

# 座子围棋的恢复、推广暨申报“非遗”的思考

作者：章 浒      杭州出版社 2017 年 10 月《中国围棋论丛》第 2 辑

## 引言

有着 4000 多年历史的中国传统围棋——座子围棋，一直以来采用：（1）对局前置若干枚并最终定型为 4 枚座子；（2）棋块赖以生存的气（基本眼位）不是路（目），即基本眼位不计入胜负之数，或称“还棋头”。这些设计与中国古代哲学思想有着很深的渊源。

围棋古称弈，“弈”音同“易”。围棋设计的指导思想就是中国古代哲学思想，这些思想的形成远在《易经》与《道德经》成文之前。黑白棋子分别代表了“阴阳”，枰线是“道”，阴阳变化应遵循“道”。所以，黑白棋子必须置于枰道之上，交替落子、不得放弃。围棋表证着天地宇宙。“棋心并四角各有一子，谓之五岳，言不可动摇也（宋章樵）”蕴涵了中国古代由方位确定时间的时空观。棋心，古称太极，今人按日本称谓，称之为天元。“万物负阴而抱阳，冲气以为和”是朴素的对立统一思想。黑白棋子虽然相互对立，但通过“气”得以缓冲，最终在棋盘上和谐共处。

“气”是中国古代哲学思想的重要概念。棋盘上，空的枰道就是气。“有气则生，无气则亡”是围棋的基本规则。围棋之所以是围棋，而不是黑白棋，正是由于上述基本规则的设计与运用。因此，棋块赖以生存的气（基本眼位）不能计入胜负之数；否则，在计算胜负时，满盘都是无气之子，何来黑白棋子的和谐共处？

400 多年前，日本的算砂取消了座子，又将棋块赖以生存的气（基本眼位）也算作目。在围棋史上，这两项“改革”，特别是“取消座子”一项，一直以来都被视为伟大的进步。本文稍后将在技术层面给予有力的反驳。

100 多年前，在民族危亡的时局下，中国围棋陷入低谷。当时的中国棋手被日本职业棋手高部道平击败后，放下了虚妄的自傲，有了学习“先进”的意识，开始虚心求教于日本围棋，并由此取消了“座子与还棋头”的传统棋制。到底是民不聊生、危亡时局导致技不如人？还是思想与技术的僵化导致？抑或“座子与还棋头”的棋制导致技不如人？值得进行有益的思索。围棋规则的改变，更多的是对棋力一时高强者的屈服。不管怎样，我们都无法苛责当时的棋人。但结果就是中国传统围棋文化的式微，薪火相传的中国座子围棋文化，在距今 100 多年前实质性中断，令人感慨。

## 一、重建传统围棋文化之愿景

### （一）围棋的类型

围棋是中华民族的传统文化与技艺。在中国古代，围棋大致可分为三种别具特色的类型：（1）文人棋；（2）棋工棋；（3）世俗棋。文人棋，提升了围棋的文化品位；棋工棋，增进了围棋的技艺水平；世俗棋，提高了围棋的普及程度。三者水乳交融、相辅相成，使中国古代围棋得到了很大的发展。文人棋、棋工棋犹如阳春白雪。但在某种意义上，更需要另一种围棋——世俗棋，正是由于上层贵族、官僚与中下层民众对围棋的热情与支持，中国古代围棋才有了不断发展的空间。

围棋不单是竞技，基于其中蕴涵的哲理，横跨多界，可与天文、哲学、政治、经济、军事、文化、艺术、教育等领域相联系。《玄玄棋经》虞集序：“夫棋之制也，有天地方圆之象，有阴阳动静之理，有星辰分布之序，有风雷变化之机，有春秋生杀之权，有山河表里之势。此道之升降，人事之盛衰，莫不寓是。”围棋从最简单的规则出发，形成世界上最复杂的棋类游戏，每个行业、每个界别都能从中得到启示，这就是围棋的魅力所在。

## （二）围棋的性质

围棋可概括为五种主要性质：教育益智性、游戏休闲性、竞技谋略性、文化艺术性、跨界性。围棋的跨界性，正是其优势所在。我们可以利用围棋上述性质特点，去普及与推广这个项目。

慈溪阳光围棋课程课题组“基于围棋人格目标的围棋校本课程的建构与实施”（2016年杭州棋峰会《论文汇编补充材料》），重视培养人的围棋素养，在教育益智性方面闯出了新路。国外某公司首创的人工智能程序 AlphaGo(Master)揭开了新世纪围棋革命的序幕。中国棋院杭州分院编纂《围棋文献集成》，现已出版 7 册，还在不断整理中，为保留、宏扬中国传统围棋文化作出了贡献。

## （三）竞技性与文化性的割裂

以前，有着这样一种倾向，将围棋的竞技性与文化性割裂开来；重视竞技性，忽视文化性，特别是传统围棋文化。陈祖德九段曾提出：“围棋有娱乐、教育、交流、健身等功能，何必都要挤上职业棋手这独木桥。（《中国围棋古谱精解大系》自序）”笔者深以为然。

全国围棋段位赛的定段比赛，是通往职业棋手的桥梁。从现在围棋道场的培训模式可以看到：道场小棋手放弃文化学习（更遑论传统围棋文化），拼命训练下棋，定段是唯一目标。另外，职业低段棋手退出现役后，转型也比较困难。在人工智能时代，职业围棋入段制度的彻底改革应摆上议事日程。

## （四）竞技性与文化性的结合

随着人工智能围棋技术的发展，围棋竞技性与文化性必将得到有机的结合。有文化底

蕴，特别是传统围棋文化底蕴，又有相当棋力的复合型职业棋手，将会有大的发展。单纯围棋下得好的职业棋手除一二顶尖外，必然是在走下坡路的。

因此，职业围棋入段制度应引入文化艺术性考核内容，包括中国古代围棋文化，并考核科学基本素养以及琴、书、画等中华传统文化的基本水准。相应地，围棋道场培训模式不应仅关注围棋技术，还应进行围棋礼仪、科学素养、传统文化素养等方面的培养教育。高等学校现有的围棋专业也需要在专业设置、课程设置上进行相应的变革。

