

## A Comparative Study on the Motif of Go in Chinese and Korean Word of Mouth Literature

Zhikai Shen<sup>\*\*</sup>

**Abstract:** Go is a traditional cultural treasure that has been proud of and widely loved by the East Asian cultural circle, and it is one of the aesthetic objects that people love to hear and talk about since ancient times. Literati like to play Go as an elegant thing, and also like to use Go to express their aspirations and feelings, which can be found in many literary works. Word of mouth literature takes society as the stage, spreads from generation to generation, constantly changes and accumulates, reflecting the diverse social landscape of an era such as morality, etiquette, and social system. It can also assist in understanding a country's history, culture, and people's way of thinking, and can be said to be a treasure with broad educational significance. This article will compare and analyze the Go motifs in word-of-mouth literature, mainly based on oral stories, between China and South Korea, and explore the ideas and common wisdom of the Chinese and South Korean people projected by it, for the purpose of making due efforts and contributions to the construction of the Go subject's cultural and literary curriculum.

**Key words:** word-of-mouth literature; Go Motif; Comparison between China and South Korea;

---

\* 2022 The Study on Mind Sports Culture – Chess Culture Key Program “A comparative Study on the Motif of Go in Chinese and Korean Word of Mouth Literature”

\*\*Zhikai Shen, Shanghai Jian Qiao University, Ph.D.

## 中韩口碑文学中围棋母题的比较研究\*

沈之楷\*\*

**摘要:** 围棋是东亚文化圈自古以来引以为傲且广泛热爱的传统文化瑰宝,是古往今来人们喜闻乐道的审美对象之一,文人们喜把下棋作为高雅之事,亦喜借棋托物言志、借物抒怀,在诸多文学作品中可以找到围棋的影子。口碑文学以社会为舞台,代代流传,不断变化累积,反映了一个时代的道德、礼仪、社会制度等多元社会面貌,也可以辅助理解一个国家的历史、文化和民众的思维方式,可以说是一个具有广泛教育意义的宝藏。本文将通过比较分析中韩两国以口传故事为主的口碑文学中出现的围棋母题,探索其中投射出的中韩两国人民的思想与共同智慧,以期对围棋学科文化文学课程建设做出应有的努力和贡献。

**关键词:** 口碑文学; 围棋母题; 中韩比较

### 1 序论

我国在文学的语境下探讨围棋的研究一向不在少数。梅铮铮在《两汉三国两晋南北朝时期围棋文化论》一文中指出能写出“五赋三论”的文人对于围棋的理解不仅仅停留在围棋本身,而是借围棋论人生、论哲学<sup>[1]</sup>。考古学家成恩元教授从四十年代起就开始研究围棋发展历史,著有数十万字的《中国围棋·中国古代围棋文献和文学作品》。何云波教授在其博士论文提到,中国传统诗、文、小说、戏曲中多有对围棋的吟咏和描写,在不同文人的笔下、不同的文体中,棋也呈现出多种面貌,并探讨了不同的“文”如何赋予“奕”以不同意义<sup>[2]</sup>。但提到文学,人们通常会先想到记录文学,因此在文献整理的过程中也发现,大多数学者更乐于研究记录文学,很少有人关注比记录文学更原始,历史更久

远的口碑文学中出现的围棋母题。不仅如此,中国和韩国作为在世界范围内口碑文学研究的发达国家,以围棋故事、围棋母题为素材的研究却是屈指可数。东亚文化圈自古以来引以为傲且广泛热爱的传统文化“围棋”在口碑文学中如何呈现,如何展开,以及如何传递祖先们的思想观念等一系列问题还没有得到很好的讨论。

本文的目的在于对口碑文学中涉及到的围棋母题进行一次梳理,以期对围棋学科文化文学课程建设做出应有的努力和贡献。因此,本文以围棋文化底蕴和实战实力均深厚的中韩两国为大背景,选择代表性作品,研究围棋母题在口碑文学这一体裁中的功能、价值,以及祖先们溶于其中的思想和共同智慧,同时探索口碑文学中的围棋母题在围棋文化文学教育现场中的可操作性。

\*2022 年智力运动文化研究课题-棋文化课题重点项目“中韩口碑文学中围棋母题的比较研究”

\*\*沈之楷,上海建桥学院专任教师,博士

## 2 口碑文学中的围棋母题

### 2.1 概念阐明与研究意义

#### 2.1.1 口碑文学

口碑文学这一概念源于 1961 年韩国首尔

大学开设的一门课程。韩国《国语大辞典》中将口碑文学解释为“口头话语文学”，包括口传故事、民谣、巫歌、盘骚里、民俗剧等<sup>[3]</sup>。在我国学术界，更普遍使用民间文学来进行表述，但这一表述在日常生活中经常被人们理解成通俗文学，为避免歧义，本文选用更为直观的“口碑文学”来进行表述。口碑文学以社会为舞台，代代流传，不断变化累积，反映了一个时代的道德、礼仪、社会制度等多元社会面貌，也可以辅助理解一个国家的历史、文化和国民的思维方式，可以说是一个具有广泛教育意义的宝藏。口碑文学的各类体裁中最易被文字记录的是口传故事，因此口传故事不仅是口碑文学研究者最先研究且研究最活跃的领域，也是记录文学发展的原料素材。口传故事主要分为神话、传说和民间故事，在韩语中叫做“说话”，也就是我们说的讲故事。讲故事是民众日常生活中广泛存在的娱乐活动，大人讲故事逗孩子，孩子们互相之间讲故事，大人之间也会讲笑话逗乐。在开始研究口传故事的时候，人们往往认为本国的故事是独一无二的创造。随着研究的深入，会发现完全独一无二的口传故事是很少的，大多数故事的情节总是和其他国家地区的故事非常类似，尤其是在同一文化圈内。其实，它们都是故事讲述者们以同一文化圈内数量有限的若干口传故事为基础，发挥自己的想象力加以复述，

或根据那个时代和空间的道德、礼仪、社会制度等多元社会面貌进行加工和再创作的。

由此，本文选择从口碑文学入手研究围棋母题有两方面重要原因：其一，口头语言的优越性。口头语言绝大多数人都会，但文字则需要专门去学习，口头表达适用于各式各样的生活环境，但阅读文字需要占用眼睛<sup>[4]</sup>。如今围棋学习的主力军是儿童，围棋教育的主要对象也是儿童，因此，相比记录文学，口碑文学对于围棋学习者亦或是围棋教育者来说都是恰如其分的文化学习素材；其二，思想观念的直观体现。人类在共同生活中的各种经验教训以故事的形式得以传承至今，不可否认口碑文学尤其是口传故事，以简洁明了的叙事结构，从中充当了囊括同一文化圈人们思想意识的媒介体。因此我们可以认为通过对中韩两国口碑文学作品中口传故事（下简称“故事”）的比较研究，从某一层面上可以窥探两国相同或相异的思想。

#### 2.1.2 围棋母题

母题（motif）是故事构成的最小单位要素，一个故事至少包含一个以上的母题。斯蒂斯·汤普森在《民间故事》一书中给予了较为详细的解释，丁晓辉（2013）根据汤普森的解释将叙事母题的分类总结为人、物、事三类，其中与人和物相关的母题不能独立存在，需要与其他母题进行组合，而与事相关的母题可以以故事形式独立存在<sup>[5]</sup>。那么就可以理解为简单的故事可能有一个母题构成，而复杂的故事需要多个母题共同构成，只要这个故事可以独立流传，就可以称为一种故事类型。因此，母题也是故事学研究领

域用来划分和检索故事类型最普遍使用的AT分类法的分类基础<sup>[6]</sup>。母题在故事中必须是独特的人、不同寻常的物，或是令人印象深刻的事，只有这样母题才具有独立的生命，也能够出现在不同类型的故事中。围棋作为一个不同寻常的物，在本文中认为其为不能独立存在的母题，必须通过与其他母题组合以形成一个完整的故事，和不同的母题组合便会形成不同类型的故事。以围棋为基本要素的故事与“洪水神话”、“蛇郎传说”、“巧媳妇类型故事”等独立的、有固定叙事结构的故事有明显区别，想要以程式化的方法去推导其叙事结构是难以实现的，因此本文将从围棋母题在中韩作品中所承担的功能和体现的主题思想入手对故事进行分析。

