

英豪》《灌篮高手》《足球小将》《网球王子》相比，《棋魂》的独到之处正是它的题材。

围棋，作为一项静态的“运动”，两人对坐棋盘之前，除了落子与坐禅无异。对于普通观众而言，它可能是一种枯燥无味以及深奥的脑力游戏，其严肃性也很难吸引观众兴趣。但《棋魂》成功地将原本枯燥的下围棋过程，刻画到恰当好处。

在漫画中，读者可以清楚明了地看到绘制精细的棋盘，以及在对弈时棋子的走向。懂得围棋之道的人可以从中看出棋局的走势以及对弈者的棋艺。而不懂围棋的人，虽然只能够看到棋子分散在棋盘上的样子，但由黑白两色棋子构成的画面自然就流露出一种整齐和谐的美感，观者能由此直接感受到围棋之美也已经足够了。

漫画在连载（1999—2003年）时，人气就一直高居不下，之后由集英社集结出版的单行本全册23卷，在日本的销量已突破1400万册。一向严苛的评论界也毫不吝惜赞美之辞，使其荣获了2003年度手冢治虫文化奖的新生奖。根据漫画改编的动画一开播便引起众人注意，收视率一度达到惊人的37.5%，接近“红白歌会（相当于春晚）”的收视率。

数据显示，日本有近100万人因《棋魂》投身围棋行业，为

1000多年了，我也未能参透其中的精巧和奥妙，人们怎么就能放弃对它的探索了呢？

围棋界输送了大量新鲜血液。可以说，让更多的人喜欢上围棋，尤其是青少年，《棋魂》真的是功不可没。

动漫版《棋魂》的成功为真人改编设立了极高门槛。于是，当2020年，国内要翻拍真人版《棋魂》时，一开始就是因为人物造型引发争议。但经过本土化改造，这部中文版网剧拍得意外好看，实现了口碑的华丽逆袭——豆瓣评分从开播时的7.2分一路攀升至收官时的8.4分。

这次成功的本土化改编，核心在于“既尊重原著内核，又创新融入本土元素”。总制片人朱振华曾在接受采访时表示：“要把一个日本经典漫画，变成一个中国的故事，首先要做合理的本土化。我们第一件事是放在围棋发展的过程和历史中，让这个故事有根、有土壤。”

这种“有根”的改编体现在多个层面——

1997年，香港回归在即，《东方之珠》的曲调唱遍大街小巷。生活在方圆市的小学生时光（对应日漫进藤光），在爷爷的杂物间翻出一个旧棋盘，无意间释放出南梁棋痴褚羸。开篇定调就颇有“中国风”，而让你真正产生代入感的，是那个年代中国观众所熟悉的符号——孩子们追逐的四驱车；电视机里播放的是《还珠格格》和《仙剑奇侠传》……

藤原佐为变为南梁棋痴褚羸，这一改变也是有据可考——南梁皇帝萧衍本就是历史上有名的围棋爱好者。剧中还巧妙融入了中国古棋特有的“座子制”规则，并通过“当湖十局”等真实古谱展现中国围棋的深厚底蕴。

剧中褚羸对围棋式微的感慨——“1000多年了，我也未能参透其中的精巧和奥妙，人们怎么就能放弃对它的探索了呢？”——借古人之口，道出了对中国围棋文化传承的思考。

影像叙事中的棋道万千

事实上，围棋题材在影视领域的呈现，面临着如何将静态的棋局转化为动态叙事的挑战。不同的创作者选择了各异的路径，形成了多元的艺术表达。

2006年的电影《吴清源》由田壮壮执导、张震主演，讲述了围棋大师吴清源的传奇一生。与商业电影的常规叙事不同，这部电影选择了“暗然而日章”的表达方式。影片聚焦于吴清源的精神世界，而非表面的传奇经历。棋局落子的关键时刻常被隐去，取而代之的是人物独坐冥想、低头奔突的状态。导演田壮壮因此片获得金爵奖最佳导演奖，评委称赞他“不仅是一位导演，更是一位作家和思想家”。