



EJ095199422001

師大地理研究報告
第22期 民國83年10月
Geographical Research
No. 22, October 1994

棋局——文化地理之空間透視 Chess Games——A Spatial Perspective of Cultural Geography

潘桂成*

Poon, Kwai-Shing

Abstract

Chess is a cultural product, or cultural landscape in geographic term. In this article, Chinese Chess and International Chess are used as observed variables to discuss the cultural differences on conceptual level of space in the Chinese and Western Worlds.

Such an attempt is immature. The author wishes to receive sincere critique as well as suggestion. All ranges of feed-back regarding this study are thankfully welcome. (Key words: Chinese Chess, International Chess, Space, Culture, Cultural geography.)

一、緒言

常常聽說 .『世事如棋局局新。』這是以“時間或歷史”的觀點去看世界，所以世界乃在變幻無常地不斷運轉更新。但另一方面，當我們下棋的時候，開始時在棋盤上擺佈棋子的位置，局局都是一樣，行棋時平車走馬，上象出兵，每步都中規中矩，不可以事急馬行田，而結局時，不管是任何方法，皆不出擒王奪帥，一匡天下，由是看來，世事如棋，又何來局局新呢？這是以“空間或地理”的觀點去看世界，世界乃明顯地表現出“區域空間差異”的現象也。

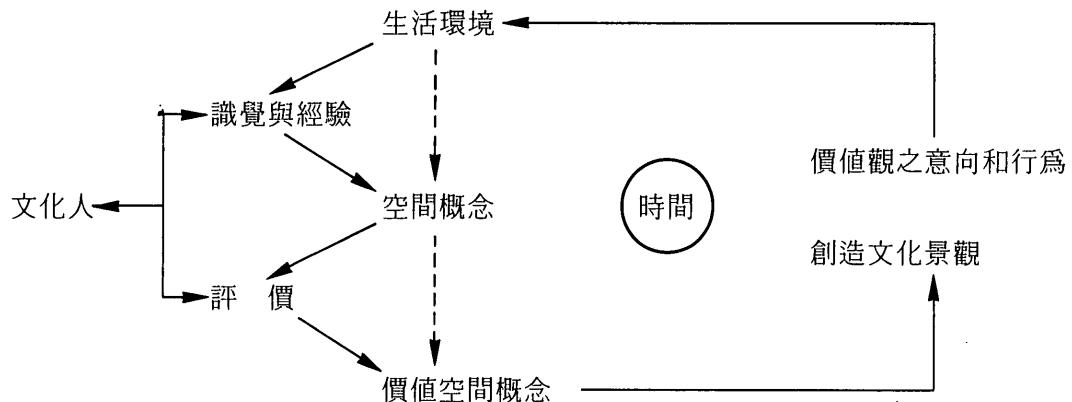
世界上之區域空間差異，除了地球本身有高山深谷、風雲草木等自然界之差異外，也有人為的差異，人為的差異，乃人文化成的，在地理學上稱為“文化景觀（Cultural

民國83年6月15日投稿，9月22日受理。

* 國立臺灣師範大學地理系副教授 (*Associate Professor, Department of Geography, National Taiwan Normal University.*)

Landscapes) ”。文化景觀反映“某特定的人群之價值空間概念在地理環境中之呈現”。不同的文化人，創造不同的文化景觀，文化地理學者藉著對不同區域之文化景觀之觀察，了解不同的文化人之價值空間概念。

價值空間（Valued Space）是存在於人的概念世界（Conceptual World）中的地理模式，與文化景觀是文化地理學之一體兩面的東西，都是“人地互動關係”的成果。人，生活在地理環境之中，對環境之識覺和經驗，乃在腦海中產生抽象的空間概念（Spatial Concepts）；人，會對其所具有的空間概念進行評價，而引發出主體性之“價值空間概念（Evaluated Spatial Concepts）”，並以此“價值觀”去指導自我的生活行為，使生活的地理環境改變得更合乎自我的價值要求，而生活得更美好和快樂，這是“文化人（Cultural Man）”與“生物人（Biological Man）”最大不同的地方。



棋，是一種文化景觀，世界上的棋之種類繁多，但奇怪得很，偏偏有兩種棋，看來甚為相似，卻分別為世界上兩個極不相似的“文化人群”所嗜愛。中國人玩“中國象棋”，西方人玩“國際象棋（International Chess）”。據傳說，象棋的發明者為亞熱帶季風區之古文化印度人，約在紀元七世紀左右，一方面經波斯及阿拉伯而傳入西歐，另一方面則傳到東方的中國，演化為今天的中國象棋及國際象棋，反而，印度人之原始象棋卻失傳了。

今日的中國象棋和國際象棋，固然有極大的差異，但他們的棋子卻大部份相同，在此異同之間，使我們相信二者本是同源，但卻因“中西兩差異之文化人群”的不同之“價值空間概念”的影響，而演化為獨特之“世界兩局棋”也。

本文的目的，乃欲透過“棋局”這一文化景觀的研究，探討中西文化之“價值空間概念”。本文分為三部份，首先討論棋子在棋盤上之空間分佈型式，再討論棋子之個性，然後討論棋子在戰局中之空間組織。

二、棋子之布局

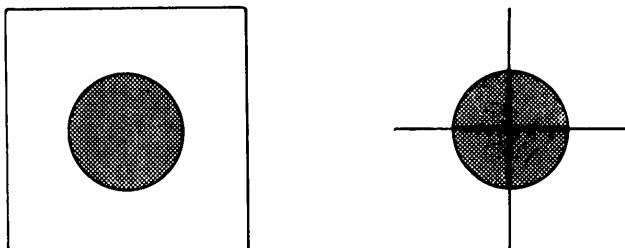
中國象棋和國際象棋都有“棋子（Chessmen）”及“棋盤（Chessboard）”兩部

份。棋子是棋之主角，棋盤是棋子活動的空間，棋子在棋盤上活動，就如文化人生活在地理環境之中，乃是“人地之間的空間關係”。

中國象棋和國際象棋皆有敵對之兩組共三十二只棋子，每組棋子包含著性質不同的許多獨特個體（Individuals），而每組棋子卻明顯地組成一唇齒相依的作戰團體（Team）。中國象棋和國際象棋的棋盤都是由橫直兩組直線所組成，外觀好像差不多，但對於活動其上之棋子言，卻大異其趣矣。

A. 棋子之個體定位

每只棋子的性質或不相同，但每只棋子皆是一獨特的個體，在棋盤上有其存在之獨特位置。中國象棋和國際象棋之棋子的個體定位的空間型式是完全不同的。中國象棋的棋盤和國際象棋的棋盤都是由橫直線條所組成之格子型網絡，國際象棋的棋子置於格子之內，而中國象棋的棋子定位於線條交點之上。