以围棋母题为基本要素构成的故事本文将之称为围棋故事。围棋作为琴棋书画四艺之一，是东亚文化圈最为生动的游戏创造，是古往今来人们喜闻乐道的审美对象。文人们喜把下棋作为高雅之事，借棋言志、借棋抒怀，在口碑文学代表体裁口传故事中自然也有很多围棋的身影，这些围棋故事蕴含了一个国家那个时代的历史、经济、社会生活和民众的传统价值观念。通过研究围棋故事和围棋母题在故事中的呈现方式，能够让更多围棋爱好者或围棋文化普及对象看到围棋在中韩两国文化发展的进程中是如何被民众认知，以及如何绽放光芒的，并且更深刻理解围棋的文化内涵，学习围棋的文化文学，因此围棋故事可以说是非常重要的文化历史资料。

### 2.1.3 作品选择

在我国浩瀚的历史长河中，有着非常丰富的围棋故事记载。从“尧造围棋，教子丹朱”的围棋神话起源说开始，到晋代烂柯人王质遇仙、宰相谢安围棋赌墅，唐代国手王积薪蜀山遇仙、天帝招滑能弈棋，直至清代国手范西屏赌棋，有关围棋的故事可谓是上下几千年，不胜枚举。而围棋故事的主人公也是人鬼神仙、帝王将相、平民百姓、文人学子、三教九流、男女老少，应有尽有。范孙操、秦晋川、薛克翘、谢安强、左兴等在围棋故事的辑录和整理方面做了很大的工作，本文对于中国围棋故事的选择和研究主要参照范孙操和秦晋川先生出版的书籍，其中范孙操的《中国历代围棋故事》收录了76篇，秦晋川的《围棋故事》收录了42篇围棋故事。

口传至今，并以文字形式记录下来的中国围棋故事非常丰富，而韩国围棋故事数量却十分有限。因此，为了对比研究中韩口碑文学中的围棋母题，本文将迄今为止所有文字化的韩国围棋故事都纳入研究范围。并且从中选择叙事特征明显，故事情节丰富的作品进行分析。选择的故事有“崔孤云围棋传说”，“北斗七星和寿命”，“礼成江曲”，“朝鲜国手西川令”，“孝成王和信忠”，“洪顺李淳赌棋”，“僧侣国手道琳”，“柳成龙和李如松”。

### 3 中韩口碑文学中国棋母题功能

#### 3.1 正面教育与反面教材

围棋古老而神秘，作为最有生命力的一项智力游戏，它最原始的功能便是启迪人的智慧与思维。

##### 【资料 1】

“相传帝尧有个叫丹朱的儿子愚顽不化，不爱读书。帝尧费尽心机，却不知如何才能让儿子静下心来学习。有一年，帝尧率百官来黟山的轩辕峰凭吊古迹，轩辕峰顶有一块很大的白色方石，方石上边纵横交叉了十来条线，对角处分别放了装有黑白石子的两个石匣，帝尧猜想可能是一种智力游戏。天色渐晚，随从们都去休息了，只有帝尧辗转反侧还在思考。这时一位自称黄帝的仙老拍打帝尧的肩膀，说这是自己和容成为了打败蚩尤而研究出来的模拟战场的游戏。这时容成仙老也来了，两位用围棋大战了一场。帝尧感叹之际却发现仙老不见了，原来只是南柯一梦。巡视结束回京之后，帝尧叫来儿子丹朱，按照轩辕峰所见把围棋游戏的规则教给了他，并吩咐丹朱专心研究。自学棋之后，丹朱不仅变得聪颖起来，连愚顽不化的脾性也改了许多，后来成为了我国围棋史上第一位围棋高手。”

《造棋教子》<sup>[7]</sup>

西晋张华《博物志》上说的“尧造围棋，以教子丹朱”<sup>[8]</sup>，宋代罗泌在《路史·后记》中提到的“帝尧陶唐氏，初娶富宜氏，曰女皇，生朱，骛很媚克。兄弟为逆器讼，嫚游而朋淫。帝悲之，为制弈棋，以闲其情。<sup>[9]</sup>”指的就是这件事。虽说这只是上古时期的一段神话故事，围棋究竟是谁发明的我们没有确凿的证据，但通过这则故事，围棋制造的原因在于教化是人所共知的了。相传帝尧以后的时期，曾出现过一阵围棋热潮，到处都能看

到父教子、夫教妻、兄教弟下棋的场景，这进一步说明了围棋创造的教育意义。

任何事物都有两面性，一方面，围棋千变万化，令人着迷，有益智怡情的正面教育功能；另一方面，由于围棋的“中毒性”，有人沉迷其中，不务正业，更有甚者，赌棋成性，家破人亡。

##### 【资料 2】

“昔有宋商贺头纲，善棋。尝至礼成江，见一美妇人，欲以棋赌之，与其夫棋，佯不胜，输物倍，其夫，利之以妻注。头纲一擧赌之，载舟而去。其夫悔恨，作是歌。世传，妇人去时，粧束甚固，头纲欲乱之，不得。舟至海中，旋回不行，卜之曰，“节妇所感，不还其妇，舟必败。”舟人惧，劝头纲还之。妇人亦作歌，后篇，是也。”

《礼成江曲》<sup>[10]</sup>

这个故事出自《高丽史乐志》俗乐中的《礼成江曲》。故事分为前后两篇，前篇讲述了高丽丈夫沉迷于围棋赌博所获得的钱财，完全没有意识到自己中了宋朝商人贺头纲的圈套，甚至把心爱的妻子作为赌注，输给他人的悲剧故事；后篇则讲述了宋商贺头纲虽有高超棋艺和丰厚财力，却没把棋艺用在正道上，赌棋霸占美妇人，欲破人贞节，最终被老天惩罚的情节。围棋母题在《礼成江曲》中是以反面教材出现的，爱棋有度尚可启迪智慧、陶冶性情，但下棋无度，或以不正之心待之，也会陷入歧途，产生不良影响。

### 3.2 异界标志与长生憧憬

神仙鬼怪棋作伴，在口碑文学中围棋往往与神仙的居所、能力、长生等其他母题进行结合，有许多神仙对弈、甚至神仙指导棋的情节，由此围棋也被赋予了更多神秘色彩。

#### 【资料 3】

“信安郡石室山。晋时王质伐木至，见童子棋而歌，质因听之。童子与一物与质，如枣核，质含之不觉饥，俄顷童子谓曰：“何不去？”持起视，斧柯烂尽，既归，无复时人”

《王质遇仙》<sup>[11]</sup>

#### 【资料 4】

“从前智异山下生活着一个樵夫，经常背着斧头去砍柴。有一天他走着走着，看到溪水清澈，老松垂挂，松下磐石上坐着一位书生模样的老人和一位僧人正在下围棋。他们分别是大文豪崔孤云和真鑑禅师。樵夫不知不觉被吸引，把斧头放在一边，完全忘记了砍柴的事。一心观棋的樵夫在一局棋结束后回过神，发现斧头也烂了，太阳也下山了，这才准备打招呼离开。此时老人一边说着你该饿了吧，一边从口袋里掏出一个棉花块儿似的东西让樵夫吃。樵夫一尝，好似大酱一样咸乎乎的，就吐掉了。老人一看，长叹一口气说道：你刚才要是吃下去的话就可以和我一样永生，然而你却吐了，还是赶紧回家吧。樵夫惆怅的回到家中，此时的妻子还以为丈夫死了3年了，正准备着丈夫的第三年丧祭呢。”

《崔孤云围棋传说》<sup>[12]</sup>

梁代任昉《述异记》中就记载了一则王樵夫石室山观棋遇仙的故事，也由于樵夫王质观棋烂柯，后人便把王质去的石室山改名为烂柯山，并把“烂柯”作为围棋的别名，全国各地也有各自的烂柯山和相似的围棋故