当下流行的围棋文化，基本上还是日本、欧美围棋文化，少有中国传统文化底蕴。比如：以围棋礼仪、棋书、棋具等为载体的日本围棋文化，以围甲、围乙为载体的欧美体育联赛文化，以及欧美围棋大会模式，等等。对于日本、欧美围棋文化，完全可以借鉴、吸收。但是，还有众多的围棋古籍中蕴涵的中国传统围棋文化。如果围棋古籍仅沉睡于图书馆或整理于围棋文献而了事，是否适当？我们追寻中华文化之根，对待围棋文化亦应如是。

## 二、中国古代围棋源流综述

### （一）围棋的哲学意义

中国古代哲学思想从哪里来？中国古代哲学思想，从中国古代天文学而来。中国古代天文学产生于农耕生产活动的需要，只有掌握了天文学知识，才能掌握谷物播种、收获的时节。因此，围棋的发明根植在中国远古农耕生产活动的土壤之中。这是围棋设计的本源，围棋的设计也充分体现了中国古代哲学思想。

据史书《世本·作篇》记载：“尧造围棋，丹朱善之。”围棋是尧舜时期发明的，那个时期正是中国古代天文历法发展完善的时期，农耕已成为当时重要的生产活动。最初的围棋是天文学工具的猜测不无道理。在古代中国，天文学历来就是“帝王学”。“尧造围棋，以教丹朱”非常可能是尧通过弈，让丹朱掌握“帝王学”。<sup>3</sup> 路棋盘与河图洛书、九宫文化

的联系，也值得进一步探讨。猜测最初发明的是 3 路棋盘，之后才逐渐发展到 19 路棋盘。

易有太极，是生两仪，两仪生四象，四象生八卦。——《易经·系辞上》

道生一，一生二，二生三，三生万物。万物负阴而抱阳，冲气以为和。——《道德经》

这不是玄虚的迷信，是中国古人仰观星座，俯察大地，思考万物的由来，总结出朴素的哲学思想，是古人的宇宙观。宇宙从无到有，只有分立了对立统一的阴阳两仪，才混沌初开，然后有了“四象”、“八卦”，再继续演化，才有世界的万千变化。棋盘与棋子就是一个宇宙模型，四角座子或更多座子的设置，代表化生之后的宇宙。

座子对棋局产生的客观作用与影响，见下文。

## （二）围棋形制的历史演变

中国传统围棋的棋盘大小与座子数量，有一个发展的过程。棋盘大小从已知的 13 道、15 道、17 道，最终发展到 19 道棋盘。在东汉，17 道棋盘是主流。

从 17 道棋盘、12 枚座子的西藏密芒围棋可以推测，汉代的 17 道围棋可能也有着很多座子。东汉班固《弈旨》：“局必方正，象地则也；道必正直，神明德也；棋有白黑，阴阳分也；骈罗列布，效天文也。四象既陈，行之在人，盖王政也。”“骈罗列布，效天文也”说的很有可能就是多座子的开局形式，局、道、黑白棋子、预置的多座子，“四象”已陈后，开始正式的对局。也有人认为，四象就是指 4 枚座子。

从 16 枚座子的朝鲜巡将围棋可以推测到，4 个以上的多座子是很古老的开局形式。中国元代古籍《玄玄棋经》中所载“天地覆载图”有更多的座子，虽称“此一时之巧制也”，但描述的就是古老的多座子开局形式。

最迟是到南北朝、隋唐时期，中国传统围棋定型为 19 道棋盘、对角星位 4 枚座子的开局形式。为什么中国人将座子围棋发展到上述形式就不再更动，其内在的客观规律与

深刻内涵，值得深入探讨。我们所说的座子围棋的恢复，是指上述开局形式；当然不必恢复到 17 道甚至更小的棋盘，也不必恢复到更多座子的开局形式。

因此，中国古棋并非一成不变，棋盘大小、座子多少的变更，胜负判定实质的不变，变与不变之间，最终定型于 4 枚座子、基本眼位非目的围棋形式，并非偶然。

### （三）胜负判定规则的演变

#### 1. 原始围棋——吃子棋规则

原始围棋的基本规则：

- （1）黑白两色棋子，轮流下子，着手平衡，不得放弃（不在盘上落子，必须交俘虏）；
- （2）有气则生，无气则亡，气尽子提。

分析可知，古代是没有弃着的。因为古人认为：“一阴一阳之谓道”、“孤阴不生、独阳不长”，阴阳对立统一。一人一手棋，天经地义。实质上就是：不得放弃。着手平衡的哲学原理也可以从中找到依据。

先人以吃子多少定胜负。将棋子下满棋盘后（当然会保留活棋所需的基本眼位），吃子多的一方胜。现代的围棋初学者往往也是这样看待的。很快，人们就会发现：如果空围得比对方的大，最终将有助于俘获对方更多的棋子。

#### 2. 先唐停道、两溢规则

先于唐代的停道、两溢规则，比的是俘子。（论证过程见《中国古代围棋规则探源——两溢后计俘子的围棋规则》，2015 年杭州棋峰会论文集）

《敦煌棋经》“棋有停道及两溢者，子多为胜”中，“停”就是相等，“停道”就是

双方盘面围住的空点相等（不计棋块赖以生存的基本眼位）。“两溢”就是黑白双方都下到只剩下基本眼位没有填满，如果继续落子，只能溢出到盘外，故称“两溢”。“停道比俘子”相比“两溢比俘子”更为便捷。因为做棋到“停道”再计算胜负，可以少下好多手棋，与最初的围棋——吃子棋也是一脉相承的。但是敦煌《棋经》为什么仍提到“两溢”？因为当时的人们清楚地知道，围棋的起源是“两溢”后的吃子棋。

从《棋经十三篇》“打筹不得过三、淘子不限其数”，猜测做到“停道”之棋的步骤如下：

- (1) 淘子：清理盘上的将死未提之子，将这些棋子直接交对方俘获；
- (2) 打筹：按原下子的次序，进行打筹，盘面“道”多的一方打筹，盘面“道”少的一方交俘子，直到盘面上双方的“道”相等，即所谓“停道”。经过“淘子”与“打筹”两个做棋阶段，做到“停道”之棋后，再比较双方俘获的棋子就判定胜负了。

“停道比俘子”是比较成熟的围棋规则。敦煌《棋经》“棋有停道及两溢者，子多为胜”的解释：棋在双方道数相同，或者下到两溢（下到自然终局，双方都只剩下基本眼位）局面时，谁俘获的棋子多谁获胜。