國際象棋之棋子

定位在格子內

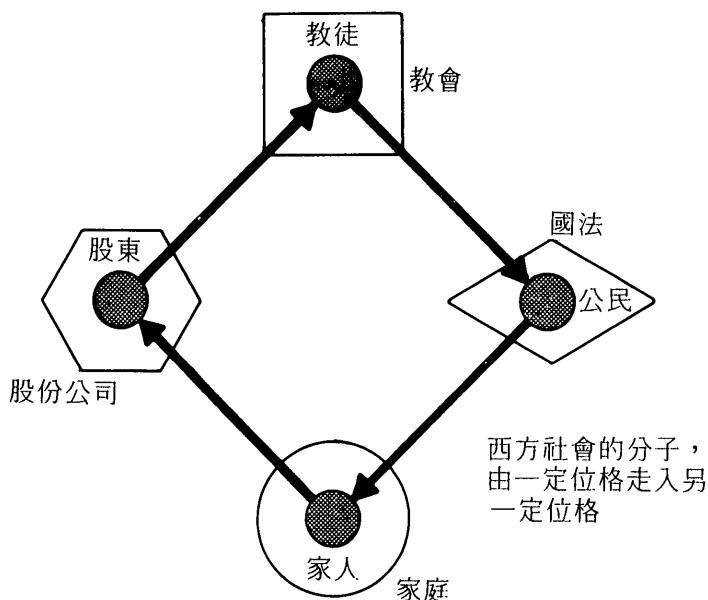
中國象棋之棋子

定位在線的交點上

圖一 棋子定位法

國際象棋的個體棋子被置於格子之內，有其特殊的文化含義。格子是棋子之空間外限（Spatial Limitation），當一棋子定位在某一格子內，棋子便佔有此一片“合法的空間（Legal Space）”，受到“定義性之認可（Definition or Recognition）”，格子成為棋子之勢力範圍（Limitation of Individual Power），在勢力範圍內的個體是有獨特的權利的（Individual Right），而最大的權利乃是自由權（Right of Freedom），然而，個體的自由，只限於格子範圍之內，故屬於有限度的個體自由（Limited Individual Freedom），而每一格子就代表了每一棋子個體在特定時空中之“有限的自由空間（Limited Free Space）”，而不可以任意踰越。若把此一棋子在格子中定位的空間模式去體驗西方人在西方文化社會中之定位，很奇怪的，他們既重視人權與自由，但他們卻很遵守自由的法度，最通俗的例子，西方人極重視他們的“投票權”，這是每個個體表達自由意志（Freewill）的最高尚的道德行為，不輕易受賄而交易。又例如西方的駕駛人在紅綠燈前、斑馬線前、停車讓路牌（Yield Sign）前必定停駛，有以為是因為駕駛人尊重行人，其實尊重行人只是結果，暫時停車的首要原因（Original Cause）是嚴守自由之法度，紅綠燈及斑馬線就像格子之周緣也。

下棋時，棋子不能長期安於某一格子，棋子之移動，由一格子走入另一格子，首先的必要條件是衝破原有的格子外限，屬於突破，發明和開放的文化行為，以地理學的名詞言，格子是“封閉空間（Enclosed Space）”，能夠從封閉空間中脫穎而出，才可以茅塞頓開，接觸到“開放的大空間（Opened Space）”。然而，在邏輯上，每一格子只能是一個體棋子定位的所在，一格子上不能容納一個以上之棋子，一只棋子若要移動，但發覺周遭的格子都被填滿，動彈不得，卻也是無可奈何，只好等待（Waiting），如紅綠燈之轉變；或讓權（Yielding For Right-of-way），如行人優先；或迴避（Changing Direction），如轉換車道（Change Lane）。但如果另一格子中的棋子是敵方的棋子，則必須權力鬥爭（Power Struggling），把敵人吃掉，才可以獨佔此一新格子，如果我們仔細地去讀一本西方文化史，會發覺“戰爭”特別多，不僅是次數多，種類更多，大戰爭多，小衝突更多，除了一般軍事上之角力外，還有政治戰爭、宗教戰爭、商業戰爭，甚至說“情場如戰場”，熱戀的男女，稱為墮入愛河（Fall in Love），成為情場的俘擄。爭格子，是充滿激情的文化空間。



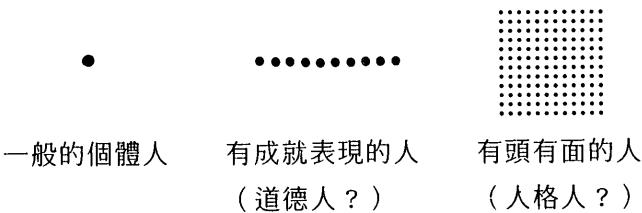
圖二 保守與突破

中國象棋的棋盤，雖然也有許多格子，但中國象棋的棋子並不定位於格子之內，而是位於線的交點上。點子和格子，在地理學之空間概念上有極不相同的含義，點子為一座標原點（Ordinary Point），是相對中心（Relative Center），是動態環境之原則（Principle）。定位在點子上之中國棋子，不像在格子般有明顯的勢力範圍，也不覺得有明顯的限制，所以一般人批評中國文化不談人權與自由，便認為中國文化不尊重人權和自由，那只是一種錯覺，是以西方定義為標準所得的錯覺，西方社會用立法的方式規定

人權和自由，是有限的人權和有限的自由，法律就是“格子”，中國人一向不習慣守法，好像中國象棋之棋子周圍不是格子，無法可守，而位於座標原點上的人的本身，才是人權的力源，才是自由之主體動力。西方文化中的人權與自由，是要棋子去爭取的，當一只棋子跳進另一新格子，便完全佔有該格子，享受該格子所賦與的“規限的權力與自由度”。但中國文化中的人權與自由，是本身已經具足的，就在棋子所定位的“座標點”上。而問題是這些自身本已具足的權力和自由之“發與不發”？或“如何施發”？

中國象棋的棋子之移動，不是由一個格子跳進另一格子，由一類“法人（Legal Person）”轉為另一類法人，而是沿著棋盤上之關係線（Relationship）而進行，傳統的術語稱為“道（The Ways）”，有道則可行，無道則不可行，故謂之“道德或德行”，原應作“道得或得行”，德得二字同音同義，得為動詞而德為名詞而已。中國棋盤上有一“**非**”的符號，就是“行”的象形字，極有深意。

以數學之觀點言，點之運動而成線，線之運動而成面，換言之，格子是因點子之繼續運動而成的，不活動的點是有定位而無質量的虛無，必須透過“點子之活動”，才可以呈現“線狀的道”，再呈現“面狀的格”，以中國文化的觀點看人，有三種：



圖三 權力空間的伸張

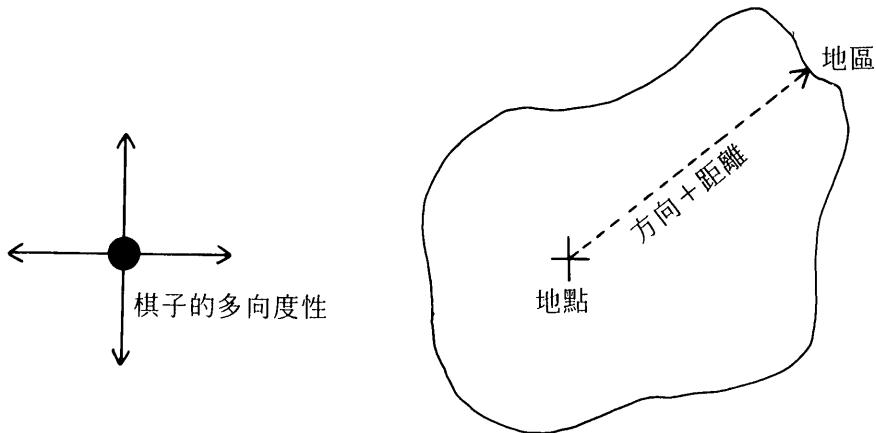
在這種中國文化觀點下，雖然承認“人這一個體定位概念”，但卻並不尊重“人”，因為這是一般的人，沒有表現的虛無的人，非道德的生物人。而這樣的“一般的個體人”，正是西方文化所尊重的對象，這就是中西文化歧異之最基本原因。

故中國人並不重視每一個體本已具足的人權和自由作為人的定位概念，而要看“人格”，中國人所謂的人格，並不等於國際象棋中棋子外限的格子，而是在中國象棋中棋子之由點而線、由線而面的活動力之呈現，中國棋士看不見棋盤中許許多多的格子，卻注視棋盤中縱橫頓錯的關係網，更注意棋盤之全局為一“大格子”，為“棋格或人格”之最後的呈現。擒拿敵帥，一匡天下，敗寇成王，是偉大的“全人格”。

