正偏差，保證專案按照預定過程前進。

大局觀的另一個要點體現在專案的風險管理過程中，風險管理就是需要專案管理者能夠預先分析出影響專案目標的所有非確定性因素，並提前採取相關的預防措施，對不確定性的事件投入預防成本，這些決策更體現到對項目整體成功的把握上面。棋手在圍棋進行中盤階段後隨時都需要做形勢分析，通過準確的形勢判斷，找到棋局的關鍵點和必爭點，決定自己的下一步。在專案管理中專案經理也需要有計劃地在專案執行過程中做這種形勢分析，即專案監控，監控的要素除了專案的進度、範圍、資源和品質外，還有專案的關係人狀態、專案的風險和問題、專案的依賴和承諾，這些因素都會決定專案的成敗。在監控過程中發現嚴重偏差後要及時地進行糾正。

一盤圍棋總離不開戰鬥，手筋指的是在局部戰鬥中的最佳著點，一般來說，手筋是通過撲、點、尖、立、斷、扳、枷、征、靠、夾、挖、接不歸、擠、滾、

打、飛等不同的技巧組合起來在攻擊、防守、對殺、收官中取得別的下法所不能取代的最佳效果。專案管理中的最佳實踐可以看做手筋，別人的最佳實踐對項目是否有用就像你學了手筋後對下一盤棋是否有用一樣。最佳實踐是在特定場景和條件下，特定的人員和資源組合條件下才是最有效的，而對於一個獨立的專案是否出現這種特定的場景往往並不是一定的。我們學習了很多手筋但往往在實戰中能夠用到的並不是很多，因為圍棋千變萬化，手筋的棋形不一定走出來，但我們還是要學習手筋，所以更多的應該是學習其方法和處理問題的思路。棋手在下完一盤棋後往往都會和他人一起認真複盤，總結下棋過程中的各種得失和錯誤，形成相關的經驗教訓。棋手的提高除了多實戰外，最重要的就是複盤，如果只實戰了而不總結那也談不上提高。複盤對專案管理同樣重要。複盤需要對專案計畫、執行和控制中各種要素的實際資料進行統計和分析，發現差距，分析引起差距的根源，形成專案的經驗教訓庫。項目複盤不是項目經理一個人的事情，應該是整個項目團隊共同總結和分析。

圍棋文化在現代已經影響這人類的各方面，從生活到工作，從物質層面到精神層面，它已經滲透到我們的生活中。

### 第三節 圍棋文化資產發展的願景

圍棋文化是凝聚著中華民族高度智慧的文化。圍棋作為一門藝術，作為一項遊戲和運動，可以愉悅人的身心，增進健康，同時，圍棋中還蘊涵著豐富的哲理，在發揚光大中華傳統文化方面發揮著巨大的作用。

圍棋一直被人們視作修身養性的工具。東漢班固《弈旨》說道：「奕棋以至發憤忘食、樂以忘憂」<sup>7</sup>；圍棋聚精會神於棋與道家氣功聚精會神於丹田同出一源。圍棋「五得」即「得好友，得人知，得教訓，得心語，得天壽」，就是告訴人們：圍棋可以使你廣交朋友，教你和別人和諧相處，讓你懂得人生的規律，可以助你健康長壽。著名小說家金庸說過：「圍棋是一種公平之極的遊戲，只要有半分不誠實，立刻就會被發覺。每一局棋都是在不知不覺地進行一次道德訓練。」圍棋被人們稱作「頭腦體操」，準確靈活的思路，周密嚴謹的思考，使頭腦經常得到鍛煉。清醒而健全的頭腦，是延年益壽的重要因素。圍棋教人持「平常心」，不要看重一子一局的得失，而要在棋技中尋求創新，在藝術上尋求開拓。「平常心」與佛門之道是何等的一致，其蘊涵簡單而又深邃的哲理是對於圍棋而言，更是對人生而言。

