

ความเป็นมาของหมากล้อม

กล่าวกันว่า **หมากล้อม** มีต้นกำเนิดในประเทศจีนกว่า 4,000 ปี แต่ตามหลักฐานทางประวัติศาสตร์ บ่งบอกว่าหมากล้อมอยู่ในช่วง 3,000 ปี จากบันทึก “**จั่วจ้วน**” (左傳) โดย **จั่วชิวหมิง** (左丘明, 556-451 ปีก่อนคริสต์ศักราช) ประกอบด้วย 30 บท ครอบคลุมช่วงเวลาตั้งแต่ 722-468 ปีก่อนคริสต์ศักราช ดังนั้นต้นกำเนิดแท้จริงของหมากล้อมจึงเป็นเพียงตำนานเรื่องเล่าขานที่สืบทอดกันมา

หนึ่งในตำนานที่ถูกกล่าวถึงมากที่สุดมาจากบันทึก “**ชื่อเปิ่น**” (世本, คาดว่าเขียนในช่วง 234-228 ปีก่อนคริสต์ศักราช) กล่าวว่า **จักรพรรดิเหยา** (堯, 2357-2255 ปีก่อนคริสต์ศักราช) เป็นผู้คิดค้นหมากล้อม หรือ “**อี้**” (弈) ที่ถูกเรียกขานในสมัยจีนโบราณ เพื่อใช้อบรมรัชทายาท **ตันจู** (丹朱) เนื่องจากเขาชอบเล่นและไม่สนใจการเรียน

จักรพรรดิเหยา มักได้รับการยกย่องว่าเป็นปราชญ์ จักรพรรดิที่สมบูรณ์แบบ ในทางศีลธรรม ความเมตตา กรุณา ความขยันหมั่นเพียร และเป็นผู้เฉลียวฉลาด เป็นแบบอย่างแก่จักรพรรดิราชวงศ์ต่าง ๆ ของจีนในเวลาต่อมา เขาชอบเดินทางไปที่ว้อฉานจักร เพื่อสังเกตความต้องการของผู้คน

วันหนึ่งที่ภูเขาชว่นหยวนของมณฑลฮี้ (อานฮุย) เขารู้สึกเหนื่อยล้าจึงหลับไป ในความฝันเห็น **จักรพรรดิหวงตี้** (黃帝, 2696-2598 ปีก่อนคริสต์ศักราช) กำลังเล่นหมากล้อมกับนางฟ้าหย่งเฉิง เขาไม่เคยเห็นเกมนั้นมาก่อน จักรพรรดิเหลือง (หวงตี้) จึงอธิบายว่าตนคิดค้นเกมนั้นเพื่อเตรียมพร้อมสำหรับการต่อสู้กับ **ซือโฮยว** (蚩尤) หัวหน้าชนเผ่าที่ดุร้าย โดยหมากสีดำและสีขาวแสดงถึงทหารจากทั้งสองฝ่าย จักรพรรดิเหยาได้ขอให้จักรพรรดิหวงตี้อธิบายวิธีการเล่น เมื่อตื่นขึ้นมาจึงได้สร้างการเล่นหมากล้อมจากความทรงจำ

ในบันทึก “**ไป้อู้อี้**” (博物志) เขียนโดย **จางฮว่า** (張華, ปีก่อนคริสต์ศักราช 232-300) แห่งราชวงศ์จิ้นจึงกล่าวว่า จักรพรรดิเหยา เป็นผู้คิดค้นหมากล้อมคนแรก



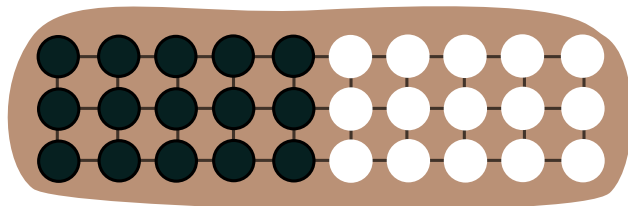
จักรพรรดิเหยา (堯) ตามจินตนาการของจิตรกรราชวงศ์ซ่ง หม่าหลิน (馬麟) ม้วนภาพผ้าไหม ขนาด 248 × 111 ซม. อยู่ที่พิพิธภัณฑน์พระราชวังแห่งชาติไทเป

จากตำนานสะท้อนให้เห็นว่าหมากล้อมมีมาเนิ่นนานแล้ว เล่ากันว่าหมากล้อมอาจเริ่มแพร่หลายตั้งแต่สมัยจักรพรรดิหวงตี้ (黃帝) เมื่อเข้าสู่สมัยราชวงศ์ฮั่น (206 ปีก่อนคริสต์ศักราช - ปีคริสต์ศักราช 220) จึงเริ่มมีรูปแบบกติกาที่แน่นอน

กระทั่งถึงสมัยราชวงศ์ถัง (ปีคริสต์ศักราช 618-907) หมากล้อมมีอิทธิพลทางสังคมอย่างสูง มีสำนักสอนหมากล้อมและเกิดยอดฝีมือหมากล้อมหลายคน ซึ่งส่วนใหญ่มีตำแหน่งหน้าที่ในราชสำนักชั้นใน อีกทั้งยังเป็นยุคที่หมากล้อมถูกเผยแพร่ไปยังประเทศต่าง ๆ ผ่านการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรม

ส่วนตำนานของกระดานหมากล้อมย้อนไปกว่า 20,000 ปี ก่อนที่ดาวศุกร์จะเข้าสู่วงโคจรปัจจุบัน ในระบบสุริยะจักรวาล มีชายชาวเอเชียสองคนชื่อ **เฮย** (ดำ) และ **ไป๋** (ขาว) ในระหว่างวันพวกเขาได้ดูวัตถุส่องสว่างขนาดใหญ่ ชื่อว่า “ดวงอาทิตย์” ในขณะที่มันเคลื่อนข้ามท้องฟ้า ในเวลากลางคืนพวกเขาได้มองดูวัตถุส่องสว่างขนาดใหญ่ ชื่อว่า “ดวงจันทร์” ในขณะที่มันเคลื่อนข้ามท้องฟ้า พวกเขารู้สึกหลงใหลดวงจันทร์ที่เปลี่ยนรูปร่างไปในแต่ละคืน และเพื่อดูรูปร่างทั้งหมดของดวงจันทร์ที่เปลี่ยนจากสีดำเป็นสีขาว

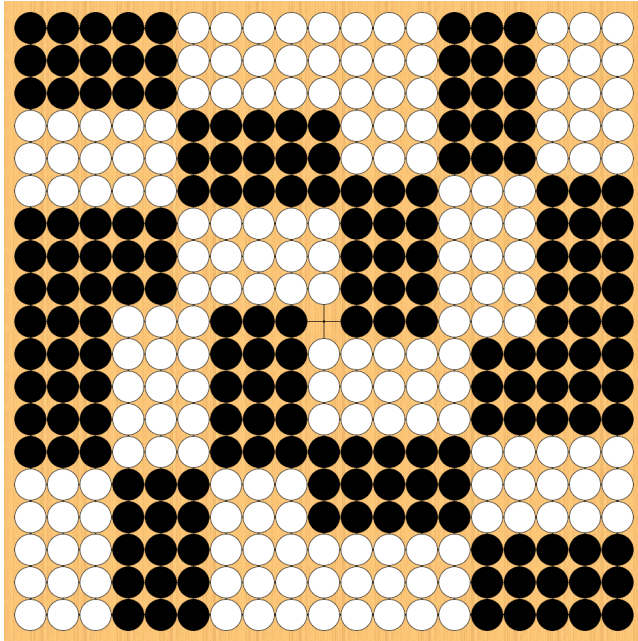
เพื่อหาคำตอบ เฮยคิดว่าจะใช้นิ้วมือในการนับ ส่วนไป๋คิดว่าน่าจะมีมากกว่าจำนวนนิ้วมือ จึงแนะนำให้วางหินลงบนพื้นดินเป็นแถว ๆ เท่ากับจำนวนนิ้วในมือ พวกเขาใช้หินสีดำสำหรับดวงจันทร์เปลี่ยนเป็นสีดำ และก้อนหินสีขาวสำหรับดวงจันทร์เปลี่ยนเป็นสีขาว พวกเขาค้นพบว่าต้องใช้เวลาหลายคืนเฝ้าสังเกตดวงจันทร์ เพื่อดูรูปร่างทั้งหมด พวกเขาตั้งชื่อการเดินทางของดวงจันทร์ว่า “เดือน” และแบ่งเดือนของดวงจันทร์ออกเป็น หกสัปดาห์ สัปดาห์ละห้าวัน จากนั้นพวกเขาก็ขีดเส้นบนพื้นเป็นตารางขนาด 5×6 และ 3×10 มี 30 จุดตัด ตั้งชื่อว่า “ตารางดวงจันทร์”