近年来，规则研究者一般认为：子多为胜是盘面的活子多为胜，其实在着手平衡、虚手交俘的原则下，盘面活子多的一方，俘获对方的棋子也必定多。因此，“两溢后计俘子”与“两溢后计活子”实为一体两面，并不矛盾。“计活子说”给“计俘子”的发现提供了启示。但无论是从吃子棋的起源，从计俘子比计活子更简便，还是从古籍资料的研究分析来看，“子多为胜”应为俘子多为胜。

### 3. 唐宋填空数路规则

唐宋填空数路规则一般认为流行于唐宋两代。随着围空意识的不断深化，人们越来越重视围空，也就是盘上的空点，因此定义了“路”的概念，“路”是一方所拥有的除了棋

块赖以生存的基本眼位之外的空点，再减去被吃子。被吃子是“负路”。唐宋填空数路规则与先唐围棋规则的重大区别是：唐宋规则需“回填死子”入己方的空，再比较双方盘面的路来判定胜负。

唐代以前的胜负单位是“子（俘子）”，围棋发展到唐代，完成了从计俘子到计路定胜负的蜕变。唐宋填空数路法用于棋局形势判断上，是一项无可比拟的发明，是围棋发展的一个高峰。唐宋填空数路法以“路”为胜负单位，取代了以前按“俘子”为胜负单位，但本质没有变化，仍然是吃子棋。可以用简单的数学分析来证明，这里就不展开了。

#### 4. 明清还棋头数子规则

因为“填空数路法”要保留死子，而保留死子往往会发生“丢子”、“窃子”风波，引发纠纷。这在民间博彩棋局中是极易发生的事情。所以，到了明代，又产生了一种新的胜负判定方法，那就是“还棋头数子法”。

围棋盘上的交叉点是固定的，19道棋盘上共有361个点，361的一半是180.5，称为归本数。由于唐宋填空数路法中，基本眼位不计入任何一方，比如有5块棋，那就有10个基本眼位不能算，这样归本数就无法确定。于是“还棋头数子法”在实际计算中把双方的眼位平分，这样归本数仍然是180.5。实际操作是：一方比另一方多1块棋，那么就要还1子；多2块，就要还2子。依此类推，这就是“还棋头”。

明清数子规则可单方数棋，简化了计算胜负的操作过程。但在棋局形势判断的时候，使用的仍是“唐宋填空数路法”。

#### 5. 规则演变之结语

计俘子作为一根丝线，将原始的吃子棋规则，到敦煌《棋经》的停道、两溢比俘子规



则，到唐宋填空数路规则，乃至到明清还棋头数子规则，这一颗颗璀璨夺目的珍珠串了起来。所谓围棋规则演变史，在古代中国就是一部吃子规则史，变来变去都是其等价方案。现行中国规则与明清还棋头数子规则的形式相同，但废除了还棋头，也就丢掉了几千年以来一脉相承的围棋规则的本质。

### 三、古今围棋规则、赛制述评

#### （一）高部道平访华与围棋规则的改变

清代国手周小松一生经历了从嘉庆直至光绪前后五朝，在《餐菊斋棋评》中提到前辈国手董六泉（约 1775 年生，享年 70 多岁）的境况时是这样说的：“闻其投谒定制军，几至不遇。幸晋见后，定公念旧甚笃，资送颇丰。然归不数年，清贫如故，易箦之日，四壁萧然...” 嘉庆、道光间的国手董六泉晚年境遇如此不堪。可见，晚清职业棋手的基本生活已很难维持。围棋无法作为谋生手段，专心于棋道间已无可能。

周小松（1820—1891）逝世后，中国围棋整体水平每况愈下，清末与民国初期再无国手。此后的二三十年间，围棋水平降至最低谷，原因在于政治、经济等多种因素对围棋的冲击。周小松言：“弈虽小道，恒视国运为盛衰。”

清末没有国手的中国棋界，还有哪些人在下棋呢？《中国围棋史》（P224-225 成都时代出版社）如是说：“这些名手多数出入社会上层，他们有的是上层文人，有的是依附官僚的‘清客’，有的甚至本身就是一名大小官吏。.....他们的主要精力显然不会专一地倾注在棋艺的研究上，.....所以一旦在棋盘上猝遇训练有素的强敌，碰壁就在所难免了。”

1909 年日本四段棋手高部道平来华，果然如此。中国棋界无一能敌，交手者全部被降为让子身份。到 1915 年中国出版的棋谱中，多数对子局已不置座子，说明不到十年时间，数千年传统的座子围棋就难以为继了。据说，当时的棋手居然连“还棋头”的意义也

说不清楚。

如果说，座子的设置制约了围棋技术的进步。那么，我们如何解释康乾时期名手黄龙士、范西屏、施襄夏所达到的高超棋艺？

吴清源在《中国围棋古谱精解大系》总序中提到：“在清朝康熙、乾隆年间，中国的座子围棋，也达到了颠峰，或者可以更准确地说，中国围棋最强的时代，就是在三百年前左右的乾隆时代。当时的中国，名家辈出，……但清代大国手的棋力，我以为是到达了非常了不起的程度的，应相当于日本的名人一级的水平。我是根据从清朝流传下来的棋谱集，而得出这一判断的，五十年前我对川端先生如是说，时至今日，我仍然抱持这样的信念。”

《力棋古今》（《围棋天地》2006年第8期）陈祖德对话张大勇，评论古今力棋，其中涉及座子围棋的内容，摘录如下：

张：那么，评判古棋的标准是什么呢？

陈：我认为，要看他们在着法中表现出的“素质”。

张：范施的算路和杀力比起今人如何？

陈：有过之而无不及。今天与之相比，不过多了布局和定式的花样，这些东西都是可以死记硬背的。即使今天水平普遍提高了，但真正有自己风格的棋手并不多。战斗力的培养需要个人的才华。我认为，以范施棋的素质，在今天绝对是超一流棋手。

张：可惜到清末，中国棋界已经没有范施这样的大家了。

陈：清初的棋水平很高，后来，国家衰败了，棋的水平随之下滑。清末的棋与清初相比要差两子以上，至于民国到建国初期基本上没有变化，假如我老师辈份的棋手与范施对弈，如何能挡得住他们的杀力。总之，要尊重我们的历史，就如几百年后，后人会尊重今天的棋一样。