棋如人生，人生如棋，有多少人生哲理盡在棋局中。少年時期如同佈局，育精神、學知識、長身體，為發展打下堅實的基礎；青壯年時期酷似中盤，在錯綜複雜的社會裏，為生存拼搏立業；老年時期猶如收官，保持晚節，去收穫、享受美好的人生結局。圍棋「千古無同局」不也是寓意著人生的千姿百態和奧秘嗎？

「有氣活，無氣死」，是圍棋判斷死活的唯一標準。「氣」是萬物生長之源，是人類生存之本，人最寶貴的就是生命。

---

<sup>7</sup>東漢·班固：《弈旨》（百部叢書集成之五十二，守山閣叢書第十八函，《古文苑三》〈第十七卷〉，台北：藝文出版社，1967年出版，頁4--6

通過前面系統的分析，圍棋應該是最能體現中國文化底蘊的運動專案了。縱橫各十九路的棋盤，暗合著九五之尊的華貴；361 粒棋子，似乎神來於星宿變幻，歲月交替，日月輪回；黑白涇渭的對壘，赫然又是江湖上正邪兩道勢不兩立、你死我生的肅然殺氣。

圍棋富有哲學的內涵。圍棋的精妙更多的在於它的辨證、全面和聯繫的思維理念與戰略戰術。無論是佈局謀篇還是攻防格殺，都必須講究一個大局觀，講究子力的配合，棋型的工整，行棋方向的合理，勢力要點的爭奪，最終達到整體實力的增強。在實戰中，輸贏並不取決於一城一池、一兵一卒的得失，高級戰術往往是通過「棄子」，實現實利與規模、攻擊與防守、主要矛盾和次要矛盾的適時轉換，捨小利，求大利，捨眼前，謀長遠，韜光養晦，臥薪嚐膽，最終獲取全面的勝利。

圍棋的藝術是配合的藝術。比之象棋或者其他棋類，它更需要眾多子力絲絲入扣的相互配合。任何一粒棋子在全盤中都只是不起眼的滄海一粟。但每一落子，都關係到彼此勢力的消長。通過精確的計算和縝密的權衡，合理搭配，從而與它前後左右產生息息相關的內在聯繫，構成攻城掠地的天羅地網。數百手棋中的任何一個差池，都可能帶來滅頂之災。正所謂「一招不慎，滿盤皆輸」。這種依存度的深遠性與隱蔽性，恐怕也是絕無僅有的了。

圍棋質樸而又透著實在。說質樸，是因為它的每一粒子都沒有高低貴賤之分，沒有與生俱來的血統和身份上的差異。不象象棋，官兵不一致。元帥天生就在軍帳中踱步，御林衛士則環侍於歌舞昇平的大營，而卒子只配在前方浴血，老馬別著腿蹣跚而行。相比之下，圍棋每一成員內在的平凡，因為「知恥近乎勇」的後天發憤和榮辱與共、精誠合作的團結精神而愈加熠熠生輝。

因此，通過圍棋文化的傳承，圍棋將會對企業管理及其它方面均有啓迪。圍棋始終汲取和昭示著炎黃的民族精神和儒家性格。中庸、向善、虛實相照；含蓄、

深遠、忍耐執著。今天的圍棋，又賦予了新的時代特徵。遠古和近代棋風中的厚重樸拙，演化為現代「超一流」棋手的輕靈飄逸；謀篇佈局從拖遝呆板，發展為快速搶點；攻防定式從拘泥守成，發展到洗練簡潔、大氣明快。開門收徒，人機對弈，世界競賽，中華的民族精神通過圍棋得到了傳播、提升與光大。所有這些，都凝聚了一代又一代弈林高手畢生的心血和不懈的追求。粒粒落子，正是那追趕時代的聲聲腳步，曠野蠻荒的開山斧音，傳揚奮進的如歌行板。

## 第六章 結 論

在台灣、日本、韓國及中國大陸方面，圍棋作為一種競技的工具，多的是優秀的棋士；然而在作為「文化」這一層面解釋圍棋，可就需要更多人的努力，才能更加深化提升，將理論深化之後的圍棋，或許會有另一個意外的火花。大陸學者何云波先生是這方面的翹楚，他有關圍棋的著作，便是環繞著圍棋技能之外的本質做一相當深入的探討：