ตั้งแต่ฝนตกทำลายเส้นตารางบนพื้น พวกเขาจึงตัดสินใจที่จะทำตารางดวงจันทร์ที่พกพาได้ง่าย โดยวางลงบนแผ่นที่ทำจากไม้

และเมื่อมีคนสังเกตเห็นว่าดวงอาทิตย์ก็ไม่ได้ขึ้นหรือตกในตำแหน่งเดียวกันของแต่ละวัน โดยสังเกตว่าดวงอาทิตย์เดินทางไปในทิศทางหนึ่ง ก่อนที่จะเปลี่ยนไปในอีกทิศทาง และใช้เวลาหลายวันในการกลับมา จึงมีคนถามว่าต้องใช้เวลา กี่วัน กี่สัปดาห์ หรือกี่เดือน พระอาทิตย์ถึงจะย้อนกลับมาที่จุดเดิม เพื่อหาคำตอบ เฮยและไป๋ได้วางหินบนตารางดวงจันทร์ ตอนนี้อยู่เรื่องง่ายเพราะต้องใช้เวลาหลายวัน ในแต่ละวันเฮยได้เฝ้าดูดวงอาทิตย์ตกที่เส้นขอบฟ้าและวางหินบนจุดตัด ไปตรวจสอบเครื่องหมายของเฮยโดยตรวจสอบสถานที่บนเส้นขอบฟ้าที่ดวงอาทิตย์ตก หลังจากหลายวันดวงอาทิตย์ก็เดินทางครบรอบ พวกเขา รู้สึกประหลาดใจ

ที่ใช้เวลา 12 เดือนพอดี ทั้งหมด 72 สัปดาห์ที่มีสัปดาห์ละ 5 วัน รวมเป็น 360 วัน และบวกหนึ่งวันเป็นเวลารวมทั้งหมด 361 วัน พวกเขาตั้งชื่อการเดินทางของดวงอาทิตย์ว่า “ปี” และพบว่าสามารถจัดเรียง 12 ตารางดวงจันทร์ เพื่อสร้างตารางขนาด 19×19 เส้น ที่มีจุดตัด 361 จุด ที่มีวันสุดท้ายที่จุดตรงกลาง



พวกเขาตั้งชื่อว่า “ตารางดวงอาทิตย์” และสร้างมันด้วยแผ่นไม้ เพื่ออธิบายจำนวน 361 วัน โดยแบ่งตารางดวงอาทิตย์เป็น:

- ก) **สี่ฤดู** แบ่งออกเป็น 4 มุมบนตาราง
- ข) **สิบสองเดือนดวงจันทร์** แสดงด้วยตาราง 3×10 มีจำนวน 12 เดือน
- ค) **72 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน**
- ง) **วันสุดท้าย** แสดงด้วยจุดตรงกลาง

ในช่วงที่พวกเขาทำเครื่องหมายดวงอาทิตย์ พวกเขามีเวลามากพอในแต่ละวัน ขณะรอดวงอาทิตย์ตก พวกเขาก็เริ่มขีดและใช้หินโมราและหินควอตซ์แทนกรวดที่พวกเขาพบบนพื้นดิน เฮยและไปตอห์นมีวิธีการบรรยายในเรื่องของ “จำนวน”

ในขณะที่รอให้ดวงอาทิตย์ตก พวกเขาเริ่มมีการแข่งขันกับคนอื่น ๆ การแข่งขันที่พวกเขาสร้างขึ้นบนกระดานขนาด 17×17 เส้นจากตารางดวงอาทิตย์ จากสัปดาห์ที่มีห้าวัน แล้วดูว่าใครจะเรียงหมากได้หมากก่อน พวกเขาตั้งชื่อว่า “เกมเรียงห้า”

เกมแข่งขันที่พวกเขาสร้างขึ้นในตารางดวงจันทร์ 5×6 ดูว่าใครเป็นคนแรกที่ล้อมและจับกินหมากอย่างน้อยหนึ่งหมากของอีกฝ่ายได้ก่อนโดยสลับกันวางหินโมราและหินควอตซ์บนกระดาน พวกเขาตั้งชื่อว่า “เกมจับกินก่อน”

ผ่านไปไม่กี่คืน “เกมจับกินก่อน” กลายเป็นเรื่องง่ายเกินไป ดังนั้นพวกเขาจึงปรับเปลี่ยนการแข่งขัน ดูว่าใครจะสามารถจับกินหมากได้มากที่สุด พวกเขาตั้งชื่อว่า “เกมจับกินมากที่สุด”

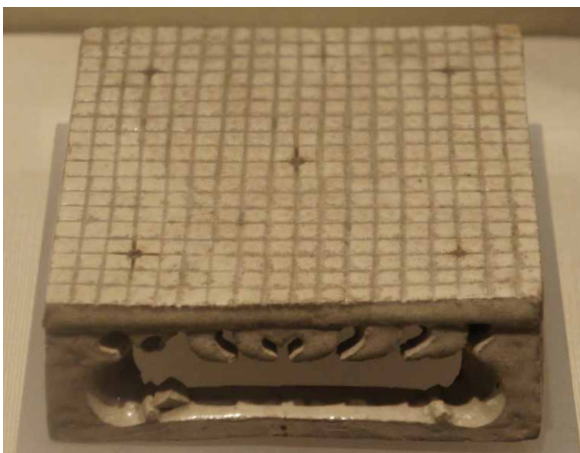
การแข่งขันอื่นที่พวกเขาสร้างขึ้น คือ ใครจะสามารถเดินเชื่อมหมากจนถึงขอบตรงข้ามของกระดานได้ก่อน พวกเขาตั้งชื่อว่า “เกมเชื่อมหมาก”

ผ่านไปไม่กี่ปี เกมเรียงห้า, เกมจับกินมากที่สุด และเกมเชื่อมหมาก กลายเป็นเรื่องง่ายเกินไป พวกเขาจึงเริ่มการแข่งขันอีกครั้ง ดูว่าใครสามารถวางหมากและรักษาหมากได้มากที่สุด โดยมีกฎการจับกินบนกระดานดวงอาทิตย์ พวกเขาตั้งชื่อว่า “อี” (弈)

ในช่วง 18,000 ปีต่อมา ดาววินัสได้เข้าสู่ระบบสุริยะ และเดินทางรอบดวงอาทิตย์ ด้วยวงโคจรที่ไม่สม่ำเสมอ ก่อนที่จะเข้าสู่วงโคจรที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน หลายต่อหลายครั้งประมาณทุก 700 ปี ดาววินัสจะเข้ามาใกล้โลก และสร้างการเปลี่ยนแปลงอย่างมาก เช่น มันช่วยสร้างยุคน้ำแข็ง, เทือกเขาแอลป์, น้ำท่วม และการล่มสลายของแอตแลนติส นอกจากนี้ยังส่งผลต่อการเดินทางของดวงจันทร์และโลก ในตอนนี้ดวงจันทร์ใช้เวลาประมาณ 28 วันในการเปลี่ยนแปลงรูปร่าง และดวงอาทิตย์ใช้เวลาประมาณ 365 วัน ในการเดินทางข้ามขอบฟ้า โชคดีที่มนุษย์สามารถอยู่รอดผ่านมาได้

“อี” ได้ถูกปรับเปลี่ยนภายหลังในประเทศจีน ผู้ชนะคือผู้เล่นที่มีจำนวนหมากมากที่สุดและมีจุดตัดที่อยู่ในพื้นที่ของตน ต่อมาจึงเรียกว่า “เหวยฉี” (围棋) แปลตามตัวว่า หมากล้อม โดย “ฉี” แปลว่า หมากกระดาน และ “เหวย” แปลว่า การล้อม การแข่งขันหมากล้อมได้แพร่กระจายไปทั่วเอเชียมากกว่า 1,500 ปี ก่อน โดยมีชื่อว่า “อิโกะ” (碁) ในประเทศญี่ปุ่น และ “บาดุก” (바둑) ในประเทศเกาหลี และกว่า 100 ปีที่ผ่านมา หมากล้อมได้กลายเป็นที่รู้จักในยุโรปและอเมริกา โดยมีชื่อว่า “โกะ” (Go)

ในสมัยจีนโบราณกระดานหมากล้อมจึงเป็นทั้งปฏิทินโบราณที่ 1 ปี มี 361 วัน ถูกใช้ในการทำนาย โดยเปรียบกระดานเป็นดั่งจักรวาลและเม็ดหมากเหมือนดั่งดวงดาว และหมากล้อมยังเป็นที่ยิยมเล่นกันในหมู่ปัญญาชนชั้นสูงและเหล่าขุนนางผู้บริหารประเทศ