地理學者對這種中國象棋文化應最易理解，地理學是研究區域空間差異的科學，區域的定義為“由特定地理指標擴展之最大範圍”，地理指標就是地點，即座標點，擴展為一種地理行為，以方向和距離兩向量要素來決定，俗語所謂“行必有方”，亦即所謂“道德或德行”，一旦道得或得行，區域便形成也。

這種以“行為結果”作為“個體評定”的基準之文化意識，有一好處，促使中國人
為有所表現而努力，也有一壞處，是引誘中國人不擇手段地去鑽營，行必有方，盜亦有

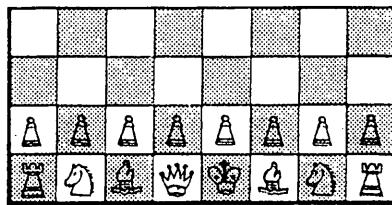
道，有時更不免事急馬行田，或飛象過河，只要搶到道路，管它是紅燈抑或斑馬線，只要能成為富商和立委，管它是逃稅或賄選得來。在中國文化社會中，真正立功、立德、立言的正人君子固然多，但人面狼心之假道學、富賈或政客，也著實不少，誰說不是“世事一局棋”。



圖四 中國文化之“區域性”人格的呈現

B. 棋子之區域定位

國際象棋和中國象棋都共有三十二只棋子，而分成兩隊，各有十六只棋子，各據棋盤之一方而“布局”，一隊棋子在棋盤上之布局，也是地理學人地關係論之定位問題，布局型式之差異，反映中西文化地理之獨特性。



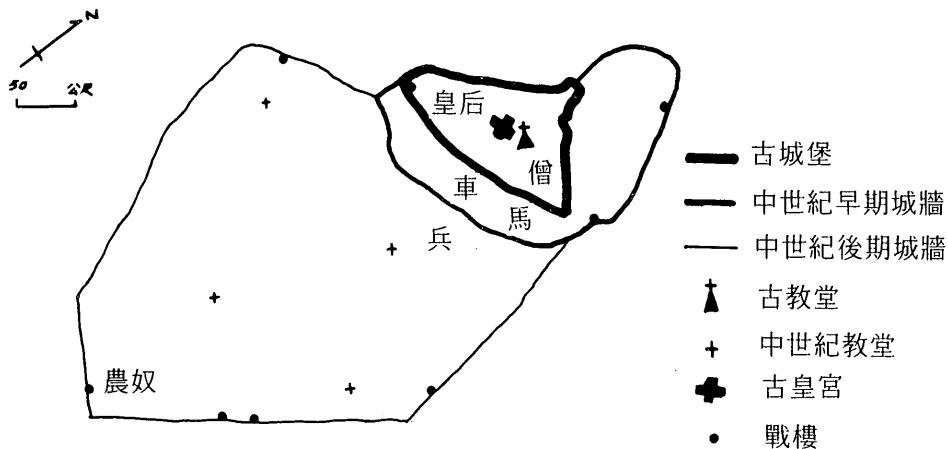
圖五 國際象棋的空間型式

國際象棋棋盤之一半由五條橫線及九條直線所組成的三十二個格子，在開棋布局時，十六只棋子分成兩排，佔據最底的兩排十六個格子，這是“全數集結在大後方的地理區位”。與前方兩排的“空格子”形成明顯的對立，可以稱之為“個體內部之兩極化（Polarity）”現象，在西方社會上，這兩極化代表了“獨立和平等（Independency and Equality）”的意義，為一極重要之空間結構模式。

兩排棋子，依其性質言，又可分成兩類，前排八只為“兵或戰士（Pawns）”，與後排之統治者為強烈對比的兩階層，也是內外的兩極化。

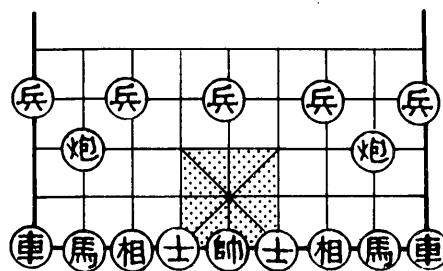
後排之中央兩只為“后及皇（Queen and King）”，與其餘六只，又是兩明顯的階層，等於王族（Royal Family）與平民（citizens）的兩極化對立。

后與王本身則形成最後的高階層對立，這情況可由後排八只的名稱得之，分別是后車，后馬，后象，后，皇，皇象，皇馬，皇車。車馬象三種性質相同的棋子分別冠以后與皇的封號，除了代表意識型態之區別外，在棋局運作上毫無意義與作用。



圖六 Meissen封建莊園

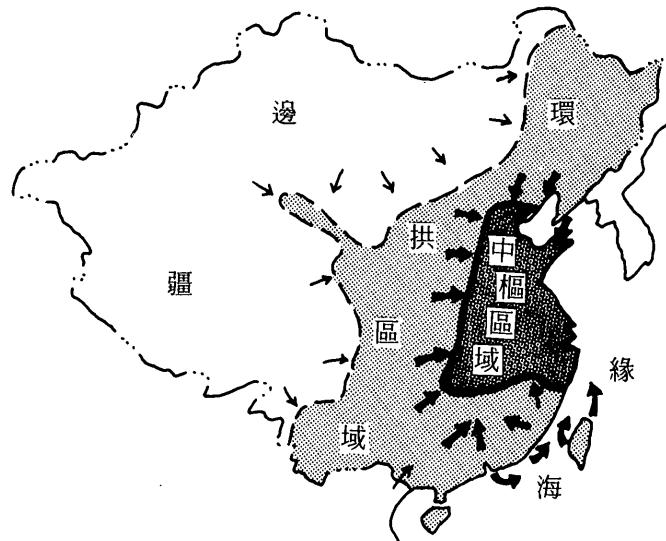
這樣的棋子布局，似與中世紀封建莊園的政治與社會建制有極相似之處，或許正如傳說謂國際象棋在七世紀時定型，不是胡說。但不管其歷史淵源如何，就專以地理空間的觀點言，這屬於一“對立的區位型式”。



圖七 中國象棋布局之空間型式

中國象棋棋盤之一半也由五條橫線及九條直線所組成的三十二個格子，但棋子不置於格子中，十六只棋子分別安置於四十五個交點的十六個之上，其中之九只集中於底線，包括中央之將帥，及左右各一的士象馬車。其餘之二砲五兵，散居外圍的“𠂇”的符號上。很明顯的，將帥為全局之中心，由士位引出之斜線九點，為將帥與雙士之活動範圍，亦全局之中樞區域，有棋子散布的地區，為環拱區域，兵位以外的“河頭”則為“邊緣區域”。這樣的棋子布局，似與歷史中國在東亞之政治地理形勢表裏一致，詳地理學大師沙學浚

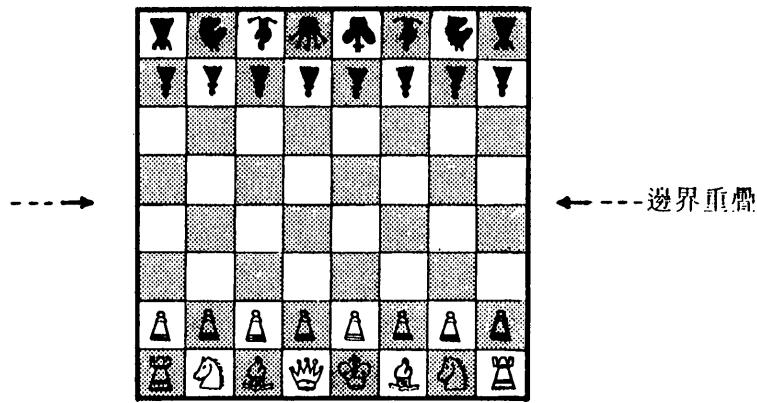
先生著“中國歷史地理”的四篇論文，就專以地理空間的觀點言，這屬於一“中央擴散的區位型式”。