中國圍棋大致上包含「技」、「戲」、「藝」、「道」四個層面。「技」即「技藝」，「戲」即「遊戲」、「藝」即「藝術」、「道」即「棋道」，人生、宇宙之道。而「藝」又是貫穿「技」、「戲」、「道」的一個核心概念。<sup>1</sup>

根據此一線索，本論文開始即是從圍棋的發生，做了一個縱向的歷史考察，回到圍棋的根源，試圖做圍棋與藝術性與文學性的溝通基點，畢竟在這跨學科的研究中，有此基點返本溯源，才能進一步企求更寬廣的研究視野。同時亦將圍棋的圍棋制度的變革順便加以探討，從當中亦可發現前人留下的蛛絲馬跡，從勢子制度到自由落子、從數目制度和數子制度到往後的各種制度，圍棋仍不斷進化演變中。

筆者斗膽，在此作幾點本論文的推論結果，如有疏誤，亦請同好者不吝加以糾正，筆者會銘感於心：

一、圍棋的歷史進程兩千多年連綿而不絕，然而卻有三個關鍵性時代更值得我們加以探討。第一是三國時代到魏晉南北朝的歷史進程，此時由於帝

---

<sup>1</sup> 何云波著：《弈境—圍棋與中國文藝精神》（北京，北京大學出版社，2006年7月，2版），頁8

王的愛好，讓「圍棋九品制度」有良好的先天條件可以建立；十九路棋盤的出現，更讓圍棋技巧更加多元、豐富而複雜化。第二時期是唐末至宋朝，此時王積薪、徐鉉等人相關的圍棋理論條列化、系統化出現，圍棋愛好者可以根據口訣、專有名詞，較輕鬆而迅速的進入圍棋世界，也可以說是使圍棋普及化的利器，以此為基礎才有更多投入圍棋研究者，創造出明、清許多不朽的圍棋大家。第三個進程是明朝末、清朝初期，名朝印刷普及，棋譜得以大量流傳，連一般市井皆可人手一冊，過百齡等名家輩出，揚名天下，真可說是圍棋的黃金年代，同時圍棋技巧也更加細膩。

二、本論文試圖讓圍棋文化的得以再現。「道」與「技」這玄象與數理，兩種思維方式有著不同的文化背景，體現出不同的審美趣味和文化價值取向，這就是士人文化與民間文化、雅文化與俗文化。圍棋本為技能，一種形而下的遊戲，社會大眾也多以此層面接受他。當棋手們以此為謀生手段，為爭勝負時，他們所首先注重的便是「技」、「數理」。而士人階層有的不屑於「博弈」之玩物，有的以弈為「坐隱」、「手談」，是精神之戲，為天地人生的大道理，於是，形而下的棋戲也就雅化了、美化、玄妙化了。圍棋的這一種雅與俗的互相轉換，推之於中國古代的文學、藝術等，某些方面來說是相通的，可以給我們若干的啟示。

三、從探討王積薪及徐鉉的圍棋理論，我們不禁為前人的智慧歎服，這種智慧不是只有棋盤上爭勝負手段，也是為人處世的一種參考，其中也包含豐富的「藝」與「美」。筆者當然羨慕過百齡打遍天下無敵手的風光，由人物誌的研究，亦可發現當那長江後浪的崛起，但強如過百齡也得向時間低頭，不得不走向幕後，但投身於圍棋的探索和研究，其著作依舊可以做出卓越貢獻。有「棋壇中李白、杜甫」稱號的范西屏、施襄夏，成就了圍棋最輝煌時期，使得棋迷得以一睹飄逸清靈與豪放雄邁的棋風。