กระดานหมากล้อม 19×19 เส้น (ขนาด 10×10×4 ซม.) ค.ศ. 595 จากสุสานราชวงศ์ซุย (ปีคริสต์ศักราช 581–618) ขุดพบในปี ค.ศ. 1959 จากหลุมศพ (张盛) ที่เมืองอันหยาง มณฑลเหอหนาน



ม้วนภาพวาดผ้าไหม “หญิงเล่นหมากล้อม” ถูกขุดพบที่สุสานราชวงศ์ถัง เมืองฉู่ฟาน ชินเจียง ในปี ค.ศ. 1972 เป็นภาพหญิงชนชั้นสูงเล่นหมากล้อม ซึ่งภายในหลุมศพยังพบหนังสือที่ลงวันที่ในปี ค.ศ. 744

หมากล้อมยังถูกนำมาอ้างอิงถึงในงานเขียนของ “ขงจื๊อ” (孔子) และ “เม่งจื๊อ” (孟子) กล่าวไว้ด้วยว่าหมากล้อมเป็นเกมที่จำลองยุทธศาสตร์, การปกครอง, วิถีชีวิต ที่ได้รับความนิยม และถูกพรรณนาในช่วงยุคชุนชิว (春秋) แคว้นหลู่ (鲁, 722-481 ปีก่อนคริสต์ศักราช) สมัยราชวงศ์โจว จนถึงยุคจ้านกั๋ว (ถึงปี 221 ก่อนคริสต์ศักราช)

ปราชญ์เมธี “เม่งจื๊อ” ได้กล่าวไว้ว่า

“ความรู้สึกอ่อนน้อมต่อมตนเป็นหลักของ หลี่ (禮)
ความรู้สึกผิดชอบชั่วดีเป็นหลักของ จื่อ (智)
ความรู้สึกเห็นใจผู้อื่นเป็นหลักของ เหยิน (仁)”

คุณค่าเหล่านี้ “หมากล้อม” ได้สอนผู้เล่นแล้วอย่างไม่รู้ตัว

“หลี่” (禮) ขงจื๊อเคยกล่าวเป็นปรัชญาไว้ว่า “คนจะมีหลี่ หรือ มีมารยาทที่ดีนั้น ต้องมีความอบอุ่น (Warmth) ความเมตตากรุณา (Kindness) และความเป็นคนที่รู้จักเอาใจเขามาใส่ใจเรา (Consideration) ยิ่งไปกว่านั้น ต้องรู้จักอ่อนน้อมต่อมตน ไม่โอ้อวด” ผู้ที่เล่นหมากล้อมตามเป้าหมายที่แท้จริงจะทราบว่าการเล่นแต่ละครั้งไม่มีใครที่จะชนะทุกกระดาน และไม่มีใครเก่งเกินใคร ตั้งสำนวนที่ว่า “เหนือฟ้ายังมีฟ้า” ซึ่งจะทำให้ผู้เล่นเข้าใจและสำนึกถึงความเป็น “เป็นมนุษย์ที่ดี” ไม่แก่งแย่งชิงดีกัน

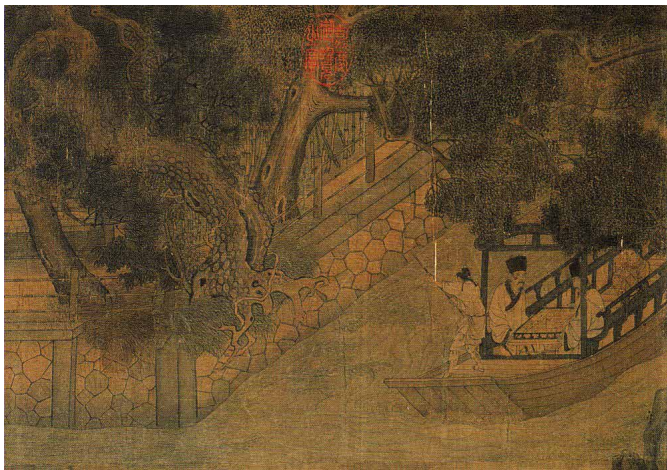
“จื่อ” (智) ความฉลาดปราดเปรื่อง ความรอบรู้ มีไหวพริบและความเป็นอัจฉริยะ ขงจื๊อกล่าวไว้ว่า “การมีความรู้ที่แท้จริง คือ การไม่หลงเชื่อมงายกับสิ่งต่าง ๆ อย่างง่ายดายโดยไม่ใช้วิจารณญาณเสียก่อน” อาจารย์หมากล้อมมืออาชีพวัย 70 ปีเคยให้คำนิยามของ “จื่อ” ในแง่ของหมากล้อมไว้ว่า “การเล่นหมากล้อมเป็นการฝึกฝนให้มีการพัฒนาทางจิตใจที่สูงขึ้น เวลาที่ผู้เล่นพินิจพิเคราะห์ความเคลื่อนไหวของหมากล้อมแต่ละเม็ดบนกระดานนั้น เปรียบเสมือนเป็นการแสดงออกถึงความอ่อนน้อมต่อมตน มองเทคนิคและกลยุทธ์ของผู้เล่นอย่างลึกซึ้งและพยายามทำความเข้าใจ โดยส่วนใหญ่เรามักจะไม่ยอมรับและซึมซับในความสามารถของผู้อื่น แต่หมากล้อมสอนให้เรายอมรับ ผลที่จะตามมาคือ ‘ปัญญา’ ที่เพิ่มพูนขึ้นจากการเรียนรู้กลยุทธ์ของผู้เล่นนั่นเอง”

“เหยิน” (仁) ตามหลักภาษาศาสตร์ จะแปลได้ 2 ความหมายคือ “ตัวคน” และอีกความหมายคือ “สอง” ซึ่งถ้าวรวมกันแล้วจะแปลได้ความหมายว่า คนแต่ละคนจะต้องมีความสัมพันธ์กับผู้อื่นในด้านศีลธรรม ความหมายของ “เหยิน” ในแง่ของหมากล้อม คือ ผู้เล่นจะต้องไม่หวังที่จะเอาชนะแต่อย่างเดียว แต่ต้องมีความสัมพันธ์ที่ดีกับคู่แข่ง เพราะเราสามารถเรียนรู้เทคนิคและกลยุทธ์จากคู่แข่งได้ ในขณะที่เดียวกันคู่แข่งก็สามารถเรียนรู้จากเราได้เช่นกัน



ม้วนภาพ “หมากล้อมหน้าฉาก”

(重屏会棋图) ขนาด 40×70 ซม. วาดโดยจิตรกร โจวเหวินจู (周文矩) ในยุคห้าวงศ์สิบรัฐ (ค.ศ. 907–960) โจวเกิดที่เมืองจู่ร่งและได้เข้าร่วมกับสถาบันจิตรกรรมแห่งราชสำนักถังใต้ (ค.ศ. 937–975)



ม้วนภาพที่ พิพิธภัณฑ์พระราชวังปักกิ่ง (故宫博物院) แสดงถึงการรวมตัวกันในลั่วหยางช่วงปี ค.ศ. 845 โดยมีชายสองคนกำลังเล่นหมากล้อมบนเรือ ถูกวาดในช่วงราชวงศ์ซ่งใต้ (ค.ศ. 1127–1279)



หมอนภาพบันทึกขงจื้อ พระภิกษุ และนักบวชลัทธิเต๋า (ขนาด 9.8 × 27.8 × 19.5 ซม.) สมัยราชวงศ์จิน ค.ศ. 1178



ราชวงศ์หมิง (ค.ศ. 1368–1644)

หมากล้อมจัดเป็น 1 ใน 4 ศิลปะประจำชาติจีน ได้แก่ “ฉิน ฉี ซู ฮว่า” (琴棋书画)

“ฉิน” หมายถึง “กู่ฉิน” พิณโบราณมี 7 สาย เสียงทุ้มต่ำค่อนข้างเบา ฟังในที่สงบเงียบ

“ฉี” หมายถึง “เหวยฉี” คิดค้นขึ้นจากลัทธิธรรมที่มีอยู่ในธรรมชาติ เริ่มต้นจาก “ความว่าง” ก่อเกิด “รูป” เม็ดหมากล้อมแต่ละหมากที่วางบนกระดานล้วนมี “คุณค่า” และ “ความหมาย” ที่แตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับตำแหน่งที่วางลงไป เชื่อมโยงสัมพันธ์กับปริบทที่อยู่รายรอบ เม็ดหมากล้อมแต่ละหมากจึงมิได้มี “คุณค่า” ที่แตกต่างกันตั้งแต่แรก เปรียบได้กับชีวิตของคนเราที่ขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อม ภูมิปัญญาภายใน การเลี้ยงดู การคบหาผู้คน รสนิยม ความสนใจ การพัฒนาฝึกฝนตนเอง ฯลฯ ขงจื้อยังได้กล่าวว่า “ถ้าจะไม่ทำอะไรเลยทั้งวัน เล่นหมากล้อมก็ยิ่งดีกว่าอยู่เปล่า ๆ ก็ฟ้าในร่มอะไรที่จะเทียบได้กับหมากล้อมนั้นไม่มี”