圖八 中國歷史及政治地理空間型式

C. 棋子之全局定位

國際象棋和中國象棋都各有敵對的兩隊棋子，全局棋盤由兩半棋盤合併而成，由於合併之方式不同，也表達出文化地理在空間觀點上之差異性。



圖九 國際象棋的全盤布局

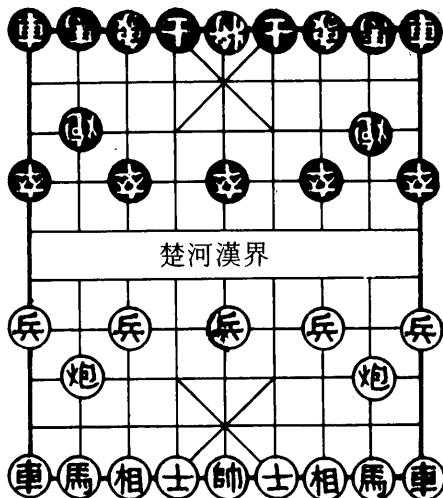
國際象棋之棋盤全局為由白子之三十二格與黑子之三十二格合併成之六十四格局。各格子呈黑白相間分色，底排之格子由左起為黑面，故白子之後位於左起第四格之白面，王位黑面，而黑子之王位於左起第四位之白面，后位黑面，在行棋時，橫直可行的棋子，可以轉換色格，即由白格走入黑格，或由黑格走入白格，但斜行的棋子，則只能走入相

同色格，此外，色格的顏色沒有太大的意義，只是幫助棋士的觀察而已。

由於國際象棋之棋子集結在最底的兩排，故棋盤中部出現四排的空格子，表面上看來非常虛寧沉靜，其實二者之間存在著一條極緊張明確的“邊界（Boundary）”，這條邊界由敵對雙方的最前排格子之“前線”重疊而成。兩半局之間沒有“斡旋的餘地”，大後方的棋子“束勢待發”，到達邊界，便必須兵戎相見，鬥爭與突破。

西方人很注重邊界，有國界、市界及各級的行政邊界，房屋周邊樹叢為邊界，花園的圍牆是邊界，公路上之車道白線或黃線是邊界，實際上，一切法律條文都屬於邊界，西方人重視邊界這一概念不難理解，因為“邊界”就是棋子的“格子”之外緣，各式各樣的邊界，只是“比例尺”不同的格子，西方的文化人生活在大大小小之不同的格子之中，都市化愈高的地方，格子的型式或氣味愈濃，早晨離開睡房，步出家門，鑽進車門，改入電梯門，然後躲在大大的辦公室，下班後則全神投入小小的電視機，到處都是與格子為伍，受到格子之邊界所保護，也受到邊界所限制也。

所以，總觀國際象棋的全盤布局，中央之四排空格，其實不空，而卻是厚厚實實的“邊界”，更應是“邊區（Frontier Zone）”，為敵對雙方爭鬥的戰場，後兩排的格子佈滿棋子，內部動彈不得，開棋第一步便要投入戰場，是一非常“刺激”的生活空間。



圖十 中國象棋的全盤布局

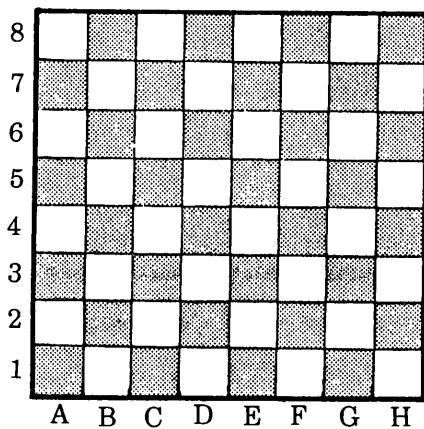
中國象棋的棋盤也由紅子及黑子兩半盤合併而成，但中國象棋棋盤最大之特色，乃是“楚河漢界”，是一條明確的“邊界”，是把紅黑兩半盤明確地分隔的邊界，紅黑兩半盤棋子為絲毫無誤的“獨立個體”，與另一個體沒有任何“邊界重疊”的部份。所以中國的文化人沒有受到“邊界的直接壓力”，易於發展其主體意願，在下棋時可以選擇“進攻或退守”的布局，中國象棋之開棋的最初幾步，大都與“戰場”的楚河漢界沒有直接相關，但卻是後續攻守的準備，與國際象棋之起步便投入戰場相比，是比較穩重或

深沉的態勢。

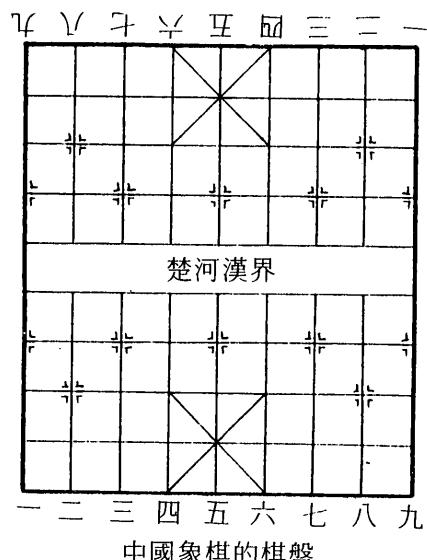
中國象棋棋盤中之楚河漢界，無疑地是一條明確的邊界，但似應視為一“不明確的邊界”，在歷史地理上，中國人極不重視邊界，我們只說中國的中，國界在那裏，一向不清楚，東薄大海，北臨大漠，西盡西域，南望九疑，“海漢域疑”這四個“地名”，含有“無邊無際的疑惑”的意思。或字是國字之古字，國字从口从一从戈从口，原義為“土地（一）上之人口（口）有武力（戈）保護國界（口）”，而或字原義就是不重視之國界概念，域字从土从或，亦表示遼闊之空間，沒有格子之規範，而這正是中國象棋棋子定位於“點”之本性也。

楚河漢界還有一特點，就是內部是虛空的，紅黑兩半盤之直線沒有“通過”界河，但實際上其間卻有一“無形的橋”，使兩方有緊密的聯繫，棋子之過河，就如沿線進退一般無異，這種現象，一般稱為“關係”，傳統中國哲學謂之“通感”，地理學名之為“空間組織之一種型式”，在社會上乃是在法律以外的所謂“人情”，為習慣格子生活的西方文化人所不能體會者也。因為這種狀似虛無的實體，只存在於中國式文化生活之中。

此外，國際象棋與中國象棋在棋盤的使用方法上，有一非常差異之空間含意，就是棋子移動的命名法。國際象棋的棋盤用一套客觀的座標網絡來命名，即以白子之左下角為座標原點，橫軸即X座標用英文字母由A至H排列，縱軸即Y座標用數字由1至8排列，棋盤上之每一格子就依此XY座標系統而命名，而任何棋子落入每一格子，都依據此客觀之格子而定位，例如皇象F1→C4，表示該皇象的棋子向左上角斜行三格也。這一活動的方式，反映出西方文化對客體空間之重要性的強調，與格子與法律等空間型式，在高層次之空間概念（Higher Level of Spatial Concepts）上是一致的。