四、文學與圍棋本是距離十萬八千里，小說中即使有出現亦為點綴性的話語，但是透過詩歌這一類的文體，卻可以巧妙的將二者結合。

在圍棋文獻裡打轉了幾圈，心中的謎團不禁愈來愈多，在此也提出自己能力所無法解決的問題，冀望未來圍棋研究者能幫筆者指點迷津：

- 一、中國古代「圍棋九品制度」與現代「圍棋九段制」有一定的關聯，「圍棋九品制度」出現於古代中國，現代「圍棋九段制」應發軔於日本，但日本於秀哉名人引退之前，最高「段位」也只到七段，所以由七段到現代的九段到底受「圍棋九品制度」的影響有多深？其進程又是如何？是筆者無法解答的問題。
- 二、圍棋的「座子制度」是產生於哪一時期？結束於哪一時期？這受限於古代棋譜的遺缺，一直困擾著筆者。
- 三、蔡中民先生選出一些具有代表性輯成《圍棋詩詞選》一書，但筆者在查閱詩詞出處時，也看到相當多以圍棋為題的詩詞未被選入其中，不免有遺珠之憾，但限於文學造詣與時間，無此能力羅列所有圍棋詩詞，輯成一冊，但望日後有人完成此一艱鉅任務。

就圍棋而言，弈具、弈地構成了物質文化的層面。奕具是下棋的必備工具，又成爲一種工藝，不同的人對弈具、弈地的選擇，又折射出各自的人生態度、精神追求與審美趣味；圍棋規範約定、競賽體制、組織機構、對局方式等，則構成制度行爲文化；當然，文化更多體現於精神方面，揭示了圍棋與人生，以及與各種哲學、宗教思想，與民族心理、思維方式的關係。

圍棋不僅使紅塵中的芸芸眾生迷戀，連方外之人也有牽掛，欲罷而不能，除儒家外，佛、道中人也跟圍棋有所關係。中國宗教並沒有給予圍棋太多神聖頭銜，圍棋卻爲佛、道開闢一個清靜之地。

將中國圍棋放大，由東西方文化背景上來看，可以發現，圍棋突顯了東方的文化精神、東方式的藝術美。而當圍棋外傳韓國、日本之後，也各自演變各自的文化內涵，比較中、日、韓三國的圍棋文化，也為探討台灣圍棋的成敗得失，提供一個很好的參照。

二十一世紀，圍棋文化的遷移與雜交、反芻，我們自然會想到圍棋大師吳清源，他已經不只是一為棋手，一個勝負師，他是一個以棋發言的思想家。他身兼中國與日本文化、衝突與和諧統一在身上。

筆者衷心期盼「圍棋學」能夠應運而生，在技進於道以及成敗得失之間，賦予一個涵養著無限豐富的世界。

## 參考文獻

### 一、書籍類

#### (一)、圍棋文化研究專書

1. 何云波著：《圍棋與中國文化》（北京：人民體育出版社，2001年11月，第一版）
2. 朱銘源著：《中國圍棋史話》（台北：中央日報出版社，1980年6月，第一版）
3. 劉善承主編：《中國圍棋》（四川成都：四川科學技術出版社，1985年）
4. 張如安著：《中國圍棋史》（北京：團結出版社，1998年8月）
5. 李松福著：《圍棋史話》（北京：人民體育出版社，1990年9月，第一版）
6. 何云波著：《弈境—圍棋與中國文藝精神》（北京：北京大學出版社，2006年7月，第二版）
7. 馬錚著：《話說圍棋》（北京：農村讀物出版社，2000年5月）
8. 胡廷楣著：《境界—關於圍棋文化的思考》（上海：上海人民出版社，1999年5月）
9. 吳清源著：《天外有天》（北京：燕山出版社，1996年，第一版）
10. 吳清源著：《中的精神—吳清源自傳》（北京：中信出版社，2003年9月，第一版）
11. 蔡中民著：《圍棋文化詩詞選》（四川成都：蜀蓉棋藝出版社，1989年）
12. 陳祖源著：《圍棋規則演變史》（上海：上海文化出版，2007年4月，第一版）
13. 陳建群編：《圍棋初級叢書—常用術語、格言圖解》（四川成都：蜀蓉棋藝出