“ซู” หมายถึง “ซูฝ่า” การเขียนอักษรหรือการคัดอักษรจีน ลักษณะอักษรที่แตกต่างกัน สามารถแสดงถึงอารมณ์ ความรู้สึกของผู้เขียน และความหมายต่าง ๆ ที่แฝงอยู่ในภาพได้

“ฮว่า” คือ ศิลปะการวาดภาพแบบจีน ภาพวาด “ภูเขา และ แม่น้ำ” เป็นแม่บทหลักของภาพวาดจีน ซึ่งต้องประกอบไปด้วยปรัชญา หยิน-หยาง



ม้วนภาพผ้าไหม “สิบแปดบัณฑิต” (十八學士圖) แต่ละภาพมีขนาด 173.6 × 103.1 ซม. สมัยราชวงศ์หมิง (ค.ศ. 1368–1644) อยู่ที่พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติไทเป

จักรพรรดิ ถังไท่จง (ค.ศ. 598–649) แห่งราชวงศ์ถัง ทรงก่อตั้งสถาบันวรรณคดีและคัดเลือก บัณฑิตขงจื้อหลังจากขึ้นครองราช พระองค์ทรงสั่งให้ หยัน ลี่เปิ่น (閻立本, ประมาณ ค.ศ. 601–674) พรรณนาถึงสิบแปดบัณฑิต จนกลายเป็นแรงบันดาลใจให้กับศิลปินในยุคต่อมา

หมากล้อมในประเทศญี่ปุ่น

ญี่ปุ่นช่วยส่งเสริม วางรากฐานการพัฒนา และเผยแพร่สู่โลกตะวันตก

ในประเทศจีนตั้งแต่ปีคริสต์ศักราช 200-600 หมากล้อมถูกมองว่าเป็นกิจกรรมยามว่างที่ซัดเกล้า บัณฑิต นักประวัติศาสตร์ชาวญี่ปุ่นชื่อ มิโยชิ ได้กล่าวว่า “เมื่อความสนใจในศิลปะและวรรณกรรมอยู่ในจุดสูงสุด หมากล้อมได้กลายเป็นหนึ่งในสี่ศิลปะที่บัณฑิตควรเรียนรู้ และถูกนำมาใช้ทดสอบความสามารถเพื่อเป็นข้าราชการ” ซึ่งศิลปะทั้งสี่ช่วยสะท้อนตัวตนของคน ๆ นั้นออกมา

พอถึงสมัยราชวงศ์ถัง (唐朝, ค.ศ. 618-906) และราชวงศ์ซ่ง (宋朝, ค.ศ. 960-1126) ถือเป็นการเปลี่ยนแปลงครั้งสำคัญในประวัติศาสตร์ของหมากล้อม เนื่องจากความชื่นชอบของจักรพรรดิและเหตุผลอื่น อย่างเช่น การจัดตั้งหน่วยงานในคณะกรรมการปกครองให้กับนักหมากล้อม ความเชื่อมโยงระหว่างศาสนาพุทธและลัทธิเต๋า การจัดทำหนังสือหมากล้อม ทำให้แพร่หลายไปทั่วประเทศขอเพียงแค่อ่านหนังสือออก จึงมีผู้เล่นที่มีชื่อเสียงมากมาย ตอนนั้นหมากล้อมไม่ใช่แค่ความรู้สึกพึงพอใจทางกายและจิตใจ แต่ช่วยพัฒนาสติปัญญา ปลูกฝังคุณภาพในเจตจำนง ยึดหยุ่นต่ออุดมการณ์เชิงกลยุทธ์และยุทธวิธี และค่อย ๆ พัฒนาจนกลายเป็นวัฒนธรรมสากล

หมากล้อมถูกนำเข้ามาในประเทศญี่ปุ่นช่วงศักราช เทนเปียว (天平, ค.ศ. 729-749) ยุคนาระ (奈良時代, ค.ศ. 710 - 794) ในรัชสมัยของจักรพรรดิโชมุ (聖武, ค.ศ. 724-749) ซึ่งตามบันทึกของประเทศจีนคือรัชสมัยของจักรพรรดิถังเสวียนจง (唐玄宗, ค.ศ. 712-756) ประมาณปี ค.ศ. 735 โดย กิชิ โนะ มากิชิ บัณฑิตและขุนนางชาวญี่ปุ่นที่เป็นทูตไปยังประเทศจีน เนื่องจากความรุ่งเรืองของจีนในหลายด้าน ทั้งทางการค้า การทหาร การปกครอง วัฒนธรรม ศิลปะและปรัชญา

กิชิ โนะ มากิชิ (吉備 真備, ค.ศ. 695-775) เดินทางสู่อาณาจักรถังพร้อมกับ อาเบะ โนะ นากามาโระ (阿倍 仲麻呂, ค.ศ. 698-770) และ เก็นโบ (玄昉) ในปี ค.ศ. 717-718 กิชิอยู่ในประเทศจีนเป็นเวลา 17 ปี ก่อนที่จะเดินทางกลับญี่ปุ่น เขาได้รับชื่อเสียงจากการนำสิ่งต่าง ๆ กลับมา หนึ่งในนั้นคือหมากล้อม อย่างไรก็ตามในประมวลกฎหมายไทโฮ ที่ตราขึ้นในปี ค.ศ. 702 มีคำอธิบายถึงหมากล้อม ดังนั้นญี่ปุ่นอาจได้รับการแนะนำมาก่อนหน้านี้ ผ่านนโยบายสมัยราชวงศ์สุย (隋朝, 581-618) ที่ส่งทูตเพื่อเผยแพร่วัฒนธรรมผ่านทางคาบสมุทรเกาหลี ซึ่งมีบันทึกไว้ในสมัยราชวงศ์สุยว่าชาวญี่ปุ่นชื่นชอบในหมากล้อม

ต่อมาในยุคเฮอัน (平安時代, ค.ศ. 794-1185) หมากล้อมกลายเป็นงานอดิเรกที่ชนชั้นสูงชื่นชอบ ดังบรรยายไว้ในงานวรรณกรรมในช่วงเวลานั้น เช่น โคกินวากาซุ (古今和歌集) หนังสือประชุมบทร้อยกรองแบบวากะ จัดทำโดยสำนักพระราชวังในต้นยุคเฮอัน โดยพระราชประสงค์ของพระจักรพรรดิ นำโดย คิ โนะ สึยูรายูกิ (紀 貫之, ค.ศ. 872-945), หนังสือข้างหมอน (枕草子, The Pillow Book) บท

ประพันธ์ของ เซ โชนะงะ ที่บันทึกเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่น่าสนใจในราชสำนักเฮอัน ขณะที่เธอทำงานเป็นนางกำนัลถวายการรับใช้ใกล้ชิดจักรพรรดินีเทชิ คาดว่าเขียนจบในปี ค.ศ. 1002 และ **ตำนานเก็นจิ** (源氏物語, The Tale of Genji) บทประพันธ์ของ มุราซากิ ชิคิบุ นางข้าหลวงในราชสำนักญี่ปุ่นสมัยเฮอัน เป็นนวนิยายที่เก่าแก่ที่สุดเรื่องหนึ่งของโลก เริ่มเขียนที่วัดอิชิมะเตะระะ ในวันที่ 15 สิงหาคม ค.ศ. 1004 เขียนจบในวันที่ 1 พฤศจิกายน ค.ศ. 1008



“ตำนานเก็นจิ”
บทที่ 3 “อุทสึชิมิ” คราบเรไร

วาดโดย อูตางาวะ คูนิซาดะ
(歌川 国貞, ค.ศ. 1786-1864)



“ตำนานเก็นจิ”
บทที่ 44 “ทาเคะคาวา” ทิวไผ่สายน้ำ

ม้วนภาพประมาณปี ค.ศ. 1130 จัดเก็บไว้ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะโทกุงาวะ ประเทศญี่ปุ่น (ม้วนภาพถูกแยกออกและเข้ากรอบเพื่อเก็บรักษา)



