

# 由歷史到文創—— 以「三國故事文化產業」 課程為例

林益德\*

文化創意產業已然成為史學應用的重要出路之一，可是要如何讓歷史與文創成功結合則為一大難題，「三國故事文化產業」課程就是對此一難題之嘗試。「書寫故事」或可視為整合歷史與文創的絕佳切入點，這絕非是以通俗方式書寫政治、社會、經濟等專業歷史學課題，而是改以涉及各種人際關係、感情之「人情」故事為主軸。因為，相較於各種政治制度，對於社會大眾而言，能夠發揮歷史借鑑功能之處，更多是歷史人物處理人情事物之方式。譬如，《三國演義》為了讓讀者能夠更輕易地閱讀、吸收故事，對於歷史有相當程度改編，強化其故事性質、簡化人物之複雜性，這些都是值得學習與效法之處。如何「呈現故事」則是整合歷史與文創的另一個重點，如小說、戲劇、漫畫、動畫、遊戲等等都是可能之故事呈現方式。電腦遊戲屬於當代文創產業重點之一，而且相對於其他故事呈現方式，其

---

\* 國立中興大學歷史學系兼任助理教授。

入門門檻相對較低，普通人文學科學生都有能力嘗試。因此，本課程訓練學生改編《三國演義》故事，並且將其製作成為角色扮演遊戲。此種讓歷史改編為故事，再將故事製作為遊戲之方式，或可為史學應用的參考途徑之一。

**關鍵詞：三國志、三國演義、文化創意產業、史學應用、角色扮演遊戲**

## 一、前言

許多人反對將大學視同職業訓練所，<sup>1</sup>但是在現代大學之中，學生畢業後的出路已成為各校辦學重要依據、政策方針，各校往往順應當紅產業潮流調整課程，並強調進行跨領域整合。<sup>2</sup>可見就業問題早已成為現代大學關注的焦點之一，實無從忽視此一現象。

與此同時，歷史被許多學生、老師們認為是無用之物，並非實用的學問。<sup>3</sup>探究其原因，或出自於歷史學系學生在畢業後的就業上，大多難以找到直接相對應的工作。<sup>4</sup>在此種就業導向的思維下，整體人文學科面臨諸多重大挑戰，甚至日本安倍晉三政府主張人文學科產能低，所以需要廢止或轉型人文學科。<sup>5</sup>這些現象無不顯示，就業問題就是人文學科最大挑戰。

有學者認為很多學生不太願意學習歷史之原因不外乎「現代學生生長在極為多元而且多采多姿的科技時代，對於過去的歷史，顯然興趣缺缺。」<sup>6</sup>在此種思維脈絡推演下，似乎可以認為人

---

<sup>1</sup> 關於社會把大學視為職業訓練所一事，早已有許多學者批評，甚至指出其中的不當之處，如盧宸緯，〈大學不等於職業訓練所〉，「國家政策研究基金會」，發表日期：2009年3月2日，網址：<http://npf.org.tw/1/5568>。

<sup>2</sup> 曾賢熙，〈通識課程結合文創產業實習實作的經驗——以「海洋文明與臺灣歷史——客家文化意象導向生活科技」課程為例〉，《文化創意集刊》，1（臺中，2012.12），頁3。

<sup>3</sup> 李侑珊，〈兩岸學生漠視歷史難學以致用〉，《旺報》（臺北），2016年2月28日，A10版。

<sup>4</sup> 李侑珊，〈求職不順：陸歷史系學生挫折感重〉，《旺報》（臺北），2016年2月28日，A11版。

<sup>5</sup> 田思怡，〈犧牲人文學科！安倍惹議：日本高教大轉型為企業量身打造〉，《聯合報》（新北），2015年8月4日，A13版。

<sup>6</sup> 曾賢熙，〈通識課程結合文創產業實習實作的經驗——以「海洋文明與臺灣歷史——客家文化意象導向生活科技」課程為例〉，頁11。

們既然從學生時期就不想學習歷史，更不能奢望大眾在成年後會突然重視歷史學。

可是，在人們輕視歷史的同時，各種與歷史相關的文化創意產業（以下簡稱文創產業）產品卻大為盛行，不論是影視產品、動畫、漫畫、遊戲等，往往都可以看到許多歷史相關產品。近期影視產品知名者有如「半月傳」、「甄嬛傳」等，遊戲則有日本光榮公司的「三國志」、「信長之野望」等，此類產品數量極多，根本無從一一列舉。最令人感到疑惑的就是人們既視歷史為無用之物，但是又頗為喜歡歷史的相關產品，其究竟有何原因？對此一現象，實無必要進行任何文化批判，而是應當解析之原因，進而指導學生把握並且利用此一機會，協助學生在未來職場站穩腳步，或可解決人文學科、歷史學系學生畢業即失業的問題。

因此，筆者在 106 學年度第 1 學期於國立中興大學文學院文化創意產業學士學位學程開設「三國故事文化產業」課程，試圖解決此一課題。以下將先說明本該課程以「三國」為題材之緣起，其次再提出將歷史改編為「故事」的三大重點，最終再分享本課程經歷一學期授課後的成果。希冀透過此篇文章，分享筆者針對史學應用的初步嘗試。

## 二、課程緣起

「三國故事文化產業」係由「三國」、「故事」、「文化產業」等三大部分所構成，而「文化產業」為其核心。此處先行說明「文化產業」的意義，再說明選定「三國」之原因，以及「故事」的意義為何。

在現代社會嚴峻的背景下，歷史學系學生在探求出路時，人們最常想到的就是文創產業。文創產業屬於蓬勃發展中之產業，

2013 年全球的文創產業產值達 2 兆 2,530 億美元，全球從業人數達 2,950 萬 7,000 人，相關產業有電視、影像藝術、新聞雜誌、廣告、建築、書籍、表演藝術、遊戲、電影、音樂、收音機等 11 種產業。<sup>7</sup>單就臺灣而言，2014 年一年的文化創意產業的營業額達新臺幣 7,944 億 7,716 萬 9 千元，相關廠商數量更達 62,264 家，<sup>8</sup>足見其產業規模之可觀。

文創產業往往讓人認為其以文化、創意為核心，而忽略其「產業」性。所謂的「文化產業化」，其本質上「也就是要求文化工作者要向錢看，把文化當成產業經營」，<sup>9</sup>況且，大多數人文科系學生既無法走上專業道路，顯然就不能排斥產業的重要性。

再者，在眾多不同文化價值之中，究竟應當選擇將何種文化價值產業化？選擇時實有必要考量潛在文化消費族群之規模，以免出現消費者過少，無以為繼之現象。<sup>10</sup>故在選擇文化價值時，或可從相關文化價值消費族群人數越多之題材著手，藉此增加競爭力。國內文創產業政策中之影視部分，可謂正呼應此一思維：

電視內容產業旗艦計畫的政策目標有三：推動臺灣成為華語影視節目人才供應重鎮，奠定臺灣在華語地區節目製作品牌風格及代表地位，以及打造臺灣成為亞太華語文地區

---

<sup>7</sup> EY, *Cultural Times: The first global map of cultural and creative industries* (Neuilly-sur-Seine: CISAC, 2015), p. 15.