版社，1998年4月，第一版)

14. 殷偉著：《中國圍棋史演義》(昆明：雲南人民出版社，2001年9月)

## (二)、圍棋棋譜

1. 南唐·徐鉉：《棋圖義例》(四庫全書存目叢書子部 76 冊，莊嚴文化出版，1995年)
2. 宋·李逸民：《忘憂清樂集》(北京：北京圖書館出版社，2003年2月，第一版)
3. 元·晏天章嚴德甫：《玄玄棋經》(北京：人民體育出版社，1988年2月，第一版)
4. 明·過百齡：《官子譜》，(北京：正中書局出版，1963年10月，第一版)
5. 明·過百齡：《四子譜》(成都：蜀蓉棋藝出版社，1991年2月，第一版)
6. 明·過百齡：《受三子譜》(成都：蜀蓉棋藝出版社，1989年4月，第一版)
7. 明·許仲冶：《石室仙機》，(續修四庫全書 1103 冊，子部藝術類，《石室仙機》，上海：上海古籍出版社，2002年)
8. 清·徐星友：《兼山堂弈譜》(安徽：安徽科技出版，1987年10月，第一版)
9. 清·汪漢年：《眉山墅隱》(續修四庫全書 1103 冊，子部藝術類，《眉山墅隱》，上海：上海古籍出版社，2002年)。
10. 清·周東侯：《弈悟》(續修四庫全書 1100 冊，子部藝術類，《弈悟》，上海：上海古籍出版社，2002年)
11. 清·黃龍士、徐星友編：《血淚篇》(安徽：安徽科技出版，1987年10月，第一版)
12. 清·黃龍士，鄧元惠編：《黃龍士先生棋譜》(北京：中國書店出版，1987年4月第一版)

13. 清·黃龍士：《黃龍士全圖》（北京：中國書店出版，1987年9月第一版）
14. 清·范西屏：《桃花泉弈譜》，（北京：中國書店出版，1987年4月，第一版）
15. 清·施襄夏：《弈理旨歸》（續修四庫全書 1101 冊，子部藝術類，《弈理旨歸》，上海：上海古籍出版社，2002年）
16. 清·陳于仙曾與陳方合著《陳方七局》，轉引自蓋國梁等著：《圍棋古譜大全》，（上海：上海古籍出版社，1994年12月，第一版）
17. 清·常棣華輯成：《於仙百局》，轉引自蓋國梁等著：《圍棋古譜大全》，（上海：上海古籍出版社，1994年12月，第一版）
18. 周小松著：《新舊棋譜匯選》引自《中國歷代圍棋棋譜》（北京：北京圖書館出版社，2004年版）
19. 周小松著：《餐菊齋棋評》引自《中國歷代圍棋棋譜》（北京：北京圖書館出版社，2004年版）
20. 周小松著：《皖遊弈萃》（上海：上海文瑞樓印行，出版年不詳）。引自《中國歷代圍棋棋譜》（北京：北京圖書館出版社，2004年版）
21. 蓋國梁等著：《圍棋古譜大全》，（上海：上海古籍出版社，1994年12月，第一版）

### （三）、圍棋理論古籍類

1. 漢·班固《弈旨》（百部叢書集成之五十二，守山閣叢書第十八函，《古文苑三》，台北：藝文出版社，1967年出版）
2. 漢·李尤：《圍棋銘》（百部叢書集成之五十二，守山閣叢書第十八函，《古文苑三》，台北：藝文出版社，1967年出版）
3. 漢·馬融《圍棋賦》引自《古文苑》（叢書集成新編，藝術類，文學類，第五

十二卷，新文豐出版公司編輯部編輯)

