

见证 WITNESS
VOL 06

赤太政与马亲王

“我愿意成为一种声音，对于那些失去声音的人。”

——玛丽·艾伦·马克 (Mary Ellen Mark)

[首页](#) |
 [赤军·宛如梦幻](#) |
 [马伯庸·伪考据](#) |
 [孙宇·永远的光荣](#) |
 [罗东东·新君主](#)

🏠 [返回游戏频道首页](#)

“引言

除本国历史外，日本人最熟悉的一段历史，莫过于中国的三国时代，于是诞生了1985年的《三国志》，繁衍至今。而大陆本土的三国游戏，单机时代寥寥无几，网游时代虽泛滥成灾，却徒具三国之名。历史不应成为政客的宣传工具，也不应沦为商人的摇钱树。

赤军：游戏是大圈子，历史是小圈子

见证
WITNESS

很多人是因为历史模拟游戏，才迷上了历史，进而开始研究历史

《日本战国风云录》一书的作者洪维扬是台湾的一位日本史爱好者，他初三时迷上了《信长之野望》，每天放学后去书店“站岗”，从每一名战国武将的日文读音学起，投入了对日本历史的研究中。

与洪维扬类似，在中国大陆，同样有一批从游戏中成长起来的历史爱好者，赤军（王歆）是其中之一。

十七年前，赤军写的《盛名之下，其实难副》颠覆了人们对于诸葛亮的认识，让很多人开始重新审视这段历史。他为早期的《电子游戏软件》和《电子游戏与电脑游戏》撰写的“三国游戏纵横谈”和“宛如梦幻”系列，在国内培养了一批三国和日本战国爱好者。他也是国内最早参与三国游戏开发的策划之一。[[查看原文](#)]

见证
WITNESS

开发一款地地道道的三国游戏，曾经是中国第一代游戏人的梦想

1993年，先锋卡通完成了四款红白机游戏的汉化，其中包括《吞食天地2：诸葛孔明传》，这款游戏的文字翻译是先锋卡通当时的负责人边晓春。同赤军一样，边晓春也是一位三国迷，两人常常在一起，闲聊对三国历史和三国游戏的看法。

1994年，边晓春带领研发团队，从先锋卡通剥离出来，在旧鼓楼大街西绦胡同的一栋小楼里租了半层楼，成立北京前导软件公司，着手开发一款完全由国人自制的三国游戏。

那年暑假，赤军去前导实习，边晓春为他安排了一台电脑，让他认真玩玩台湾智冠的《三国演义》，有什么想法就写下来。边晓春决定不走光荣公司的老路，摒弃回合制，引入实时战略模式，并设计了“战略”和“战役”两个层面的模型。在这一思路指引下，1996年5月，《官渡》诞生。虽然操作感和游戏性存在不少致命缺陷，但也正是因为设计方面的诸多创新，《官渡》至今仍为众多三国爱好者所津津乐道。 [\[查看原文\]](#)

见证
WITNESS

日本历史在中国年轻一代中间的流行，既不突然，亦非偶然

1996年，由“一心”撰写的“人间五十年”在《电子游戏软件》上正式连载，成为国内最早介绍日本战国历史的通俗读物。很多人因游戏而喜欢上战国，因“人间五十年”而真正走进了战国的天空。

日本历史在中国年轻一代中间的流行，既不突然，亦非偶然。在“新·战国联盟”论坛，赤军被称为“赤太政”，日本古代太政官的官员之一。在他之后，有不少中学生加入论坛，他们同样因为玩游戏而对日本历史产生了兴趣。其中有几个人，太学报考了历史专业，之后又去日本留学，攻读日本史。

“每一个有思想的人，都应该有自己的历史观，就象应该有自己的世界观和人生观一样。”赤军说，“这样在喜欢上别国历史的时候，才不会被别人牵着鼻子走。好比日本游戏进而日本历史文化的发烧友，大可以满嘴的‘アイウエオ’，管开始不叫开始也不叫‘START’，而叫‘スタート’；但千万别‘俺们日本人’，或者‘钓鱼岛当然是日本的啦’等等——那才是真正中了剧毒呢！”[\[查看全文\]](#)



马伯庸：以假乱真也是一门学问



历史上虽无记载，但只要逻辑成立，就不能说它一定没有

“伪历史”，这是马伯庸的三国小说的一大特点。而《三国志》游戏，则是他了解三国历史的途径之一。

关于马伯庸，坊间流传的小道消息多不属实。比如为什么被称为“马亲王”，连他自己也觉得纳闷。“伪历史”的创作手法与之类似，人和事在历史上确然存在，而彼此间并无因果关系，马伯庸以一种看似荒诞却又符合逻辑的推论方式，将其连缀在一起，并添加大量细节，达到以假乱真的效果。

在马伯庸的《〈孔雀东南飞〉与建安年间政治悬案》这篇“伪考据体文”中，焦仲卿与刘兰芝的爱情故事被诠释为一场波谲诡诈的政治斗争，焦仲卿是刺杀孙策的凶手，他与刘兰芝的死，并非殉情自杀，而是被人灭口，幕后黑手是郭嘉。

“这是‘伪历史’，但不是‘伪造历史’。”马伯庸说。他认为，各个事件彼此之间的内在联系存在着诸多的可能性，“历史上没有记载的，只要逻辑上成立，你也不能说它肯定没有，不妨将其当成另一个平行宇宙的故事。”[[查看原文](#)]