國際象棋的棋盤



中國象棋的棋盤

圖十一 棋盤的命名系統

但中國象棋的棋盤並沒有此統一性的客觀座標系統，而卻是兩個相對之主觀座標系統的重疊。因為紅子及黑子，各皆以其左下角為原點，橫向右分別以數字由一至九命名，稱為第幾線，但縱向則不給與固定的命名，縱向定位用進退幾步的臨時活動術語來表達。故着法命名分成兩型式，當棋子橫向行走時用“平”字及“線號”，如炮二平五，表示位於二線的炮向右行至第五線，即移動三步，但如果在同一線上又有兩只相同的棋子，則用前後以區別之，如前炮平五。但當棋子是直向或斜向行走時，則用進退二字及進退所走的步數來表達，例如車二進八，表示位於第二的線的車向前行走八步，步數數法是以原點位為零，由於全棋盤的橫線只有十行，故最多只能進九或退九。換言之，在棋盤上，任何一點都是進退的原點，也是進退的終點，每一點都沒有客觀的座標定義，都是含有“棋子”之位於“此時此地”之主觀空間意義也。而此主觀空間意義，是以棋子為主體而定下來的。同時，更應強調的紅黑兩組棋子皆各以其本身作為主體定位的基準，紅子之車二進八不等於黑子之車二進八，因為紅子之第二線等於黑子之第八線也，這一活動的命名法，提供我們一明確的空間概念，就是中國文化地理所特別重視的“主體價值”也。

三、棋子之個性

棋子是棋局之主角，棋子之個性主導棋局之發展，國際象棋和中國象棋同源，棋子之名號略同，但個性卻不必一樣，因其代表兩不同的文化人群的差異創造也。

每一棋子皆是一個體，討論棋子的個性，依據個體之獨立性、平等性及自由度為基準，棋子必在棋盤上活動，討論棋子的個性，也依空間概念為原則，由於本文之目的是欲透過棋局而探討中西文化之差異，故本章在行文上仍以類同的棋子相比較為範式。

A.將士與皇后

中國象棋中之“將與士”及國際象棋中的“皇與后”都是棋局中的核心棋子，如能在棋局中“奪帥或擒皇”便成為勝利者。象棋的術語，殺着的警告，在中國象棋中叫『將軍！』如果成功，則稱為『將死』，即將軍已死。國際象棋之殺着警告為『Check』，將死為『Checkmate』，據說源於波斯語之『Shak mat』，原義為『皇之死』，因Shak釋為皇，mat釋作死也。故不管是“將死或皇死”其義一也。

將軍只是軍隊的領袖，將軍陣亡代表戰爭失利，以空間言，一國之對外戰爭，可能有多處陣地，一將陣亡，乃局部空間受到挫折，棋士可以推盤再戰，或採三盤兩勝，或五盤三勝，總之是毋忘在莒，或能反攻大陸，以時間言，乃暫時受到挫折，棋士可以再接再勵，總之是忍辱負重，臥薪嘗膽，君子報仇，十年未晚，這反映中國文化人普遍的處事態度，極有韌力。或稱為信心毅力，利於長期作戰，呈現歷史的地理空間。

皇是一國之最高領袖，代表國家的全體，國皇戰死，代表國家全體的覆亡，在時間與空間上都已消滅，反映出西方文化人所感受到之明顯的“斷層壓力”，難怪國際象棋棋藝最高的棋士，集中在自然環境和人文條件皆極為嚴峻的蘇俄地區，似非偶然，或有其文化地理之特殊意義也。

中國象棋的將帥，規定不能離開“中營九點”，行走又只可以橫或直各一步，故棋子的個性相當受限制，為求棋局之先立於不敗之地，將帥受到嚴密的“保護”，中國象棋的“士”，規定也不能離開中營九點，行走乃是斜行一步，士或原應作侍，士侍同音，為近身侍衛也。而士字又作讀書人，為作戰的謀士，運籌帷幄，決勝千里，若不能深謀遠慮，必有近侍之憂，將帥之旁有雙士，是這個意思。在棋盤上之中營九點，在地理空間概念上屬中樞區域，可以控制邊緣區域，但也是敵方之戰略目標，如何保土安民，全賴“將士”用命也。

國際象棋的皇，原居地亦如中國象棋之將帥般在底線之中央，但國際象棋的棋盤沒有皇宮之設置，皇棋每走一步，可橫可直，也可以斜行，而且沒有固定的活動範圍，可以留在己方，也可以御駕親征，或是因逃避追殺，遠走天涯，比起中國象棋的將帥自由得多，也危險得多，乃孤家寡人，缺乏如“士”之其他專責棋子之保護，其安全度依靠其本身靈活的個體方法和自由的運用而增強，所謂“好自為之”，為一相當“獨立而孤立”的冷漠主體。

國際象棋沒“士”這一角式，但“皇”之側有“后”，后等於中國象棋的雙士，但后只有一只，皇與后是兩極對立空間模式的最高階層，后的作用並不是保護皇，而是全局棋子中活動力最強的棋子，可以橫行、直行及斜行，步數無限，進退路途上遇上敵棋，隨時可以吃食，所以是一只以攻為守的棋子，與“士”的性格大異其趣，而且“后”不必陪伴著皇，不是皇的侍妾，如果在戰局中缺失了“后”，“皇”亦不易保存，因“后”代表勝負之關鍵，攻擊力被摧毀，是敗陣的先兆也。

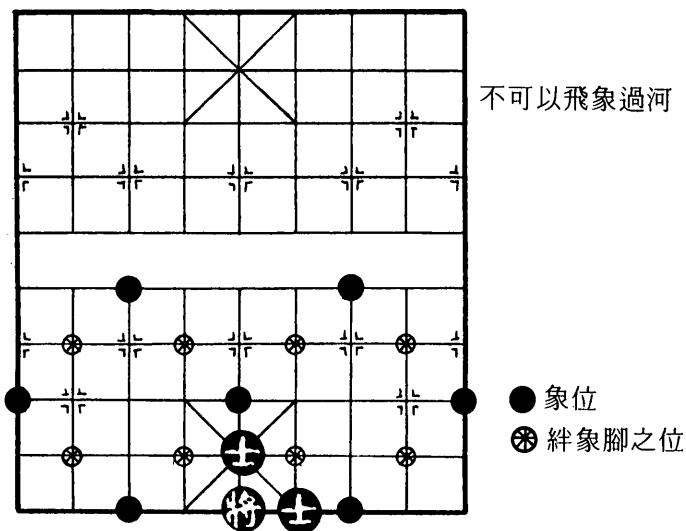
B.象或相

中國棋名之為象棋，原因如何，已經無考，或說印度產象，亦以象為馱獸，在原始傳入中國時，全隊棋子都坐在象背，故名。或說中國象棋之棋子初刻成各種人像，原名“像棋”，省作“象棋”。而現在之中國象棋，黑子寫一“象”字，而紅子寫一“相”字。相字源於中國歷史政制的“丞相或卿相”，其功能為“相助”皇帝處理行政工作，反映出其為一只相當保守性的棋子，與士同為將帥的保護者，在士的外圍，對將帥的雙重而間接的保護（Double Protection）。象或相的行走法很特別，是沿著“田”字的斜方位對角線行走，但這斜方角對角線在實際的棋盤上卻是沒有線，故是中國象棋中唯一不依直線而活動的棋子，這一“例外”的步法，反映出中國文化中對“法規”的可塑性，尤其在顧全大局時，准許某些特殊分子走“捷徑（Short Cut）”，然而，象的非常規捷徑並非永遠通行無阻的，如果在斜方位對角線之中央有一棋子，便可以對象發揮“阻止”的力量。中國象棋的象或相，還有一步法的特點，就是只限制在己方局限之內，不可以“飛象過河”，以表達其保守與防禦之性質及功能也。