4. 漢·黃憲：《機論》(百部叢書集成之十九，漢魏叢書，《天祿閣外史，第一卷》，台北：藝文出版社，1967年出版)
5. 三國·應瑒：《弈勢》引自新文豐出版公司編輯部編輯《古文苑》(叢書集成新編，藝術類，文學類，第五十二卷)
6. 明·王樞登：《弈史》(續修四庫全書 1098 冊，子部藝術類，《弈史》，上海：上海古籍出版社，2002年)
7. 明·王世貞：《奕問》(續收四庫全書 1098 冊，上海：上海古籍出版社，2002年)
8. 明·馮元仲：《弈旦評》引自新文豐出版公司編輯部編輯《古文苑》(叢書集成新編，藝術類，文學類，第五十二卷)
9. 成恩元著：《敦煌碁經箋証》(四川成都：蜀蓉棋藝出版社，1990年4月，第一版)

#### (四)、圍棋史類典籍

1. 漢·司馬遷：《史記》(許嘉璐主編：《二十四史全譯·史記》，漢語大辭典出版社，2004年1月出版)
2. 漢·班固撰，顏師古注：《漢書》(許嘉璐主編：《二十四史全譯·漢書》，漢語大辭典出版社，2004年1月出版)
3. 晉·陳壽撰，劉宋·裴松之注：《三國志》(許嘉璐主編：《二十四史全譯·三國志》，漢語大辭典出版社，2004年1月出版)
4. 南朝梁·蕭子顯編：《南齊書》(許嘉璐主編：《二十四史全譯·南齊書》，漢語大辭典出版社，2004年1月出版)

5. 唐·房玄齡：《晉書》（許嘉璐主編：《二十四史全譯·晉書》，漢語大辭典出版社，2004年1月出版）
6. 唐·姚思廉：《梁書》（許嘉璐主編：《二十四史全譯·梁書》，漢語大辭典出版社，2004年1月出版）
7. 唐·李延壽：《南史》（許嘉璐主編：《二十四史全譯·南史》，漢語大辭典出版社，2004年1月出版）
8. 五代·晉·劉昫：《舊唐書》（許嘉璐主編：《二十四史全譯·舊唐書》，漢語大辭典出版社，2004年1月出版）
9. 宋·歐陽修，宋祁編：《新唐書》（許嘉璐主編：《二十四史全譯·新唐書》，漢語大辭典出版社，2004年1月出版）
10. 元·脫脫：《宋史》（許嘉璐主編：《二十四史全譯·宋史》，漢語大辭典出版社，2004年1月出版）
11. 元·脫脫：《金史》（許嘉璐主編：《二十四史全譯·金史》，漢語大辭典出版社，2004年1月出版）
12. 明·張時徹《寧波府志》，（北京：成文出版社，1983年，據明嘉靖39年刊本影印）
13. 清·鄭澐修、邵晉涵纂：《乾隆杭州府志》（續修四庫全書702冊，史部藝術類，《乾隆杭州府志》，上海：上海古籍出版社，2002年）
14. 清·秦松齡：《過百齡傳》引自《中國歷代圍棋棋譜》（北京：北京圖書館出版社，2004年版）