<sup>8</sup> 蔡炳坤等編，《2015 台灣文化創意產業發展年報》（新北：文化部，2015），頁 17。

<sup>9</sup> 漢寶德，《文化與文創》（臺北：聯經出版事業股份有限公司，2014），頁 35。

<sup>10</sup> 廖世璋曾指出「地方上式微的文化大多是文化消費族群的人數過少所造成的遺憾」，其所言雖然旨在表達若干文化式微的原因，但這同時顯示文化消費族群之人數確實為相關產業的重要考量因素。廖世璋，《文化創意產業》（新北：巨流圖書股份有限公司，2011），頁 13。

電視劇產製王國。<sup>11</sup>

此種政策是希望塑造臺灣成為華語文地區影視產業之產製王國，故應當尋找亞太華語文地區所共通的文化價值，增加這些地區的消費者消費相關產品之意願，如此才能有機會將國內生產之各種相關產品推廣至亞太華語文地區。

當然，文創產業並非只是純粹生產商品的產業，文創產品的吸引力並不僅是因為相關產品之「多采多姿」，整個文創產業最重要核心概念之一，當屬「文化是文化產業的基礎和內容，產品與服務是文化的載體」。<sup>12</sup>簡而言之，文創產業就是在販售文化價值，其餘產品與服務是此一文化價值之載體，產品與服務本身實際價值非常有限。文化價值有許多來源，或出自傳統習俗，亦可源自史學，個人以歷史學系出身，自然會尋求從歷史角度尋找文化價值。

三國時代與其衍生故事或可為最佳範例，三國時代的代表性史料為陳壽《三國志》，<sup>13</sup>但在民間最廣為流傳者卻是羅貫中之小說。羅貫中的《三國演義》不僅是傑出之歷史演義小說，<sup>14</sup>更成為許多文創產業之故事來源，並「呈現」在各類影視、遊戲、漫畫、動畫之中，甚至可以說許多大眾是透過《三國演義》學習三國歷史。其故事廣為流傳於世界諸多國家，<sup>15</sup>頗受各地歡迎。《三國演

---

<sup>11</sup> 蔡炳坤等編，《2015 台灣文化創意產業發展年報》，頁 36。

<sup>12</sup> 廖世璋，《文化創意產業》，頁 23。

<sup>13</sup> 西晉·陳壽，《三國志》（北京：中華書局，1982）。

<sup>14</sup> 明·羅貫中，《三國演義》（北京：人民文學出版社，1979）。

<sup>15</sup> 《三國演義》在韓國、日本流通的情形，可參見金文京著，邱嶺、吳芳玲譯，《三國演義的世界》（北京：商務印書館，2010），頁 218-252。其他主要語言版本的《三國演義》有英文（Luo, Guanzhong. *The Three Kingdoms*. Translated by Su Yumei. North Clarendon: Tuttle Publishing, 2014）、法文（Luo, Guan Zhong.

義》無疑是一個非常成功之「故事」(Story)。<sup>16</sup>不論是從史學應用角度，或是文創產業自身而言，都值得去解析三國歷史成功轉換為三國故事的關鍵因素，以利未來學習並複製《三國演義》的成功。

在此種背景之下，教育部於106年6月提出「教學創新試辦計畫」，該計畫具體目標有四，其一為提升學生的跨領域能力，其二為程式設計教學內容，其三是培養全方位人才，其四則為培養學生國際移動能力。<sup>17</sup>由其跨領域能力、程式設計教學內容兩點看起，此一計畫似乎正適合發展歷史與文創結合之方式。

針對前述教育部「教學創新試辦計畫」，以及對上述「三國」故事之關注，筆者遂在106學年度第1學期於國立中興大學文學院文化創意產業學士學位學程（以下簡稱文創學程）開設「三國故事文化產業」課程，藉此嘗試將歷史學專業與文化創意產業結合，最終協助學生培養能力，以期面對未來的職場需求。

在個人設計課程的過程之中，注意到要將歷史轉換為故事，並非只是單純以通俗筆法書寫歷史。歷史轉換成「故事」之成敗，可以分解為「開發」故事、「敘述」故事兩環，故本課程在實際授課之結構，即會先分為「開發」故事、「敘述」故事兩大部分。而《三國演義》在現今的社會之中，並不僅僅是一個具有吸引力的

---

*L'épopée des trois royaumes*. Translated by Chao-Ying Durand-Sun. Paris: Éd. You-feng, 2006)、德文(Luo, Guanzhong. *Die drei Reiche*. Translated by Eva Schestag. Frankfurt: S. Fischer, 2017)、俄文(Luo, Guanzhong. *Troyetsarstviye*. Translated by VA Panasyuk. Moscow: Nauka, 2014)等。

<sup>16</sup> 「故事」一詞看似簡單，卻往往具備傳遞文化、娛樂大眾、建立共識、心靈治療、思想控制、宗教傳播等功能，並非只是單純講述曾經發生的事。可參考吳靖國、魏韶潔，〈從聽故事的心理反應談故事教學之原則〉，《教育科學期刊》，7：1（臺中，2007.6），頁19-20。

<sup>17</sup> 教育部，〈教育部106年教學創新試辦計畫〉（臺北：教育部，2017），頁3-4。

故事，其各類衍生產品更讓這些故事以各種精彩方式「呈現」在大眾眼前。故在「開發」故事、「敘述」故事之外，同時還要關注「呈現」故事的方式。

### 三、兩大元素

小說具備「娛樂」、「教化」兩大功能，<sup>18</sup>任何成功之小說皆可見到這兩個功能並不偏廢於其中之一。而小說可謂是「故事」的主要呈現方式之一，在將歷史轉化為故事的過程中，恐怕同樣必須注意這兩點，才有機會成功地將歷史轉化成故事並推向大眾，這種改編、轉換，絕非只是使用通俗文字敘述歷史。

#### （一）「開發」故事——教化與敘事焦點轉化

將歷史改編為故事的過程之中，其核心關鍵就是如何「教化」讀者，任何成功的故事，其背後往往有某種「教化」之內容。「教化」所指為作者想帶給讀者之各種觀念，乍看之下似乎專指宣揚道德價值或是意識形態傳輸等，其實不限於此。教化內容可能是提倡「友情」、「努力」的重要，又或是「平等」的意義等，<sup>19</sup>總之就是讓讀者在閱讀故事之後，可以學習到某種事物。歷史故事的「教化」與傳統史學之「教化」有極大差距，「敘事焦點轉化」就是其關鍵所在。

---

<sup>18</sup> 陳碧月，《小說欣賞入門》（臺北：五南圖書出版股份有限公司，2005），頁14。

<sup>19</sup> 譬如知名漫畫《航海王》的主角魯夫抱持「待人平等，不為自己利用他人」之領導觀，魯夫同時不以暴力支配他人，並且尊重其他人們的夢想等，這些概念可謂是日本現代民主主義價值觀的具體呈現。參見永井隆之，〈漫画「ONE PIECE」における王の条件——「人を利用しない」ことについて〉，《中日文化論叢》，33（臺北，2016.7），頁87-88。這不僅僅是日本社會價值觀的呈現，其更能讓日本讀者在閱讀作品時，吸收這些價值觀，從而教化日本社會的新一代成員。

前文已經提及歷史在今日社會之中，往往被視為無用之物，更有學者指稱這是因為多采多姿的科技影響所致。然而，此種認為史學無用的概念並非今日才有，清代乾隆年間之蔡元放替歷史演義小說《東周列國志》為序時，即指出當時就已經產生多數人不重視歷史之現象：

至於史學，其書既浩瀚，文復簡奧，又無與於進取之途，故專門名家者，代不數人。學士大夫則多廢焉置之，偶一展卷，率為睡魔作引耳。至於後進初學之士，若強以讀史，則不免頭涔涔，目森森，直苦海視之矣。<sup>20</sup>

其文甚為直白，史學之價值似乎變成只看其與「進取之途」的關係，史學既然無助於他們的就業，故大多數為學的人乾脆也不唸史學。學子若因為某些原因必須翻閱各類史學著作，其人或直接睡著，又或乃至於汗淚俱下，對閱讀歷史著作感到痛苦不堪。蔡元放雖處清代，所說內容，卻與歷史學在今日社會中之地位無比相似。若未特別說明，此處言論恐怕還會被認為是今日社會人士批評歷史學之語。因為，現代社會大眾認為歷史學系無用，普通學生脫離高中不必再上歷史課後，恐怕也是對歷史「廢焉置之」。