正是这个原因，陈祖德九段才三评当湖十局（蜀蓉棋艺版、中华书局版《当湖十局细解》、中信版《当湖十局》），不断修正、补充自己的棋评与看法。

## （二）驳“取消座子，增加了围棋变化”

当代职业棋手李喆六段在《从兼山堂到桃花泉——试述中国古代围棋棋艺的发展演变》（《围棋天地》2016年第1期）一文中谈到：

“今棋布局讲究连片，而古棋常为打散纷乱之态势。……”

中国古棋布局强调分边，今棋布局强调连片，二者实为一体两面，是同一种理念的两种表现形式。造成表现形式之差异的原因主要有两点：一、今棋连片更为便易；二、古棋不惧攻角。这两点又都与规则相关。今棋取消座子，起手可不占对角星，连片较为容易。而对于攻角的价值，则与还棋头规则有关。”

陈祖德九段通过深入研究，一方面十分敬佩“当湖十局”中范、施高超的棋艺，另一方面也说：“（我国古代的围棋）布局是单调的，因为它永远只有对角星对对角星这样一个布局类型...”棋界普遍的观点是：“取消座子迎来了布局解放，增加了布局变化。”

首先，古代布局并不是只有对角星布局。从清代名谱“血泪篇”可以看到，由于让子棋中“空花角”的存在，古棋并非没有“小目、高目、目外”等布局变化。

很多棋友把4枚座子简单地看作是对角星布局。姑且就如此看待，我们也会发现，“对角星布局”导致无法连片，很大程度上降低了先行效率，所以在大贴目时代很少能见到了。那么，我们能否就此认为：无座子也减少了某些布局的变化？

很多棋友又对预置座子后，不能下出“三连星”、“中国流”等连片类型的布局，感到很遗憾；而相反的话，仍然是可以下出对角星布局的。就此认为：预置座子减少了围棋的变化。果真如此吗？从纯数字观点上看，当然不能算错。

但是，应该看到，古棋开局预置的4枚座子客观上造成了棋块在棋盘上的自然分割。

因为连片不易，古棋布局更强调分边。所以，需要处理各个棋块的虚实、先后、强弱、攻防、取舍，极大的复杂化了中盘战斗，更易将棋局导入未知领域；也会极大地开拓、挑战棋手的思维。

取消座子，反而减少了围棋的后续变化。因为，处理 5-6 块、7-8 块棋，与处理 10 多块棋的计算复杂程度当然会有明显的区别。取消座子后，黑白双方更容易下成各自围空的连片围棋，所谓“连片者胜”。一旦“连片”，棋的块数就少了，其变化复杂度与相应的计算量必然会比互相分割、九龙共舞的座子围棋局面少许多。

在连片围棋的局面里，A、B 两个点差一路，A 和 B 的差别就是相对简单的计算或官子目数差别，这在数学上称为“解空间平滑”。4 枚座子会造成棋块的自然分割，黑白双方更容易的不是连片，而是互相分片。“还棋头（基本眼位非目）”又鼓励双方互相切断，竞相出头联络，争夺中腹制空权，形成九龙共舞的全局关联复杂局面。

所以，一旦局面换成座子围棋那种四处牵制，错综复杂的战斗场面（以及复杂的全局打劫转换过程），A 点断与 B 点刺差一路，结果就是生与死的区别。这在数学上称为“解空间多峰且嶙峋陡峭”。

解空间平滑有利于求解，解空间多峰且嶙峋陡峭不利于求解，这在数学上是非常明白的。因此，所谓“取消座子增加开局变化”，实质上是以开局变化的少许自由换来了中盘变化的极大束缚。

陈祖德九段发现空枰开局可以“连片”的秘密后，创造出“中国流”桥梁型布局，对角星布局就此基本绝迹，连片围棋开始大行于世。连片围棋的后续变化未免也是单调的。有些棋手只善于围空与形势判断，在棋子与棋子的纠缠中，很少能下出类似“当湖十局”中

的绝妙手段，大概也有这个原因吧。

那么，大致在唐之前，中国座子围棋在减至 4 枚座子后，为什么不再继续减下去？分析可知，座子越多，围棋的变化会少，先行优势也会越弱一些。以 16 枚座子的朝鲜巡将围棋为例，减下去，减到 4 枚座子...就没有办法再减了。因为，如果将最后 4 枚座子全部取消，先行方可先行连片，在“基本眼位非目（还棋头）”的情况下，后行方只能打入敌阵而陷于棋局的被动；先行优势会比有座子时更大。我们不从座子与“五岳”（蔡洪《围棋赋》：取坤象于四方，位将军乎五岳）以及与“将军”（梁武帝《棋评要略》：将军为柱石，又如山岳）的文化角度去理解，单从纯技术的角度看，保留 4 枚座子，既减弱了先行优势，又防止了连片围棋的出现，还最大程度上增加了围棋的变化。

围棋变化的关键在于中盘变化，不在于布局前四手。有职业棋手曾说过：“布局怎么下都行”。中国古代座子围棋虽然不能下出无座子布局的一些套路，但是布局变化套路也不能算少。钱长泽图注施襄夏《弈理指归图》言：“使敌无大块及拆三之地，布局最醇”。以清代施襄夏为代表的中国古棋人，对座子围棋的布局有深入的研究。反之，现代围棋在最近一个时期内，不也流行着以套路取胜吗？

综上所述，“取消座子”是简单化还是复杂化围棋，也就不言而喻了。

图 1：座子围棋《眉山墅隐》第十局，汪汉年（白先）VS 周东侯之局前 22 着，  
“双方各 5 块棋交叉分割。这样的棋谱给下现代围棋的人会产生很大的视觉冲击。”  
（余位坤《从〈眉山墅隐〉看中国古代围棋理论的形成》 2015 年杭州棋峰会论文集）