“ตำนานเก็นจิ”
บทที่ 49 “ยะโตะริจิ” เถาไม้เลื้อย

ฉากการเล่นหมากล้อมระหว่างจักรพรรดินีและคาโอรุ

ในยุคคามามุระ (鎌倉時代, ค.ศ. 1185-1333) กลุ่มชนชั้นสูงที่มีศูนย์กลางอยู่ที่คูเงะ (公家, ชุนนางที่มีส่วนช่วยจนเกิดรัฐบาลโชกุนคามามุระ) และพระสงฆ์ ต่างขึ้นชอบหมากล้อมเป็นอย่างมาก เมื่อถึง ยุคมุโรมาจิ (室町時代, ค.ศ. 1336-1573) หมากล้อมจึงแพร่หลายจากกลุ่มชนชั้นสูงไปยังกลุ่มชามูไร รวมถึงเกษตรกรและพ่อค้า กลุ่มผู้มีอำนาจยังว่าจ้างนักหมากล้อมกึ่งมืออาชีพ เรียกว่า **โกะอูจิ (碁打ち)** หรือ **โจชิ (上手)** เพื่อแข่งขันกับตระกูลอื่น ๆ ด้วย ทุกตำแหน่งจึงมีอาจารย์หมากล้อมประจำอยู่และยังเป็น หลักสูตรของชนชั้นสูงในยุคนั้น

ยุคอาซุจิ-โมโมยามะ (安土桃山時代, ค.ศ. 1573-1603) **พระสงฆ์นิคไก (日海, ค.ศ. 1559-1623)** หรือ **ฮงอินโบ ซานสะ (本因坊 算砂)** รับใช้ **โอดะ โนบุนางะ (織田 信長, ค.ศ. 1534-1582)**, **โทโยโตมิ ฮิเดโยชิ (豊臣 秀吉, ค.ศ. 1537-1598)** และ **โทกูงาวะ อิเอยาซุ (徳川家康, ค.ศ. 1543-1616)** โดยเป็นอาจารย์สอนหมากล้อม ต่อมาในปี ค.ศ. 1578 พระนิคไกได้รับการยอมรับ จาก โอดะ โนบุนางะ ให้เป็น **เมย์จิน (名人, ราชนันท์หมากล้อม)** คนแรก

หลังจากโชกุน โอดะ โนบุนางะ ถูกล้อมสังหารด้วยกองทัพของ อาเกจิ มิตสึฮิเดะ (明智光秀) ที่วัด ฮอนโนจิ (本能寺) และจบชีวิตในวันที่ 21 มิถุนายน ค.ศ. 1582 เมื่อเข้าสู่สมัยโชกุน โทโยโตมิ ฮิเดโยชิ จึง ได้จัดการแข่งขันจัดอันดับฝีมือนักหมากล้อม พระนิคไกเป็นผู้ชนะการแข่งขัน ฮิเดโยชิจึงสั่งให้นักหมากล้อม ที่เล่นกับพระนิคไกจะต้องถือหมากดำ (เดินก่อน) และส่งจ่ายเงินให้ทุกเดือน



“ไทกะดราม่า” ทางช่อง NHK ซีรีส์แนวย้อนยุค ในปี ค.ศ. 2020 ชื่อเรื่องว่า “**กิเลนปรากฏ กาย (麒麟がくる)**” เป็นฉากที่โชกุน โอดะ โนบุนางะ เล่นหมากล้อมกับพระนิคไก ที่วัด ฮอนโนจิ ก่อนถูกล้อมสังหารในเช้าวันถัดมา

เมื่อเข้าสู่ยุคเอโดะ (江戸時代, ค.ศ. 1603-1868) หรือที่เรียกว่ายุคโทกูงาวะ (徳川時代) สงครามได้สงบลง โชกุน โทกูงาวะ อิเอยาซุ ได้สนับสนุนหมากล้อมอย่างจริงจัง โดยเปลี่ยนการรบพุ่งเป็นการ รบด้วยปัญญา และในปี ค.ศ. 1612 ได้จัดตั้งสำนักหมากล้อมขึ้น 4 แห่ง ได้แก่ **ฮงอินโบ (本因坊, Hon'in-bo)**, **ฮายาชิ (林, Hayashi)**, **อินโนเอะ (井上, Inoue)** และ **ยาสุอิ (安井, Yasui)** โดยใช้ระบบอิเอโมโตะ (สำนักศิลปะญี่ปุ่นแบบดั้งเดิมที่ผู้นำมีอำนาจสูงสุด สืบทอดอำนาจสู่สายตรงหรือบุตรบุญธรรม ผู้สืบทอดจะ ได้รับนามสกุลด้วยชื่อของสำนัก) ตลอด 300 ปี ตั้งแต่ยุคเอโดะ สำนักทั้งสี่ต่างส่งอิเอโมโตะ (家元, ผู้นำ) เข้าแข่งขันเพื่อแย่งชิงตำแหน่งเมย์จิน (นอกจากสำนักหลักทั้งสี่ ยังมีสำนักรองอีก 3 แห่ง ได้แก่ **ซาคางุจิ, ฮัตโตริ และมิซึทานิ**)

พระนิกโกเป็นอโม่โตะคนแรกของสำนักงอินโบ เปลี่ยนชื่อเป็น ฮงอินโบ ชานสะ ทั้งยังได้รับการแต่งตั้งก่อนหน้าให้เป็น **โกะโดโคโระ (碁所)** โดยโชกุน โทกูงาวะ อิเอยาซุ ในปี ค.ศ. 1603 ซึ่งเป็นตำแหน่งข้าราชการชั้นสูงสุดที่ต้องเป็นเมย์จินและผู้เล่นที่ดีที่สุดในพื้นที่ มีหน้าที่รับผิดชอบในการอนุมัติ การเลื่อนอันดับ การไกล่เกลี่ยข้อพิพาทระหว่างสำนักทั้งสี่ เป็นอาจารย์สอนหมากล้อมให้กับโชกุน การอนุญาตจัดการแข่งขัน และการทำให้โลกของหมากล้อมดำเนินไปอย่างราบรื่น ตำแหน่งนี้ถือเป็นข้อผูกมัดตลอดชีวิต ผู้ที่ดำรงตำแหน่งจะต้องระมัดระวังไม่ทำให้ตนเองสูญเสียตำแหน่งโกะโดโคโระหรือเมย์จิน นอกเสียจากจะมีข้อโต้แย้งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ เช่น ใครควรจะเป็นเมย์จิน? ซึ่งจะใช้การตัดสินโดยการแข่งขันทำชิงระหว่างผู้ที่โต้แย้งหรือตัวแทนของพวกเขา เกมการแข่งขันที่โด่งดังที่สุดเป็นเกมระหว่าง **อิโนอุเอะ เก็นนัน อินเซกิ (井上幻庵因碩, ค.ศ. 1798-1859)** และ **ฮงอินโบ ชูวะ (本因坊秀和, ค.ศ. 1820-1873)** หลังจากการลาออกของ **ฮงอินโบ โจวะ (本因坊丈和, ค.ศ. 1787-1847)** จากตำแหน่ง เมย์จิน โกะโดโคโระ ในปี ค.ศ. 1839 เก็นนันจึงยื่นเรื่องขอแต่งตั้งกับรัฐบาลแต่ถูกต้านจาก **ฮงอินโบ โจซากุ (本因坊丈策, ค.ศ. 1801-1847)** จนนำไปสู่การแข่งขันทำชิงอย่างเป็นทางการ (**争碁**) ในปี ค.ศ. 1840 ซึ่งเป็นการแข่งขัน 20 กระดาน แต่หลังจากเกมแรกที่ชูวะชนะไปด้วยคะแนน 4 แต้มจากการถือหมากดำ เก็นนันก็พอจะมองเห็นถึงความสามารถของชูวะ เขาจึงขอลอนตัว

สำนักหมากล้อมทั้งสี่ยังเป็นในนาม **สำนักทางพุทธศาสนา** โดยสำนักงอินโบและฮาฮาชิเป็นสายพุทธศาสนา **“นิจิเร็ง” (日蓮系諸宗派)** ส่วนสำนักอิโนอุเอะและยาสุอิเป็นนิกาย **“โจโด” (浄土宗, นิกายสุชาวดี)** ผู้เล่นทั้งหมดจึงเป็นผู้ชาย การแต่งกายภายนอกจะเกี่ยวข้องกับ **การแข่งขันในปราสาท (御城碁, โอชิโรโกะ)** ที่เริ่มจัดการแข่งขันตั้งแต่ปี ค.ศ. 1626 โดยต้องสวมชุดพระสงฆ์และโกนผม ทำให้ศิษย์ฆราวาส **โตะ ยูโซะ (太田 雄蔵, ค.ศ. 1807-1856)** สละสิทธิ์จากการแข่งขัน เนื่องจากไม่ต้องการโกนผมจึงไม่ได้รับการจัดอันดับอย่างเป็นทางการ