不過，蔡元放並非特別撰文抨擊歷史學無用，當時社會大眾不重視歷史學，自然不用他向小說的讀者再次提醒。他是在替歷史學尋找一條出路，希望能夠讓大眾接受歷史，他指出他所觀察到的現象：

---

<sup>20</sup> 明·馮夢龍編，清·蔡元放校訂，《東周列國志》（濟南：齊魯書社，2005），頁2。

顧人多不能讀史，而無人不能讀稗官。稗官固亦史之支流，特更演繹其詞耳。善讀稗官者，亦可進於讀史，故古人不廢。……（史書）迨變為稗官，則童穉無不可得讀。夫至童稚皆得讀史，豈非快事耶？然世之讀稗官者頗眾，而卒不獲讀史之益者何哉？<sup>21</sup>

此處稗官野史所指為小說，蔡元放指出人們雖然不喜於閱讀歷史學，但是對於稗官野史卻有極高的興趣，甚至連兒童都可以閱讀相關圖書，而好的稗官野史亦可讓讀者收到學習歷史之功效。不好的稗官野史，讀者雖然一樣會讀，但就不會從中吸收到額外知識。在蔡元放眼中，他並未特別強求讀者一定要去閱讀史書，他在意的是讀者能否獲得閱讀歷史的實質助益，希望讀者可以了解「人事之報施，智愚、忠佞、賢奸計言行事之得失，及其所以盛衰成敗、廢興存亡之故」，<sup>22</sup>這是蔡元放認為人們學習歷史之最大作用，就算手段不同，只求能達到這點，歷史就有意義。

蔡元放就是希望向大眾推廣史學的功用，然史學的功用為何？杜維運先生嘗言，中國的史學功用包含歌頌古代之美好，藉此認識人類歷史之演變；以歷史作鑒戒，學習前賢聖王之事蹟。<sup>23</sup>歷史最主要的功用之一為「鑒戒」，基本上應當沒有爭議，但是究竟是誰需要「鑒戒」？那個對象又需要怎樣的「鑒戒」？這恐怕才是此處最大問題。今日歷史學研究範圍廣泛，諸如政治史、經

<sup>21</sup> 明·馮夢龍編，清·蔡元放校訂，《東周列國志》，頁2。

<sup>22</sup> 明·馮夢龍編，清·蔡元放校訂，《東周列國志》，頁3。

<sup>23</sup> 杜維運，《中國史學史·第一冊》（臺北：三民書局，2000），頁33-36。相似的論點，還有如高明士認為歷史教育重點在借鑑功能，讓學生可以了解歷史的興替以及古人得失。見高明士，〈歷史教育與教育目的〉，《歷史教育》，14（臺北，2009.6），頁31。

濟史、社會史、文化史、性別史、醫療史等不可勝數，研究對象往往是多數人或群體，這些研究之貢獻更無法計量。可是，這些成果究竟對於一般社會大眾而言，是否能夠具有直接影響，恐怕就不無疑問。

因為，今日世界由於差異性擴大，大團體社會終結，「個人化」(Individualization) 成為現代社會之核心，在推廣、行銷任何一種事物時，其必然需要針對「個人」設計才能得到理想成果。<sup>24</sup>而歷史學在追求應用、走向大眾的過程之中，恐怕同樣需要採行類似方式。因此，在將歷史改寫為故事時，不能只是作者一味陳述各種攸關大團體之史學專門研究，實有必要針對讀者們所關注的焦點製作故事、作品。

在歷史演義小說發展的過程之中，為了要將歷史轉換成有效的故事，在編纂故事時出現所謂「敘事焦點轉移」之現象：

這些東周列國戲之于史傳敘事都有一個敘事焦點的轉移、戲劇衝突的轉化和價值觀念的差異，都體現了歷史故事的世俗人情化。……而在雜劇中，蘇秦合縱六國等具有重大歷史意義的事件不是敘事的焦點，只被簡單提及，而重點在於蘇秦前後窮通的人生巨變，在窮通中展現他和親人間的關係。<sup>25</sup>

許多歷史小說作家發現，讀者一般並不在意國家、政治等攸關大群體之大敘述，那些只會被視為故事背景。讀者所關心者為各種

---

<sup>24</sup> 戴皖文，〈個人化行銷：資訊時代的網路信賴機制〉，《新聞學研究》，89（臺北，2006.10），頁10。

<sup>25</sup> 齊裕焜，《中國歷史小說通史》（南京：江蘇教育出版社，2000），頁121-122。

「人情故事」，即各種與「人」本身相關的故事。如上述引文中的蘇秦故事，普通讀者關心蘇秦親戚在蘇秦富貴前後的態度轉變；至於蘇秦究竟掛幾國相印、對國家有多重大的影響，並非讀者關心的焦點。此一現象並不意外，畢竟普通讀者較難有機會涉獵各種大敘述的課題，如不會有多少讀者因應自身未來篡位的需要，從而認真學習曹操、曹丕父子篡位之過程。對於一般讀者而言，在歷史情節中所見到的各種人際關係，往往較容易在自身的生活遭遇類似情節，這些才是一般讀者能參考、學習之處，讓讀者可以面對自身人生中的問題，故大眾喜於閱讀這類故事。

蔡元放基於此一概念校訂馮夢龍《新列國志》，最後編成《東周列國志》一書。《東周列國志》就是利用史書如《左傳》、《史記》等，透過演繹文字所寫成的歷史演義小說。<sup>26</sup>不可否認，對於蔡元放而言，《東周列國志》最大賣點是背後之《左傳》、《史記》所乘載內容，並非相關衍生產品之演繹文字的精采度，<sup>27</sup>但他還是透過歷史小說推廣歷史知識，同時透過販賣歷史小說，替自己取得謀生之道。如此一來，歷史知識既得以推廣，相關學史者生計亦蒙解決。

由前面的論述可知，讀者關注的重點在於作品是否能夠對讀者自身產生影響力，這彰顯歷史相關作品存在若干危機。因為，純文學作品理論上同樣可以提供各種「人情故事」給讀者，歷史相關作品看似面對嚴酷考驗。可是，這並不代表歷史學毫無希望，或是變成和普通文學作品沒有差異。

歷史學和純文學作品相較之下，歷史學產品立基於真實事

---

<sup>26</sup> 歷史演義小說係基於實際歷史事件，透過文字演繹，將原始歷史事件加上文學藝術性，從而產生之文學作品。

<sup>27</sup> 歐陽健，《歷史小說史》（杭州：浙江古籍出版社，2003），頁326。

件，在具備同樣的功能前提下，相對上會更具吸引力。文創產業就是明知「文化」具備吸引力、影響力，才會以文化為核心。如蔡元放所編作品雖然是中國傳統歷史演義小說，但是他所為事實上與文創產業定義已相去不遠，他利用《東周列國志》背後的史學、文化價值，從而大幅強化《東周列國志》小說受人歡迎之程度。

總之，文化對於人們有豐富的吸引力，若能進一步強調其實際上的作用，則更能讓人們喜愛、認同作品。對於歷史學而言，要讓歷史學對普通讀者產生作用，必然訴諸敘事焦點轉化，以人情故事為主軸，從而讓讀者在人情故事層面可以感受到歷史的教化功能。

## （二）「敘述」故事——虛實與歷史故事的娛樂性

敘事焦點轉換賦予歷史故事「教化」的功能，但是倘若只有教化，將導致論述無異於教科書，難以讓社會大眾接受該故事。故在「開發」有意義的故事之後，第二步驟就是追求故事之「娛樂性」，易言之就是敘述有吸引力的故事。讓故事具有吸引力對於歷史故事而言，其最大挑戰就是虛構與歷史之間的取捨。而要說明對於虛實之取捨，首先要考慮文創產業之特色，其次可觀察《三國演義》成功的例子。