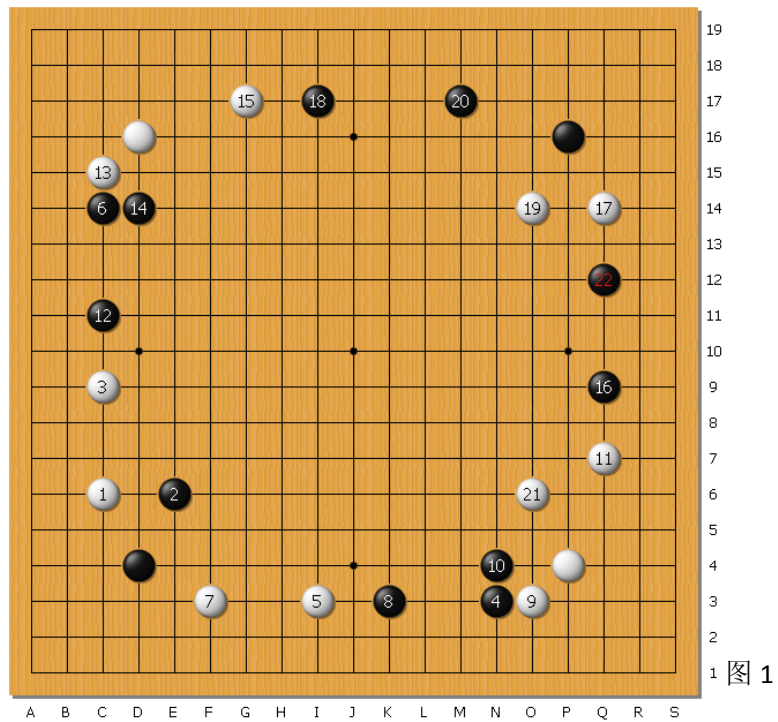
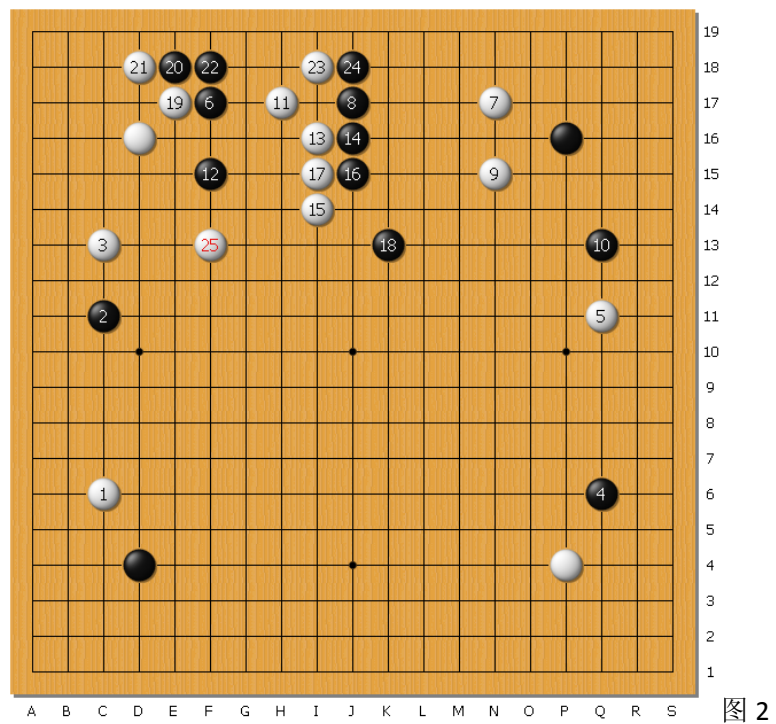


图 2: 中国古代座子围棋技术的最高峰——当湖十局第六局前 25 着，范西屏（白先）VS 施襄夏。不算棋盘下方各自挂角的棋块数，单看棋盘上方交错攻杀的黑白双方，就有 7 至 8 块棋。此后的棋局进程，攻杀之激烈也令人叹为观止。



### （三）“基本眼位非目（还棋头）”的逻辑性

“基本眼位非目”就是在唐宋填空数路规则下，棋块赖以生存的气或眼是基本眼位，不能算作“路”或“目”。同理，所谓“还棋头”，就是明清数子规则下，终局判定胜负时，多一块棋的一方要多付出一子的解读。

“基本眼位非目（还棋头）”不是规则，是由围棋基本规则引导自然而成的围棋定律。气是棋块生存的条件，如果“无气也活”，就违反了围棋的基本规则，会自相矛盾。

为何唐宋胜负判定规则是所谓“路”更多，而“基本眼位”不是“路”？因为：围得的空及盘上未提的死子都是获取更多俘子的有效“期权”。基本眼位是棋块生存所必需的，对获取俘子不能产生贡献。

“基本眼位非目（还棋头）”具有逻辑自治性和简洁之美，它仅仅使用“子（俘子）”、“气”两个基本概念就完美定义了围棋规则，其它“空”、“路”、“目”、“地”、“点”等定义都可由此而来；也不需要额外创造“空属邻子”这样的规则。敦煌《棋经》“子多为胜”四字，极简地概括了围棋胜负是如何判定的。本质上，围棋需要下到“两溢”后再判定胜负。先唐“停道”之棋、唐宋“填空数路法”，明清“还棋头数子法”，都是胜负判定时采取的简化办法。但在围棋向日本的传播过程中，围棋胜负判定的本质被湮没了。

在一个给定的棋局局面下，“还棋头”导致除了要考虑连接与切断给整个棋局带来的死活得失问题，还要考虑给目数带来的具体影响；考虑因素更多，自然就增加了围棋的复杂程度。

因为“还棋头”，还导致更注重中腹的控制权、向中腹出头以便联络，鼓励切断、鼓励战斗。现代围棋取消了“还棋头”，因此，棋块可以搞独立据点，不十分强调向中腹出头与联络。古代《棋经十三篇》载：“高者在腹，下者在边，中者占角，此棋家之常然”在人们眼中就失去了意义，棋谚“金角银边草肚皮”大行于世。

导致人类棋手与 AlphaGo 对局的时候突然发现，原来中腹是如此重要。可以“...笼罩局上，以为阵势，成则攻也。（敦煌《棋经》附梁武帝《碁评要略》）”