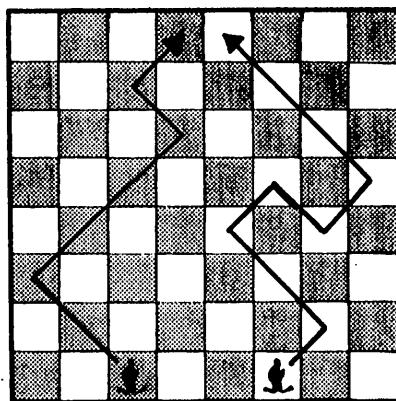
國際象棋也有“象”，其實更應是“像”，因為國際象棋的各棋子都“雕或塑”成“像”，而不像中國象棋般只寫“棋子之名”。國際象棋的“象”作“僧帽像”，原名bishop，意為“僧侶”，僧侶在西方政治社會上有特殊的地位，其權力地位僅次於“皇

族”，但實力上有時更甚於皇族，這一文化背景表現於國際象棋上，“象”也是攻擊性的棋子，而不像中國象棋的象般只含保護機能也。

國際象棋的象的步法和中國象棋的象一樣，是斜行的，但步數沒有限制，而且可以深入敵陣，在行進過程中，遇子吃子，過關斬將，威力甚強，唯一的缺點是“后象”與“皇象”分別佈局在黑格子及白格子，斜行時，每子只可以在黑格子或白格子內活動，不能互相照應，此乃孤軍作戰，充分表達西方文化之“個體主義（Individualism）”之特色。



圖十二 中國象棋之象的着法



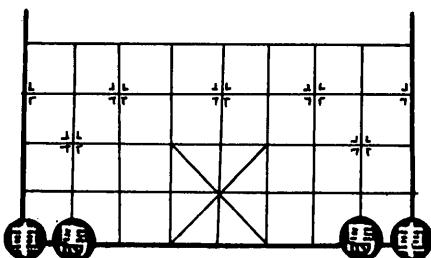
圖十三 國際象棋“雙象”之各自為政

C.馬與車

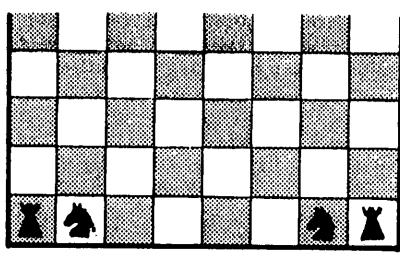
馬與車這兩種棋子，在中國象棋和國際象棋中之性質幾乎完全一樣，唯一的差別是

中國象棋的車馬依線，國際象棋的車馬依“格子”而已，而這正是兩種棋子之基本差異。

首先，在原始布局上，二者之車馬都分置於底排之兩側，這種排列不能說是巧合。其次是在行走的方式上，二者之車馬也是完全一致的。中國象棋的馬沿線行“日”字之對角位，方法是先沿長線而後沿短線，故如在長線之中點有其他棋子，則馬便受阻而不能行，情況如象之受阻一般，特稱為“絆馬腳”，這種象馬受阻之行棋規則，反映中國文化中對環境阻力之重視，中國人對待環境阻力的態度，是採取迴避或等待方式，以免因硬闖而產生衝突或殺伐，而闖字從馬從門，門為和平安樂的象徵，故闖字隱喻破壞與不安之意，如闖禍及闖盪江湖等詞句，皆含有此深層之文化意義也。



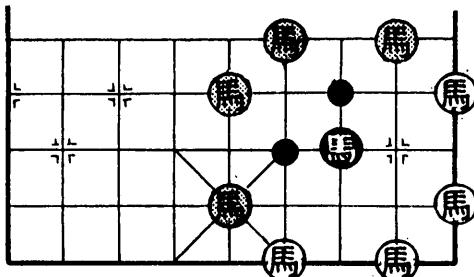
中國象棋之車馬定位



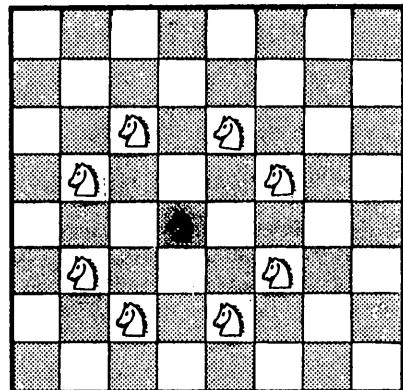
國際象棋之車馬定位

圖十四 車馬定位

● 絆馬腳的棋子



中國象棋之馬的着法



國際象棋之馬的着法

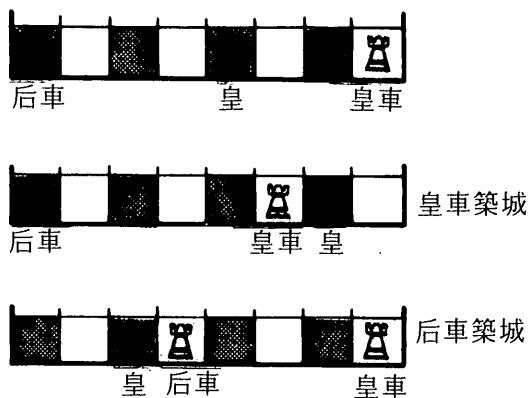
圖十五 馬之着法

國際象棋的馬則在“日”字形空間中飛躍，沒有絆馬腳的顧慮，所以威力較大，可以咬吃“全方位的棋子”，充分表達出西方文化之個體對環境之強蠻性和壓逼感，在地理空間概念言之，也發揮了在大空間中之機動活力（Mobility），歐洲人在十六世紀以後的殖民狂熱，美國開發史之篷車征西，誓無反顧，甚至在今日之工商社會中不斷轉換職業的經濟地理生態，都可廣義言屬於相同的空間模式。

“車”為中國象棋中活動力最強的棋子，其走法是沿直線直走及橫走，步數不限，遇子吃子，所以一車當關，可攻可守，車常常成為殺局勝算之直接帶動者，為中國象棋的棋士所最重視的一只棋子。

國際象棋的車與中國象棋的車是完全相同的，布局時也是置於底排的左右角，走法也是可以直走橫走，步數不限，唯一差別，乃是走格子而不是沿線條，不過，國際象棋的車並非最活躍的分子，因為“后”才是兼有車象兩種機能的棋子。事實上，國際象棋中的車是中國人給與的名稱，其實際的形象為“堡（Rook）”，棋子亦雕刻成堡壘狀，下棋時，也不常肩負攻擊責任，除非是“后與象”已經死亡，故屬後備部隊。

國際象棋的車，或應稱堡，有一特殊着法，稱為“築城（Castling）”，乃是“皇車”易位，方法是在開局之後，當皇和車之間的棋子已經離開，但皇和車都僅留在原位置而未曾移動，則依遊戲規則，皇車可以“同時跳走一步”，使皇車二子並排而受保護，跳走方法如附圖所示。這種活動，全局只有一次機會。



圖十六 國際象棋之築城着法

D.兵卒

兵卒為中國象棋及國際象棋中最基本作戰份子，每次只能走一步，故戰鬥力不強，但中國象棋卻有兵卒五只之多，而國際象棋則每隊更多達八只。這些兵卒雖然是棋局中之小人物，也反映中西文化之空間特色。

中國象棋的五只兵卒，散佈在邊防第二線的碉堡上，等於長城的烽火臺，兵與兵之間有一空位，為其他棋子進出的通道，兵卒在本營範圍內，只能夠每行一步，而且只可向前，不許退後，表示保土有責，勇敢直前，但過河之後，雖然因能力所限，仍然是每行一步，但可以橫行，發揮戰鬥力量，爭取全盤勝利，直搗黃龍，遇子可以吃子，但仍只限在前方或兩側一步之內，中國象棋之兵卒不准後退。

國際象棋的兵有八只，成行分布在底線第二排的格子內，與第一排的其他各種棋子密切結合成生命共同體，各棋子為兵卒之權力核心，而兵卒只是其他各棋子之“爪牙”，故

其名爲Pawns，源於Paw，即雞爪之類，反映古代歐洲社會之專制皇權或神權與低層的戰俘或農奴之對立型式。國際象棋的兵卒之步法基本上也如中國象棋的兵卒般，受實力所限而只走一步，而且不准回頭，但實行上卻有很大的差別，反映出空間概念之文化差異。