就娛樂層面而言，需要注意大多數讀者閱讀歷史故事之目的不是從事歷史考據、深入研究等，而是將消費「歷史文化」視為一種娛樂的來源，此點就是現代社會的最大特色：

後現代社會可以說是一種拼貼文化，毫無目的動機的拼貼是無意義的複製，運用歷史文化特徵成為一種表面的風

格，後現代文化是一種新的及徹底的表面文化。<sup>28</sup>

在歷史故事、文學作品都可以提供人情故事的背景下，消費者們購買、消費歷史故事的原因，有時並非是因為他們多喜歡歷史，而是將歷史視為一種表面風格購買。這種表面風格就是一種文化價值，此類文化價值就是文創產業真正販售的物品，因此在教導相關學系之學生時，目的就當放在如何運用歷史文化包裝故事、產品。

再者，在前述思維下，不難理解消費者在購買各種歷史相關文創商品時，他們的心態並非是追求真理、事實：

換句話說，這些文化在地方真實性已經不重要，重點在於如何符號化的具體呈現在消費者面前，以及讓消費者在符號消費的過程之中，如何去獲取符號閱讀時的快感。<sup>29</sup>

由此可知，大部分消費者根本不在意他所消費的東西是否為真實，其目的是要消費歷史文化符號，在消費此一文化的過程中滿足自我的需求。由這些文創產業的情形看起，顯然大眾無意追求真正深入的文化，而是要裝飾至足供消費即可。對於歷史故事而言，此處關於文創產業對於歷史文化的想法是否恰當，自然仍有諸多討論空間，在此並非是表示深入的歷史知識沒有價值，僅是指出在撰寫歷史故事時，文創產業關注的重點為何，從而調整相關作品之內容。

在取捨虛實的問題上，最值得參考者莫過於《三國演義》，因

---

<sup>28</sup> 廖世璋，〈文化創意產業〉，頁 21。

<sup>29</sup> 廖世璋，〈文化創意產業〉，頁 15。

為《三國演義》的敘事模式，本身已經成為各種歷史演義小說書寫的典範，<sup>30</sup>其敘述故事的手法極佳，故值得學生學習、效法。在進一步探究《三國演義》的書寫手法前，必須認知到在所有的的小說之中，人物、情節兩者極其重要，更是決定小說成敗之關鍵。人物必須具備足夠的特性，其特性是由姓名、相貌、舉止、內心、性格等決定，<sup>31</sup>藉此讓讀者較容易認識此一人物。而在以人物為主軸的背景下，讀者更能認識故事情節之內容。

《三國演義》在編寫人物、情節時，常見採行以下幾種虛構方式有事件先後順序的顛倒、複雜歷史事件的簡化與整合、無關事件的聯繫、張冠李戴、移花接木、依據史料進行虛構、誤解史實的虛構、脫離史實的虛構、基於史實的虛構、複數史料的選擇、省略等。<sup>32</sup>《三國演義》中很多精彩的故事，事實上就是透過這些手法操作而生，諸如桃園三結義、貂蟬與連環計、博望坡軍師初用兵、草船借箭、關雲長義釋曹操等。此處之變化顯然不僅是敘事焦點轉換，而是連原始故事本身都產生改變，面對《三國演義》的此種作法，則必須嘗試去理解其背後原因。

許多成功的歷史演義小說採行虛構、扭曲、竄改歷史事實的方式，很容易讓專門的歷史研究者瞠目結舌，甚至嗤之以鼻。雖然許多歷史愛好者認為真實世界的歷史充滿趣味，但是實際的歷史事件往往偏向於零碎，難以讓人一眼理解。縱使僅就人情故事而言，仍然是零碎地發生在許多不同的人們身上，一旦成為長篇故事往往容易導致讀者難以理解整體情節，甚至也將沒有辦法有效認識其中的人物。

---

<sup>30</sup> 齊裕焜，《中國歷史小說通史》，頁105。

<sup>31</sup> 陳碧月，《小說欣賞入門》，頁66、67、70、81、92、102。

<sup>32</sup> 金文京著，邱嶺、吳芳玲譯，《三國演義的世界》，頁15-36。

譬如，諸葛亮被譽為《三國演義》中的「三絕」之一，可謂「是古今來賢相中第一奇人」，<sup>33</sup>他更被人們視為智慧的象徵。不過，在實際歷史發展過程中，許多事件根本不是諸葛亮所為，如博望坡破曹軍者為劉備，草船借箭實出孫權在濡須口所為。<sup>34</sup>可是，若將這些事蹟如實呈現，一則故事呈現破碎，二則不利於塑造人物特性，故《三國演義》對此類情節之調整，更有利於呈現一個完整有吸引力的故事。

事實上，《三國演義》改編歷史為故事之手法，似乎即與文創產業中的情形高度相似，首重撰寫具有吸引力之故事，但還能夠與真實取得平衡。畢竟，編纂歷史故事並不可以任意書寫，歷史故事本身仍然需要遵循最基本的歷史概念，並非真的只是將歷史文化視為一種推銷自身產品之裝飾。不然那將無異於武俠、純人情故事，從而讓該產品本身喪失歷史文化。

總之，在將歷史改編為故事的過程之中，首先需要尋找對普通大眾有意義之課題，這類課題大多不外乎人情世故相關的主題。其次，為了讓普通大眾可以閱讀和理解故事，往往可以在合理範圍內修改歷史情節，以利故事之陳述。

#### 四、「呈現」故事——轉換故事為電腦遊戲

前文之教化與娛樂主要在論述如何將歷史轉化為有意義、有吸引力的故事，而進一步則是在於要如何「呈現」故事。本課程既開設於中興大學文創學程，所以相關內容自然要配合文創產業特色，以符合系所需求。而文創產業有著諸多不同面向，但是一

---

<sup>33</sup> 毛宗崗，〈讀三國志法〉，收於羅貫中著，毛宗崗點評，《毛批三國演義》（天津：天津古籍出版社，2006），頁6。

<sup>34</sup> 金文京著，邱嶺、吳芳玲譯，《三國演義的世界》，頁23-24。

切之「文化創意」必須以「產業」為依歸，相關文創成品必須具備相當程度之企業經營或產業性質，不然根本不得稱為文創產業。<sup>35</sup>因此，相關課程設計必須有機會與產業接軌，否則徒有文化、創意，而無從形成產業則無異空談。單就產業角度而言，電腦遊戲更屬於現代文創產業的重要一環，其產值金額自不在話下，故誠屬史學應用不可忽略的部分。

若要讓一個故事具備更廣泛的影響力，則除文字之外，更值得將故事改以電腦遊戲方式呈現。首先，在國際移動力上，電腦遊戲係以數位型態存在於電腦上，在今日能夠透過網際網路向世界各地傳播，附隨的故事更能伴隨電腦遊戲與之傳遞，其所能引發的影響力甚為可觀，實可藉此強化學生與國際間的交流。而且，電腦遊戲只需翻譯其文字內容，就足以將電腦遊戲推廣至其他地區，不需重新設計軟體。其實，已經有相當多數的人將遊戲視為一種說故事之媒體，<sup>36</sup>玩家可在玩遊戲的過程之中，體驗到設計者所表達之故事。況且，在〈教育部106年教學創新試辦計畫〉目標之一就是讓學生具備程式設計能力，於此最恰當的相對應能力就是將故事電腦遊戲化。

其次，本課程關心的重點之一為如何敘述「故事」，而在眾多類型的電腦遊戲之中，角色扮演遊戲（Role-Play Game, RPG）最易與故事結合。此因，角色扮演遊戲本身係讓玩家扮演遊戲中的角色，此類遊戲大多會遵循特定的劇情發展，並且讓玩家執行故事、敘事之中的職責。當然，能夠說故事的遊戲並不僅僅是角色

---

<sup>35</sup> 黃敬欽，〈唐代小說故事衍生的文創產業——以現代霹靂布袋戲為例〉，《逢甲人文社會學報》，25（臺中，2012.12），頁32。

<sup>36</sup> Greg Costikyan, "Game, Storytelling, and Breaking the String," in Pat Harrigan, ed., *Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media* (London: MIT Press, 2007), p. 6.