事。秦晋川先生在整理王质遇仙故事时沿用了《述异记》的“遇仙童”、“食枣核”一说，而范孙操先生在整理时则将“仙童”改为“仙老”，“枣核”改为“仙果”，并共同保留了“无复时人”的说法。一方面烂柯忘返凸显了围棋让人沉醉的魅力，另一方面体现了“洞中一日，世间百年”的超越时空观。

韩国也有类似的作品收录在围棋棋手兼作家权庆彦《韩国围棋人物史》一书中，以“崔孤云围棋传说”命名。同样是烂柯故事，在与围棋母题进行结合时，韩国保留了异界、深山等元素，但将中国故事中的神仙角色更改成获得永生的人类，将食枣核情节更改为食大酱，并且食大酱与否决定了是否可以获得永生。尝试将围棋母题与长生母题结合在一起，进一步突显出当时人们对于长生不死的渴望，以及深知长寿的不易。

在古人看来，长寿是人生五大幸事之首。《左传·昭公二十年》中记载，景公曰：“古而无死，其乐若何？”。而更早将围棋母题与长生进行结合的是我国“赵颜（颜超）求寿<sup>1</sup>”的故事，赵颜（颜超）求寿的故事最早出现于东晋干宝的《搜神记》，魏晋南北朝是我国志怪小说的繁荣时期，这与当时道教和佛教的盛行，秦汉魏晋时期人们憧憬长生不老和神仙思想不无干系。

<sup>1</sup>赵颜（颜超）求寿故事也叫“北斗南斗”、“赵颜借寿”等，我们可以在干宝八卷本《搜神记》，明代胡应麟二十卷本《搜神记》、敦煌句道兴《搜神记》和《三国演义》小说中找到赵颜（颜超）求寿故事的身影。（韩）闵宽东等《韩国所见中国古代小说史料》一书引用了《高丽史》卷十中高丽使节李资义等出使北宋，宋仁宗向高丽使求书的内容，其中便包括干宝《搜神记》三十卷。可见干宝《搜神记》在宋代已经散佚后由朝鲜再次传回中国。

## 【资料 5】

‘管辂至平原，见颜超貌主夭亡。颜父乃求辂延命。辂曰：“子归，觅清酒鹿脯一斤，卯日刈麦地南大桑树下，有二人围棋次。但酌酒置脯，饮尽更斟，以尽为度。若问汝，汝但拜之，勿言。必会有人救汝。”颜依言而往，果见二人围棋，频置脯，斟酒于前。其人贪戏，但饮酒食脯。不顾数巡，北边坐者忽见颜在，叱曰：“何故在此？”颜惟拜之。南面坐者语曰：“适来饮他酒脯，宁无情乎？”北坐者曰：“文书已定。”南坐者曰：“借文书看之。”见超寿止可十九岁，乃取笔挑上语曰：“救汝至九十年活。”颜拜而回。管语颜曰：“大助子，且喜得增寿。北边坐人是北斗，南边坐人是南斗。南斗注生，北斗注死。凡人受胎，皆从南斗过北斗；所有祈求，皆向北斗。”’

《颜超求寿》<sup>[13]</sup>

赵颜（颜超）求寿故事在古文献中主要分为《搜神记》系统和《三国演义》系统，上述资料则摘自于二十卷本《搜神记》，主要讲述了掌管人类生寿的南斗和掌管人类死亡的北斗两位神仙在刈麦地南大桑树下下棋之时，为面临死亡而前来祈求增添寿命的十九岁少年赵颜（颜超）增寿至九十岁的故事。然而陶波在其硕士论文中通过对照 9 篇后世传颂的“赵颜（颜超）求寿”口传故事，分析发现其中 6 篇故事文本情节中南斗、北斗下棋和求寿者求寿的场所为南山大松树下，南斗、北斗为赵颜添寿到九十九岁，可以说这些情节都比起《搜神记》系统，更接近《三国演义》系统<sup>[14]</sup>。（韩）任东权在《韩国的民谈》一书中也收录了与“赵颜（颜超）求寿”类似的故事，名为“北斗七星与寿命”，这则故事去除了持酒肉求寿的情节，而神仙对弈场所为南山山顶，增寿年限为九十九岁等情节也更接近《三国演义》系统中的故事。

在深山的云雾遮掩下，神仙对弈的场景更加虚幻缥缈，围棋的神秘气息也更加浓郁。短命少年的十九岁年华好似围棋棋盘上有限的十九路，而围棋无穷无尽的变化又何尝不是人们对于生命无尽的渴望？正如清代著名围棋国手施襄夏所说，“弈之为道，数叶天垣，理参河洛，阴阳之体用，奇正之经权，无不寓焉”<sup>[15]</sup>。异界的神仙鬼怪赋予了围棋以神秘气场，同时围棋自身的高深莫测也延展了人们对于异界和生命的无限想象。

## 3.3 情感纽带与外交手段

围棋既有发人深省的教育意义，也有修身养性的消遣属性，还有沟通交流的社交内涵。朋友、爱人、君臣，甚至国家之间，围棋作为桥梁和情感纽带，留下了不少棋坛佳话。

## 【资料 6】

‘相传战国末期，赵国都城邯郸有一位擅长下围棋的棋手鲁句践，常在家门口摆设棋局，开门授徒。有一天荆轲来邯郸游玩，两人萍水相逢，相约对弈。鲁句践本来有些小看荆轲，却不料荆轲棋艺高超，局势一直难分高下。眼看这盘棋就要败了，鲁句践又羞又愧，还不愿意认输，恼羞成怒，大声喝道：“岂有此理。”荆轲不明所以，推门而出，不复踪影。后来，鲁句践到处找荆轲雪耻，谁知荆轲已经刺秦王失败而牺牲了。鲁句践大为震撼，在思考了几天几夜之后，带着和荆轲对弈过的棋盘棋子来到易水河边，把围棋棋子一颗颗投入水中，并焚烧棋盘，以祭奠荆轲的亡灵，从此再也不下棋了。’

《焚棋祭灵》<sup>[16]</sup>

## 【资料 7】

‘孝成王潜邸时，与贤士信忠围棋于宫廷柏树

下，尝谓曰：“他日若忘卿有如柏树。”信忠与拜，隔数月，王即位赏功臣，忘忠而不第之。忠怨而作歌，贴于柏树，树忽黄悴。王怪使审之，得歌献之。大惊曰“万机鞅掌，几忘乎角弓。”乃召之赐爵禄，柏树乃苏。’

《孝成王和信忠》<sup>[17]</sup>

秦晋川先生收录的焚棋祭灵故事在《史记》卷八十六《刺客列传·荆轲传》中也有“荆轲游于邯郸，鲁句践与荆轲博，争道，鲁句践怒而叱之，荆轲嘿而逃去，遂不复会”的相关记载。焚棋祭灵故事则深化了围棋作为鲁句践、荆轲二人缘起缘灭的道具功能，好似伯牙摔琴祭奠与子期的友情，鲁句践也通过将棋子棋盘作为祭物，表达相知可贵，痛失知音的悔恨心情。

唐朝帝王多爱好围棋，自唐朝以来便设立了棋待诏一职。与帝王对弈既不能使局面太落后扫了帝王的兴致，也不能让自己处于明显的优势地位使帝王尴尬，所以说伴君棋难下。但君臣之间也有因为下棋成为朋友知己的，比如：宋文帝便和经常陪之弈棋的羊玄保感情极深，每有好的官缺，首先想到的就是羊玄保，所以才有羊玄保胜棋赢郡的故事<sup>[18]</sup>；新罗国 34 代王孝成王与贤士信忠由围棋而结下君臣之间忠义与友情的故事被高丽僧侣一然记录在《三國遺事》卷五《避隐》中，信忠作歌抱怨孝成王当了王却忘记了自己这个棋友的约定，孝成王得知信忠的想法后自念有愧，没有在棋友面前端君王身架，赶紧给了信忠爵禄。这些故事都印证

