
从游戏规则看日中两国国民性差异

——以日本将棋与中国象棋为例

张建立*

内容提要：一个国家民族所创立、传承至今的游戏规则，对于该国家民族的价值观、行为方式和文化心理等国民性格的型塑起着不容忽视的作用。从游戏规则的视角来进行国民性的比较研究，在中国学界尚属新的尝试。本文通过对日本将棋和中国象棋现行规则的比较，对日本人将善恶标准相对化且唯强者是从等行为方式的特点、重视“各得其所、各司其职、尽职尽责”的国民性格以及日中两国的社会流动特点进行了深入浅出的分析，并指出了通过古老的游戏规则的比较，来分析今日之国民性时所应该注意的问题。

关键词：日本将棋 中国象棋 持驹规则 成金规则 国民性研究

自1978年中日缔结和平友好条约以来，两国间的人员和经贸往来逐年增加。如今，中国已经取代美国成为日本的第一大市场，日本对华出口额在二战以后也首次超过了美国。虽然两国间的人员往来和经济合作如此密切，但媒体及有关研究机构所做的舆论调查结果却显示，两国人民之间的互信度并不是很理想。特别是近些年来，中日关系更是给人一种所谓“居相近，心相远”之感。出现这种情况的原因是多方面的，而缺乏相互理解则是重要原因之一。所以，有必要进一步加深对两国民众的价值观、行为方式和文化心理等国民性方面的研究，以期增进彼此的了解和互信。

研究国民性的方法、视角很多。从游戏规则的视角来透析中日两国国民性的特点，尚属一种比较新的尝试。文化是在游戏中诞生的。游戏是所有文化的萌芽，“在整个文化进程中都活跃着某种游戏因素，这种游戏因素产生了社会生活的很多重要形式”，“仪式产生于神圣的游戏；

* 作者系中国社会科学院日本研究所副研究员。

诗歌诞生于游戏并繁荣于游戏；音乐和舞蹈则是纯粹的游戏。智慧和哲学在源于宗教性竞赛的语词和形式中找到自己的表达。战争的规则、高尚生活的习俗，都是在各类游戏中建立起来的”。因此，一个国家民族所创立、传承至今的游戏的规则，对于该国家民族的价值观、行为方式和文化心理等的型塑起着不容忽视的作用。但是，目前从游戏规则的视角进行国民性的比较研究，尤其是在我国学界尚未取得很大的进展。

在众多游戏中，棋盘游戏最接近社会的人文环境。很多人感慨“人生如棋”，进退攻守的时机把握、胜负的结果，往往都只在一着之算、一念之差。小棋盘，大世界，简单的规则，却蕴含着丰富的人生哲理，在一定程度上也反映了游戏者的思维定式和行为价值取向等。本文拟通过对现代日本将棋和中国象棋的规则的比较，来初步分析日中两国国民性的一些特点。

一 “持驹规则”——将善恶标准相对化 且唯强者是从的棋子再生规则

日本将棋又称作“本将棋”。关于将棋的起源，有东南亚起源说和中国起源说，而将棋初传日本的时间，则有奈良时代说和平安时代说等。但是，由于缺乏物证，无论是关于将棋的起源还是初传日本的时间，学者以至棋手们各执己见，尚无定论。日本最早记载将棋的文献资料是藤原明衡的《新猿乐记》（1058—1064年）。在日本将棋的发展史上，曾出现过大、中、小三种将棋。到16世纪时，“小将棋”中的“醉象”一子被去掉才形成了今日流行的“本将棋”。现行将棋棋盘是一个由10条横线及10条竖线相交而成的方格阵。棋子的大小形状相

参见胡伊青加：《人：游戏者——对文化中游戏因素的研究》，贵州人民出版社，1998年，第222页。

木村義！ 将棋の日本到着 期をめぐる：増川宏一説に対する批判」、桃山学院大学総合研究所紀要」30-2（2004年12月）；山本亨介 将棋文化史」、筑摩 房、1980年。