扮演遊戲，但不可否認角色扮演遊戲確實是其中較好的表現形式之一。<sup>37</sup>因此，本課程即選定以角色扮演遊戲之方式讓學生練習製作電腦遊戲，並且透過遊戲敘述故事。

乍看之下，製作電腦遊戲看似頗為困難，但實際上並非如此。本課程讓學生操作遊戲製作之套裝開發軟體（Developer Suite），並以此製作電腦遊戲。此類軟體內建基本遊戲引擎、事件系統、美工系統、音樂處理等軟體架構，使用者不需從頭學習程式語言、資料結構等，縱使不具備資訊相關系所學生的資訊能力，仍然能夠參與設計。在必要的時候，這些軟體往往支援使用者利用較為入門的程式語言編寫內容，因此在培養學生基礎程式語言設計的概念後，學生即可自行增加功能，或可由此鼓勵學生自我學習。

況且，本課程原設定對象係文學院之學生，為讓資訊背景較為薄弱的文學院學生也有參與遊戲軟體製作之機會，更有必要利用此類軟體降低製作電腦遊戲的入門門檻。而且，讓學生嘗試製作電腦遊戲，實藉此建立學生對於現代程式語言運作的初步概念，並可運用「做中學」概念，強化學生之學習成效。再者，使用此類軟體確保學生必然可取得一定成果，減少程式開發中試誤（Trial and Error）過程可能忙碌終日卻毫無所獲造成之挫折感，建立學生對相關課程自學之意願。

學生透過利用開發者套裝軟體可以習得若干初步程式設計能力，誠然，此一能力不足以和資訊專業系所的學生相較。不過，過去專精且深入特定領域的方式，在現代企業眼中已不再符合現代市場所需，現代企業改重視「博才」，凡事不必深入，但是都要

---

<sup>37</sup> 可參考 Will Hindmarch, "Storytelling Games as a Creative Medium," in Pat Harrigan, ed., *Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media*, p. 47.

能知道一些，<sup>38</sup>以利面對各種狀況。凡此種種皆說明確實值得讓學生學習利用電腦遊戲呈現故事，強化學生本身的資訊能力，以及未來的就業競爭力。

本課程所選定之開發者套裝軟體為日本角川公司所開發之「RPG 製作大師 VX Ace Lite」(RPG Maker VX Ace Lite) 軟體，要求學生應用該軟體製作遊戲。RPG 製作大師最早發行於 1990 年，原名為「RPG 建築工具 Dante」(RPG コンストラクションツール Dante)，最新版本則為 2015 年出版之「RPG 製作大師 MV」(RPG Maker MV)。此軟體自始即是讓使用者可以利用該軟體製作角色扮演遊戲，其前後軟體版本差距除對作業系統支援不同外，又簡化軟體之操作難度，以及強化對程式語言的支援。從而讓初學者可以輕鬆使用這套軟體，但專業的設計者同樣可以應用此一軟體開發電腦遊戲。此軟體最早是由日本 ASCII 公司所開發，其後該公司被日本角川公司所併購，故此軟體改由日本角川公司旗下所屬 Enterbrain 公司開發。

此軟體有四個優點：其一，該軟體易於操作、上手。該軟體屬於開發者套件軟體，係專門用於製作遊戲程式之程式，業已具備既有程式架構，且歷經 25 年以上之發展經驗，早已成為一款相當成熟、穩定之產品，可減少學生入門之障礙。學生在應用此軟體時，僅需會使用電腦打字，就足以製作出最基本功能的電腦遊戲。縱使是要進一步製作能夠述說完整故事之電腦遊戲，製作者也只需要具備邏輯思考能力，能夠安排各種事件之出現邏輯次序，據此建立起劇情較為複雜的遊戲。

其二，該軟體支援 JavaScript 程式語言。此軟體已經有各種基

---

<sup>38</sup> 曾賢熙，〈通識課程結合文創產業實習實作的經驗——以「海洋文明與臺灣歷史——客家文化意象導向生活科技」課程為例〉，頁 6。

本架構，學生不必具備程式語言設計能力，即可設計劇情複雜之遊戲。但是軟體同樣支援程式語言設計功能，學生可以透過自身所撰寫的程式，開發原始程式所不具備的功能。甚至，更可以將遊戲以角色扮演遊戲之外的其他方式呈現。因此，學生在操作此軟體之餘仍可應用程式語言的使用方式，有助於學生未來在修課之後，仍然能夠持續使用此一軟體。

其三，該軟體之「Lite」概指入門版本軟體，該公司開放大眾免費使用。因此學生在修習本課程時不必額外耗費大量金錢購買軟體，即可以合法方式取得本軟體並應用。這既可減少學生的經濟負擔，又可藉此向學生宣導尊重智慧財產權的重要性，有助於培養學生未來投入相關領域的倫理觀。

其四，該軟體支援多種不同語言。遊戲本身涉及程式設計、美工音樂、遊戲企劃等不同方面之能力，其中關於程式設計、美工音樂實屬於遊戲程式架構本身之一部分，與其語言表達方式較無關聯。而人們在操作遊戲軟體時所實際接觸的圖形使用者介面（Graphic User Interface, GUI）、故事發展等文字部分，則可獨立於軟體本身之外，由遊戲企劃人員建立不同語言版本。

因此，學生一旦完成基礎遊戲架構，則要將此軟體轉換為不同語言版本之障礙相對較低。故可以鼓勵學生在完成中文版遊戲之餘，同時建立英文版遊戲。若可完成英文版之遊戲，將有助於學生所製作軟體在國際間的流通程度。而且，學生們既已辛苦完成遊戲主架構，自然較容易有意願在有助於推廣自己辛苦成果的前提下，再多運用一點時間建立英文版內容。故本課程鼓勵學生以英文等多種不同語言開發其遊戲，並可嘗試將自身所製作之遊戲向世界各處散佈，藉此強化學生的國際移動力。

總之，好的故事若能搭配良好之呈現方式，將能更增加其影

響、流傳。因應現代文創產業之需求，電腦遊戲已然成為呈現故事的重要方式，值得指引學生進行相關嘗試。而且，只要搭配恰當之開發者套裝軟體，縱使資訊能力較為有限之文學院學生，同樣能夠製作良好的電腦遊戲。

## 五、教學策略

### (一) 課程內容規劃

關於本課程內容之規劃，主要分為課程導論、三國歷史背景、期中檢討、開發歷史故事與《三國演義》的形成、敘述故事與《三國演義》的範例、呈現故事與日本經驗等六大單元，如表 1：「三國故事文化產業」各週課程表所示，以下依序說明各單元內容。

表 1 「三國故事文化產業」各週課程表

單元	周次	內容
課程導論	1	課程導論與規定
	2	RPG Maker VX Ace Lite 的基本操作
	3	RPG Maker VX Ace Lite 的進階操作
	4	遊戲企劃書的製作
三國歷史背景	5	東漢晚年的社會動亂與發展
	6	華北的政治動盪與曹魏之興亡
	7	蜀漢、孫吳的興起與滅亡
期中檢討	8	遊戲企畫書繳交與檢討(一)
	9	遊戲企畫書繳交與檢討(二)
開發歷史故事與《三國演義》的形成	10	敘事焦點轉換與歷史故事化
	11	三國故事的發展與《三國演義》之形成
	12	《三國演義》的意義
敘述故事與《三國演義》的範例	13	《三國演義》的人物描寫
	14	《三國演義》的事件描寫

呈現故事與日本經驗	15	日本「內容產業」的發展與「角色經濟」
	16	日本動漫的敘事模式與社會需求
	17	遊戲製作成果發表（一）
	18	遊戲製作成果發表（二）