#### （五）其他相關典籍

1. 春秋·老子著，晉·王弼注，唐·陸德明釋文，楊家駱主編：《老子本義·老子新考述略》（台北：世界書局，1992年）

2. 周·尹文：《尹文子》（叢書集成初編：《公孫龍子及其兩種》，北京：中華書局出版，1991年版）
3. 周·尹喜著，葛洪敘錄：《關尹子》（育文書局輯：《子書二十八種（六）》，台北：廣文書局出版，1991年）
4. 周·左丘明著，晉·杜預注：《左傳》（十三經注疏 整理本 18冊，北京大學出版社，2000年12月第一版）
5. 春秋·孔丘，魏·何晏注，宋·邢昺疏：《論語》（十三經注疏 整理本 23冊，北京大學出版社，2000年12月第一版）
6. 戰國·莊周：《莊子》（育文書局輯：《子書二十八種（一）·莊子》，台北：廣文書局出版，1991年），頁10。
7. 戰國·韓非：《韓非子》（賴炎元、傅武光注譯：《新譯韓非子》，台北：三民書局，2006年1月初版四刷）
8. 戰國·孟軻著，漢·趙岐注：《孟子》（十三經注疏 整理本 25冊，北京：北京大學出版社，2000年12月第一版）
9. 戰國·佚名：《世本》（周渭卿點校《二十五別史 1·帝王世紀、世本、逸周書》，濟南：齊魯書社，2000年出版）
10. 漢·揚雄：《方言》（《辭書集成》1，谷風主編，團結出版社，1991年出版）
11. 漢·揚雄：《法言太玄經》（揚雄著·李軌注·陸費逵總勘，四部備要叢書，中華書局，1991年）
12. 漢·桓譚：《新論》（百部叢書集成之五十四，指海第六函，《桓子新論》，台北：藝文出版社，1967年出版）
13. 漢·史游撰，顏師古注，王應麟補注：《急就篇》（百部叢書集成之六十七，天壤閣叢書第一函，《急就篇》，台北：藝文出版社，1967年出版）

14. 漢·鄭玄注，唐·賈公彥疏：《周禮》（十三經注疏 整理本 7 冊，北京大學出版社，2000 年 12 月第一版）
15. 漢·劉歆，晉·葛洪著：《西京雜記》（《四部叢刊 23·西京雜記》，台北：台灣商務印書館，1979 年出版）
16. 西晉·張華：《博物志》（張華撰、范寧校證：《博物志校證》，台北：明文書局，1984 年 10 月再版）
17. 晉·陶潛撰，汪紹楹校注：《搜神後記》（北京：中華書局出版，1981 年）
18. 南朝宋·劉義慶：《世說新語》（楊勇著，《世說新語校箋》，台北：正文書局出版，1992 年 10 月）
19. 南朝梁·任昉：《述異記》（百部叢書集成之三十二，龍威秘書第一函，《述異記》，台北：藝文出版社，1967 年出版）
20. 北齊·顏之推著，蔡宗陽校注：《顏氏家訓》（台北：國立編譯館，2002 年出版）
21. 唐·皮日休：《原弈》（蕭滌非、鄭慶篤整理：《皮子文藪·原弈》，上海：上海古籍出版社，1981 年出版）
22. 唐·張彥遠：《法書要錄》（百部叢書集成之四十六，學津討原第十五函，《法書要錄》，台北：藝文出版社，1967 年出版）。
23. 唐·杜光庭著，李昉編：《太平廣記》（天津：天津古籍出版社，1994 年）
24. 唐·張文成《遊仙窟》（《筆記小說大觀七編·遊仙窟》，台北：新興出版社 1988 年版）
25. 唐·佚名：《梨軒曼衍》（續修四庫全書 1103 冊，子部藝術類，《弈理旨歸序》，上海：上海古籍出版社，2002 年）

26. 唐·杜甫著、清·仇兆鰲注：《杜詩詳注》（台北：里仁書局出版，1980年4月）
27. 宋·沈括著，李文澤譯注：《夢溪筆談》（台北：錦繡出版社出版，1993年，第2版）
28. 宋·蔡條：《鐵圍山叢談》（國立中央圖書館攝製微縮資料，出版年不詳）
29. 宋·蘇軾撰，楊家駱主編：《蘇東坡全集》（台北：世界書局，1996年2月，初版七刷）
30. 宋·王安石著，高克勤選注：《王安石詩文選注》（台北：建宏出版社，1996年出版）
31. 元·元懷：《拊掌錄》（《筆記小說大觀六編·拊掌錄》台北：新興出版社，1988年版）
32. 明·羅貫中撰，齊煙校點：《三國志演義》（濟南：齊魯出版社，1991年）
33. 明·笑笑生原著，劉本棟校訂，繆天華校閱：《金瓶梅》（臺北：三民書局出版：1991年3月，修訂再版）
34. 明·施耐庵撰，羅貫中纂修，金聖歎批，繆天華校訂：《水滸傳》（臺北市：三民書局，1991年，八版）
35. 明·陳耀文：《天中記》（上海：廣陵書社，2007年出版）
36. 清聖祖：《全唐詩》，（上海：上海古籍出版社，1994年4月第11次印刷）
37. 清·李漁：《閒情偶寄》（台北：廣文書局出版，1977年），頁26、27。
38. 清·紀昀：《紀曉嵐詩文集》（河北：河北教育出版社，1995年出版）
39. 清·蒲松齡：《聊齋志異》（四部刊要，子部·小說類—傳奇之屬，台北：漢京