了围棋五得<sup>2</sup>中围棋可以“得好友”的说法，哪怕身份悬殊，语言不通，甚至素不相识，也可以摆弄棋子，手谈一局，达到很好的交流沟通。

除此之外，还有不少由棋缘起的爱情故事。

#### 【资料 8】

‘贾似道府中有英俊奴仆赵源与棋童绿衣女，赵源还经常在屋顶看绿衣女和贾似道下围棋。后来两人私下相恋，被贾似道发现，被赐死于断桥之下。随后两人转世为人。为接续前缘，绿衣女带着前世记忆，来与赵源相聚，并诉说了两人的前世情缘。女子说罢泪流满面，甚是凄凉。赵源回首往事，那些事情确实还在自己的记忆中，他惊叹道：“难道我俩已是再世之人了吗？”随后赵源携绿衣女回到家乡，结为夫妻，生儿育女，日子过得很美满。’

《再世情缘》<sup>[19]</sup>

这则故事早先被记录在传奇小说《剪灯新话》中，书中对二人爱情故事的描述更为细腻，还有绿衣女指导赵源成为围棋高手的片段。而从明代彭大翼《山堂肆考·秋壑苍头》中所描述的赵源转世为人，棋童绿衣女却仍旧在鬼道的情节可以看出，赵源绿衣女之间的情感已不是再世情缘，而是人鬼相恋的两世棋缘。围棋作为情感的纽带，超越了阴阳之隔，散发着情感的芬芳。

民间不乏以棋定婿，用棋联姻的故事，可见古人把棋力与能力挂钩。站在宏

<sup>2</sup> 围棋五得的说法源自日本，分别为“得好友，得人和，得教训，得心悟，得天寿。”



观角度，棋力不仅仅代表个人的能力，也体现一个国家的国力，陈毅元帅也曾把棋运与国运联系到一起，指出国运盛，则棋运盛，选择通过“围棋外交”打开中日两国的僵局。实际上早在我国唐代时期便与与新罗国“围棋外交”的记载。

#### 【资料 9】

“唐朝建国后，与新罗国（朝鲜古国）交往频繁。唐玄宗开元二十五年，新罗王金兴光去世。唐玄宗对派人去新罗国吊丧一事非常重视，商议再三最终选择左赞善大夫邢璣，希望通过这次国事，使两国关系更加密切。邢璣对唐太宗说道：围棋产于中华，自东渡以来，在新罗国普及很快，其人多善弈棋，带几位围棋高手去，也许会使此次出访有意想不到的效果。唐太宗应允，并指派了杨季鹰作为邢璣副手，一同出使新罗国。这次出访实际上变成了围棋使者的出访，以杨季鹰为代表的围棋队所向披靡，其高超的围棋技艺深得新罗棋手和新罗人民的赞赏和敬仰。在围棋使团回国之时，新罗人送了许多珍宝和药物。”

《围棋出访》<sup>[20]</sup>

唐朝围棋使团出访新罗所带来的结果，充分显示了围棋博弈可将竞争与和谐完美融合。围棋不仅是人与人之间交流的活动，同时也能承担起两国之间互通往来的重要角色。朝鲜壬辰倭乱时期，朝鲜宣祖王被倭寇追赶至義州避难，明朝派李如松将军前去救援。李如松爱好围棋，向宣祖王提出对局申请，奈何宣祖王不会下围棋，但对于救援兵大将的邀请却无法拒绝，着实左右为难。为了顾全大局，宣祖采取了第一国手柳成龙的主意，即在宣祖王与李如松对局之时，柳成龙在宣祖身旁撑伞，并在伞上打一个小孔，通过阳光经小孔照射到棋盘上的光影来指导

宣祖落子<sup>[21]</sup>。虽说这种方式不太光明磊落，却也解决了宣祖所面临的外交危机。张剑威（2020）提到围棋是一种超越政治与意识形态的非政治化社会活动，借助围棋外交的手段可以打破存在隔阂的国家与地区间所遗留下来的敌意和成见<sup>[22]</sup>。我们可以看到，围棋母题的对话功能在中韩口碑文学中不仅囊括了人与人之间友情和爱情，更是突破了时间和空间的界限，成为过去与未来，国家与国家之间的情感纽带。

### 3.4 计谋手段与胜负象征

下围棋需要谋略，一局棋在对局双方纹枰对坐，下第一手棋前，谋略较量的脑力运动就开始了。对局者则需以做劫、缠绕攻击、养大、先捞后洗、脱先、转换、打入、侵消等战术交织起攻防结构，运筹帷幄，以期在局中获得利好。其实，围棋的本质就是一种以圈围领地，争夺胜负为目的的竞技艺术。因此在口碑文学中，围棋母题被作为计谋和胜负的象征运用于个人小事与国家大事之中。

#### 【资料 10】

“乾隆年间，黄月天与徐星友因棋艺超群，被搜罗到宫内，担任内廷供奉之职。两人虽同为弈林高手，但各自的人品却有很大不同。黄月天敦厚老实，不计得失；徐星友则生性乖巧，常常喜欢施弄一些小手段，玩弄一些小智谋，赚取眼前的利益。因此，朝廷的大事，宫廷内部的事情，徐星友总能早早打探出来。有一天，一位大太监前来找他，说道：徐棋士，明日一早皇上要招你和黄棋士进宫弈棋，这次非比寻常，皇上要给赢棋的人一纸知府文凭，要是战胜了黄月天，明天起你就是知府大人了。徐星友听完连声道谢，却又坐立难安，他自知论棋力还是略输黄月天一筹的。徐星友便琢磨，不能以

棋取胜，就以巧诈取。于是他趁与黄月天切磋棋艺之际败下阵来，沮丧说道：你我同是内廷供奉，我总输棋，面子上过不去啊。黄月天大度言道：既然徐棋士这么想，往后的对局我手下留情便是。隔天乾隆将二人招进宫中弈棋，在黄月天的放水之下，徐星友以半子优势赢了棋，获得了知府文凭。事后，徐星友告诉黄月天，知府官职本该属于他，但黄月天却道：无妨，对我来说这不过是张废纸，你留着便好。徐星友听了十分尴尬。”

《诈取官凭》<sup>[23]</sup>

#### 【资料 11】

‘高丽时代有一个叫洪顺的尚书和一个叫李淳的人赌棋，洪顺实力太强，把李淳的古董品和书画都赢走了。李淳最后把家宝玄鹤琴都给堵上了，结果还是输了。李淳深知洪顺胆小多疑，于是在把玄鹤琴给洪顺的时候说道：这把玄鹤琴在我们家代代相传已经快 200 年了，所以琴上有神灵附体，洪公一定要小心保管。随后在一个寒冷的夜晚，玄鹤琴的琴玄被冻断，发出叮叮的奇怪声响。洪顺突然想到李淳说琴上附有神灵的话，于是赶紧用桃树树枝（传说用桃树树枝击打可以赶走鬼神）击打玄鹤琴。奇怪的是越敲声音响得越厉害了，洪顺吓得把奴婢仆人全都喊出来轮流守夜，并让仆人把琴拿去李淳家。李淳看到这场景，心里猜出了大概，便说：“我因为这琴长久以来忧心忡忡，早想把他摔了，无奈害怕招来祸事也就没做，好在洪公接手了这琴，怎么有又送回来的道理呢？”洪顺也由此不知如何是好，最后把从李淳那里赢来的古董品和字画，包括玄鹤琴全都如数奉还了。傻傻的洪顺不知内情，还暗自为把玄鹤琴还回去而感到庆幸呢。’

《洪顺与李淳赌棋》<sup>[24]</sup>

弈者中虽也有像黄月天这样看淡名利，不计输赢得失的，但更多是像徐星友、李淳这样以聪明伶俐、足智多谋，亦或是诡计多端的形象出现的。故事中，徐星友深知自身实力欠缺，利用了黄月天敦厚朴实的性格，