増川宏一 将棋の文化史」、法政大学出版社、1977年。

清水康二 将棋伝来についての一試論」、遊 史研究」6号、1994年；大内延介 将棋の来た道」、小学館、1998年。

同，而且全都是用黑色字标记，共计 8 种 40 个棋子被均分为两方，每方 20 个子分别置于和活动方格之内。通过掷子决定开局先行者，双方轮流各走一着，直至分出胜、负、和，对局即终了。

中国象棋的发展，经历了漫长的过程。早在两千多年前的春秋战国时期，就已经有关于象棋的记载，但现代象棋的定型则大体是在北宋末年。中国象棋的棋盘由 9 道竖线和 10 道横线交叉组成。棋盘上共有 90 个交叉点，象棋子置于和活动在这些交叉点上。棋子共有 32 个，分为红、黑两方。红帅与黑将各统 7 种 16 个棋子进行对弈搏杀。开局是执红先行，双方轮流各走一着，直至分出胜、负、和，对局即终了。

日本将棋与中国象棋，在终局定胜、负、和方面相似性很大，但在走棋过程中的棋子使用上，却有着极大的区别。最大的区别之一，就是将棋奉行“持驹规则”。

所谓“持驹规则”，即一个棋子被吃掉后，仍然可以再次作为吃掉该子一方的兵力，由吃子者随时投入几乎是任意一个有利于自己的位置。但象棋则不然，被吃掉的子是不能复生的，而且通俗点讲，红棋棋子生是红方的人，死亦红方的鬼，绝不可能作为黑方的兵力重新加入战斗掉过头来攻击红方，反之亦然。

日本将棋的棋子，不但形状相同，全部为五角形，而且颜色相同并且都是用黑色文字来标记的。所以，如果我们把分为两方摆放在棋盘上的棋子打乱混放在一起的话，那么恐怕谁也无法辨清这些玉将、飞车、角行、金将、银将、香车、桂马、步兵究竟刚才是摆在棋盘的哪一侧了。对这些形同且色同的将棋棋子，唯有把它摆在棋盘上，并确定好五角形棋子尖端指向后，方可判断其归属。

从将棋棋子的这一特点及其所奉行的“持驹规则”，我们首先极易会想到日本著名社会人类学家中根千枝阐述其“纵式社会”理论时使用的两个重要概念——“场”与“资格”。“场”与“资格”是缔结集团的两个要素。根据她的看法，日本人在结成集团时，以及在对外进行自我的社会定位时，对“场”的强调甚于对“资格”的强调，这是日

李不大主编：《象棋完全入门》，世界图书出版公司，2004年。

本人集团最重要的一个特点。如日本人在作自我介绍时，往往先从我所属的工作单位开始介绍自己的情况。“场”与“资格”这两个概念，也可以说是中根千枝理论的出发点。由于集团的缔结重视场所而不重视资格，不同资格者能够加入同一集团，故日本人的集团具有既封闭又开放的特点。现实生活中，日本人在不同集团间进行的社会流动，其实就如同按照“持驹规则”使棋子再生一样。

关于将棋所奉行的“持驹规则”，曾一度成为将棋存废与否的争论焦点。第二次世界大战后，盟军总部（GHQ）因将棋所奉行的“持驹规则”，意欲废止。为了避免将棋被废止的危机，日本将棋联盟便派遣足智多谋、骁勇善弈的关西本部长代理升田幸三去交涉。在辩论中，盟军总部的人对升田说：“日本将棋不同于我们的国际象棋，将棋把从对方那里夺取的棋子作为自家兵力使用，这是对俘虏的虐待，是不人道的，是违反国际法的野蛮游戏，所以必须予以废止。”对此，升田反驳说：“国际象棋把吃掉的子不用才是真正地在虐待和杀害俘虏。在这点上，将棋对俘虏则是既没有杀害也没有虐待，而是使棋子永生并尊重其各自的能力，量才录用，使其各得其所，各尽所能。而且，由敌变友之后，依然是把金将做金将、飞车当飞车来用，这不是真正的民主主义吗？”经过升田的一番慷慨陈词，最终说服了盟军总部，使将棋避免了被废止之灾。

