

## 绪 论

“沧海一粟”这一成语出自北宋苏轼《前赤壁赋》：“寄蜉蝣于天地，渺沧海之一粟。”不用赘述，几乎人人都知道它的含义。

成语一共有多少？这恐怕是一个谁也回答不了的问题。《中国成语大辞典》（上海辞书出版社，2007）收录成语 1.8 万余条，《汉语成语大辞典（修订版）》（华语教学出版社，2017）收录成语 2.8 万余条。不过常用成语远没有这么多，一般为 1000 多条。

本书讲述了 36 个成语，在浩瀚的成语海洋中仅算一粟。根据现代天文学，银河系中大约有数千亿颗恒星，在书中写到的宇宙星河（包括成语日月星辰、日月合璧、星汉灿烂、满天星斗和星分翼轸）中，太阳也只是一粟。本书的副书名为成语的二维码。

成语，成之于语，众人说之，是中华文化中一颗独有的璀璨明珠，是中国传统文化的一大特色。它有固定的结构形式和固定的说法，表示一定的意义。成语有很大一部分是从古代相承沿用下来的。它代表了一个故事、寓言或者典故，成语常常出自某部古籍。不过，随着社会的发展，现代也有成语不断诞生，如旷世绝恋、乱世佳人等，有的甚至是舶来成语，如堂吉诃德、哈姆莱特等。成语富有深刻的思想内涵，简短精辟，易记易用，并常常附带有感情色彩，包括贬义、褒义和中性。

成语多为四字（如汗牛充栋、对牛弹琴），也有二字（如推敲、渔利、随和、斧正）、三字（如白日梦、东道主、闭门羹）、五字（如伴君如伴虎、冰炭不同器）、六字（如哀莫大于心死、巧伪不如拙诚）、七字（如解铃还需系铃人、初生牛犊不怕虎），甚至七字以上的（如己所不欲，勿施于人；士别三日，当刮目相看；卧榻之侧，岂容他人鼾睡；只许州官放火，不许百姓点灯；各人自扫门前雪，休管他人瓦上霜）。其中四字成语最多。

对成语贡献最多的人当数韩愈，从他的文章中凝练出 331 则成语，可称为“成语之王”；其次则是王勃，在他不到 28 年的生命里，为后世留下了 40 多则成语（大部分源自《滕王阁序》）；第三名是韩信，他贡献了 33 则成语；第四名是苏轼，他贡献了 32 则成语。

成语的语法结构多种多样，常见的有主谓结构成语——金蝉脱壳、杞人忧天、精卫填海、愚公移山等；联合主谓结构成语——人杰地灵、草长莺飞、仁至义尽等；联合动宾结构成语——知己知彼、扬眉吐气、打草惊蛇、破釜沉舟、买椟还珠等；联合名词结构成

语——春华秋实、沧海桑田、合纵连横等；联合动词结构成语——突飞猛进、勇往直前、翻天覆地、画龙点睛等；动补结构成语——处变不惊、逍遥法外、青出于蓝、举棋不定、重于泰山等；并列结构成语——万水千山、喜怒哀乐、琴棋书画、卑躬屈膝等；偏正结构成语——中流砥柱、倾盆大雨、窈窕淑女等；承接结构成语——马到成功、水到渠成、见异思迁、先斩后奏等；因果结构成语——水滴石穿、水落石出、春暖花开、鸟尽弓藏等。

天上飞的、地上跑的、土里长的、水中游的，几乎全都有成语描述。人可以被形容为动物，如衣冠禽兽；也可以被形容为植物，如人面桃花；甚至可以被形容为石头，如亭亭玉立。多可以用不胜枚举，少可以用凤毛麟角；厚可以用天高地厚，薄可以用薄如蝉翼。

成语往往都有演化的过程，如范仲淹《岳阳楼记》中的“先天下之忧而忧，后天下之乐而乐”是14字的成语，它源自诸葛亮《将苑·哀死》中的“有难则以身先之，有功则以身后之”，而诸葛亮则是化用《荀子·修身》中的“劳苦之事则争先，饶乐之事则能让”，不过，它最早的出处还是老子《道德经》第七章中的“圣人后其身而身先，外其身而身存”。