國際象棋的兵卒，第一步特准向前走兩格，亦即是開上前線，走到邊界上去，這一特殊行動顯示出西方文化對個體界限的重視，寸土必爭，政治地理學名之爲“勢力尖端，移民實邊”。這樣一只突然脫離大隊的孤軍，是完全無根的孤單個體是非常危險的，偏偏西方人士就喜歡冒險和探險，開拓新的空間領域，在政治上的、生活上的，或學術研究上都表露相似之文化精神。

若原位於同一行的雙方兵卒皆前進兩格，便會在原似虛空的邊界形成緊張的對立，然而，個體在大空間中對立是正常現象，只要每個個體不超越自由的外限，對立是並存的。在棋局上，正面相對立的兩方兵卒是不可以互相吃殺的，依遊戲規則，國際象棋的兵卒，走法是向前，但吃子法是向斜方位一格，換言之，兵卒不能吃殺前一格的子，但又不能斜走前一格的空位，亦即是說一兵卒之前格有一敵子，而該子左右都是空格，則此兵完全不能動，因爲國際象棋的兵卒不准後退，也不准橫行也。

國際象棋的兵卒有一特殊着法，乃是到達敵陣底線時，將搖身一變而變成了“后”，和真正的后一般無異，而且是每一只兵卒都享有同等的權利，故在殘局時，可能是一皇數后，反而元配皇后卻早已陣亡。此一特殊着法，驅使兵卒努力向前，在茫茫前途上希望闖出一條成功的血路，使由兵卒的低層身份，突入權力的高階，反映西方政治的革命性之突變，商場上之暴發現象。

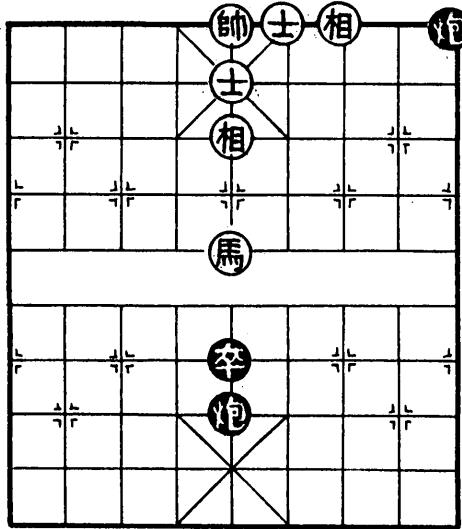
相反的，在中國象棋棋局中的兵卒，就沒有如此“不安份”的潛意識，中國象棋兵卒在過河之後，步步爲營，喜歡橫行而減緩前進之速度，以便“保存實力”，長期作戰，因爲一旦到達底線，既沒有前途，又不能回頭是岸，變成過氣老兵，師老而無功，終生遺憾也。

E.炮

炮是中國象棋特有的棋子，其走法和車一樣之沿線直走或橫走，但遇子必受阻而停頓，另有一吃子的特殊着法，乃是隔山打牛，簡言之，若炮要進行吃食，必須在橫或直線上有一子作為炮台，然後可以“跳吃”炮台另一方的敵子，而該炮台可以是由自己佈下之棋子，也可利用敵方實存的棋子。而跳吃的距離卻是沒有限制，無遠弗屆也。這一着炮的遊戲規則，相當靈活，而常常爲敵子疏忽，造就潛藏的殺機。炮的存在，表達了中國文化之強調個體性質之差異性和獨特性，在空間組織上最重要的是“運用得法”，每一棋子都可以發揮其天賦的機能。

國際象棋沒有與中國象棋的“炮”相似的棋子，可能由於西方個體主義的文化體系，強調個體之獨來獨往，個體機能之呈現，不宜“依賴”另一個體的協助，而中國文化體系下之個體，尋求“關照”，不但情理所容，而且在某種情況之下，被認爲是必然的互利

關係而受到鼓勵，因為“關係”而非“個體”，才是中國空間概念之靈魂也。



圖十七 中國文化重視環境條件之靈活運用

四、棋子之戰局

每一只棋子雖然有不同的個性，在下棋時，每一棋子都分別發揮其個性，但下棋卻是一總體概念，是全部兩隊各十六只棋子之團體活動（Team Work），共同表現團隊精神（Team Spirit），兩本質相同而實力平等的團隊在特定的棋盤空間中發生相互關係，由靜態型式之布局至另一靜態之型式奪帥的一剎那為止，都是一極活躍的戰局，戰局依時間而運行，而呈現出兩位棋士腦海中之“動態空間”，在地理學之名詞言，棋子之戰局就是一“空間組織（Spatial Organization）”，而且是“局局新的空間組織”。

然而，雖說世事如棋局局新，中國象棋和國際象棋在以中西文化之空間概念層次上，還是可以看出二者之差異性和獨特性，現分開棋、中盤及終局三小節加以說明：

A. 開棋

開棋指棋子在棋盤之原始布局時之“初動”，此一初動固然反映了“棋士對戰局的動機與計劃”，但也反映了棋子之原始布局所賦予之“環境限制”。

國際象棋的原始布局是十六只棋子都集結在後防的最後兩排，棋子與棋子之間完全沒有多餘之活動空間，而底線第二排的八只兵明顯是最底一排的八只高階棋子的“擴展先鋒”，同時也是“封閉空間的鐵馬”，因為除了“馬”可以跳越而出外，其他任何棋子皆不能走第一步。國際象棋開局的第一步，幾乎都是出兵，只是選擇八只之中的一只而已。而此一選擇也進一步決定了高階棋子之那一只進入作戰狀態。

國際象棋的兵卒，在開棋時可以向前走一格或兩格，走前兩格的兵，是孤軍暴露，很危險，必須在繼後之數步內加以保護，走前一步的兵，因與側旁未動之兵呈犄角位置，所

以受到保護，然而，對底排之高階棋子之封閉程度沒有多大改善。封閉性較高的棋子為直走的棋子，其中尤以“車”為甚，故在中國象棋中的車為最重要之棋子，但國際象棋的車偏處一隅，很多時還不及起步，已經被吃掉了。

高階棋比較容易脫離困境的是斜方位行走的后和象，尤其是“皇前兵”前進一或二格後，皇側的后及象便可以出擊，馬因沒有如中國象棋之絆馬腳的規則，可以一躍而出，但此馬出關之後，下一步的活動空間也實在狹窄得可憐，如果單馬入敵陣，終於會被纏死。

中國象棋之開局着法靈活得多，這是由於中國象棋棋子之原始布局便呈現出一個開放空間，每棋子包括兵卒及各高階棋子都沒有受阻的傾向，事實上，任何一子都可以在開局時走第一步。更重要的，是棋士在開局時，便可以利用最先的幾步，或是士象及擔桿炮採取守勢，或是躍馬開車中宮炮結構強攻實力，既是全局規畫，也是長期計劃，主導時空變化之深廣度。

B 中盤

中盤是指下棋時的整個戰局過程，完全由棋士去主演，而且不是一人的獨腳戲，而是雙簧較勁。然而，不管棋士之聰明智慧如何高超敏銳，也得受到棋盤之空間格局和棋子的性格所限制，不可以去想天馬行空，飛象過河，故雖說是世事如棋局局新，但棋局的規律性仍然是有跡可尋，因為中國象棋和國際象棋的棋盤和棋子都有明顯的差異，棋士在中盤戰局之思考模式，受到了“地理學所謂之識覺與行為”的“空間組織”規範也。