ระบบการสอนใช้การซ้อมเล่นจริง ซึ่งนำไปสู่การเล่นอย่างสม่ำเสมอและอยู่ในระดับสูง การสอนในเรื่องที่ซับซ้อนเป็นเรื่องปกติ โดยรวบรวม **โจทย์หมากล้อม (詰碁, Tsumego)** ที่ยากมาก หนึ่งในนั้นคือ **ทฤษฎีกำเนิดหมากล้อม (碁碁 発陽論, Igo Hatsuyoron)** ที่รวบรวมในปี ค.ศ. 1713 โดยปรมาจารย์หมากล้อม **อิโนอุเอะ โดเซ็ตสึ อินเซกิ (井上 道節因碩, ค.ศ. 1646-1719)** ซึ่งยังคงใช้สำหรับการฝึกสอนนักหมากล้อมมืออาชีพ และการค้นหาทางเลือกในเกมระดับสูง โดยเฉพาะ **“เกมกระอักเลือด”** ระหว่าง **ฮงอินโบ โจวะ (本因坊丈和, ค.ศ. 1787-1847)** และ **อาคาโบชิ อินเท็ตสึ (赤星 因徹, ค.ศ. 1810-1835)** ในปี ค.ศ. 1835

ภายหลังการฟื้นฟูเมจิ ปี ค.ศ. 1868 ทำให้ตำแหน่งโกะโดโคโระสิ้นสุดลง และระบบอโม่โตะของหมากล้อมเริ่มระส่ำระสาย อีกทั้งไม่ได้รับการสนับสนุนจากรัฐบาล ช่วงเวลานี้จึงมีการแยกตัวออกมาก่อตั้งสมาคมหมากล้อมหลายแห่ง เช่น **ฮงอินโบ ชูโซะ (本因坊秀甫, ค.ศ. 1838-1886)** ก่อตั้ง **โฮเอ็นชะ (方円社, Hoensha, ค.ศ. 1879-1924)** “โฮ” ที่แปลว่าสี่เหลี่ยมแทนกระดานหมาก และ “เอ็น” ที่แปลว่าวงกลมแทนเม็ดหมาก ชูโซะยังได้สอนหมากล้อมแก่ชาวเยอรมัน **ออสการ์ คอร์เชลท์ (Oskar Korschelt,**

ค.ศ. 1853–1940) ผู้เขียนหนังสือ “Das Go Spiel” ค.ศ. 1880 ซึ่งช่วยเผยแพร่และสร้างความนิยมให้หมากล้อมนอกทวีปเอเชีย โฮเอ็นชะยังตีพิมพ์หนังสือหมากล้อม “อิโกะชินโบ” (囲棋新報, Igo News, ค.ศ. 1879–1907) และ “โฮเอ็นชินโป” (方圓新法) ค.ศ. 1882 ซึ่งแสดงถึงการเปิดเกมในยุคเมจิ

ในปี ค.ศ. 1900 สำนักหลักทั้งสามแห่ง (สำนักฮายาชิรวมเข้ากับสำนักฮงอินโบในปี ค.ศ. 1884) ได้ผ่านช่วงเวลาที่ยากลำบาก ฮงอินโบ ชูไซ (本因坊 秀哉, ค.ศ. 1874–1940) ฮงอินโบคนสุดท้าย ได้จัดการให้ชื่อ “ฮงอินโบ” กลายเป็นการแข่งขันชิงตำแหน่งที่จัดโดยสมาคมหมากล้อมญี่ปุ่น “นิฮง คิอิน” หลังจากที่เขาเสียชีวิต (วันที่ 18 มกราคม ค.ศ. 1940) ส่วนสำนักยาสูโด้สิ้นสุดลงประมาณปี ค.ศ. 2004 และสำนักอิโนอุเอะได้หลุดออกจากกระแสหลักไปตั้งแต่ช่วงปี ค.ศ. 1920

สมาคมหมากล้อมญี่ปุ่น “นิฮง คิอิน” (日本棋院) ได้ก่อตั้งอย่างเป็นทางการในเดือนกรกฎาคม ค.ศ. 1924 ประธานคนแรกคือ มากินะ โนบุอากิ (牧野 伸顕, ค.ศ. 1861–1949) ซึ่งเป็นผู้อุปถัมภ์วงการหมากล้อม นักหมากล้อมมืออาชีพ (棋士, กิชิ) ส่วนใหญ่ในช่วงเวลานั้นต่างเข้าร่วมองค์กรใหม่นี้ ยกเว้นฝ่ายอิโนอุเอะที่โอซาก้า และ โนซาวะ ชิคุโจ (野沢竹朝, ค.ศ. 1881–1931) ที่จัดตั้งกลุ่มสมาคมหมากล้อมคิเซย์ (棋正社, Kisei-sha) ขึ้นมาหลังจากที่ “นิฮง คิอิน” ถูกสร้าง แต่นักหมากล้อมส่วนใหญ่ที่เกี่ยวข้องก็กลับไป “นิฮง คิอิน” ในช่วงเวลาสองสามปีต่อมา

สมัยสงครามโลกครั้งที่สองในปี ค.ศ. 1945 สร้างความยากลำบากในการเดินทางจากโอซาก้าไปยังโตเกียวเพื่อร่วมกิจกรรม สมาคมหมากล้อมญี่ปุ่น “นิฮง คิอิน” จึงได้สร้างสาขาทางภาคตะวันตกขึ้นมาในโอซาก้า แต่เมื่อเกิดข้อโต้แย้งเกี่ยวกับตำแหน่ง “ฮงอินโบ” ในปี ค.ศ. 1950 สาขานี้จึงแยกตัวออกมาเป็นสมาคมหมากล้อม “คันไซ คิอิน” (関西棋院) ซึ่งก่อตั้งโดย ฮาชิโมโตะ ยูทาโร่ (橋本 宇太郎, ค.ศ. 1907–1994) ในปี ค.ศ. 1950 แม้ว่าจะมีขนาดไม่ใหญ่เท่า “นิฮง คิอิน” แต่ทำหน้าที่เหมือนกัน เช่น การออกใบรับรองให้กับนักหมากล้อมระดับสูง



สมาคมหมากล้อมญี่ปุ่น “นิฮง คิอิน”
(日本棋院)



สมาคมหมากล้อม “คันไซ คิอิน”
(関西棋院)

จากอดีตจนถึงยุคปัจจุบันยังมีเรื่องราวเกร็ดเล็กเกร็ดน้อยอีกมากมาย ที่กล่าวมาเป็นเรื่องราวทั่วไปของหมากล้อมในประเทศญี่ปุ่นเท่านั้น เมื่อไหร่ที่เล่นหมากล้อมเป็นจะเข้าใจถึงความรู้สึกนึกคิดของเหล่านักหมากล้อมมืออาชีพในอดีตมากขึ้นจากบันทึกหมากที่หลงเหลืออยู่ในปัจจุบัน อย่างเช่น “เกมหูแดง” ที่เป็นการแข่งขันกันระหว่าง **อิโนอุเอะ เก็นนัน อินเซกิ** (ค.ศ 1798-1859) และ **สงอินโบ ชูซากุ** (ค.ศ. 1829-1862) ซึ่งชูซากุวางหมากได้อย่างยอดเยี่ยมจนเก็นนันหูแดง ชูซากุยังมีฉายาว่า “ทำลายไม่ได้” เพราะการแข่งขันในปราสาทเขาสามารถคว้าชัยชนะติดต่อกันได้ถึง 19 เกม



- โชกุน โทกูงาวะ อิเอยาซุ
- สงอินโบ ซานสะ
- สงอินโบ โตซากุ
- สงอินโบ ชูซากุ

พิพิธภัณฑ์สำนักงานใหญ่ “นิฮง คิอิน”



เครื่องแบบพระสงฆ์ภายในพิพิธภัณฑ์สำนักงานใหญ่ “นิฮง คิอิน”



สงอินโบ ชูไซ (ค.ศ. 1874-1940) ตั้งอยู่ภายในสำนักงานใหญ่ “นิฮง คิอิน”

หมากล้อมในประเทศเกาหลี

ชาวจีนจัดให้หมากล้อมอยู่ในหมวดศิลปะ ในขณะที่ชาวญี่ปุ่นและเกาหลีจัดหมากล้อมอยู่ในหมวดวัฒนธรรม แม้ปัจจุบันจะมีข่าวสารการแข่งขันหมากล้อมหลายรายการจนถูกมองว่าเป็นกีฬา แต่อีกด้านหนึ่งหมากล้อมยังอยู่เบื้องหลังของการพัฒนาตนเองและองค์กรต่าง ๆ มาโดยตลอด โดยเฉพาะประเทศเกาหลีที่นิยมเล่นหมากล้อมมากถึง 1 ใน 4 ของประชากรทั้งประเทศ