“伪考据”，这是马伯庸的历史小说的一大特点。他擅长以严谨的逻辑和细腻的文笔，将历史上的诸多空白点填补得严丝合缝，令人信服。



历史上每一件事都有内幕，如果没有，就制造一个

“好想搞个《逆转廷尉》。那一夜的白帝城内，究竟发生了什么？先帝临终前的真相，在场目击者为何说法不一？稚气未脱的年轻帝王，必须驱散重重迷雾，在各怀心思的新朝老臣之间寻求真相。成都廷推，将决定蜀汉王朝未来几十年的命运！”

2月7日中午，马伯庸发了这条微博，原本是为将要出版的三国新书写的一个新段子，可没想到发布后的第二天，成都便传出了一起政治事件的消息，以至于很多人误以为他这个段子是在隐喻现实。

马伯庸并不讳言他对借古讽今这一手法的偏爱：“我觉得现代和古代的区别就是科技和思维方式发生了变化，但人的行为模式从未变过，比如你位置坐得高了，肯定会担心别人抢你的权。人性是永远不会变的。”

[[查看原文](#)]



现实中的马伯庸是某外资电气公司的市场人员，每天的工作是写PPT、写调研、写报告，公司有什么活动，就会拉他去写串场词或发言稿。



研究历史的高手都在民间

现实中的马伯庸是某外资电气公司的市场人员，每天的工作是写PPT、写调研、写报告。同事知道他笔头好，逢年过节，公司有什么活动，就会拉他去写个串场词，或是帮领导写一篇20分钟的发言稿。

去年，马伯庸与汗青合著的《帝国最后的荣耀：大明1592·抗日援朝》正式出版。汗青是一位业余历史研究者，他在顺义建有一个小工坊，打造古兵器。为了考证明朝火铳的射击距离，他按照史书记载的规格，亲手制作了一把火铳，在河边试射，测量实际射程。

马伯庸最佩服的一本研究三国的书是张靖龙所著的《赤壁之战研究》，这本书的考据极为详尽，对于赤壁之战的时间、地理环境、兵力规模，乃至曹军的疾疫，以及战时的气象，均作了深入细致的分析。

还有位叫“魔力的真髓”的三国迷，马伯庸三国小说中很多点子，都是在同他聊天后得来的。[[查看原文](#)]

孙宇：历史，不应该高高在上



历史不该高高在上，游戏可以引导我们接触历史、反思历史、研究历史

历史不可避免会涉及政治等敏感问题，历史游戏也不例外，尤其当与日本历史产生交集时。

2003年，以介绍日本历史模拟游戏为主的“永远的光荣”多次受到愤青的攻击，甚至有黑客组织将网站首页黑掉，并利用漏洞删除网站数据。

2004年，日本首相小泉纯一郎参拜靖国神社，引发国内声势浩大的反日浪潮，各地大学生纷纷上街游行示威。“永光”也因论坛上的部分网友的言论而受到牵连，服务器被直接拔线处理。关站两个月后，孙宇把论坛转移到了其它地方。

虽然几经波折，仍有一批“老人”不离不弃地追随着“永光”，每天登录论坛，聊历史、聊时政，却已经很少再去聊游戏。

2007年，《战国史》在这个小圈子里流行起来。很多Mod作者将自己创作的剧本上传至论坛，战国七雄、楚汉争霸、三国志、东晋十六国、唐宋演义、岳飞传、太平天国、抗日战争、朝鲜战争、淮海战役……几乎涵盖了中国历史的每一个重要时期。[[查看原文](#)]



孙宇是“永远的光荣”专题站的站长。“永光”几经波折，仍有一批老人追随着它，每天泡在论坛上聊历史、聊时政，却很少再聊游戏

罗东东：游戏取代了说书人



游戏取代了说书人，成为我们对历史发生兴趣，进而了解历史的契机

在罗东东看来，光荣的《三国志》系列是一款并不高明的策略游戏。

演绎三国的历史时，《三国志》系列的开发者更像是在演绎日本战国的历史。中国是大一统的专制王朝，虽然三国时代出现了短暂的藩镇割据，但时间并不长久。在三国时代，君主们不用一城一地的争夺，而更多的是战略层面的角逐，往往只是几场大的战役，例如官渡、赤壁、夷陵，就决定了很长一段时间内的势力格局。

游戏中，征战天下的过程也过于模式化，玩家只需屯集足够的兵力，将猛将收至麾下即可。而行军作战时的诸多要素，比如粮草的消耗、战场的纵深感，却被忽略了。

不过这并不影响罗东东对于《三国志》系列的喜爱。玩这个系列，他并不是为了挑战自己的智慧，而是为了那种代入历史的满足感。

“以前，在民间，历史的传播是由说书人完成的。现在，游戏取代了说书人。”罗东东说。 [查看原文]



十一年前，罗东东写的一篇《新君主》的小说，赋予了游戏中的三国人物以真实的聪明才智，他们轻松击溃了玩家统领的二十万大军。

—— 结束语 ——

上世纪90年代，日本光荣公司的《三国志》系列长期盘踞中国大陆游戏排行榜的“Top 10”榜单。今天，历史模拟游戏已是明日黄花，对历史感兴趣的玩家似乎也越来越少。在慨叹中国的历史为何要借由他国的游戏加以传播的同时，我们是否也应该反思一下，我们自己对于历史、对于游戏的态度。

（注：本期题图截取自聂秀公所绘三国人物系列之“张飞”。聂秀公是我国著名人物画画家、连环画家，出版有《秀公画集》等多部画集，及《李自成》等百余部连环画。）

网易 游戏专题

主笔：大狗（赵廷） 编辑：尚言 设计：蒲云飞 时间：2012-02-23

分享到：



| 游戏首页 | 回到顶部

意见反馈