第一單元課程導論，本單元旨在於讓學生初步理解何謂故事、文化產業、三國相關的基本資料，以及各種與課程相關的基本規定。本課程授課順序為開發故事、敘述故事、呈現故事，理應在最後階段才說明如何將故事製作為電腦遊戲。但是，由於本課程指定學生之期末作業為製作電腦遊戲，而學生大多數並無使用「RPG Maker VX Ace Lite」的經驗，故有必要先行教授學生如何操作軟體，以利學生有較多時間製作遊戲。

因此，第一單元的第二部分即為「RPG Maker VX Ace Lite 的基本操作」。此周課程主要先介紹整個軟體的基本概念，取得該軟體的方式，再詳細介紹操作界面，最後指引學生如何繪製地圖，並且製作最基本可運作之遊戲。由於「RPG Maker VX Ace Lite」僅提供英文版，故在本周課程會使用若干時間介紹各英文單字相對應的中文。由於本課程並非在電腦教室實作，故在課堂上係由教師演練，再由學生回家後自行練習。

其次，進一步則為「RPG Maker VX Ace Lite 的進階操作」。在本周課程之中，旨在介紹學生如何調整資料庫，如何變更、決定整個遊戲的運作機制。然後，再說明軟體中事件（Event）的運作方式，讓遊戲可以依據玩家的行為，做出各種相對應之變化。同時，教導開關（Switch）概念，讓學生可以利用開關控制整體故事流程與順序，從而可以充分發揮事件的作用。在教授進階操作的知識後，學生即具備製作完整遊戲之能力。

第三部分則教授「遊戲企劃書的製作」。遊戲企劃書係以紙本

的方式呈現，其需要整體企劃遊戲運作之能力，企劃者未必需要資訊能力。對於設計結構較大之電腦遊戲而言，實有必要詳細設計並且規劃遊戲企劃書，以利實體製作電腦遊戲時，製作者可以有遵循之對象。

本課程第二單元為「三國歷史背景」，此單元主要在說明三國時期所發生歷史事件之概要情形。由於本課程設計的出發點之一為史學應用，希冀協助學生尋求將歷史轉化為故事，其起點則為認識實際歷史之情形，惟此處所論將集中在政治史的基本演變。第5周課程為「東漢晚年的社會動亂與發展」。《三國演義》之故事始於「黃巾之亂」，此處主要介紹東漢時期社會各種社會動亂之根本原因，以及「黃巾之亂」的歷史起源，並指出東漢時代歷史發展中天災與人禍的背景。在本周課程之中，同時還會指出在將歷史轉化為故事的過程中，往往會面對難以將氣候、經濟等背景轉換成故事。第6周「華北的政治動盪與曹魏之興亡」之重點為曹操、袁紹。此周主要說明豪族在東漢晚年運作之情形，以及袁紹、曹操在彼此競爭的過程之中，曹操為何能夠勝出。其次，將再解說司馬家所代表之世家大族的歸來，以及曹魏政權的最終瓦解。第7周「蜀漢、孫吳的興起與滅亡」重點轉換至劉備、孫權。此周說明劉備的興起，劉備個人的優秀才華，以及劉備的統治策略。對於孫權，則主要集中在孫家對於江東地區之控制，以及孫吳與地方大族之合作。此處所說之劉備、孫權都是作為與《三國演義》對比之背景。

第三單元是「期中檢討」，時間為第8周至第9周，在這2周之中，將檢討學生所繳交之遊戲企劃書。主要檢討遊戲企劃書中設計的遊戲流程是否可正常合理運作，以及遊戲是否具備足夠之內容，從而確保學生確實可在期末時繳交設計完成的電腦遊戲。

若學生撰寫之遊戲企劃書有所不足，則可於此提醒並鼓勵學生修改。

第四單元「開發歷史故事與《三國演義》的形成」，本單元主要在說明歷史轉化為故事之基本方式，此即前文述及之敘事焦點轉換。並且以《三國演義》之出現為例，解釋敘事焦點轉換的自然形成過程。第 10 周「敘事焦點轉換與歷史故事化」。本周課程著重在解釋何謂「敘事焦點轉換」，以及其與歷史故事之關聯，並舉若干歷史小說之發展為例。「敘事焦點轉換」之重要性已於前文論及，此處不再贅述。第 11 周主題為「三國故事的發展與《三國演義》之形成」，主要在講述三國歷史如何慢慢衍生出三國故事，乃至於最終發展出完整的《三國演義》故事。在此種轉變的過程之中，實可初步看出三國故事開始產生敘事焦點轉換。第 12 周為「《三國演義》的意義」。本周除介紹《三國演義》的內容外，更重要地在解釋《三國演義》敘事焦點產生何種轉換，《三國演義》究竟想要傳達何種「教化」，何以《三國演義》之內容會受到廣大讀者歡迎，乃至於《三國演義》故事本身流傳比實際三國歷史更為廣泛。

第五單元標題為「敘述故事與《三國演義》的範例」，本單元主要說明《三國演義》如何書寫故事，特別指出如何敘述具有吸引力的故事，以及如何在歷史事實與虛構之中取捨，這些技巧有利於學生未來可以學習創作故事。第 13 周主題是「《三國演義》的人物描寫」，本周主要說明《三國演義》描寫人物之特性。在文學作品之中，角色建構的成敗與否，往往攸關整體故事的成功與否。因此，《三國演義》為成功塑造角色，在必要時候就會修改歷史事實、移花接木，以建構極具特色之角色。第 14 周為「《三國演義》的事件描寫」，本周旨在說明《三國演義》敘述事件時所看重

之焦點。《三國演義》敘述事件結合章回小說特色，其重點是在關鍵精彩之處，運用欲知詳情請待下回分曉手法，鼓勵讀者繼續閱讀。此外，為製造事件之故事性，《三國演義》會在歷史事實之外，依據劇情的需求，自行連接不同事件。這些做法，最終讓《三國演義》成為非常成功之故事。

第六單元「呈現故事與日本經驗」，此單元原本目的在於教導如何製作電腦遊戲，其次並且學習日本之經驗。由於製作電腦遊戲已於第一單元中說明，故此處不另贅述，改為集中解釋日本經驗。此處係認識日本如何以內容產業呈現他們所欲表達之故事，還可以觀察日本內容產業與日本社會之連接。第15周為「日本『內容產業』的發展與『角色經濟』」，本周主要在說明日本「內容產業」之特色，讓學生理解將文化轉化為商品，未必需要大量的資本，能夠述說吸引人之故事，反而更為重要。其次，還可注意到日本對角色書寫之特色，大多數讀者閱讀、利用故事，主要是想放鬆、逃避現實，故相關作品之角色單純，而且易於被讀者認識。第16周為「日本動漫的敘事模式與社會需求」，此周旨在討論日本動漫故事敘事模式與其社會之關係。其實在述說、呈現故事的過程之中，最終能夠受到大眾喜好者，往往在於能夠滿足其社會之需求。甚至，動漫之故事更被認為是認識日本社會的最好方式。在此種背景下，就值得學生去學習日本之敘事模式，並且在自己的故事之中呈現相關內容。

第17、18周為「遊戲製作成果發表」，此二周主要讓學生上臺分享自身所製作的電腦遊戲，並且開放其他同學觀摩製作成果，同時讓同學彼此之間互相評分決定分數。

## （二）授課方式與課程資料

本課程授課方式有二，其一為教師講授課程相關知識，其二為讓學生學習使用遊戲設計軟體。課程相關知識主要由教師講授，並且運用 PowerPoint 之簡報軟體授課。至於遊戲設計軟體，因為教室場地限制，故同樣由教師演示操作相關遊戲設計軟體，另由學生返家自行操作相關軟體。

首先，關於課程相關知識。本課程選定羅貫中《三國演義》為基礎教材，並且運用北京人民文學出版社之版本，<sup>39</sup>以便學生取得該書。惟本課程重點並不在於對原始文本之細讀，僅會選定其中若干章節說明故事改編之方式。