此外，将棋所奉行的“持驹规则”也反映了日本人的一个重要的性格特征，即将善恶标准相对化且唯强者是从。就像一个被吃掉的棋子可以轻易地被再度摆放到棋盘上攻击其原属团队一样，具体到现实生活中的日本人来说，正如本尼迪克特在《菊花与刀》中所指出的那样，日本人从一种行为转向另一种截然相反的行为时，绝不会感到心理苦痛，二战期间日本俘虏的巨变以及战后日本公众对美国态度的180度大转变，就是这方面最好的例证。另外，即使是在今天，与日本人交往较多的人，只要稍加留意就会发现，在现实生活中，日本人时时刻刻都

中根千枝 《タテ社会の人間関係》、講談社、1967年、28—32頁。

田幸三 《名人に香車を引いた男》、朝日新聞社、1980年、223頁。

R. ベネディクト著・長谷川松治訳 《菊と刀》、社会思想社、1992年、50—51頁、199頁。

在对自己进行着社会空间的定位，随着自己所属的社会空间的变化，其行为方式也在相应地发生着变化。在日本人心中，所谓的适用于所有社会空间的普遍的善恶标准似乎是不存在的，善与恶是相对的，而且对唯强者是从的行为，日本人并不会有什么道德上的愧疚感。对日本人而言，将棋规则与战争规则似乎是一致的，日本人之所以能够与美国一起“拥抱战败”，且至今仍不能由衷地对侵略亚洲的历史做出反省，与这种国民性格的影响恐怕不无关系，而这种性格的形成，与将棋“持驹规则”潜移默化的影响也是有关的。

二 “成金规则”——近乎完美的理想的社会流动模式

在将棋里，当一枚可升级的棋子进至位于距该棋手最远的三行或从此区域走出时，该棋手可以选择把棋子升级。除了“玉将”和“金将”而外，其余六种棋子都可以升级。但是，棋手可以自由选择接受或不接受棋子升级，若是接受则称之为“成”，不接受则为“不成”，而且必须明白告知对弈者，若是选择了“成”，则只需同时将棋子翻过来即可完成升级。

将棋棋子，除了“玉将”和“金将”外，棋子的正反两面都标有文字，分别代表着不同的功能，象征着两种不同的人生，何去何从全凭一己之努力：可以“前后左右行”的“飞车”，升格后改称“龙王”，于是“龙王”除具备“飞车”原有的功能外，又增加了可斜走一格的功能；可以“四翼前后飞”的“角行”，升格后改称“龙马”，在原有“角行”功能基础上，又增加了直走一格的功能。其他四子，“不行左右下”的“银将”、“先方任意行”的“香车”、“前角超一目”的“桂马”以及只能“一方不他行”的“步兵”，都可以升级行使“金将”的职能，即所谓的“成金”。银将、香车、桂马和步兵“成金”之后，便不再具有原有的功能，而只能行使“金将”的职能。

一般认为，理想的社会流动，应该是以社会职位空缺为导向、以自

参见约翰·W. 道尔：《拥抱战败》，生活·读书·新知三联书店，2008年。

致性原则为根据、以机会平等为前提，同时对社会弱者给予必要的保护。如果能尽量实现一种理想的社会流动，就能够有效地激发人们的积极性，促使人们充分发挥自己的聪明才智，给社会系统注入强大的活力，推进社会的进步和发展。将棋的“成金规则”，正可谓一种比较接近理想的社会流动模式的规则。

