



歷史對我的意義

2013-03-16 記者 張春文 文



說實話，我現在很討厭歷史。歷史，跟現實基本上是八竿子打不著的，即使過了那麼多年，我還是不解我當初為甚麼會想要接觸歷史，更不解為甚麼瞭解的部份既彀扭又不全面。

玩遊戲玩到歷史去

小時候，家裡沒電腦，整日找書看，偶然之下看到三國演義精簡版，那時連一點概念都沒有，書嘛！看過就好，不懂就等有興趣再來讀了吧。後來終於盼到電腦了，不過還是沒有網路，於是只好盤算，到底要如何才能運用這台龐大的計算機，直到後來得到一堆試玩版光碟，終於碰到第一套遊戲《三國群英傳一》。可是玩久了發現第一代似乎還不夠，於是我開始全面收集第二代以後的版本。

《三國群英傳》系列將我導入三國的世界，為了能有更多認識，只好把三國演義精簡版拿出來死K，總算開始清楚甚麼叫三國。不過，只有《三國群英傳》好像還是怪怪的，於是我把目光投到《三國志》系列。

從皮毛到精讀

對我來說，如果《三國群英傳》是入門，那《三國志》系列必定是「威力加強版」。我從《三國志七》起手，起步比起許多老牌玩家還要晚上許多，但這並不影響我熱忱。

《三國志》系列遊戲在數值安排上比《三國群英傳》更加精細，對還很懵懂的我說來，完全就是跨足到另一個領域，很多人物除人名之外，我根本就完全不知道他們應該要有怎樣的能力值和定位才合理。當時，我還真不敢相信我是不是瘋了，發狂似的拼命尋找三國的相關資料，更為此在短短一年內重複將三國演義原文版閱讀三次，就只是要將所有人物和事件記到滾瓜爛熟。想當然，《三國演義》並無法滿足我的貪婪，因此只好將觸手伸向正史《三國志》了。

說到這裡，我還真不得不先「表揚」一下《三國演義》，《三國演義》能將許多人物的形象深植在人心絕非空穴來風，我拿到正史，第一個目標就是翻閱〈蜀書〉，而後來能看完的也只有〈蜀書〉。那時候的我，是個不折不扣的「親蜀派」，在《三國演義》薰陶下，我對蜀國人抱著無比崇尚的心態，更是把關張趙諸葛等人視為大英雄。同樣，蜀國的敵對國家或人物就算再怎麼有好感，投射的眼光多少還是會有偏頗；而曹營的人，更是將《三國演義》的模版套上去，持著看反派角色的心態。

從精讀到反思

《三國演義》對我的荼毒，一直延續到高中時才幾近清除，我開始思考，到底在三國裡面，《三國演義》有參雜多少水份。如果想要更客觀的認識每個人，那對於給予的評價就要重新評估，因此，我把看蜀國的眼光調低了。這時，我才發現，三國中最亮眼的明星既不是劉備，也不是關羽張飛趙雲，更不是諸葛亮，竟然是我之前一直瞧不起的曹阿瞞。曹操的能力和功業，在中國歷史上可以說是站在最前線的第一流人物，就算撇掉這些不談，他的文學造詣也足以冠壓歷代群雄，這樣一個英雄人物只因為羅貫中《三國演義》的抹黑而被大眾所誤會，也實在冤枉了。

隨著接觸到的書籍越來越多，我也開始嘗試對某些戰役做假設，例如：假使孫權在關羽襲取襄樊的時候，不偷襲荊州，而是全力拿下徐州又如何？曹丕在彝陵之戰如果不是隔山觀虎鬥，而是同蜀漢夾擊東吳又會發展成怎樣的局面？蜀國真的會繼吳之後被攻滅嗎？雖然有著諸多假設，但其實個人對這類行為頗為反感。畢竟歷史已經過去了，這些假設再多也只能是假設，現實不會改變，我在這些假設中只學到一件事：歷史沒有回頭的機會，一旦做決定的事就沒有後悔的餘地。

從反思到擴充

媒體歷屆廣告

推薦文章

- 變化自如 幕後的聲音演員
- 那些年 爸爸與芭樂的回憶

- 關余膚色 我想說的事

總編輯的話 / 郭穎慈



本期共有十九篇稿件。頭題〈夢想配方 攝影甜點與咖啡〉忠實刻劃一位科技新貴勇敢出走，開設一間攝影風格咖啡廳的歷程和堅持。

本期頭題王 / 洪詩宸



嗨，我是詩宸。雖然個子很小，但是很好動，常常靜不下來。興趣是看各式各樣的小說，和拿著相機四處拍，四處旅行。喜歡用相機紀錄下感動，或值得紀念的人事。覺得不論是風景還是人物，每個快門的...