- 文化事業有限公司出版，1984年)
40. 清·曹雪芹著，清高鶚續著，馮其庸等校注：《紅樓夢校注》（臺北市：里仁出版社，1984年4月）
  41. 清·李汝珍：《鏡花緣》（臺北：桂冠圖書：1988年7月，再版一刷）
  42. 清·吳敬梓：《儒林外史》（臺北：桂冠圖書：1997年2月，再版四刷）
  43. 羅素：《西方哲學史》，（上海：商務印書館，1996年），頁70。
  44. 勞思光著：《新編中國哲學史（一）》（台北：三民書局印行，1997年10月，增訂九版）
  45. 朱棟霖、陳信元主編：《中國文學新思維(下)》，（嘉義：南華大學，2000年7月）
  46. 李澤厚：《華夏美學》（台北：三民書局出版，1999年第二版）
  47. 陳文新編：《雅趣四書》（湖北：崇文書局出版，2004第1版）
  48. 周止禮著：《易經與中國文化》（北京：學苑出版1990年出版，第1版）
  49. 李靈年、李澤平譯著：《袁枚詩文》（中國名著選譯叢書97，台北市：錦繡出版社，1993年）
  50. 廖珮君譯：《文化智商》（台北：良品文化，2006年）。
  51. 王重民編：《敦煌遺書總目索引》（台北：商務印書館，1962年）

## 二、相關論文

1. 王健著：〈略論圍棋的起源〉（南京曉莊學院學報，1996年1月25日）  
（<http://www.njnc.edu.cn/home/>）
2. 陳旻志著：〈文化人格的鍊金術－余秋雨散文與榮格、黃宗羲學說的比較文化研究〉，《國文學報》第37期，（臺北：國立台灣師範大學國文系，2005年）
3. 高知遠《文明想像的精神儀式－論余秋雨散文的構築與美感效應》，南華大學文學系論文，2006年12月

## 三、雜誌期刊

1. 〈圍棋天地〉（中國體育報業總社主辦，半月刊）
2. 〈棋道〉（晟業資訊股份有限公司，月刊）

## 四、網站

1. 中華基督教燕京書院圍棋學會（<http://go.yenching.edu.hk/>）
2. 棋侶（<http://www.gochess.com.tw/>）
3. lgs（<http://www.lgs.taiwango.net/>）
4. 台灣圍棋網（<http://www.twgo.net/>）
5. 台灣棋院棋城圍棋網（<http://www.9star.com.tw/>）
6. igs（<http://www.pandanet.co.jp/English/>）
7. tom 棋聖（<http://weiqi.sports.tom.com/>）
8. 聯眾圍棋世界（<http://weiqi.ourgame.com/>）

9. kgs (<http://www.gokgs.com/>)
10. 書呆奕 (<http://www.yigo.org/>)
11. pgs (<http://www.pgs2.net/>)
12. 光之棋評網 (<http://163.21.238.179/go/dispgo.asp?kind=7>)
13. 聖賢兒童棋院」 (<http://www.im.tv/myvlog/linss>)
14. 瑞家長的部落格  
(<http://tw.myblog.yahoo.com/jw!RpIVSMWTEEx.GjVne7GnSFdFv/profile>)
15. 博軒圍棋網 (<http://d185276769.myweb.hinet.net/00-index.htm>)
16. 維基文庫－自由的圖書館  
(<http://zh.wikisource.org/w/index.php?title=%E9%A6%96%E9%A1%B5&variant=zh-hk>)