首先，从将棋的规则来看，“金将”这一职位在将棋棋子里类似一个中层的社会职位。而且，根据“成金规则”，“金将”的职位永远都存在着空缺。这也就意味着，“金将”下面的四类棋子——银将、香车、桂马、步兵，在任何时候，都可以凭借自身努力，通过自由抉择和平等竞争来提升自己。在机会平等的条件下，能力最弱、每次只能朝前方行进一小步的“步兵”，经过自身的努力奋斗，甚至有可能比位高权重的“银将”还要早获得提升为“金将”的机会。而且，由于银将、香车、桂马和步兵“成金”之后，便不再具有原有的功能，而只能行使“金将”的职能，这也会造成相应社会职位空缺，从而促进了社会流动。

但是，在中国象棋里，则不具备这样的规则。虽然象棋的兵卒过河后，其行动方向可以由过河前的单方向前行增加到三个：即向前、向左或向右，但是，兵卒终老依旧是兵卒，虽不能说是在向下流动，但也绝对谈不上是在向上流动。从象棋和将棋的棋子配置情况亦可看出，在这两类棋里，每一方的“兵”都是人数最多、排在冲锋陷阵第一线的。但中国象棋的“兵”是只能往前冲，不能后退，而且当冲到对方的底线的时候，就基本上失去了战斗力，既无前途又失去了退路，只能左右移动，即所谓“沉到底的卒就是死卒”了。

与之相对，将棋的“兵”则不然。按照“成金规则”，无须走到底线，只要走到对方阵营即三线以内就可以摇身一变而晋升为“金将”，不仅可以避免终死他乡的结局，而且还有可能重归故里伴君侧。从社会学角度讲，将棋“成金规则”下的社会流动，是典型的代内流动。

将棋和象棋在棋子升级规则上的异同，也反映了日中两种文化中对

参见龚维斌：《社会流动：理想类型与国际经验》，《中国社会科学院研究生院学报》2003年第5期。

待社会流动的两种截然不同的态度：在中国，讲求的是个人身份的恒定，注重的是代际间的社会流动，所谓“龙生龙，凤生凤，老鼠的儿子会打洞”这一俗语，也恰好有趣地概括了中国社会代际流动比较高的状态。纵观中国社会的发展史，当代际流动过高，因而导致社会阶层间的生存环境、生活质量等的差距过大或忍无可忍时，忍辱负重的人们便会一声怒吼“王侯将相宁有种乎”而揭竿而起，于是很多良顺之民转眼间往往会变为斗士，结果往往会引发很多结构性的社会流动，出现所谓翻天覆地的变化。而日本社会的组织构成方式，与将棋的规则有着极其相似的特性，总体来讲，日本社会也应是一个代际流动较高的社会，但在一定的阶层范围内，就如同将棋的“成金规则”那样，日本社会又格外注重代内流动，讲究个人价值的实现，使人们相信并愿意通过自身努力拼搏去改变个人的身份属性，达到高位，从而极大程度地把矛盾化解在相当于将棋“金将”这个阶段，实现近乎完美的社会流动。比如，不管家庭背景如何，只要进了东京大学的门，大家即可彼此平起平坐；当代大多数日本人都具有很强的“中流意识”等等，这些可以说正是“成金规则”在现实生活中的体现。

纵观日本社会的发展历史，虽然武家当权者有过多易主的搏杀，但号称“万世一系”的天皇制却仍被保留至今，发挥着不可忽视的作用。无论在中国，还是在日本，希望改善个人境遇向上流动之心可以说是人皆有之，人之常情。不过，比较而言，中国人的向上流动诉求似乎要比日本人强烈，甚至会有人抱着“皇帝轮流做，明年到我家”的妄想。而在日本，昔日的武士可能会有当大名、做将军的梦想，但很少有人会去妄想做天皇，这亦如同今天之日本，普通平民且不必说，即便是一个政治家，虽然他会怀有当首相的野心，但绝不可能去幻想做天皇。