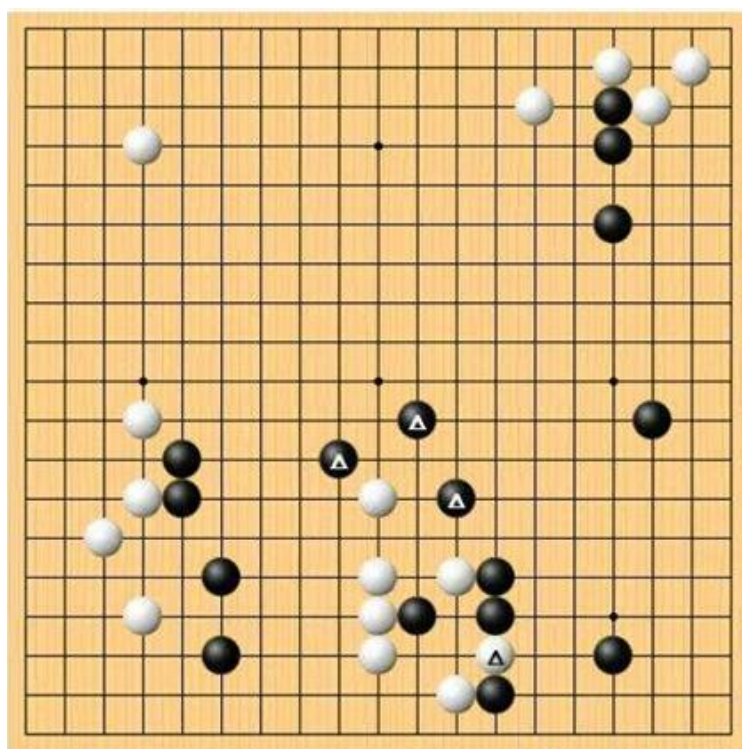


图 3

图 3: 2016 年 12 月 30 日, AlphaGo (Master) 执黑对 XIUZHI (朴廷桓)

还可以下在 5 路尖冲。



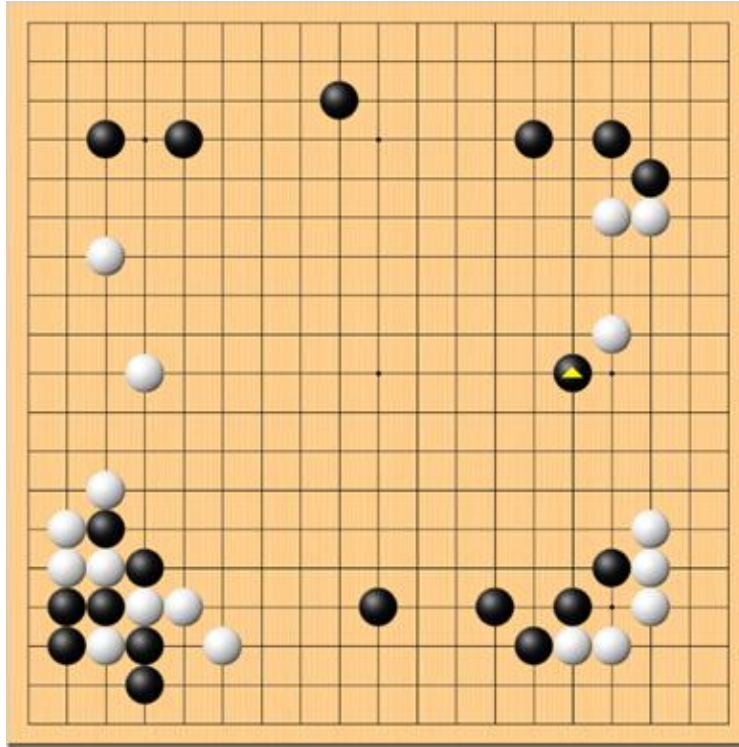


图 4

图 4：2016 年 3 月 10 日，人机大战五番棋第 2 局 AlphaGo 执黑对李世石

看来，围棋规则对棋风、行棋方向以及棋局复杂度的影响非常大。开局预置的 4 枚座子使棋块相互分割，起着张力的作用；“还棋头（基本眼位非目）”又有一股自然的合力，一张一合之间，犹如强弓拉开后利箭射出。座子围棋——中国古棋之高妙，正在于此。

两次人机大战给了围棋界很好的反思契机。特别是在传承中华优秀传统文化——座子围棋，以及对古棋规则的再思考这些方面。

#### （四）围棋九品制、古代棋份、局彩与子彩

张如安著《中国围棋史》“棋品制度的成因与演变”（P131）谈到：桓谭《新论》的围棋三等说奠定了棋品制度的雏形；曹操设立军中九品制度、曹丕在郡邑普行九品中正制。魏邯郢淳《艺经·棋品》云：“夫围棋之品有九，一曰入神，二曰坐照，三曰具体，四曰通

幽，五曰用智，六曰小巧，七曰斗力，八曰若愚，九曰守拙。”这就是围棋九品制的发端。

南朝时，围棋州邑的建立，官方品棋活动的兴起，标志着棋品制度进入最辉煌的时期，此后在中国古代史上，再无如此兴盛的官方围棋活动。但是，围棋州邑与围棋九品制传入日本后，为日本围棋“棋所”、九段制的产生奠定了基础。

《烂柯经》、《石室仙机》中《棋经十三篇·品格篇第十二》的注文对魏邯郸淳《艺经·棋品》的解释最为精彩。比如，入神的注文：变化不测，而能先知，精义入神，不战而屈人之棋，无与敌者。厥品上上。坐照的注文：入神者饶半先。则不勉而中，不思而得。坐照者，至虚善应，亚近入神。厥品上中。

根据《烂柯经<棋经十三篇>》“品格篇第十二、杂说篇第十三”的注文，整理出九品制的棋份与让子对应表如下。日本古棋棋份的出处无疑也来源于此。

棋份名称	九品制不同品级之间对弈关系	对弈棋份实例描述
敌手	品级相同，比如：同为一品入神	双方互先
半先	二品坐照，一品入神者饶其半先	强让弱者先、弱让强者先、强让弱者先，共3局
饶先	三品具体，入神者饶其一先	定先
先两	四品通幽，受高者（入神）先两	一局让先、一局让2子
饶二子		
桃（李）花五		一局让2子、另一局让3子
饶三子	五品用智，受饶三子	让3子
北斗七		一局让3子、另一局让4子
饶四子	六品小巧，受饶四子	让4子
饶五子	七品斗力，受饶五子	让5子

