

Чжан Цзюньи
ИСАА МГУ

**Взаимовлияние китайских шахмат
в государствах китайского культурного ареала**

张君义
莫斯科国立大学亚非学院中国历史教研室博士生

围棋对中华文化圈国家之间互动的影响

摘要：围棋作为一种诞生于中国的智力游戏，与汉字一样在儒家文化圈广为传播。由于围棋是儒家、道家、法家和兵家思想的有机载体，因此在当代科学文献中，观察到将围棋视为一种理解中国乃至儒家文化圈国家间互动的工具的趋势。本文以对围棋基本规则的演绎和推理为切入点，通过研究经典文本，揭示出围棋对儒家文明圈国家间互动的影响。

关键词：围棋、中国文化、儒家文化圈、国际关系

Zhang Junyi
IAAS MSU

**Weiqi as a cultural factor influencing interactions
between countries in Sinosphere**

Abstract. As a game born in China, Weiqi, like Chinese characters, has spread widely in the sinosphere. The tendency to view Weiqi as a useful tool for understanding Chinese foreign policy and international interactions within the sinosphere has been observed in modern academic literature. In this thesis, author reveals the impact of weiqi on international interactions within the sinosphere through the combination of interpretation of the basic rules of the game and the study of the texts from Chinese classics.

Keywords: Weiqi, Go, Chinese Culture, sinosphere, international relations.

虽然围棋的起源尚不清楚，但在过去的三千多年中围棋一直被视为一种训练战略决策能力的抽象益智游戏，而一个人玩围棋的水平通常被认为是一个人智力和战略决策能力的体现。因此玩围棋被认为是君子所必须掌握的四艺之一。

围棋作为一种文化产品，也被认为是用来理解儒家文明地缘政治思想和战略文化的重要工具。在美国空军战争学院任教的美籍华人大卫·赖

认为，“这种游戏与中国的战争和外交方式有着惊人的相似之处。它的概念和战术是中国哲学、战略思想、战略和战术互动的生动反映。反过来，这种游戏影响了中国人的思维和行为方式”。[Lai 2004,1—20] 基辛格在他的《论中国》一书中指出，围棋可以用来理解中国的战略文化。他承认，中国的战略学说与西方的战略学说截然不同。对他来说，“西方传统重视力量的决定性冲突，强调英雄主义的壮举，而中国的思想则强调微妙、间接和相对优势的耐心积累。”[Kissenger 2011,23] 俄罗斯东方学家-历史学家弗尔索夫也指出，中国的对外政策就像中国人玩围棋一样：“在不同的地方站稳脚跟，包围它的敌人，缩小它敌人的战略回旋空间”。[Фурсов 2009, 244—249] 围棋作为理解儒家文明圈国家之间互动的工具的重要性还取决于它在领导人群体中的流程度：习近平、岸田文雄、尹锡悦和朴槿惠等东亚国家的领导人都喜欢下围棋。

围棋作为一种棋类游戏，具有简单的基本规则。首先，对弈双方各有 180 个棋子，而棋子之间没有能力上的区别。第二，围棋棋盘被划分为 9 个战区和 361 个交战地点，在基本规则中没有规定这些战区和交战地点的重要性高低。第三，判断胜负的标准是占领交战地点的数量。第四，被全面包围的棋子将被移除，但许多棋子可以共享一个未被占领的交战地点作为生存空间。第五，只要对方棋子无法在己方控制范围内出现，己方对交战地点甚至战区的控制就是安全的。因此，在对弈的过程中，只有对手实现目的的策略是未知的，而其余全部条件均是已知的。因此，棋手必须竭尽所能来判断方的决策逻辑、决策偏好和战略目标来避免输掉游戏，或通过损失一定的棋子来干扰对方实现其战略目标。正如南卡罗莱纳大学的莫斯科维茨教授所指出的那样，在围棋中棋子的损失不是关键，关键是以合理的代价获得胜利¹。

由于围棋棋盘被纵横各 19 条线分割成 361 个交战地点，因此围棋棋盘上会出现有 10 的 172 次方种变化，没有棋手能够在缺乏超级计算机帮助的情况下预判出所有的可能性，而人的思维是不能被外界不借助工具

¹ The Game Of Go: Ancient Applications And Contemporary Connotations. URL: <https://china.usc.edu/game-go-ancient-applications-and-contemporary-connotations-围棋游戏：古代应用及当代内涵> (accessed: 21/03/2024).

直接观察到的。因此，想要赢得游戏，必须了解对手的真实想法，否则就会落入到对手的圈套中。正如孙子所指出的：“知彼知己，百战不殆；不知彼知己，一胜一负，不知彼不知己，每战必殆。”¹ 所以，下围棋不仅是一种智力上的较量，而且是一种心理学上的较量。因此，高水平的棋手不仅能够通过最少的战略资源消耗来确定对方的真实想法（即政策红线），也能够自由控制其战略思想的透明度以实现特定的目的：迫使对方浪费战略资源或诱使对方落入陷阱中。

围棋中首要的战略资源是对战区和交战地点的控制。正如前文所说，围棋棋盘被分为 9 个战区和 361 个交战地点，而且各战区之间没有被规则分割为不同的部分，而且每个交战地点都彼此相连。因此，棋手必须在每一局游戏中在所有时刻都要处理战区和战区之间、交战地点和交战地点、战区和交战地点之间的相互关系。因此，全面进攻是一种“牵一发而动全身”的行动，正如中国传统战略思想所强调的那样，“不谋万世者，不足谋一时；不谋全局者，不足谋一域”²。所以，秘密且突然的全面进攻在行动透明度极高的棋盘上是不可能的，因为进行全面进攻的判断必然会有大量的情报佐证。而在围棋文化的影响下，儒家文明圈国家不会在没有周密准备的情况下贸然开始战争。这也是当代具有受围棋文化影响的儒家文化圈国家之间通常能够很好的进行危机管理和进行预防性外交的原因。