而在分析《三國演義》之敘事，以及說明中國歷代將歷史改編為小說之方式時，本課程主要參考齊裕焜《中國歷史小說通史》、金文京《三國演義的世界》等兩本書。<sup>40</sup>齊裕焜一書旨在介紹整個中國歷史小說之發展，並且具體發現歷史在轉換為故事的過程中，許多作家失敗與成功之原因，從而讓學生可以理解製作成功歷史故事的關鍵。而金文京一書屬於少數從各種面向深入分析《三國演義》之專書，其內容並不在於向讀者重覆介紹《三國演義》之內容，而是探討其各種故事書寫方式、成效與意義，並且指出該書內容與中國文化之各種關聯，值得學生學習。

在學習將歷史轉換為故事的過程中，更值得向日本學習故事的相關經驗，本課程選定李世暉《文化經濟與日本內容產業》、陳仲偉《日本漫畫 400 年》等兩本書，<sup>41</sup>作為學生之參考書。李世暉

<sup>39</sup> 明·羅貫中，《三國演義》（北京：人民文學出版社，1979）。

<sup>40</sup> 齊裕焜，《中國歷史小說通史》（南京：江蘇教育出版社，2000）；金文京著，邱嶺、吳芳玲譯，《三國演義的世界》（北京：商務印書館，2010）。

<sup>41</sup> 李世暉，《文化經濟與日本內容產業》（臺北：智勝文化，2017）；陳仲偉，《日

一書上指出故事與日本社會之關係，一個能夠流通並受歡迎之故事，顯然是與其社會需求有高度關連之故事，並非只是看作者想敘述何種故事而已。而陳仲偉一書雖然主要在講述漫畫，但漫畫其實也是故事的另一種呈現方式，同樣可以讓學生學習在呈現故事的過程之中，應當注意那些不同面向。

其次，在讓學生學習遊戲設計軟體部分。本課程除在課程中實際教授軟體操作外，更指定學生需將《三國演義》任一章回之內容改編為遊戲，並以此作為本課程之學期報告，藉此督促學生實際設計遊戲。為有效達成本課程之目的，本課程之報告分為遊戲企畫書、實體遊戲設計兩個部分。考量學生的時間，本課程之報告皆採分組報告進行，以利學生分工合作共同製作遊戲。

而在設計遊戲的過程中，最核心步驟為製作完整的遊戲企畫書，實體遊戲製作則是將遊戲企畫書之內容付諸實現，故遊戲企畫書之成敗將根本決定最終實體遊戲之成敗。因此，本課程期中報告為遊戲企畫書，在期中考階段就先檢視學生設計之企劃是否恰當，企劃書中共有 5 個主要內容：「1、所選章節與主旨」，學生必須解釋其所選擇的《三國演義》章回為何，並且說明選定之具體理由為何，譬如學生想在這遊戲中述說何種價值。「2、劇情概要」，學生需在此處針對原有《三國演義》故事改編，選定一個人物為主角，爾後留下與該人物相關之內容，並且視需要自行增補故事。況且本課程係指定設定角色扮演遊戲，故學生必須選定相關章回中之特定角色，才能進一步設計「角色扮演」遊戲，並不適合使用《三國演義》之全知視角設計遊戲。「3、出場人物」，此部分係要求學生安排整個遊戲中會出現之各種人物，並且恰當安排這些人物的相關設定。「4、場景」，本部分要求學生設計並且安

排遊戲中會出現的各種場景。相對於電影、小說可以配合劇情快速切換場景，但角色扮演遊戲係讓玩家扮演主角體驗故事，整體場景切換必須能夠提供合理連續性的感覺。譬如，從 A 城市移動到 B 城市，中間應當要存在移動之過程，並非一離開 A 城市就立刻進入 B 城市。因此，整個場景設計的數量會較諸其他類型文創產品為多。「5、劇本」，此處則是讓學生將故事與場景結合，而且要具體安排每個人物對話之內容，以及整體場景相對應之變化。

## 六、製作成果

本課程屬於系所專業選修科目之一，106 學年度第 1 學期共計有 50 名學生選修，學生來源系所分別是文化創意產業學士學位學程 33 名、中國文學系 12 名、外國語文學系 4 名、創新產業經營學士學位學程 1 名等，惟惜並無歷史學系學生選修。在第一周授課時，要求學生分組，並依學生之意願分為 14 組，再以抽籤決定組別次序。以下酌列製作成果最為良好的 3 組，舉例說明一學期課程之成果。

第 3 組以「舌尖上的三國之舌戰群儒」為題，故事原出《三國演義》第 43 回。本組共計組員 5 人，皆為中國文學系 3、4 年級之學生。本組在遊戲中所製作人物在 19 名以上，故事以諸葛亮為主角，主軸為講述「舌戰群儒」之故事，本組更設計額外劇情，流暢銜接不同場景之劇情。本組所設計遊戲中有 8 張地圖，涉及不同城市、建築等，地圖設計可謂相當豐富。整體地圖設計可謂相當美觀，惟因設計軟體所提供的資源所限，故場景主要呈現歐洲風格，但無礙於整體故事之發展。在本組所製作的遊戲之中，故事內容較為豐富，除原始故事之內容外，又新增許多銜接用之劇情，乃至於有許多豐富場景可玩性之旁支對話，內容更讓玩家能

夠感受到親切感。整體故事原則上為線性進行，且設計故事進行順序安排恰當，相關檢查邏輯機制設計完全。本組所製作之遊戲品質較高，更搭配良好之配樂，屬於製作頗為出色的一組。

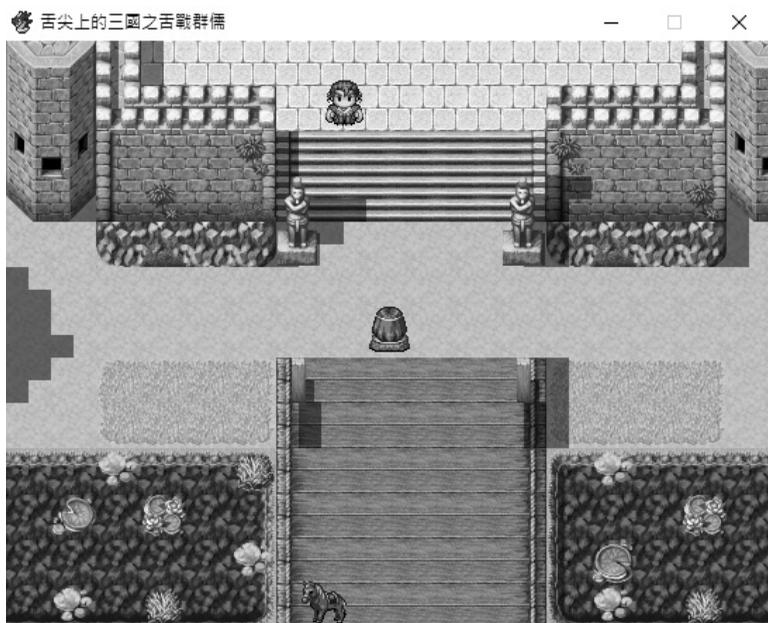


圖 1 第 3 組作品示意圖

第 6 組以「三國演義之下邳城曹操鏖兵」為題，原始故事在《三國演義》第 19 回。本組組員 4 人，皆為文化創意產業學士學位學程 4、5 年級之學生。本組遊戲中所製作人物在 30 名以上，故事以劉備為主角，內容就是「下邳城曹操鏖兵」之故事，本組完整呈現原始故事，並且使用各種較為活潑之表達方式，呈現故事內容。本組遊戲的另一個焦點是在地圖之複雜性，本組所設計之遊戲達 20 張地圖，主要屬於兩個較大都市及其附屬建築物，並

且對地圖細節頗為用心，如圖 3 就是兩大都市之一。本組之故事雖是線性進行，但是設計頗多需要玩家介入之情節，而且故事次序之邏輯設計完整。本組遊戲品質亦屬相對較高的一組，可見學生之用心。