随着时代的变迁，过去有些成语是褒义的，如今却变成贬义的了。如呆若木鸡、道貌岸然，过去是褒义词，原意分别是大智若愚和庄重威严，现在分别指痴傻发愣和表里不一。有些成语过去是贬义的，现在变成褒义的了。如后来居上，原本是汲黯说汉武帝用人就像堆柴火垛，最后堆上的反而越靠上靠前，把最早堆上的都压了下去（《史记·汲郑列传》：“陛下用群臣如积薪耳，后来者居上”），抱怨汉武帝用人喜新厌旧，但现在多用来称赞后来的人或物超过了先前的，意为雏凤清于老风声；相似地，勾心斗角（唐·杜牧《阿房宫赋》：“五步一楼，十步一阁。廊腰缦回，檐牙高啄。各抱地势，钩心斗角。”）也是如此。

中华成语，弥纶万有，博大精深，深入浅出，入木三分。

在生活中，无论是书面语言还是口头表达，我们都离不开成语。可以说不用成语，常常不能精炼准确地表达语义，而一个简短的成语，往往能表达上百字也表达不出思想，而且生动简洁、形象鲜明。在高度信息化的时代，在语言中使用成语成了最便捷的选择，如本书中就使用了二百多个成语。

二维码是用某种特定的几何图形按一定规律在平面（即二维方向上）分布的记录数据符号信息的图形。除了条形码，常见的二维码为快速反应码（quick response code, QR code），是近几年来移动设备上流行的一种编码方式，也能表示更多的数据类型。在代码编制上巧妙地利用构成计算机内部逻辑基础的“0”和“1”比特流的概念，使用若干个与二进制相对应的几何形体来表示文字数值信息，通过图像输入设备或光电扫描设备识读，能实现信息的快速处理。

以语言为例，印欧语系的词，往往可以看成是一个条形码，如 world 及 universal，从

左到右构成，似一个条形码；而一个汉字，几乎都构成一个简单的二维码，如“哭”几乎就是一幅画；而“赢”则由五部分构成，分别是“亡、口、月、贝、凡”。为什么这看似毫无关联的五部分组合在一起就是“赢”？因为要想赢，首先要有危机意识（“亡”），要想赢，必先做好输的准备；其次要有沟通能力（“口”），以致能发号施令（领导能力）；还要有时间观念（“月”），有执行计划和线路，有执行力；“贝”代表财富，这里指实力；最后，“凡”则是指即使赢了，还要抱着平常的心态，不自负、不骄傲。

一幅二维码通过一种链接，往往可以读出某个事物的全部甚至是延伸信息。在今天，离开了二维码可以说是寸步难行。每个单位、企业都有自己的二维码，大部分人甚至都有不少于两个二维码。

因此，成语是传统文化的，二维码是现代技术的。笔者尝试用两者间的链接来解读传统成语，加以推测和想象，力图让读者站在新的角度读出一些未曾引起人们注意到的含义和信息。



# 1 井井有条·围棋与二维码

“井井有条”，形容整齐不乱，条理分明。该成语在句中一般作谓语、补语、定语、状语。作为正文开篇的第一则成语，在形、义、用三方面，井井有条似乎都是为二维码而生。

二维码方方正正的，像口井，甚至井中还有井（图 1.1）。井里有条不紊，可谓是井井有条，似乎预示我们今天再读这个成语，能读出更多的故事。

井井有条这则成语，最早出自《荀子·儒效》：“井井兮其有理也。”

荀子（前 313—前 238），名况，字卿，战国末期赵国人。荀子是著名思想家、文学家、政治家，世人尊称“荀卿”，两汉时期因避汉宣帝刘询名讳而称“孙卿”。荀子曾三次担任齐国“稷下学宫”的祭酒（学宫长），后又出任楚国的兰陵县（今属山东省临沂市）县令。荀子主张“礼法并施”，提出“制天命而用之”的人定胜天的思想，反对鬼神迷信，提出性恶论，重视习俗和教育对人的影响，并强调学以致用。