另外，在此还要特别指出的是，在将棋中，对于按照“成金规则”升级的六种棋子，如果一旦被吃，那么该棋子再次回到棋盘上将回复到原来的状态，飞车、角行、银将、香车、桂马、步兵依旧得从原有的身份重新开始奋斗。日语中有个与汉语读音、意义皆近只是文字表記不同的词——“（一所）一生懸命”，中文翻译为“尽力”、“拼命”的意思。这个词恰好反映了日本人将一生之精力倾注在某一个社会空间的人生价值观。无论干什么，只有“一生懸命”，才有可能干出成绩，实现

自身价值，从而在有限的范围内获得向上的社会流动，最大限度地改善自己的生活、生命质量。在现实生活中，日本人一旦在某个单位就职，大多会从事那份工作至退休，很少有人中间跳槽。究其原因，从将棋的“成金规则”中或许可以得到一些启示。如同升级的棋子一旦被吃掉，那么它升级后的待遇将全部消失一样，在日本，一个人在某一个集团内努力获得的社会地位，在改换门庭时往往是无法转用的。所以，从一个集团转往另一个集团，对个人而言要蒙受很大损失。特别是对于在某集团已经由普通的“兵”跃升为“玉将”贴身护卫之“金将”的人，一旦他离开了该集团则必须再从无名的“兵”做起，从头打拼。具体到人们的现实生活，跳槽也可能在工资待遇等物质利益上并不会会有过多损失，甚至会有所提升，但其在人际关系上必须一切从零开始，因此能否得心应手地开展工作的也很难说，所以很多日本人轻易不愿意去冒这种风险，而宁可选择忠于职守全身心投入。为世人所称道的日本人的“从一而终”、“不事二主”、“各得其所，各司其职，尽职尽责”等国民性格的形成，或许与将棋规则在茶余饭后潜移默化之影响不无关系吧。

三 故步自封互相制约的象棋，变动不居 异体同心的将棋

最后，再简单地分析一下象棋与将棋在棋子间的配合方面的规则。

无论是象棋还是将棋，任何棋子在走动时，如果己方棋子可以到达的位置上有对方的棋子，就可以把对方的棋子拿出棋盘（称为吃子）而换上自己的棋子。

古时候，中国的将帅们领兵打仗时讲究的是“运筹帷幄”，讲究的是“谋”。所以，中国象棋的首脑——作为双方竭力争夺目标的将和帅，总是呆在戒备森严的九宫大营之内，上下左右按竖线或横线踱方步。作为将帅贴身保镖的仕（士）也仅限在九宫内的斜线上走动。相（象）的防守范围略大些，但也不能过河，仅限于在“河界”以内的本方阵地每次循对角线走两格，俗称“象走田”。如此一来，象棋七种棋

子就有三种棋子成了不具备强有力的攻击能力之子，能冲锋陷阵的只有余下的车、马、炮、兵卒。而且，在行棋规则方面，象棋棋子间故步自封彼此限制的规则较多，远不如将棋棋子机动灵活和团结。

例如，中国象棋的马走动的方法是一直一斜，即先横着或直着走一格，然后再斜着走一个对角线，俗称“马走日”。当处在棋盘中间的某个位置时，马一次可走的选择点可以达到四面的八个点，故有“八面威风”之说。将棋也有“桂马”，其走法是“前角超一目”，即日本将棋的桂马只有前面两个位可走，远不及中国象棋的“马”威风。但是，“桂马”的行棋速度和自由度却是象棋的“马”所无法比拟的。不但因为是“马”走日，“桂马”走目，出击速度“桂马”要比“马”快，最重要的还是“桂马”的走动，不会像中国象棋里的“马”那样要受到“蹩马腿”的影响。