本期疾速王 / 吳建勳



大家好，我是吳建勳，淡水人，喜歡看電影、聽音樂跟拍照，嚮往無憂無慮的生活。

本期熱門排行



夢想配方 攝影甜點與咖啡
洪詩宸 / 人物



橙色的季節 唯美「柿」界
陳思寧 / 照片故事



老驥伏櫪 馬躍八方
許翔 / 人物



追本溯源 探究大地之聲
劉雨婕 / 人物



變化自如 幕後的聲音演員
張婷芳 / 人物

「時勢造英雄」這句話用來形容亂世可以說是再適合不過，說簡單一點，戰場就像一個市場。市場上，有需求自然就有供應，而這些人物就如同商品一般，透過各種機會炒作自己的身價，進而找到值得的買家。自從用各種方式把我的「三國拼圖」完成後，我開始尋找還有哪些時代能如三國一樣具有龐大數量人物，格調卻又不低的時代。

歷史從不缺乏亂世，但哪些才能符合標準呢？唐朝李氏建國的對手王世充、李密等人雖能成一方之霸，但德不足以服人，膽識雄略也不如李建成、李世民等人。宋朝趙匡胤先是受英才大略的柴榮提拔，藉著兵權發動陳橋兵變而成為皇帝，他的對手除契丹人外，不是胸無進取大志，就是純粹跑龍套過場的花瓶。明末清初呢？叛臣數量和名氣遠比忠臣來得大，人人記得吳三桂、洪經略，但有多少人知道夏完淳和張煌言？

既然是從遊戲中找到閱讀三國的契機，那其他歷史也一樣可以，所以我將目標轉投到同為光榮的作品《信長的野望》系列。擁有之前的經驗，這次要建構出一個知識網就變得駕輕就熟，先從各地大名著手，再將枝葉往旁邊擴張，班底都知道後，打蛇隨棍上，將整個日本戰國的事件和人物串連在一起，就可以摸清整個日本戰國歷史的脈絡。雖然在這段歷史上還有不少空白，但隨著時間還是可以將後面的拼圖慢慢拼上。



這些遊戲推動我學習歷史的動力（照片來源／張睿文攝）

學歷史還是玩歷史

歷史，對我來說，弊大於利。有人說，可以從歷史中學到教訓，不過那是要看時代背景和環境因素，並不能同一而論，更何況我走的方向不只單調還很偏狹。

自從三國史讀到某種程度，我看到很多三國相關影視作品都哭笑不得，之前看到中視的「三國」，內中劇情多和歷史完全不符合，我不知道編劇出於怎樣的想編出這樣的劇情，沒人告訴我別駕為甚麼走上和歷史完全相反的道路；我也不知道程昱在歷史上應有的評價在劇中如此不值。

我在歷史中學到了批判歷史的能力，卻沒有足夠的腦力將其他成功的例子活用在生活中。我學了歷史反而變成蒙蔽雙眼，做事更鑽牛角尖的心態，讀了一堆和戰爭相關的歷史，卻又侷限於小部分，我的歷史或許小有成果，但就廣度和全面性來看，估計是不及格了。

從遊戲接觸歷史是一個特殊的管道，但如果熱情不夠，或受限於環境，那學到的東西對現實生活中有沒有助益就只能看個人資質。我不認同玩遊戲無法獲取知識，但如果再問我一次想不想用這種方式接觸歷史，我只能說：「遊戲跟學習是兩種截然不同的觀念。」剩下就沒什麼好說的了。

總編輯的話

本期共有十九篇稿件。頭題〈夢想配方 攝影甜點與咖啡〉忠實刻劃一位科技新貴勇敢出走，開設一間攝影風格咖啡廳的歷程和堅持。