荀子以孔子（前 551—前 479）的继承人自居。在春申君黄歇（？—前 238）被谋刺后，荀子闲居兰陵，专心著书立说，设案收徒。其间写下《荀子》一书，共 32 篇，尤以其中第一篇《劝学》影响最大。成语井井有条出自《荀子》的第 8 篇《儒效》。荀子还培养出两个著名的学生，一个是韩非（约前 280—前 233），另一个是李斯（？—前 208）。

古代的文人墨客，常喜欢在自己的书画作品上加盖印章。一方小小的印章，其实就是一个原始的二维码。它或连接着作品的作者，或连接着作品的收藏者，而更深处又联系着他们创作或收藏的缘由和故事。因此可以说，中国古代的印章就是一个原始的二维码（图 1.2）。

在数字时代，二维码的发明人是日本工程师原昌宏。原昌宏 1957 年出生于日本东京，1980 年毕业于法政大学，并获得法政大学电气工程学士学位，同年加入日本电装株式会社，1994 年开发出 QR 码。

原昌宏发明二维码的目的是解决公司高精度汽车零配件信息匹配问题。原昌宏首先是开发条形码读取器。当时在美国，二维代码已经开始出现，但是由于信息量大，读取一个代码需要数秒，不便于在工业中使用。于是原昌宏决定考虑一个全新的二维代码，其主题



图 1.1 二维码示意图

为“阅读速度”。计算机擅长于条形码等一维处理，因此，如果存在一种具有独特的黑白比的图案，那么计算机就会检测到代码的存在。

一天，原昌宏在电视直播上看到正在如火如荼地举行的中日围棋擂台赛。

围棋起源于中国，古代称为“弈”，可以说是棋类之鼻祖，距今已有 4000 多年的历史。“尧造围棋，以教子丹朱。”黑白二色和阴阳相关。还有人认为，“河图洛书”（图 1.3）就是最早的围棋棋谱。围棋是中国古人对世界文明的巨大贡献之一，为古代文人雅客所爱好，与琴、书、画并列，是古代文人的一项基本素质。



图 1.2 书法作品《兰亭集序》上作者和收藏者的印章

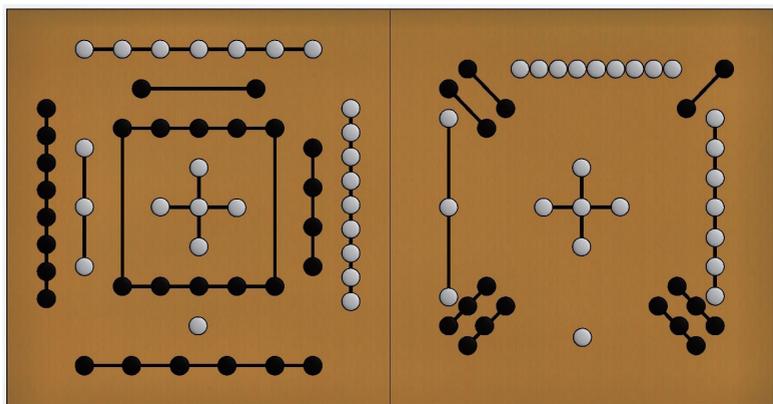


图 1.3 “河图”（左）与“洛书”（右）以及黑白阴阳

后来，围棋传到了朝鲜和日本。日本古代著名学者吉备真备（694—775）在唐留学 20 年后，于 735 年将围棋带回日本。围棋传到日本后，深受喜爱，发展迅猛，出现了众多著名棋手，棋艺水平曾一度领先全球。

围棋（图 1.4）是由黑白两色棋子在一个  $19 \times 19$  的方格棋盘（共 361 个交叉点）上对弈。围棋棋子只有黑白两种棋子，其中有 181 枚黑子和 180 枚白子。在现代的围棋规则中棋手一方执黑（先行）、一方执白（后行）。围棋的规则非常简单，每次棋手只能将自己的一枚棋子放在格线的交叉点上，轮流落子，最终围成一块地盘，但围成的棋必须至少包含两个“眼”，才能算是活棋，如果只有一个眼的话，就会被对手围死。下到最后比较谁占的棋格多，谁就获胜。先手方（黑）还要贴目（指黑方由于先手，在布局上占有一定的优势，为了公平起见，在最后计算双方所占地的多少时，黑棋必须扣减一定的目数或子数）。