通过小计小谋获得了一官半职；李淳棋力不佳，赌棋输光了家中珍品，遭遇了个人危机，为了摆脱危机，利用洪顺胆小的性格，编造了一个鬼故事把洪顺赢走的宝物又全数骗回。相比之下，徐星友与李淳处事圆滑且善于算计的性格瞬间跃然纸上。换句话说，围棋母题可以使故事中的计谋型人物性格更加鲜明，形象更加丰满，故事情节也由此出现戏剧性转折，突破了人们普遍意识中棋力高则能力强，能力强则获益多的认知。

另一方面，在我国《诈取官凭》的故事中，徐星友没有把心思放在深究棋理、恪守棋德上，而是利用自己的资源优势牟利，与风轻云淡的黄月天形成鲜明对比。虽然故事结局有一定的喜剧性，但显然这种违反公平的计谋是不被称赞的。相反，韩国的《洪顺与李淳赌棋》故事中棋力高的洪顺才是故事想要讽刺的对象。李淳略施小计就轻而易举地把输掉的珍品悉数收回，更加凸显了原本是强者的洪顺的愚蠢。另有一则有关朝鲜国手西川令的故事与我国清朝国手范西屏负棋寄驴的故事如出一辙，讲的是西川令和范西屏不想带着自家的马和驴子继续赶路，于是故意输棋把马和驴子寄养在赢棋者家，需要的时候再回来把已经被别人养的肥肥嫩嫩的马和驴子赢走的故事。个人小事上的计谋无伤大雅，施计者的机智往往提高了故事的趣味性。

#### 【资料 12】

“百济的盖鹵王还算是个政治英明、一心为民的君主，加上国防力量尚可，接连好几次挫败了高句丽。高句丽第 20 代王长寿王对此一直忧心忡忡，于是开始招募间谍。这时高句丽围棋最厉害的一位

叫道琳的僧人前来请缨，说道：听闻百济盖鹵王爱下围棋，小僧早年学棋，放眼国内也无敌手了，小僧以为用围棋先获得盖鹵王的信任，或许能更轻易地达到您所期待的目的。随后道琳假装犯了重罪逃往百济，盖鹵王抱着能从道琳这儿获得一些高句丽消息的想法，召见了道琳。谈话间，道琳把话题主动引导到围棋上，俩人手谈几局之后，盖鹵王顿觉相见恨晚，大赞道琳是国手中的国手，并问他有何心愿。道琳说：只愿随君左右，下下围棋。盖鹵王大喜。岁月流逝，盖鹵王对道琳越来越信任，也越来越相信他的话。道琳对盖鹵王说：大王的江山四方皆是山丘河海，天设之险，十分安全，但是宫室不修，先王庙宇不稳，有违人道，梅雨季节，河堤不稳，百姓安全得不到保障，有违王道。盖鹵王把道琳的话当作忠言，举国之力兴修土木，导致边防薄弱，百姓疾苦。此时的道琳完成任务，伺机逃回高句丽，把情况汇报给长寿王。长寿王派兵三万攻打百济，百济溃不成军。盖鹵王这才意识到中了道琳的诡计，毁了自己的江山，把儿子文周叫来，让他赶紧逃亡，自己最后死在了高句丽军的手下。”

《僧侣国手道琳》<sup>[25]</sup>

《三国史记》卷 25《百济本纪盖鹵王》中也有“长寿王阴谋百济,求可以间谍于彼者”的相关记载。棋局如战场,盖鹵王落得国破家亡、满盘皆输的境地,一方面是没有识破长寿王的间谍计,另一方面是由于沉迷围棋,轻信了道琳的话。围棋作为获取好弈者盖鹵王信任的手段,使得高句丽攻打百济一战变得势如破竹。棋枰之上不需要面对刀光剑影的实地厮杀,而是以最儒雅的方式去争夺城池。“略观围棋兮法于用兵,三尺之局兮为战斗场。陈聚士卒兮两敌相当,拙者无功兮弱者先亡。<sup>[26]</sup>”马融在《围棋赋》中也把围棋盘比作战斗场,只有运用强大的战略战术才不至于弱者先亡。可见在国家大事中,围棋母题更多的与兵法、军事等战争

要素结合,其所承担的功能更倾向于展示从政行军者的智慧与谋略,而非个人的胜负得失。

## 4 中韩国棋母题主题思想的对立统一

作为在某一地区长期生活的集团或共同体,必然会受到社会与环境的影响,从而形成集团内部特有的生活方式和文化内容。不同社会或民族有着不同的传统文化,经历着不同的历史轨迹,因此也会形成受该社会或民族生活环境所制约的思想观念。中国和韩国作为两个独立的国家,不同的民族,自然会有价值观上的差异。但相比欧美而言,两国共处东亚文化圈,自古往来频繁,所以不论是被儒教思想支配的三国时代和朝鲜时代,还是以佛教思想为中心,道教盛行的高丽时代,都可以发现中国对韩国影响颇深。比如儒教中的三纲五常,使得人们比起物质生活更加看中精神世界,较于积极进取与创新创业更偏向于保守理念,相比横向人际关系更重视纵向人际关系。哪怕时代变迁,也一直传承至今。尽管在吸收学习了经世致用的实学思想后,人们的观念有了一些新的变化,但传统的价值观念仍然保留在中韩两国人民的基础思维里。并且围棋文化根植于两国的历史血液中,与民族文化共发展,自然会挖掘出更多相同或相似的思想观念。因此本章节站在前文对两国口碑文学作品中国棋母题功能梳理和文本分析的基础上,探讨口碑文学作品中包含围棋母题的作品,即围棋故事所反映出来的中韩两国对立统一的哲学思想。

#### 4.1 “启迪心智”与“以德育人”的教育观

一般而言，我们所说的教育观指的是对待教育的观念 and 态度，教育观不仅是决定教育行为的依据，也是对于教育现象进行判断的准则。如果说教育观是关于教育的价值观，那么传统的教育观则以传统价值观念为基础。我们可以把教育观分为三个方面来看：一是教育子女的父母或追求自我实现的学习者对于教育的观点、期待等一般大众的通俗教育观；二是在教育现场承担具体教育活动的教育者或研究教育理论的研究人员的教育观，即教育思想；三是制度主体国家所追求的教育观，即教育理念。

父母对子女教育的重视自古有之，存在于我国传统价值观念里。儿子愚顽不化，不爱读书，帝尧费尽心思，为儿子制造围棋，希望儿子可以通过学习围棋修养心性，启迪智慧。《论语·阳货篇》中孔子用“饱食终日，无所用心，难矣哉！不有博弈者乎<sup>[27]</sup>”来教育自己的学生，说他们整天吃饱了无所事事，下局围棋都比闲着强。“养不教，父之过。师不严，师之愆<sup>[28]</sup>”，为人父母者与人师表者总是担心孩子不努力学习，心性不正，荒废光阴，把教育子女和学生作为的重大责任，希望围棋能够开启孩子们的心智。帝尧叫来儿子丹朱，按照轩辕峰所见把围棋游戏的规则交给了他，并吩咐丹朱专心研究，作为父亲，并没有强制丹朱饱读圣贤书，而是通过开发一种有趣的益智游戏帮助孩子从中成长。以启发诱导的教育思想，充分调动孩子学习的积极性，鼓励其深度思考，自主

学习。因此，围棋从“启迪心智”的角度被纳入了儒家的伦理教化之中。

另一方面，围棋母题在故事中的呈现也呼应了儒家思想“三纲五常”的伦理与教化。丹朱听从父亲尧的教诲，学习围棋，达成了父亲的期望，可谓是“父为子纲”。《礼成江曲》中高丽丈夫把妻子作为物品用来赌棋，妻子除了哭泣别无他法，但当被宋商贺头纲非礼之时，又顽强抵抗，可谓是“夫为妻纲”。五常中的“仁”是指道德修养，“礼”是礼法规范。《礼成江曲》则借助围棋母题表达了对下棋无度，贪财恋物的高丽丈夫无仁无德行为的讽刺，也表达了对破坏节妇贞操、违反礼法的宋商贺头纲的谴责。围棋一方面有修身养性、启迪心智的正面意义，另一方面，也能使人玩物丧志，导致“不仁不德”、“失礼迷风<sup>3</sup>”。故事通过反讽强调了我们在关注围棋正面教育意义的同时，也要注意与“启迪心智”并行的应是“以德育人”的教育理念。