现存最古老的棋经——敦煌《棋经》对“局彩”与“子彩”已有描述：“凡论筹者，初捻一子为三筹，后取三子为一筹，积而数之，故名为筹。……凡获筹，有持者，必须先破求；

取局者，勿论。收子了讫，更欲破取筹不合。棋有停道及两溢者，子多为胜。取局子停，受饶先下者输。纵有多子，理不合计。”

解释如下：

凡是论筹（取子彩）的对局，比较双方最终俘获对方的棋子，净胜俘子多的一方，先捻取净胜的第 1 颗俘子可获 3 个筹码，之后每取 3 颗俘子可获 1 个筹码。累积起来数之，所以叫做“筹”。净胜的第 1 颗俘子表示赢棋，是胜负大筹，之后每取 3 子换取 1 筹，是输赢的小筹。……凡是要获得筹码，手中持有净胜俘子的对局者，必须及时提出论筹取子彩要求；如果只取局彩的输赢，那自然不必提。要是等到棋局结束，棋子都收回罐中后才说要取筹，那就没办法了。棋有双方在盘面上可落子空点相等的情况下以及双方棋子溢出形成满局的情况下，俘获对方棋子多的一方胜。不论筹、只取棋局输赢的对局，如果双方俘获的棋子一样多，受饶先下者输。取局时，只能算赢一盘；纵然此局有多赢得的俘子，是不能计入而多得到筹码的。

#### （五）人工智能冲击下，后现代围棋规则与赛制展望

在人工智能的冲击下，需要创新围棋规则与赛制。传统的座子围棋在这方面可以给我们很多启示。

开局预置座子，使双方的棋子一开始就被分割而不能成片。还要实行还棋头，鼓励互相切断，增加棋局激烈程度。不仅要有局彩，还要有子彩。采用子彩，赢的子多，奖金就多。那么 AlphaGo 的弱点就显现了。虽然 AlphaGo 无疑会赢，但它只看胜率，会以最稳妥的方式赢得比赛，并不想，实质上并不能赢更多。双方不贴目，互先下 2 盘（或 2n 盘），计算两盘累计的目数或子数决定输赢。如果两局合计都是和棋，就看谁的用时较短。这好比足球的主客场赛制，也就没有到底应该贴多少目的问题了。而且棋手的行棋战略也将相

应改变，会变得更激烈、更吸引观战者的眼球。

每一次复古，也是更大意义上的一次创新。

## 四、座子围棋作为国粹，申报“非遗”的思考

### （一）座子围棋恢复、推广的困境与机遇

有网友“吃龙万吨”认为：围棋规则的复辟注定没有成功的可能——不管是只保留还棋头，还是保留有座子、白先黑后、无贴目、还棋头等原汁原味的古棋规则，都注定没有丝毫恢复、推广的可能。原因在于以下4点：

#### 1、日式现代规则优于古棋规则

座子就不说了，与追求自由的现代价值观冲突；即使是只保留还棋头的规则，从规则本身优劣来说也不及现代规则。现代规则简单自由，包容各种开局，座子显然限制了开局自由度。还棋头有点繁琐，所以还是现代规则好。

#### 2、棋界官方对使用古棋规则没有兴趣

拥有恢复、推广古棋规则最大力量的是棋界官方，然而他们不可能对此有兴趣。一方面，他们最关心的政绩——国际比赛成绩，只可能来自使用现代规则的围棋比赛；另一方面，尽管现在全世界都下着本质上的日式围棋，但同时全世界也承认是中国发明了围棋，恢复古棋规则并不会强化这点。

#### 3、棋界技术上层对古棋规则没有兴趣

围棋从业者，包括职业棋手、业余顶尖棋手、围棋培训机构，是拥有在技术层面对古棋进行发展的有能力的群体，他们是棋界技术上层。从规则核心上说，就算只恢复还棋头，围棋的下法也会因此而截然不同，从而淘汰很多定型变化。容易推想，如果全盘采用古棋规则，因为价值判断的依据发生改变，围棋布局（包括布局理论）、定式等经过几百年积累

而形成的理论成果中的大部分都会被淘汰，形成巨大的理论空白需要去填补。棋界技术上层才有能力去填补这些空白，可是他们没有兴趣去做，他们是现代规则的受益者。

#### 4、业余爱好者对使用古棋规则不会真正有兴趣

如果上千万的业余棋手爱下古棋，那么前面三点都不会成为问题，毕竟他们决定了围棋市场，然而这是不可能的。一方面，目前在业余爱好者中支持古棋的是非常小众的群体，大部分人对此不感兴趣。另一方面，业余爱好者中支持古棋并能长时间践行古棋的人也不会有增加。践行古棋的爱好者要增长，需要找到能一起玩的对手——这不满足，还需要在下古棋中体会到乐趣——这也不容易。古棋没有适当的学习途径。现代规则下，走完一个变化，与定式对照后，就可以知道是赚还是亏了；下古棋则不易知道。

网友的上述观点，除了第1条失之偏颇，其余2、3、4条都说得入木三分，看上去很有道理。不容否认，座子围棋的恢复、推广，困难确实很多。但是，不能只看到眼前的困难，而看不到AlphaGo给围棋带来革命性的深远影响。“人手一机”研究围棋的前景，在不远的将来一定会实现。棋界技术上的定义，将发生根本的改变。围棋的竞技性正在退潮，围棋的文化艺术性会得到前所未有的发展。职业棋人必须顺势而为，不能因循守旧、不思进取；也不能只看到眼前的一些利益纠葛，而没有看到座子围棋的恢复、推广在传统文化传承发展、文化自信上的意义。座子围棋的复兴，离不开棋界官方的支持，也需要“应昌期”式的人物。但只要条件具备了，相信职业棋界与业余棋界都会重新看待座子围棋的。

2014年《光明日报》载文提到：“民族文化基因是中国梦的魂与根。”2017年度中央提出实施中华优秀传统文化传承发展工程。对于座子围棋来说，这都是很好的政策机遇。如果我们充分认识到传统围棋文化传承的意义，在政府、棋协、棋院、企业、民间等多方面的支持下，座子围棋的恢复、推广，乃至座子围棋的全面复兴，是可以有所作为的。