根据中国象棋规则，“马”如果在要去的方向正前方有别的棋子挡住，“马”就无法走过去，俗称“蹩马腿”。在现实生活中，一旦被人使坏“蹩了马腿”就动弹不得，纵使你是一匹骏马良驹，志在千里，恐怕也只得如伏枥老骥了。类似于“蹩马腿”的规则，象棋里还有“塞象眼”一说。即，如果“象”走的“田”字中央有一个棋子，象就不能走，俗称“塞象眼”。一旦象眼被塞，一个相，纵有满腹经纶和定国安邦的雄才大略，恐怕也无计可施。无论“蹩马腿”者，还是“塞象眼”者，均是有敌有友，这种现象不仅是在昔日的封建社会时有发生，在今天的现实生活中也并不少见。所谓“窝里斗”、“一个和尚挑水吃，两个和尚抬水吃，三个和尚没水吃”、“一个中国人是条龙，十个中国人在一起就变成了虫”等等，或可以说都是象棋“蹩马腿”、“塞象眼”这一规则的负面典型例证吧。

与中国象棋相对，日本将棋的八种棋子，则不单单是“桂马”可以天马行空般地行走，无拘无束，而且每个棋子都是可越界冲锋陷阵的。步兵可以勇往直前，越界搏杀，“玉将”也可以御驾亲征，且能够身先士卒。再加上将棋奉行可以使棋子再生的“持驹规则”，就更是使将棋棋子显得变动不居，运用起来格外灵活。

此外，象棋规则中对同种棋子的纵向先后顺序并没有任何限制，诸如兵卒的走法，不仅双兵或双卒以上居于同一纵列不算违规，而且，后

来居上的兵卒排在同一纵列的另一兵卒前方也不算违规。但是，将棋则不然。为了吃掉对方的玉将，将棋讲求的是马有马路，兵有兵道，棋子间各安其位，各行其路，异体同心，尤其重视同种棋子间的有序协作，竭力排除同种棋子的先后竞争。将棋规则中的三个禁着之一，就是针对能力最低的“步兵”而设的。禁着规则明确规定“在同一纵列上不能配置两枚以上的步兵”。这是一种从最低层来对秩序进行的维护。中根千枝所指出的日本人现实生活中的“同期生意识”，可以说正是这种将棋禁着规则的反映。比如在日本的公司中，同年就职的人往往会结成“同期生会”，当其中有人受到提拔重用时，其他同一年就职却未得到提拔的人，大多都会抱怨不满，认为自己也并不比被提拔者差。同年就职者间尚且如此，更不用说后加入公司的人（后辈）如果比先加入公司的人（先辈）早受提拔重用，那将更是一件不得了的事。而且，中根千枝还指出，日本的各行各业都存在这种“同期生意识”。

通过以上分析考察，我们发现，游戏规则的确可以在一定程度上反映游戏者的思维定式和行为价值取向等。但是，最后还应该指出的是，凭借对游戏规则的分析来判断创立该游戏的民族的性格等，还是不够充分的。比如，从中国象棋的规则来推断中国人的价值取向，似乎不该出现“汉奸”，倒是日本将棋的“持驹规则”更容易造就很多“日奸”才是，但事实并非如此。成型于北宋年间的中国象棋的规则经年未变，可是这个古老的象棋还能在多大程度上代表现代中国人的思想，则需审慎结论了。

游戏创造秩序，游戏最大的贡献是在于它把一种暂时的、有限的完善带给不完善的世界与混乱的生活，并不时地为人们提供一种理想的社会秩序和生活方式。如何最大限度地创立并遵循完美的游戏规则去规划我们的世界，最终还得靠我们这些游戏于这个世间的人。从某种意义上说，中日关系也如同一盘棋，希望所有珍视中日友谊的人能够通过文化交流，进一步加深彼此的理解，共同努力来走好中日关系这盘大棋。

（责任编辑：林 昶）

中根千枝 『クテ社会の人間関係』、講談社、1967年、74頁。