由此可见，韩国和中国一样，作为东方礼仪之邦，所持有的传统教育观，很大程度上受到了儒家思想的影响。认为比起智力启迪，人的道德修养和品性才是更需要重视的。也正由于儒家对于围棋的双重态度，中韩两国的口碑文学作品中也通过围棋母题充分体现了围棋的正反双重教育意义。

<sup>3</sup> 出自西汉大儒贾谊的言论：“失礼迷风，围棋是也。”

## 4.2 “渴望拓宽生命宽度与长度”的生命观

生存和死亡是古往今来人们一直探讨的话题，也是人生而为人无法避免的问题。生命观则是具有自我意识并从事生命实践活动的人，对于人的生命现象和生命本质进行反思的结果。我们从神仙对弈、神仙指导棋等涉及围棋母题的口碑文学作品中也可以窥探出那个时代人们对于生命进行反思的结果。

首先，不论从上文中分析的《王质遇仙》、《崔孤云围棋传说》、《颜超求寿》、《北斗七星与寿命》，还是本文没有分析到的，诸如《王积薪蜀山遇仙》等围棋故事的对弈发生场所来看，“石室山”、“智异山”、“南山”、“蜀山”等云雾缭绕的深山是最佳选择。一方面，围棋在过去被当作是修身养性的娱乐活动，远离尘世喧嚣的优雅环境自是对弈者所追求的；另一方面，山也是仙人喜爱落脚的地方。那么何谓“仙”呢？《释名》中讲到“老而不死曰仙。仙，迁也，迁入山也。故制其字，人旁作山也”<sup>[29]</sup>，从字形上看，人在山上，即为仙。因此，从对弈场所为山的选择上，可以看出人们把上山和升仙相关联，表达出对于神仙世界的向往。

其次，从对弈者来看，在《王质遇仙》故事的几个异本中，对弈者有的是仙童，有的是仙老；《崔孤云围棋传说》中的对弈双方分别是飞升为仙的道家代表崔孤云，和佛家代表真鑑禅师；《赵颜求寿》、《北斗七星与寿命》中的对弈者均是南斗和北斗。这些角色或是凌驾于时间之上，拥有长生不死的能力，山中一局棋的时间，不仅斧柯烂尽，

而且人间已过数年；或是能够注生注死，把控人类的寿命，大笔一挥，十九岁的寿命瞬间变成九十九岁。人们通过这样的故事情节，以满足不切实际的长生幻想，可见神仙信仰已经渗透到民众的文化思想中，成为了大部分人的精神寄托。

从“死”到“生”、从“短命”到“长寿”、从“人”到“仙”，从“人间”到“仙界”，充分体现了古代中韩两国人民渴望“拓宽生命宽度与长度”的生命观。远古时代生存环境极其恶劣，在猛兽、死亡和未知的大自然面前人们选择通过图腾崇拜掩盖自己的无力与恐惧，以此拉近自己与生的距离，寻求精神的慰藉。因此，当人们处在社会动荡、战争频繁、政权更替，亦或自然灾害的年代，死亡随时发生的危机感更会促进民众生命意识的觉醒。不论是我国的魏晋南北朝时期（公元 220～589），还是韩国高句丽（公元前 37～公元 668）、百济（公元前 18～公元 660）、新罗（公元前 57～公元 935）对立的三国时期，百姓生活动荡，人人自危。百姓们相较于国家和民族的稳定，更关注的是最基本的生计问题。也正是因为生存环境的恶劣，才促发了人类本能中对神仙世界优渥生活环境的渴求，以及对神仙长生不老能力的憧憬。而儒教所强调的伦理性和佛教宣扬的来世救赎已然不是人们考虑的范畴，道家的生命思想才是人的精神寄托和生存希望。

## 4.3 “情志兼备”的情感价值观

《礼记》中用“喜、怒、哀、惧、爱、恶、欲，七者弗学而能”来描述人的情感，儒家认为情感是人的一种本能体验，也是人

们思考问题的关键所在。因此，情感范畴在东方古老思想中占据着重要地位，同时也是文学创作中重要的表现对象<sup>[30]</sup>，人们的情感往往通过借物抒情、托物言志的文学手段来进行表达。围棋母题在口碑文学中充当的便是“物”的角色，通过围棋母题在口碑文学中的呈现，我们可以从代表个体情感的“情”和代表社会情感的“志”这两个维度窥探出故事讲述者想表达的时代当下人们的情感价值观。

所谓个体情感，包括寄情山水的隐逸自然之情和俗世间的亲情、友情、爱情等生活情感。我国战国末期，鲁句践焚棋祭灵，展现了鲁句践对于仅有一局之缘的棋友荆轲“高山流水觅知音，知音不在谁堪听？”的友谊；韩国三国时期，新罗孝成王与棋友信忠之间跨越君臣间身份差异，上演了普通朋友间的信任危机和最终危机得以化解的义重情深；元朝末年，赵源回想起前世在屋顶偷看绿衣女下棋的场景时，那一切美好还历历在目，转瞬间已是来世相会的再世情缘。围棋母题在此类情感故事中所占比重可以说非常之小，但围棋是缘起，是美好情感缔结的开始，是故事通篇的情感铺垫，也与情感发展的最终走向形成呼应。

所谓社会情感，是指个体情感在儒家伦理道德的约束下被升华为符合政治、礼法的，以国家利益、群体利益为主的情感。如果说两人之间纹枰论道能够滋生个体间的爱恨情仇，那么国家之间纹枰论道所达到的则是能够促进两国交流与合作的社会情感。唐玄宗主动派围棋使团出访，一方面通过吊丧表达对新罗国和新罗王的关心与重视，以示友好；

另一方面希望通过大国高强的围棋实力获得新罗国的敬仰与尊重，以正大国之威望，达到预期的外交效果。相比之下，朝鲜宣祖与明朝救援军将领李如松的围棋对局虽然从朝鲜的立场上解决了外交危机，维系了两国的外交关系，获得了被救援的机会，但从柳成龙无奈介入的对局方式上来看，实属被动外交。漫漫历史长河中，韩国为确保家国安康、民族延续，不得不谋求周围大国的庇佑。积贫积弱，被大国支配，饱受威胁的历史过程中，孕育出了整个韩民族以“恨”为主的集体无意识社会情感。

从另一个角度来分析，我们还可以发现越是社会动荡，常年战乱，生活困苦不堪，人们就会越关注个体自身，从而个体情感就越得到释放与彰显。相反，越是政权稳定，和平统一，百废待兴的年代，人们也越会更积极主动地思考国家利益与集体利益，参与到国家建设中去。动荡年代以“情”为主、和平年代以“志”为主的情感价值观在口碑文学中通过围棋母题得以呈现。

#### 4.4 “胜于无形”、“不战而胜”的胜负观

中国有句古话叫做“胜负乃兵家常事”，旨在告诉人们不要把一次的胜利或者失败看得太过严重。孙子兵法·火攻篇中又云“亡国不可以复存，死者不可以复生”，可见战争中的失败会导致不可挽回的严重后果。英国学者达尔文（C.Darwin）在自然选择学说中提出“适者生存”，精神分析学者弗洛伊德（S.Freud）主张人们的攻击行为是为了自我保护而进行的本能行为<sup>[31]</sup>。在现实生活中竞

争双方会为了使自己的所有物或生命不受侵害而本能地想要争取胜利，可以说，人类是自带胜负属性的物种。围棋也是一项自带胜负属性的智力竞技运动，对局双方狭路相逢，寸土必争。那么到底该以何种方式求胜呢？