หมากล้อมเข้าสู่ประเทศเกาหลีในช่วงศตวรรษที่ 5 แต่น่าจะเผยแพร่เข้ามาก่อนหน้านี้เพราะประเทศจีนมีความสัมพันธ์อันยาวนานกับรัฐต่าง ๆ ที่อยู่ใกล้เคียง ตามหนังสือกึ่งประวัติศาสตร์ “พงศาวดารสามก๊กเกาหลี” (삼국사기, ซัมกุก ซากี) ที่รวบรวมจากตำนานและนิทานพื้นบ้าน โดย คิม บูซิก (김부식, ค.ศ. 1075-1151) ในปี ค.ศ. 1142-1145 ได้บันทึกส่วนที่เกี่ยวกับอาณาจักรแพ็กเจ ในเล่มที่ 25 กล่าวถึงปรมาจารย์หมากล้อม **โดริม** (道琳) พระสงฆ์แห่งโกคูรยอ ที่อาสาแทรกซึมเข้าสู่ราชสำนักแพ็กเจ โดยใช้ความหลงใหลต่อหมากล้อมของ **พระเจ้าแกโร** (개로왕, ครองราชย์ ค.ศ. 455-475) และชักนำให้เพิกเฉยต่อการป้องกันประเทศ ให้สนับสนุนงานด้านสาธารณสุขที่ฟุ่มเฟือย เช่น การก่อสร้างพระราชวังใหม่ จนนำไปสู่ความอ่อนแอถึงขนาดที่อาณาจักรโกคูรยอ **พระเจ้าซังซู** (장수왕, ค.ศ. 394-491) สามารถเอาชนะและยึดครองอาณาจักรมาได้ในปี ค.ศ. 475 นี่เป็นเหตุการณ์ที่สำคัญระดับประเทศที่หมากล้อมมีส่วนเกี่ยวข้อง ภายในหนังสือกึ่งประวัติศาสตร์ “ซัมกุกซากี” ยังกล่าวถึงเรื่องราวอีกหลายเรื่องที่เกี่ยวข้องกับหมากล้อม แสดงให้ทราบว่าหมากล้อมค่อนข้างแพร่หลายและมีอิทธิพลในระดับชาติ

บันทึกจากจีน “ประวัติใหม่ของราชวงศ์ถัง” (新唐書, ซินถังชู, ค.ศ. 1060) ที่เขียนและรวบรวมโดยข้าราชการสำนักราชวงศ์ซ่ง นำโดย **โอหยางซิว** (歐陽脩, ค.ศ. 1007-1072) และ **ซ่งฉี** (宋祁, ค.ศ. 998-1061) ยังยืนยันว่าหมากล้อมถูกเล่นในช่วงสามก๊กของเกาหลี (57 ปีก่อนคริสตศักราช - ค.ศ. 668) ซึ่งได้รับความนิยมจากทั้งสามอาณาจักร

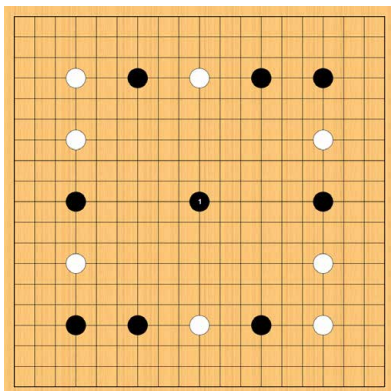


กระดานหมากล้อมสมัยกลางศตวรรษที่ 7 ของขวัญจาก**พระเจ้าอึยจา** (의자왕, ค.ศ. 599-660) อาณาจักรแพ็กเจ มอบให้กับญี่ปุ่นโดยเป็นกระดานไม้ที่เก่าแก่ที่สุดที่ยังคงอยู่ มีชื่อว่า “**มีอกฮวาจาตังจุก**” (목화자단기국) ถูกเก็บไว้ใน “**โชโซอิน**” (Shosoin) ในเขตของ **วัดโทไดจิ** (Todaiji) จังหวัดนาระ ซึ่งเป็นสถานที่เก็บสมบัติของราชวงศ์ญี่ปุ่น พื้นผิวกระดานทำจากไม้พะยูนศรีลังกา ประดับด้วยงาช้างแกะสลัก

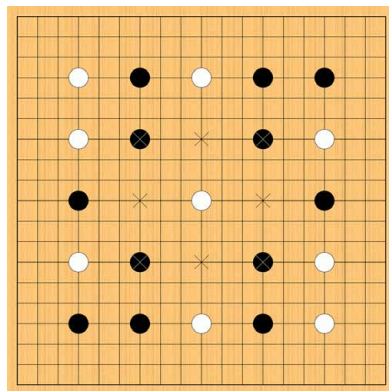
อย่างวิจิตรด้วยรูปอูฐ จระเข้ นก ช้าง และพ่อค้าชาวอาหรับ กล่าวว่สัตว์เหล่านี้มาจากการค้าขายกับชาวต่างชาติหรือชาวแพ็กเจได้พบเห็นอูฐในประเทศจีนหรืออินเดีย โดยใช้วิธีแกะสลักในแบบเปอร์เซีย

ยุคโครยอ (고려, ค.ศ. 918-1392) จนถึงกลางยุคโชซอน (조선, ค.ศ. 1392-1897) ก่อนการรุกรานของญี่ปุ่นในปี ค.ศ. 1592 หมากล้อมเติบโตในฐานะเกมและทักษะชีวิตของ “ยั้งบัน” (양반, ชนชั้นสูงของเกาหลี) บัณฑิตหลายคนในช่วงต้นยุคโชซอนมองว่าหมากล้อมช่วยขัดเกลาสังคมและเขียนบทกวีเกี่ยวกับหมากล้อมไว้มากมายรวมถึงงานวรรณกรรม จนกระทั่งหมากล้อมถูกมองว่ามีความจำเป็นต่อผู้ที่แสวงหาความก้าวหน้า ในขณะที่ครอบครัวที่ร่ำรวยจะว่าจ้างอาจารย์ เพื่อให้แน่ใจว่าบุตรชายของพวกเขาจะได้รับการสั่งสอนอย่างเหมาะสมในศิลปะทั้งสี่ นักหมากล้อมที่ดียังได้รับการต้อนรับเสมอในทุกสถานการณ์ทางสังคม กษัตริย์, เจ้าชาย, ขุนนาง, นายพล และบัณฑิตทั้งหลาย ต่างทราบว่ายินมเล่นหมากล้อม อย่างเช่น **พระเจ้าเยจง** (예종, ค.ศ. 1079-1122) และ **พระเจ้าคองมิน** (공민, ค.ศ. 1330-1374) แห่งราชวงศ์โครยอ, **องค์ชายยั้งนย็อง** (양녕대군, ค.ศ. 1394-1462) และ **องค์ชายอันพ्योंง** (안평대군, ค.ศ. 1961-1996) แห่งราชวงศ์โชซอน นอกจากนี้ยังมี**คีแซง** (기생, หญิงให้ความบันเทิงด้วยศิลปะแขนงต่าง ๆ) และเหล่าข้าราชการบริพารก็นิยมเล่นหมากล้อมเช่นกัน

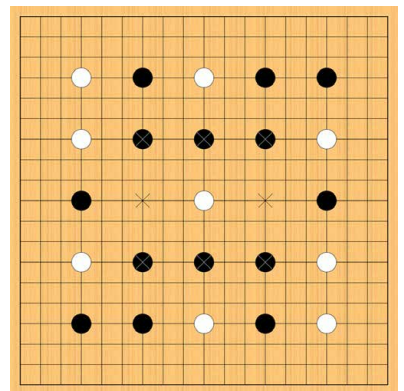
ตั้งแต่ช่วงศตวรรษที่ 16 หมากล้อมในเกาหลีได้เปลี่ยนจากวิธีการเล่นแบบดั้งเดิมเป็นรูปแบบที่ถูกเรียกว่า “**ชันจังกบาดุก**” (순장바둑) ซึ่งได้รับความนิยมมาก โดยเริ่มต้นจากการกำหนดวางหมากล้อมฝ่ายละ 8 หมาก ทั้งหมด 16 หมาก และการเดินหมากตาแรกมักจะวางที่จุดกลางกระดาน เมื่อจบเกม ก่อนนับแต้มจะต้องหยิบหมากทุกเม็ดที่ไม่เกี่ยวข้องกับการสร้างกรอบพื้นที่ออกทั้งหมด โดยหมากเหล่านั้นจะต้องไม่ถูกอาตารี แล้วจึงนับเฉพาะพื้นที่ทั้งหมดโดยไม่สนใจหมากเคลย