图 1.4 围棋

围棋开局后，棋形变化多端。棋盘上的每一个格点可以下黑子、白子或空着不摆子。因此 361 个交叉点，就有  $3^{361}$  种变化的可能，变化达到  $10^{28}$  的数量级，比阿伏伽德罗常数的数量级还要高出十万倍。而根据《数学之书》的估算，围棋总共有 32940 种不同的棋路，变幻莫测的棋局最终高达  $10^{172}$  种，走法更是达到恐怖的  $10^{768}$  种。不对称棋手间的对弈，往往可以在 150 步（手）左右分出胜负，即中盘定胜负。

棋手每走一步，常常需要考虑数分钟甚至更长时间，但落子无悔。在古代，由于没有完善的比赛规则，一盘棋有时需要一天乃至数天才能下完，中间不得不打挂<sup>①</sup>（暂停）封棋。一场对弈下来，往往耗尽棋手精力。日本围棋史上曾出现过超长思考的纪录，星野纪（1918—1991）在入考段位时，在简单局面下，对手一手棋竟然想了 8 个小时。赛前，星野纪的师傅曾告诫过他：“对方‘泡’一个小时，你就加倍‘拖’他两个小时。”此时星野纪一怒之下，想起了师傅的话，心中暗道：“8 小时加倍为 16 小时，现在是晚上 8 时半，除去夜餐和翌日的午休时间，明天下午 2 时方能落子。”盘算已定，星野纪也开始了长时间的思考。这样，一局棋从星期二下到星期四的清晨才告结束，创下纪录。可见当时日本棋界“泡棋”现象十分严重，此后围棋界不得不采用比赛限时制度。也还是星野纪，在 1950 年升段赛中，创下一盘下 411 手的纪录。

① 打挂是日本旧时代的棋规之一，上手（段位更高者）随时可以暂停对弈。原意是表示对上手的尊重，但后来逐渐演变为对下手不公平的棋规，因上手可利用此特权召集门人集体研究棋局。1933 年，留日的中国围棋天才少年 19 岁的吴清源与日本本因坊名人已 59 岁的秀哉世纪之战耗时最长，因段位原因，由秀哉执白让先，由于名人可以视情况暂停打挂，对白棋十分有利。每方用时限于 24 小时，每周只在星期一对弈一次，全局共打挂 13 次，共弈 14 回，前后历时 109 天，整整下了 3 个月才结束，最终白棋以 2 目胜黑。实际上每次秀哉打挂后本因坊十多位高手对吴的棋路进行研究，找出应对方法，变成了吴清源一人对阵整个本因坊，因此吴清源虽败犹荣。

星野纪，1918年生于日本山梨县大月市，14岁退学，拜入方圆社女棋手竹田逸子（生卒年不详）四段门下。星野纪16岁入段，但生逢不幸，20岁被强征入伍，编入骑兵队派往苏联边境，1939年在著名的日苏诺门坎战役中身负重伤，送返日本。回到青森县服役期间，星野纪不知何故殴打长官，被关入“重营仓”单人禁闭，因节日得以赦免，因祸得福，竟然落得个自由身，平安返回棋界。1942年升为二段，1953年即达到五段，五十岁过后多次打入本因坊战、名人战循环圈，1977年59岁时升为九段。1991年去世，享年73岁。星野纪与一般棋手不同，并不住在东京，而是平时在家乡山梨县务农，有比赛才去东京下棋，这种经历在围棋界可谓绝无仅有。

不过，2021年8月23日，在中国台湾第7届“健乔杯”女子最强战败者组第二轮中，杨子萱（2002—）四段（19岁）与张凯馨（1980—）六段（41岁）苦战六小时，下出了一盘431手的世界新纪录。这盘杨子萱执黑3目半获胜的棋谱不计单官也有423手之多，称为“史上最多手数棋局”。