《诈取官凭》故事中当徐星友早早得知次日与黄月天的对局不同往常，对局的输赢能决定自己往后的仕途时，为保往后仕途顺利，徐星友便偷偷使诈，跑去黄月天家扮可怜。利用黄月天的敦厚老实，让黄月天在次日的对局中手下留情，最终可以说是轻而易举获得了自己想要的知府官凭。《洪顺与李淳赌棋》故事中李淳棋力欠佳，把家中古董品、书画，甚至家宝玄鹤琴都输给了洪顺。为拿回输掉的物品，李淳欺骗洪顺说玄鹤琴上附有鬼神。胆小的洪顺全然不知这只是李淳的计谋，只是吓得把之前赢来的宝物全数归还给了李淳。朝鲜国手西川令和清朝国手范西屏也是一样，利用赢棋者把自家的马和驴养的白白胖胖。所谓胜者胜于无形，先谋而后事，虽不动声色却能左右对方，获得个人利益。此处的较量已然不是单纯的棋力较量，而是智慧的对决，聪明的人只是动了口舌，反观另一方连自己为何输，输在哪里都不清楚。

“胜于无形”、“不战而胜”的胜负观在高句丽长寿王和百济盖鹵王的竞争对抗中体现的更为明显。长寿王派僧侣道琳间谍于百济，因为长寿王深刻认识到战争的负面影响，所谓毁敌一千，自损八百，战争通常会浪费大量的国力物力财力，所以希望能够不战而屈人之兵。这里的“不战”指的是没有发生力量上的直接硬性对抗，但从战略上看，

竞争的一方已经通过另一种计谋或手段间接且巧妙地战胜了另一方。故事中围棋可谓是坐实了“木野狐”的称号，僧侣道琳以围棋魅惑百济盖鹵王，最终高句丽不费一兵一卒，便使得百济国力亏空、民不聊生。因此，善用计谋，胜于无形，不战而胜，获得利益最大化，且通过战胜敌人以壮大自己乃是口碑文学中国棋母题所呈现的胜负观。

## 5 对围棋学科文化文学课程的启示

早在 1997 年，韩国明知大学便开设了世界上第一个以学术研究为目的的围棋学科，1998 年围棋学科脱离体育学部正式独立，并于 2000 年培养出全世界第一批围棋学学士<sup>[32]</sup>。在我国，围棋最初以“人文素养”或“体育选修”课的形式进入大学校园，虽然目前为止还没有成立正式的围棋学科，也不能颁发围棋学学位，但高校已有所行动，比如在体育教育学、运动训练学、新闻传播学、文化产业管理学等学科下开设围棋方向。抛开学科建设，从课程设置而言，中韩两国均在高校开设了围棋文学、围棋文化论、西方围棋文化理解、围棋与文化产业管理等以围棋为主要内容的文化文学课程，由此可见围棋文化文学课程是围棋教育的必要内容。

### 5.1 发扬围棋故事在围棋教育中的积极作用

李莉（2005）在讨论围棋文化与大学生人文素养教育时指出学习围棋文化有益于学生辩证思维和全局观念的形成；欣赏围棋文学有助于提高学生文化品位和文学鉴赏水

平；了解围棋历史，可以激发学生的爱国热情<sup>[33]</sup>。不仅如此，通过中韩两国口碑文学中涉及围棋母题的故事分析我们也发现，围棋已然超越了单纯游戏竞技的次元。仔细研读围棋故事，让我们更客观地看待围棋给人们带来的益处与弊端，从而趋利避害；帮助我们揭开围棋的神秘面纱，从文学的角度感悟人生如棋；了解到不仅可以以棋会友，围棋还能在外交层面促进国与国之间的和谐与发展；跳脱出棋盘，依然能把围棋的博弈论落于现实生活。因此，围棋教育不能只局限于围棋技艺的教授，围棋教育的目标也绝不仅仅是培养出棋力高超的职业棋手。更需要站在传承、弘扬和普及中华优秀传统文化的角度上，挖掘围棋文化和围棋文学的教育功能。

目前，我国围棋教育主要分为教培市场中以儿童为主要对象的围棋教育和以围棋专业学生为主要对象的大学围棋教育。而围棋故事作为口碑文学的下属分支，具备趣味性、口头表达的便利性和思想观念的直观表现性等口碑文学的共同特性，对于注意力不能长时间集中的幼龄儿童，亦或将来会从事围棋教育行业的学生来说都是恰如其分的文化学习与教育素材。

对于学棋儿童而言，围棋复杂多变，虽然入门容易，但在深入学习的过程中，需要不断地计算、推理、做题，感到枯燥也是在所难免的。因此在围棋教学现场中，围棋教师需要利用儿童的年龄特点和心理发展水平，通过古今中外的围棋故事，给学棋儿童提供趣味化的学习情境，也可以借助故事表演的形式，调动孩子的学习热情。围棋故事

可以是孩子们接触围棋的新形式，围棋故事通俗易懂的语言和逻辑，符合学棋儿童原有的知识水平，是课堂导入时启发孩子们思考的良好素材。同时，围棋故事中所投射出的教育观、生命观、情感价值观和胜负观都是围棋教师在围棋教育现场中可以活用的对象。

此外，对于专业学习围棋学科知识，致力于毕业后从事与围棋产业相关工作的大学生来说，一方面，挖掘围棋故事背后所蕴含的思想观念、人文精神、道德规范，从文化角度理解围棋的哲学内涵，符合围棋专业方向文化文学课程的学习要求；另一方面，结合时代要求对我国丰富的围棋文学作品和文化内涵继承并创新，讲述好围棋故事，讲述好中国故事，才能更好地发挥围棋专业学生在文化强国建设和传播优秀传统文化活动中的重要力量，彰显围棋文化在现代化转型历史时刻的新价值和新功能。

## 5.2 注重围棋故事在文化传播中的多样形式

从上古神话，到民间传说与民间故事，围棋母题可谓是伴随着历史的足迹，处处开花。人鬼神仙、帝王将相、文人学子、三教九流、男女老少都可以是围棋故事中的主人公。云雾缭绕下的深山对弈、高山流水的友情、来世再会的相爱、残酷却不见鲜血的厮杀，这些存在于围棋故事中的情节让我们看到围棋母题从原始素材发展为文化产品的巨大潜力。



김미라(2011)从文化产业视角对围棋故事的开发提出了自己的看法, 她认为抽象且神秘的形象有可能使围棋成为当下流行的文化要素, 通过创意性企划, 可以在围棋出版、围棋广播电视、围棋竞技、旅游观光等行业将围棋商品化<sup>[34]</sup>。还强调把围棋特有形象故事化, 并采用 OSMU 模式进行推广可以扩大围棋在文化产业领域上的经济价值。

OSMU 是英文 One source multi-use 的缩写, 指的是将一个素材进行多元化使用。如果将围棋母题视作 “One Source”, 那么 “Multi Use” 便是将围棋使用在电影、电视剧、动画、游戏、漫画、小说、童话、围棋教育、产品设计等领域。韩国是最早将 OSMU 模式引入文化产业的国家, 近年来围棋 OSMU 化最为人知的案例便是电视剧《请回答 1988》、《未生》。由于相较于传统的 IP 开发, OSMU 不仅能打破不同产业间的壁垒, 拓宽营收渠道, 还可以增大内容产品的附加值,<sup>[35]</sup>所以在中国也引起了广泛关注。

2020 年国内热播漫改剧《棋魂》火爆出圈, 把围棋再次带入人们的视野。虽说电视剧改编自堀田由美原作、小畑健作画的日本同名漫画《棋魂》, 并没有使用我国丰富的围棋故事宝库, 但可以发现在当代文化环境下, 把围棋素材适用于对人们更具吸引力和亲和力的动漫、电视剧等多元形式中, 对传统优秀文化的传播具有意想不到的效果。围棋文化传播的对象不仅仅是学棋儿童、围棋专业学生, 或是围棋爱好者, 因此围棋文化传播的方式也不能局限于课堂教学, 或是围棋类报纸、书刊等只有围棋爱好者才会关注的传统围棋媒体, 亦或者围棋咨询网站、网