由前述之棋子的性質，可知國際象棋之棋子，幾乎都是運動力很強的獨立自由之個體，甚至棋局主角的“皇”，也沒有特定的保守位置，故沒有受保護的空間條件和需求，固然，非到殘局，皇是不輕易冒險犯難，身先士卒，御駕親征，但總體而論，國際象棋是一種攻擊性強烈的遊戲，每一棋子都充滿了進攻的意圖，尤其是小小的兵卒，更以深入敵陣，到達底線為目的，因為唯有如此，才可以搖身一變，飛上枝頭作鳳凰，革命成功，登上尊貴的后座，獲得最大的權力。

由於此攻擊性之意識，國際象棋之中盤大戰，以殺伐為主，攻擊力最強的后象馬最活躍，尤以戰局之初期為然，因車不易開出，殘局時則車的殺伐力大增，因其可以直線行步格數不限，宜遠程攻打也。

戰局之殺伐對象，除了高階棋子之互相殺伐外，兵卒亦為重要的翦滅對象，因為兵卒在殘局可以化為后，為“禍根”，有機會便要“剷除”，但國際象棋之“連兵自保”也是弱勢團體的一種生存方式。基於兵卒之吃食法是斜向一格，所以在戰局的初期，一排兵卒的位置，都在前後一二步之差距，前者無形中便受到後者的“保護”，而後者又受到高階棋子之保護，而共同結成一“利益團隊（Beneficial Group）”，落實到社會上就是如工會、教會、財團、政黨等。乃西方文化“以攻為守”的空間組織特徵也。

國際象棋之中盤戰局是兩方“實力之拼勁”，能夠在“非常困頓”的環境中多吃一二棋子，直接影響到以後局勢的發展。這種心路歷程，在中國象棋的棋士是一時不易領略及接受的，中國象棋所常見的如“破土象棄車取勢”的空間概念，亦當為西方棋士所

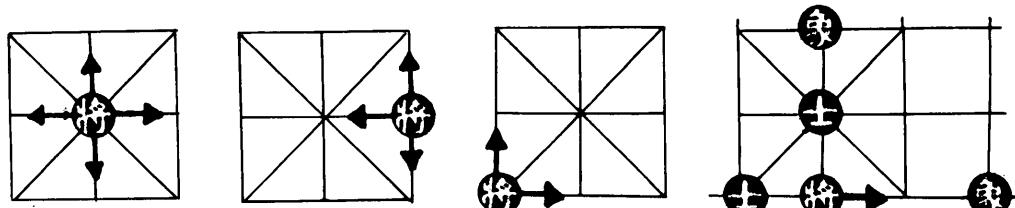
難明，中國象棋中之所謂“勢”，是“形勢”，是“局勢”，是一種“活的空間組織關係”，表露了“時局”之繼起遷變的“端倪”，為一種“前瞻性的歷史地理”，亦可說成“合理化的空間規劃”，棋子的力度，乃是必要而次要的工具而已。

國際象棋的三十二只棋子，只有六十四個空格可走，中國象棋也有三十二只棋子，而棋盤上卻有九十個定位的交點，中國棋子的活動空間多出幾乎50%，故在原始布局時已經非常開放，開局時之布陣計劃也可以靈活實施，中局戰況當然靠“棋士的功力”，至於變陣勢、改戰略，都不太困難，至少是沒有棋盤之空間限制，棋士可以隨形勢之變化，決定出全力搶攻，或撤退而力保山河。總而言之，不管是陽謀或陰謀，長計或短計，全隊棋子是總體計劃的一部份，為總體計劃而服務，而盡性盡責，甚至為求勝負的目的，某些棋子要為形勢而犧牲，為戰略而冒險。有時搶攻失敗，一步差錯，形勢大逆轉，乃是常有的現象，而不計棋子實力的量數也。而這似亦正是中西文化差異之重點所在也。

落實到社會及歷史，中國人似乎習慣用“才德兼備”的大設計家，去運轉乾坤，所謂“將相”人治。西方人則依賴有規律的行事制度，在茫然中找出路，自求多福，乃是“法治”精神之所寄也。

C.終局

任何棋賽的終局都是擒皇奪帥，但由於國際象棋的皇與中國象棋的帥的性質上的差異，在最後的擒皇奪帥的空間關係上便大不相同。中國象棋的帥，在遊戲規則上規定不能離開中樞九點，或稱九宮，而且將帥之着法乃是每行橫或直一步，固如果位於九宮之中點，便有四個可以選擇移動之位置，如在九宮之四方，則只餘下三個選擇，又如在九宮之四角，則僅有兩個選擇，故將帥的自由度極有限，為了個體的安全，必須與士象連成一防衛體系，利用士象的防衛性能，形成對敵方棋子的“阻隔空間”，這一較高階層次之空間結構型式，落實到其他社會地理現象上，就如家族組織、宗親組織、師徒關係，政治上之門第關係、黨團關係，都可以看出中國文化之空間特色。



圖十八 中國文化之主體的自由限度

相反的，國際象棋的皇，是一非常自由的棋子，沒有九宮之限制，而且可以橫走及直走，亦可以斜走，雖然都只有一步，但卻在任何時間都有八個選擇，故受敵子所困擊的機會便相對地減少。然而，以另一角度言，也由於對外界之接觸面增加，多方面受攻擊的機會也愈多，而且防不勝防，所以必須用靈活之移動步法，以求自保，或可說是避禍。

在國際象棋的終局階段，很常見的一現象就是“皇”的孤身周遊列國，在空盪盪的殘局棋盤中，不易被“捕捉”，而按照一般的遊戲規則，若不能在雙方同意的“若干步”之內把皇困死，則此孤家寡人也從此“逍遙法外”，宣布“和局”收場，國際象棋很多和局，就是這一原因。而這一點，以空間概念言之，正好反映出西方文化之重視“獨立個體”之“機動性（Individual's Mobility）”也。

五、結語

文化（Culture）是一個很大的論題，也是一個很常見的論題，尤其是有關中西文化的差異，更是近代中國學者所最有興趣的論題，然而，文化的定義卻是衆說紛紜，故在討論時，每因立場不同，定義不同，而產生無謂的紛爭。其實，文化之原義為“人文化成”，源自易經，以現代語言言之，即“人依其價值觀而創造的事物”，地理學名之曰“文化景觀”，文化景觀反映人的價值體系。

人所創造的事物極多，但都是以相同的價值體系模式為依歸，故理論上，以任何角度去看同一的事物，或以同一觀點去看不同的事物，皆可以從中領略到“文化”的“意含”，透視“文化人”的“價值觀”。

本文的“棋”，包括國際象棋及中國象棋，都是標準的“民族玩藝”，雖屬同源，但經過中西文化人之“有意修飾”，成為“異品”，表達了十足的“文化景觀”的意味。而棋這一文化景觀，乃棋子在棋盤上之靜態布局和動態戰局，在概念層次上，可以以靜態的空間型式（Spatial Pattern）及動態的空間組織（Spatial Organization）視之，故筆者以之而透視中西文化之空間概念，乃行文之所寄也，所獲得的蛛絲馬跡，已在內文中順便提及，此不再贅也。

參考文獻

- 唐君毅（1988），中西哲學思想之比較論文集，台北：學生書局。 p.461。
- 林峰，陳桂康（1985），國際象棋詞典，上海辭書出版社。p.644。
- 楊官麟（1962），象棋大全，三冊，香港圖書公司，p.726。
- 施添福（1990），地理學中的空間觀點，師大地理研究報告第十六期，p.115-138。
- 潘桂成（1993），耶儒釋道之空間智慧，師大地理研究報告第二十期，p.1-30。
- Hartshorne, Richard(1939), *The Nature of Geography*, AAAG, Vol.29, p.173—658。
- Blant, J. M.(1961), *Space and Process*, *The Professional Geographer*, Vol.8, pp.1
— 7。