圖 2 第 6 組作品示意圖

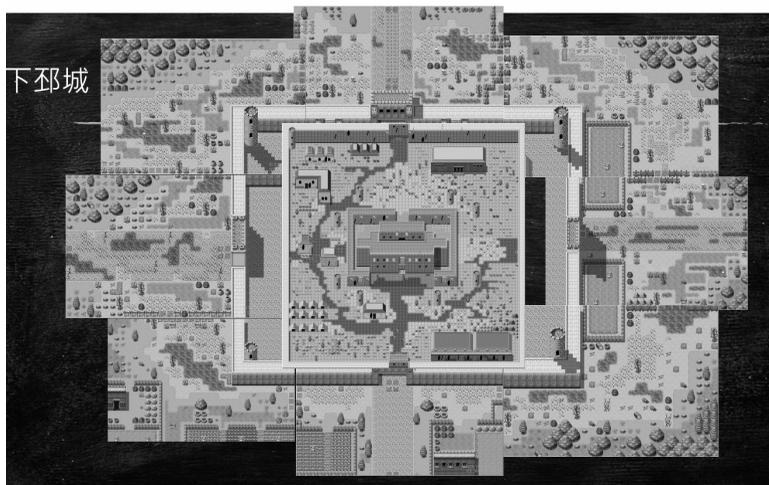


圖 3 第 6 組遊戲地圖

第 11 組以「過五關斬六將」為題，故事原出《三國演義》第 27 回。本組共計組員 4 人，皆為外國語文學系進修部 4 年級之學生。本組所設計之遊戲人物達 91 人次以上，故事以關羽為主角，主軸為整個「過五關斬六將」故事，本組設計非常巧妙地設計並且以流暢方式串接整體劇情，並且讓人能夠充分感受劇情。本遊戲涉及 17 個場景，主要包含「五關」，並且依據劇情需求，創作風格高度不同之同一場景。譬如圖 4、圖 5 就是關羽與孔秀戰鬥之前後的兩個場景，其伴隨劇情調整場景風格。整體地圖不僅按需求改變風格，設計可謂相當美觀。在本組所製作的遊戲之中，未必有多少額外新設計劇情，但高度豐富化原始故事內容，玩家能夠充分享受遊戲。整體故事同樣為線性進行，但設計故事進行順序安排恰當，相關檢查邏輯機制設計完全。本組所製作之遊戲品質極高，又搭配良好之音樂，在某些層面上而言，品質已近似市面可販售之遊戲。

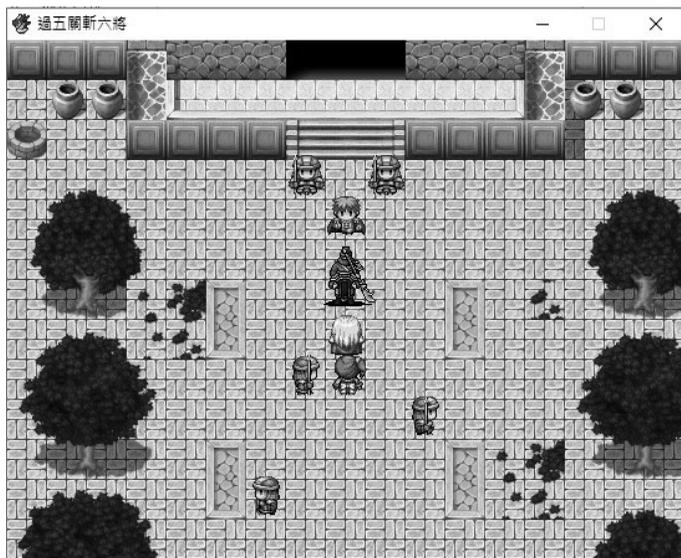


圖 4 第 11 組作品場景對比圖 1



圖 5 第 11 組作品場景對比圖 2

綜觀整體 14 組之報告，平均每組組員為 3.57 人，並且以第 3、6、11 等 3 組所製作遊戲水平最高，其製作者系所分別屬於文化創意產業學士學位學程、中國語文學系、外國語文學系進修部。在上列諸遊戲之中，最常見的主角為趙雲之 4 次，其次是劉備、諸葛亮兩人各 3 次，其餘則有呂布、曹植、曹丕、關羽等角色，劉備陣營人物的出現比例最高。

在故事方面，先就所選擇開發的故事方面而言，高達 7 組的同學所設故事為《三國演義》第 40 回至第 46 回，特別常見與赤壁之戰相關的內容。其餘各組之故事，縱使不屬於上述範圍，同樣選擇故事性較為強烈之篇章，大多需要主角作出各種關鍵性抉擇，從而對歷史產生重要影響之時刻。

在敘述故事的方面，縱使《三國演義》之行文已為文白兼雜，但是其行文與今日用語習慣已有很大差距，難以直接套用原始文本之內容。因此，故各組所製作的遊戲大多會將故事內容改用今日行文習慣表達，而且往往會使用輕鬆活潑之用語。又因為用語習慣的差異，因此學生往往需要在對話之間增加若干劇情，才能有效地講述完整故事。無論如何，在《三國演義》提供基礎故事架構下，各組學生較少遇到各種障礙。

總之，在製作遊戲的過程之中，學生可以學習到如何選擇、開發故事，並且再以恰當之方式敘述、呈現這些故事，達成本課程預計之目標。而且，各組同學都成功完成一套可以運作之《三國演義》遊戲，在控制遊戲故事的流程中，學生更學習到基本之程式邏輯，有助於強化學生之資訊能力。

## 七、結語

在現代人文學科倍感壓力之背景下，文創產業成為許多人替

人文學科尋找解決方案的方式。在文創產業蓬勃發展之今日，大學內的系所要如何應對、配合，恐怕已形成若干難題：

由於教育系統的師資多從哲學、中文、歷史等學科轉調，缺乏產業理論和實務訓練，再加上文化產業相關教材雖然數量眾多但品質較佳者不多，最終，大學課程設置偏重理論化，各大學在專業教學計畫中設置的案例教學與實踐教學課程普遍較少，學生對於文化行業和文化市場缺乏具體瞭解，運用理論知識解決實際問題的能力較弱。<sup>42</sup>

文創產業教學常見問題為理論多，單是實踐課程明顯較少，進而學生較難應用所學理論，實際應用於各種問題之中。因此，在教導學生各種理論之同時，更有必要鼓勵學生將其付諸實踐。

本課程第一個目的是教導學生如何述說有意義並且有趣之故事，其方式有二：其一，指引學生開發故事；其二，說明如何敘述故事。為強化教學成效，避免學生漫無目的尋找開發故事之對象，本課程選定《三國演義》之相關故事作為基礎，重視學生如何敘述故事，並且指定以電腦遊戲之方式呈現故事。這些能力即是將文化創意產業付諸實踐的嘗試。在一個學期的課程之後，並且大多數之同學能夠成功改編原有《三國演義》故事，使其成為有趣之故事。

本課程第二個目的是教導學生如何呈現故事，特別是以電腦遊戲形式呈現故事，並在此過程之中，讓學生學習程式設計之相關基本概念。在本學期課程之後，學生成功學習將故事以遊戲呈現之技術，部分學生更具有以複雜邏輯機制，控制遊戲進程之能

---

<sup>42</sup> 蔡炳坤等編，《2015 台灣文化創意產業發展年報》，頁 182。

力。而這些遊戲製作能力，更可用以製作具有商業價值之遊戲，或有助於學生未來之就業問題。

總之，此課程目前是針對文創學程學生設計，並已得初步成效，更希冀能對歷史學系學生產生影響。未來再次開設本課程時，或當更強調故事之呈現方式，教材將從《三國演義》改為以《三國志》為主，訓練學生將歷史書寫為故事之能力，並期許要求製作一定水平以上之遊戲，避免只是單純對話，缺乏遊戲性之情景。在此希冀透過本課程之經驗，能夠替史學應用課題，開啟一個可能方向。