络对弈平台、围棋电视频道等棋手们广泛使用的新媒体途径。相反, 推进围棋故事的 OSMU 化, 把围棋母题所蕴含的教育性、道德性、艺术性等多重属性融入多元传播途径中去, 才能扩大围棋文化在本国国民间的影响力, 实现传统文化的现代化转型, 从而进一步实现围棋的国际化传播。

## 6 结论与探讨

自围棋进入大学校园, 甚至以学科形式出现以来, 围棋背后所蕴含的社会文化价值和学术研究价值得到了广泛的探讨。本文以中韩两国为大背景, 从比记录文学更原始, 历史更久远, 并具有趣味性、口头表达便利性和思想观念直观表现性的口碑文学入手, 通过文献调查和比较研究的方法, 对两国口碑文学中围棋母题的功能价值和所呈现的民众思想观念进行了考察。结果如下:

其一, 中韩两国均拥有悠久的围棋发展历史、深厚的围棋文化底蕴和丰富的围棋文献资料, 但就口传至今, 并以文字形式记录下来的围棋故事数量而言, 韩国要远少于中国。且 “王质遇仙” 与 “崔孤云围棋传说”, “颜超求寿” 与 “北斗七星与寿命”, “朝鲜国手西川令” 与 “范西屏负棋寄驴” 等故事中有不少相同或相似的情节, 可以看出围棋故事在同一文化圈内的流传与变异。除此之外, 两国也有截然不同的围棋故事, 展现出不同时空民众的情感, 思想观念和历史文化形态。

其二, 围棋母题在中韩两国以口传故事为主的口碑文学作品中所承担的功能价值具

体有四：一是益智怡情的正面教育与下棋无度陷入歧途的反面教材等教育层面上的功能；二是赋予神秘色彩和无限想象空间的异界标志与长生憧憬等信仰层面上的功能；三是充当友情、爱情纽带或联动国与国合作交流等交际层面上的功能；四是展现计谋型人物性格特征、智慧谋略或胜负观念等战略层面上的功能。

其三，通过围棋故事的分析，可以发现中韩两国作为两个独立国家，不同民族，价值观念有一定的差异，但由于共处东亚文化圈，同受儒释道三教影响，在传统思想观念上比起对立更趋向于统一。首先，中韩两国在儒家伦理教化影响下，均持有“启迪心智”与“以德育人”的教育观；其次，在道家神仙信仰和生命思想影响下，两国民众都展现了“渴望拓宽生命宽度与长度”的生命观；再次，动荡年代关注友情、爱情等个体情感，和平年代强调以国家集体利益为上的社会情感，两国均呈现出“情志兼备”的情感价值观，但值得一提的是中国的社会情感更为主动，而韩国则相对被动、呈现出以“恨”为主的集体无意识社会情感；除此以外，“胜于无形”与“不战而胜”的胜负观在两国围棋故事中都体现得尤为明显。

其四，口碑文学中围棋母题的研究在围棋学科文化文学课程建设方面具有现实意义。一方面，围棋母题的研究有利于挖掘围棋的教育功能，尤其对于幼龄学棋儿童或者将来会从事围棋教育行业的围棋学科学生而言，围棋故事更是恰如其分的文化学习与教育素材，可以说围棋故事在围棋教育中具有积极作用；另一方面，围棋原始素材有发展

为文化产品的巨大潜力，将围棋母题 OSMU 化，可以增大围棋内容产品的附加值，扩大围棋在文化产业领域上的经济价值，因此注重围棋故事在文化传播中的多样形式有助于扩大围棋文化的影响力，实现优秀传统文化的弘扬与普及。

本文只是对口碑文学中围棋母题研究以及围棋文化文学课程建设的一次初步探索，如果把落脚点放在围棋文化文学课程建设上，单从口碑文学入手，亦或是单从中韩两国入手进行围棋文化的内涵研究还略显单薄。但我们不能忽略口碑文学作为最恰如其分的文化历史资料在围棋教育现场与围棋文化传播的场域中所具备的理论价值和现实意义。习近平总书记提出要“加强对中华优秀传统文化的挖掘和阐发”，而优秀传统文化价值的挖掘和阐发既是一项系统性工程，需要面面俱到；也是一项微观课题，需要从细节入手各个击破。以围棋母题为主要要素的口碑文学，即围棋故事，其本身还有非常多值得探讨，却有待探讨的课题：其一，中日韩三国围棋故事纵向横向散布过程中的异文比较；其二，围棋故事对于后续记录文学的影响研究；其三，围棋故事 OSMU 化战略研究。

#### 参考文献：

- [1] 梅铮铮. 两汉三国两晋南北朝时期围棋文化论. 中华文化论坛, 2017(09): 23-30+191.
- [2] 何云波. 围棋与中国文艺精神. 四川大学, 2003.
- [3] (韩) 张德顺等. 口碑文学概论. 北京：

- 民族出版社, 2018
- [4] 段宝林. *民间文学教程*. 高等教育出版社, 2006
- [5] 丁晓辉. 母题、母题位和母题位变体——民间文学叙事基本单位的形式、本质和变形. *民族文学研究*, 2013(01): 5-19.
- [6] (美) 斯蒂汤普森. *世界民间故事分类学*. 上海文艺出版社, 1991, p.1.
- [7] 秦晋川. *围棋故事*. 成都出版社, 1992, p.1-4.
- [8] 郑晓峰译注. *博物志*. 中华书局, 2019.
- [9] 朱仙林. 罗泌《路史》文献学及神话学研究. 中国社会科学出版社, 2021.
- [10] 郑麟趾. *高丽史*. 孙晓主编. 王林点校. 重庆:西南师范大学出版社, 2014.
- [11] 刘晓丽. 任昉《述异记》研究. 西北师范大学, 2011.
- [12] 권경언. *한국바둑인물사*. 한국기원, 1995, p.24-25.
- [13] 马银琴译注. *搜神记*. 中华书局, 2012.
- [14] 陶波. 赵颜求寿故事研究. 云南大学, 2013.
- [15] 弈理指归续编. *弈理指归序*. 北京市中国书店, 1987.
- [16] 秦晋川. *围棋故事*. 成都出版社, 1992, p.7-9.
- [17] 一然. *三国遗事*. 权锡焕, 陈蒲清译. 岳麓书社, 2009.
- [18] 秦晋川. *围棋故事*. 成都出版社, 1992, p.46-49.
- [19] 范孙操. *中国历代围棋故事*. 人们体育出版社, 1991.
- [20] 秦晋川. *围棋故事*. 成都出版社, 1992, p.66-69.
- [21] 권경언. *한국바둑인물사*. 한국기원, 1995, p.143-144.
- [22] 张剑威. 中国围棋外交的历史考察与新时代战略诉求. *中国围棋论丛* (第5辑), 2020, p.283-300.
- [23] 秦晋川. *围棋故事*. 成都出版社, 1992, p.131-135.
- [24] 권경언. *한국바둑인물사*. 한국기원, 1995, p.71.
- [25] 김부식. *삼국사기*. 이강래 옮김. 한길사, 1998.
- [26] 张拟. *棋经十三篇*. 王文君编著. 中国纺织出版社, 2022.
- [27] 黄朴民译注. *论语*. 安徽文艺出版社, 2021.
- [28] 李逸安, 张立敏译注. *三字经 百家姓 千字文 弟子规 千家诗*. 中华书局, 2014.
- [29] 任继昉, 刘江涛译注. *释名*. 中华书局, 2021.
- [30] 常瑞萍. *魏晋南北朝文学情感论*. 青岛大学, 2008.
- [31] 임하경. 프로이트의 본능과 공격성의 문제. 원광대학교 대학원, 2006.
- [32] 明知大学围棋学科[EB/OL]. <https://www.mju.ac.kr/mjukr/827/subview.do>
- [33] 李莉. 论围棋文化与大学生人文素质教育. *北京体育大学学报*, 2005(03): 330-332.
- [34] 김미라, 응웬뚜언아잉. 바둑 문화콘텐츠 개발방향 연구. *바둑학연구*, 2011, 8(1): 67-82.