为什么棋盘上只有361格，却能下出423手？这是由于吃子后仍可在原位置下子，以及打劫规则的存在，理论上下出1000手也是可能的。

中国历史上名士如云，众星璀璨，留下的故事和典故也有很多。晋朝时有一位叫王质的人，有一天他到信安郡的石室山（今属浙江省衢州市）去打柴。在路上看到一童一叟在溪边大石上下围棋，于是把砍柴用的斧子放在溪边地上，驻足观棋。看了多时，童子说“你该回家了”，王质起身去拿斧子时，一看斧柄（古称“柯”）已经腐朽了，磨得锋利的斧头也锈迹斑斑，王质非常奇怪。回到家里后，发现家乡已经大变样。无人认得他，提起身边事，有几位老者说，都是几百年前的事了。“一入烂柯山，世上已千年。”后来，“烂柯”成为围棋的一个别名。

东晋的谢安（320—385），更是因为围棋，留下镇定自若的精彩形象。《晋书》卷七十九《谢安列传》记录了淝水大战的过程：北方前秦苻坚（338—385）势力强大，时常南侵，而东晋众将接连败退。此时苻坚已有统一中国之志，率领大军，号称百万，开进淮河、淝水，欲攻灭东晋，造成京师震恐。朝廷加封谢安为征讨大都督。大将军、谢安之侄谢玄（343—388）向谢安问应敌之计，谢安神情泰然，淡定回答道：“朝廷已另有主意。”过后默默不语，谢玄不敢再问。

谢安于是驾车去山中墅院，亲朋好友相随。到达后谢安与谢玄坐下来下围棋，赌注为一所墅院（史称谢安赌墅）。谢安平常棋艺不及谢玄，但这一天谢玄心慌意乱，败给了谢安。谢安回头对外甥羊昙（生卒年不详）淡淡地说：“墅院送给你啦。”说罢便登山游玩，到晚上才返回，开始部署将帅，面授机宜。等后来谢玄率领晋军大败苻坚，喜信送到谢安手里时，谢安正与客人下围棋，看罢信便丢在床上，面无喜色，下棋如故。等下完围棋，

客人询问，谢安才轻轻答道：“小辈儿已打败敌寇。”但谢安起身进内屋时，木屐掉了也浑然不知，掩饰不住内心喜悦的心情。

因为围棋无穷的变化，棋手智谋的丰富，在历史上曾出现过许多著名的棋局，例如清乾隆四年（1739年）的“当湖十局”（图1.5）：围棋国手范西屏（1709—1769）、施襄夏（1710—1771）于浙江平湖对弈，鏖战十余局，互有胜负。二人“落子乃有仙气，此中无复尘机，是殆天授之能，迥非凡手可及”。从棋局来看，关键之处杀法精湛，惊心动魄，可谓登峰造极，出神入化，将中国围棋的高远意境体现得淋漓尽致。至今，“当湖十局”仍被认为是我国围棋古谱中的典范。

- 第一局：黑方：范西屏；白方：施襄夏；共260手，黑胜七子。（范西屏胜）  
 第二局：黑方：施襄夏；白方：范西屏；共290手，黑中盘胜。（施襄夏胜）  
 第三局：黑方：范西屏；白方：施襄夏；共232手，黑胜十四子。（范西屏胜）  
 第四局：黑方：范西屏；白方：施襄夏；共270手，白胜七子半。（施襄夏胜）  
 第五局：黑方：施襄夏；白方：范西屏；共287手，白胜十四子半。（范西屏胜）  
 第六局：黑方：施襄夏；白方：范西屏；共274手，黑胜九子半。（施襄夏胜）  
 第七局：黑方：施襄夏；白方：范西屏；共298手，白胜二子半。（范西屏胜）  
 第八局：黑方：施襄夏；白方：范西屏；共223手，白胜六子半。（范西屏胜）  
 第九局：黑方：范西屏；白方：施襄夏；共251手，白胜四子半。（施襄夏胜）  
 第十局：黑方：施襄夏；白方：范西屏；共341手，黑胜二子半。（施襄夏胜）