## （二）座子围棋恢复、推广的具体措施

- 1、有关部门（棋院，体育、文化等部门）基于优秀传统文化传承给予支持；
- 2、座子围棋得到有着传承传统围棋文化意识的企业、企业家的大赛赞助；
- 3、座子围棋首先申报省市级非物质文化遗产，继而申报世界文化遗产；
- 4、得到包容、理解传统围棋文化的围棋界人士与更多国人的支持；
- 5、作为过渡措施与国际交往的需要，不同的围棋规则与赛制并行。采取“新老规则并行，新老比赛并举”的措施。

民间人士能为复兴座子围棋做些什么？

以座子围棋的文化性牵头，文化性与技术性并重，从一点一滴小事做起。

- 1、发掘、整理、研究、保存、普及座子围棋传统文化典籍与相关知识；
- 2、尽最大的可能争取到棋院、体育、文化等部门的对座子围棋的理解和支持；
- 3、通过各种渠道（包括网络方式）宣传座子围棋，使国人逐渐了解并最终接受之；
- 4、从围棋爱好者的自发开始，率先举办一些座子围棋的民间推广活动；
- 5、促进围棋人工智能程序引入座子围棋规则，使 AI 朝变化更复杂、求解难度更大的方向迈进。利用 AI 研究“当湖十局”、“血泪篇”等古谱，研究不同规则之下行棋的差异。

## （三）日式围棋申报“非遗”的缺陷

首先必须说明，日本许多棋界人士是有头脑，胸怀宽广之人；他们给予中国围棋界许多帮助。比如：濂越宪作、藤泽秀行等人。这些帮助，中国棋人一直铭记在心；而且，当代中国围棋在思想上、技术上也深受日本围棋影响。

但是，日本围棋或称日式围棋，作为围棋发展过程中的一条支流，确实无法承担围棋

作为世界非物质文化遗产的重任。这一点，也必须讲透。一般认为，吉备真备作为遣唐使将围棋从中国传入日本（其实，有更早的传播）。日本围棋规则承自唐宋“填空数路”规则，时至今日，日本规则仍机械保留着唐宋规则的优秀之处，如：死子回填、双活无目、不提三目等等。但是，日本棋人又进行规则改革，抛弃了唐宋规则的三大要素：1、着手平衡 2、座子制 3、基本眼位非目，形成了日式围棋规则，并引以自傲。

由于抛弃了着手平衡的原则，日本规则就此产生缺陷，引发了不少争议。比如：濂越宪作的万年劫事件，吴清源两遇“最后一劫”；还导致“盘角曲四”不能实战解决。又机械执行“双活无目”。至于废除座子，以布局的自由连片换来中盘变化的束缚，这是日人从来没有想到的。“基本眼位也算作目”的问题，此处不再赘述。

日本围棋在国运昌盛时，也能引领世界围棋潮流于一时。在“无座子、基本眼位也是目”的规则下，日本也发展了一整套围棋理论与成果。比如：手割分析，厌恶愚形、注重棋形美学，“三·3”是禁手，繁多的“小目”定式并力行之，直到吴清源与木谷实一起发起“新布局革命”，才有所改变。

日本围棋有官方支持的传统，也很讲究围棋礼仪。这些优点，当然值得借鉴、吸收。但日本围棋本质上属于对“外来文化”模仿后进行削足适履的改革，可谓误矣。不可否认，日本围棋是一种围棋文化，适应日本本土的围棋文化，也在世界范围内进行了广泛的传播。作为有文化自信的当代国人，可以借鉴之、吸收之，但全盘接收，将之作为传统文化申请世界文化遗产，并非恰当的选择。

#### （四）座子围棋申报“非遗”当之无愧

座子围棋有着数千年悠久辉煌的历史，每一位热爱中华传统文化的围棋界人士除了对“现代围棋”倾注热情外，还应该去了解并传承座子围棋这项中华传统文化与技艺。座子

围棋的恢复、推广，是当代中国文化自信的体现。

千百年来，座子围棋已经与我国的天文、哲学、算术、政治、历史、军事、教育、诗歌、书法、绘画、文学、竞技等领域联系在一起，还存有众多的围棋棋论、棋谱等专著，形成我国特有的座子围棋文化。因此，中国座子围棋申报“非遗”当之无愧。

从围棋自身的特点来看，中国座子围棋和日本围棋虽在规则上属于两个不同的种类，行棋的战略战术也有很大的不同，但围棋的棋理仍是相通的。

恢复座子围棋，下法不会是对中国古代座子围棋的简单摹拟，必然会融入日本围棋注重棋形的理念以及中、韩围棋善于搏杀的特点。所以，新座子围棋将是对中国古代围棋的继承，又会有创造性的发展。随着人工智能围棋技术的冲击，未来的新座子围棋出现“新序盘、新中盘技术”将是历史的必然。

二三百年前，中国清代出现了棋圣黄龙士、范西屏、施襄夏等座子围棋绝代高手。近一百年里，吴清源是无出其右者。随着中国围棋的复兴，先后涌现有陈祖德、聂卫平、马晓春、常昊、罗洗河、古力、柯洁等一大批中国高手，但是他们所下的都是无座子的日式围棋。只有当座子围棋得以复兴，出现一大批中外棋手，将近百年的中、日、韩围棋技术成果以及人工智能围棋技术融入到新座子围棋之中，我们才可以说，真正传承起了数千年的中国传统围棋文化。

今人张超的博文《中国围棋的“三千年未有之变局”》，从文化与技术角度分析座子围棋优势，观点精辟、见解独到，可谓恢复座子围棋之先声。中国围棋协会副主席、围棋文化委员会主任林建超先生《围棋申遗研究报告》（《围棋天地》2015年第8期）旁征博引、内容翔实、论证周密，善则善矣。但如能将中国围棋与我国特有的文化——座子围棋文化与技艺联系起来，则尽善矣。

综上所述，中国座子围棋不同于日本围棋，是我国独创并持续发展、特有的传统文化



与技艺，是“琴棋书画”四艺之一。恢复、推广中国传统文化与技艺——座子围棋，浩如烟海的古代围棋典籍才能真正得以发掘与传承，围棋技艺才能在中华民族复兴的时代得以新的提高。

“只有民族的，才是世界的（鲁迅语）”因此，只有中国座子围棋才有资格申报国内乃至世界非物质文化遗产。

新座子围棋必将随着中华民族伟大复兴而复兴。