围棋中的战略资源除了对交战地点的控制以外，还包括数量相对有限的棋子。这些棋子代表棋手可以控制的政治、经济和军事资源。棋子数量的限制使得任何棋手都不可能在所有时刻对全部 9 个战区都保持绝对控制，即便围棋规则规定胜利的条件是占领总数 51% 以上的交战地区。同时，棋子数量的限制也不允许棋手使用长期使用蒙特卡洛法去试探对手的破绽，因为随着时间的推移，棋子越少的一方越难以防守已经控制的交战地点。此外，由于棋子之间没有能力上的区别，所以在棋盘上集中力量发动一次或多次决定性的攻势来获取战略主动权是不必要的，因

¹ The Art of War. URL: <https://classics.mit.edu/Tzu/artwar.html> (accessed: 21/03/2024).

² 寤言 [Wu Yan]. URL: <https://ctext.org/wiki.pl?if=gb&chapter=213758&remap=gb> (accessed: 21/03/2024).

为这可能落入对手的全套并导致损失大量的棋子而失去战略主动权。所以在围棋棋盘上，棋手追求的是相对优势而不是绝对优势。换句话说，围棋玩家追求的是“向胜利发展的趋势”而不是“绝对胜利”本身。在这个过程中，棋手会不断试探各个战区，以找到对手的薄弱环节或确定对手的真实意图。这也是孙子所强调的：“凡先处战地而待敌者佚，后处战地而趋战者劳，故善战者，致人而不致于人”¹。所以在现实中，儒家文化圈国家之间的互动主要是以非制度化和非正式的互动为主体，因为这将有助于在避免损失大量政治和军事资源的条件下确定对方的政策底线，并通过缓慢积累相对优势和反复尝试开拓新互动领域以最终获得战略主动权。

围棋棋手还被要求能够协调以下任务之间的相互关系：实现自己的战略，遏制对手实现其战略，如何进行短期和长期成本效益计算，如何扩大自己的战略优势以及如何弥补自己的战略劣势。[Pan Zhongqi 2016, 303—321] 通常，棋手需要根据实际情况在这些互相对立的任务之间找到一个合适的平衡点，以赢得博弈。正如科切罗夫指出的那样，围棋战略的本质是以最小的资源消耗，实现具有灵活性、多功能性、和多向性的地缘影响力和政治和经济收益的最大化。[Кочеров 2018,193—204] 所以，围棋文化允许儒家文化圈国家灵活使用各类对外政策工具，并根据实际情况随时调整对制定外政策的指导方针，而不是坚持僵化的理论规定和范式。所以现实中，儒家文化圈国家之间经常可以同时在不同领域同时开展合作、进行竞争、对抗或冲突。

围棋中还有一个重要的概念是棋风。虽然棋手在对弈中试图将实现不同的战略欺骗，但是在长期的对弈中棋手仍然会流出具体的决策偏好，这种偏好被中国人称之为“棋风”。所以在中国人看来，棋风是一种可用于身份识别的行为模式，因为每个人的棋风都不尽相同。棋风既可以在对手未知的情况下用来识别对手的身份，也可以在对手已知的情况下用来预判对手的未来决策。因此，棋风通常意味着一种只有长期对弈双方才可以理解的战略默契。在对弈双方对彼此的棋风越了解，局势发

¹ The Art of War. URL:<https://classics.mit.edu/Tzu/artwar.html> (accessed: 21/03/2024).

生突变的可能性就越低。所以，可以说，围棋文化一定程度上降低了对抗性和冲突性互动导致当代东亚国家之间关系完全破裂或引发战争的可能性，因为它的流行使得这些国家之间享有类似特征的战略文化，使彼此间可以通过识别“棋风”来管理双边和多边关系。

总的来说，围棋作为一种文化载体，对儒家文化圈国家之间互动的影 响主要集中在以下几个方面。首先，围棋是一种在同时在智力和心理层面进行对抗的游戏，因此侧重于强调通过研究行为模式和战略文化（棋风）进行定性判断，通过分析行为进行定量判断。所以其传播使得儒家文化圈国家奉行目标导向的战略文化，拒绝奉行僵化的理论规定和范式，强调保持对外行为种类的多样性。其次，由于围棋强调思维的不透明性，因此为了确定对手的博弈策略，产生了对弹性互动的高需求。所以，儒家文化圈国家偏向于非制度化的、非正式的互动模式。最后，儒家文明圈国家对精确管理双边和多边互动的需求的基础是对弈中行为模式（棋风）概念的存在、对思维不透明性的强调和对获取相对优势的重视。同时，由对弈双方战略文化和战略思维具有的相似性增强了互动的可管理性，所以，儒家文明圈国家则会在互动中更加倾向于使用更具有冲突潜力的互动方式以实现其目标，而不必担心互动走向失控。

Библиографический список

Фурсов А.И. Евразийские гиганты Россия и Китай в современном мире: проблемы, противоречия, перспективы (обзор докладов и выступлений) // Знание. Понимание. Умение. М.: МГУ, 2009. № 2. С. 244—249.

Кочеров О.С. Геополитика великой доски вэйци // Международные отношения. 2018. № 2. С. 193—204.

Kissinger, Henry. 2011. *On China*. New York: The Penguin Press.

Pan Z. Guanxi, Weiqi and Chinese Strategic Thinking // *Chin. Polit. Sci. Rev.* 2016. № 1. P. 303—321.

Lai D. Learning from the stones: a go approach to mastering China's strategic concept, shi. Carlisle: Strategic Studies Institute, US Army War College. 2004.