รูปแบบวางหมาก “ชันจังกบาดุก”



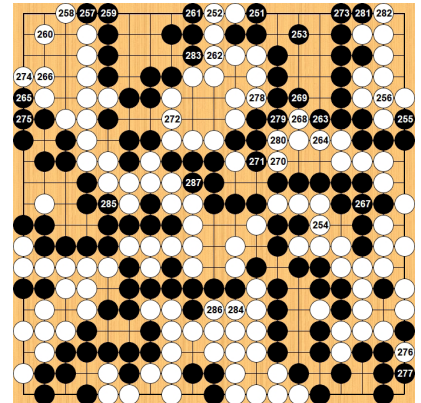
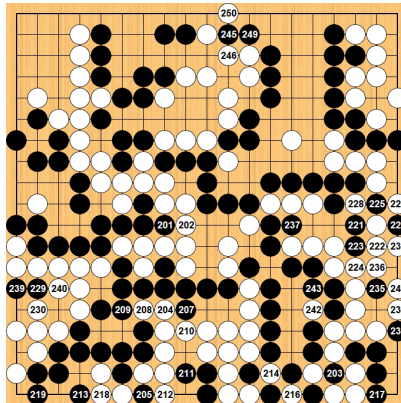
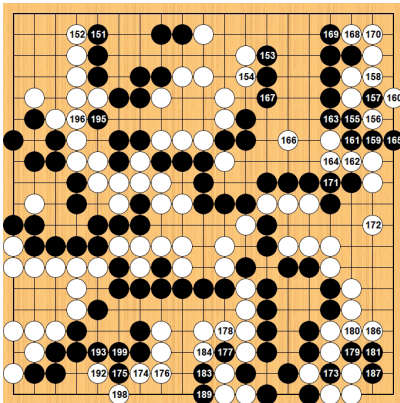
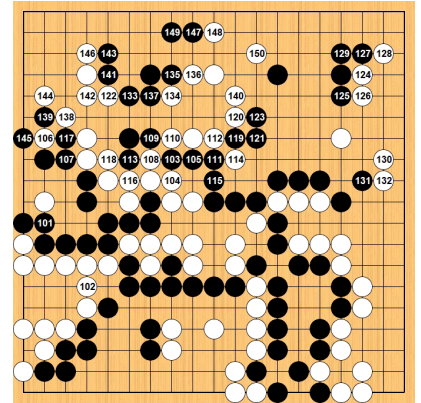
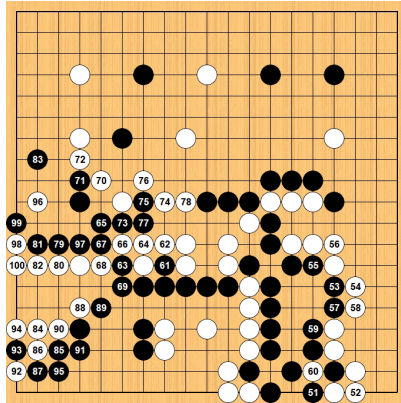
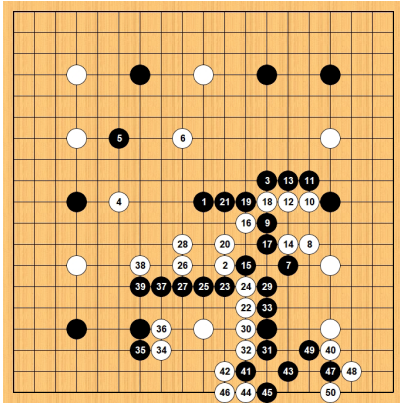
การวางหมากต่อ 3 หมาก



การวางหมากต่อ 5 หมาก

“ชันจังกบาดุก” ให้ผลต่างในการนับแต้มพื้นที่แตกต่างไปจากเดิมเล็กน้อย แต่สิ่งที่สำคัญคือการกำหนดวางหมากล่วงหน้าทำให้ความสับสนในช่วงเปิดเกมหายไป แต่การวางหมากในลักษณะนี้ก็ทดแทนมาด้วยการกระทบกระถังกั้น จนนำไปสู่ช่วงกลางเกมที่ดุเดือด เน้นไปที่การอ่านหมากที่เห็นภาพได้ง่ายกว่า การเปิดเกมที่ต้องใช้จินตนาการเพื่อคาดเดาถึงสิ่งที่จะตามมา ด้วยเหตุนี้ “ชันจังกบาดุก” จึงถือเป็นการเล่น

เซ็งรุก จนมีส่วนทำให้บุคลิกของคนเกาหลีดูต้นและขึ้นชอบการต่อสู้ จนกระทั่งในช่วงปี ค.ศ. 1950 หลังเกาหลีใต้เอกราชจากการเป็นอาณานิคมของญี่ปุ่น (ค.ศ. 1910-1945) การเล่น “ชั้นจังกบาดุก” ก็ถูกแทนที่ด้วยอิทธิพลหมากล้อมของญี่ปุ่นที่เป็นมาตรฐานจนถึงปัจจุบัน โดยเริ่มเล่นบนกระดานที่ว่างเปล่าและฝ่ายดำจะเริ่มวางหมากบนจุดตัดใดก็ได้ ในขณะที่ตอนนั้นจีนจะเริ่มเกมหลังจากที่วางหมากไขว่กันบนจุดดาวที่มุมจำนวน 4 หมาก และฝ่ายขาวเริ่มวางหมากก่อน ในเวลานี้เองญี่ปุ่นมีความโดดเด่นด้านหมากล้อมเหนือกว่าชาติอื่นมาก ขณะที่ผู้เล่นที่ดีที่สุด 10 อันดับแรกของเกาหลี มีฝีมือตั้งแต่มือสมัครเล่น 4 ตั้งไปจนถึงมืออาชีพ 2 ตั้งเท่านั้น



บันทึกเกม “ชั้นจังกบาดุก” ในปี ค.ศ. 1937 ระหว่างหมากขาว โน ซาโช (노사초) กับหมากดำ แช กุกมุน (채극문) สนับสนุนโดยหนังสือพิมพ์ โชซุนอิลโบ (조선일보) (หมาก 182 185 188 191 194 197 200 วางที่ 173, 190 ที่ 177, 206 215 ที่ 203, 220 ที่ 216, 231 241 247 ที่ 225, 238 244 ที่ 228)

ต่อมาในปี ค.ศ. 1954 สมาคมหมากล้อมเกาหลี (한국기원, ฮันกุกกีวอน) จึงได้รับการก่อตั้งโดย โช นัมซอล (조남철, ค.ศ. 1923-2006) ครั้นมีอายุ 14 ปี เขาได้เดินทางไปเรียนหมากล้อมที่ญี่ปุ่น และกลายเป็นลูกศิษย์ของ คิทานิ มิโนรุ 9 ตั้ง (木谷実, ค.ศ. 1909-1975) ใช้เวลา 4 ปี สอบผ่านระดับมืออาชีพจากสมาคมหมากล้อมญี่ปุ่น แล้วจึงเดินทางกลับสู่โซลในปี ค.ศ. 1944 เมื่อเสียชีวิตในปี ค.ศ. 2006 เขาได้รับเกียรติจากประธานาธิบดีเกาหลี โน มูฮย็อน อีกทั้งเขายังเป็นลุงของ โช ซิกุง 9 ตั้ง (조식헌, ค.ศ.1956) อีกด้วย

ในปี ค.ศ. 1980 สมาคมหมากล้อมเกาหลีได้รับการประกาศจากรัฐบาลเกาหลีให้หมากล้อมเป็น
ทรัพย์สินทางวัฒนธรรม โดยขณะนั้นมีนักหมากล้อมมืออาชีพประมาณ 170 คน และมีสาขา 30 แห่งใน
 เมืองใหญ่ รองรับผู้เล่นหมากล้อมชาวเกาหลีกว่า 4 ล้านคน



สมาคมหมากล้อมเกาหลี (한국기원)
 ภายในมีอุปกรณ์และหนังสือหมากล้อมวาง
 จำหน่าย รวมไปถึงห้องสตูดิโอถ่ายทอด
 รายการหมากล้อมทางช่อง “Baduk TV”



เล่นหมากล้อมในสวน
 สาธารณะหน้าศาลเจ้าชง
 มโย (종묘)

ภาพกระดานหมากล้อมที่
 จัดแสดงที่พิพิธภัณฑ์พื้น
 บ้านแห่งชาติเกาหลี
 (The National Folk Muse-
 um of Korea)



คลับหมากล้อมอยู่บนชั้น 3
 ใกล้กับศาลเจ้าชงมโย เดิน
 ประมาณ 5 นาที