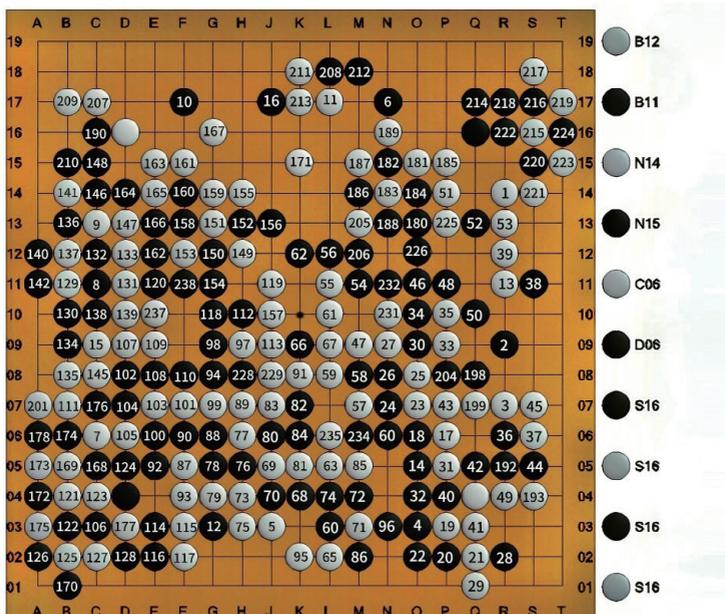


图 1.5 “当湖十局”第五局：范西屏（白）对施襄夏的实战总谱（1~239手，后略）

其中范西屏执黑四局，施襄夏执黑六局。黑白各胜五局。“当湖十局”后，施襄夏一死，中国围棋就开始落后于日本。

现代职业围棋的最高段位是九段，这一制度来源于日本幕府时代。在当时同一时期只能有一个九段。九段又被称为名人，是棋坛霸主，不但享有种种特权和极优厚的俸禄，而且所有五段以上棋手的升段都需经他批准。为了名人位的归属，日本围棋史上演绎了无数血泪争棋，其中最惨烈的一幕当属“因彻吐血局”。

1831年，当时日本围棋四大棋家之一本因坊门的掌门人丈和（1787—1847），得到了“名人棋所”。消息传出，遭到其余三大门派一致抗议，尤以井上家掌门井上幻庵因硕（1798—1859）反对最为强烈。为把丈和拉下名人宝座，因硕四处活动，终于在四年后他请一位幕府元老出面搞了一次“名手大会”，其中有一项安排：本因坊丈和对战井上家的赤星因彻（1811—1831）。赤星因彻是因硕的得意弟子，实力超群，丈和若败，因硕就能借题发挥，挑战丈和的名人资格。

这盘棋双方皆是性命相搏，中盘时执白的丈和连续下出第68、70、80三步妙手，就是有名的“丈和三妙手”（图1.6）。下到第246手，因彻知道取胜无望，心力交瘁，突然接连几大口血喷到了棋盘上，把全部黑子白子都染成了一色的鲜红。两个月后，一代英才赤星因彻离开了人世。

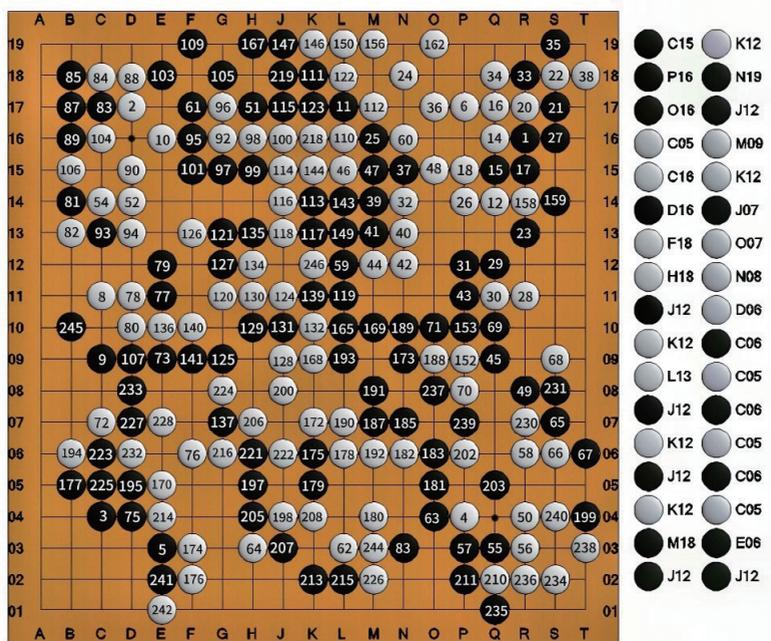


图 1.6 “因彻吐血局”