

中·韩·日《三国演义》文化产品初探

韩 宇 翔**

〈目 次〉

- | | |
|------------------------|----------------------|
| I. 绪言 | III. 中·韩·日《三国演义》文化产品 |
| II. 《三国演义》的大众文化要素及当代价值 | 1. 中国的《三国演义》文化产品 |
| 1. 历史故事的叙事方式 | 2. 韩国的《三国演义》文化产品 |
| 2. 充满个性的人物形象 | 3. 日本的《三国演义》文化产品 |
| | IV. 结语 |

I. 绪言

作为四大奇书之一的《三国演义》以其作品本身的强大生命力，穿越时空的限制，在历史的发展中经久不息，并最终确立了其经典的地位，其中离不开传播。而对于社会发展的不同阶段，不同的受众需要和不同的接受群体，《三国演义》可以跨越这些不同，一路走到今天，以各种形式展现在世人面前，也始终离不开传播方式的改变。特别是多媒体技术高度发达的今天，很多像《三国演义》一样的静态经典文学作品获得了全新的现代化表达与传播的方式。可以说，文学经典的确立本身就是与传播相伴而生的。根据美国传媒理论家马克·波斯特(Mark Poster)的看法：“信息方式的诸阶段可以视作如下标示：面对面的口头媒介交换；印刷的书写媒介的交换；以及电子媒介的交换。第一阶段(口头媒介)的特点是符号的呼应；第二阶段(书写媒介)

* 岭南大学 中国语言文化学部 博士研究生

的特点是意符的再现；第三阶段(电子媒介)的特点是信息的模拟。在第一阶段，即口头传播阶段，自我(the self)由于被包嵌在面对面关系的总体性之中，因而被构成为语音交流中的一个位置。在第二个阶段，即印刷传播阶段，自我被构建成为一个行动者，处于理性/想象的自律性的中心。在第三阶段，即电子传播阶段，持续的不稳定性使自我去中心化、分散化和多元化。”¹⁾而《三国演义》的传播也正是经历了这三个阶段，前两个阶段可以看做是经典小说传播的传统方式，而第三个阶段则可以被看做是如今各种《三国演义》文化产品的产生与传播的新方式。同时在第三阶段的过程中，小说也因此获得了“重生”。

文中所提到的文化产品，其定义可以等同于‘Culture contents’，来源于韩语的‘문화콘텐츠’，其含义相当丰富，是文化(Culture)与内容物(Contents)的结合语。单从Contents来讲，它主要包含电影、音乐、戏剧、文艺、照片、漫画、动画、电脑游戏等等多媒体时代下用于满足人们精神文化方面需求的各种消费物²⁾。而中国目前对于‘Culture contents’的定义还比较模糊，与之相关的研究则主要是以古典文学作品在影视剧或游戏上的改编为主，缺乏整体性。而广义的文化产品则是指人类创造的一切提供给社会的可见产品，既包括物质产品，也包括精神产品；狭义的文化产品专指精神产品，纯粹实用的生产工具、生活器具、能源资材等，一般不称为文化产品³⁾。因此本文中的文化产品，主要是指含有文化要素的电影、电视剧、动漫和游戏等相关的多媒体产业产品。

在很长一段时间里，中国对于像《三国演义》这样的经典小说改编一直遵循着“忠于原著，慎于创新”的基本原则，使得在文化产品的创造过程中，主要人物角色之间的联系、整体的故事情节等方面很难有大的突破与创新。而对于一部作品，它可以超越时空的界限，至今仍被奉为经典，其中必定有

1) (美)马克·波斯特著，范静哗译，《信息方式—后结构主义与社会语境》，商务印书馆，2000，13页。

2) 박태상, 《문화콘텐츠와 이야기담론》, 한국문화사, 2012, 4-5쪽.

3) 王宁, 《中国文化概论》, 湖南师范大学出版社, 2008, 1页。

其独特的魅力，本论文的目的就是在于挖掘其流行的本质原因，从而为新的文化产品创造提供一定的理论支持。同时一个文化产品的好与坏，其评判标准也各不相同，但如何在大众文化娱乐性的大前提下，继承和发扬优秀的古典文化传统，也是我们今天值得深入思考的一个问题。

关于经典文学作品的文化产品研究则是在2000年以后逐步开始活跃起来。其中论文考察的对象多以《西游记》为主。而对于文化产品同样丰富的《三国演义》，中韩两国的相关研究论文主要集中在《三国演义》的影视剧以及游戏的改编方面，论文考察的范围还很局限，在《三国演义》文化产品的OSMU(One Source, Multi Use)研究、结构分析研究、品牌战略与活用研究等多方面还有充分的讨论空间。因此在这之前还需要对其衍生的中、韩、日三国的《三国演义》文化产品进行必要的收集和整理。

法国理论学家乔治·萨杜尔曾说过：“一种艺术决不能在未开垦的处女地上产生出来，突如其来的在我们眼前出现，他必须吸收人类知识中的各种养料，并且很快地把它们消化。”⁴⁾因此在梳理中、韩、日《三国演义》的文化产品之前，首先还是要回归小说文本，从中发掘《三国演义》所具有的大众文化要素与当代价值。同时由于中、韩、日三国不同的受容状况及不同的文化产业振兴政策，通过对于这三个国家的《三国演义》文化产品的收集和整理又可分析出三个国家在文化产品上的特征与不同。《三国演义》从它诞生的那一刻开始至今一直被誉为经典，并且在海外特别是韩国、日本也存在众多的读者层与文化产品，其小说内容中必然存在着某些普世的、永恒的价值观，能够打破时间和空间的界限，被东亚大众人民所接受。

II. 《三国演义》的大众文化要素以及当代价值

《三国演义》作为中国第一部长篇章回体的历史演义小说，能在今天依

4) (法)乔治·萨杜尔著，徐昭、胡承伟译，《世界电影史》，中国电影出版社，1982，165页。

旧与现代大众文化保持着高度密切的关系，并且与之相关的文化产品也层出不穷，不断地丰富着东亚人民的现代文化生活，说明小说中确实存在着某些与现代大众文化相通的要素与价值。而笔者认为主要体现在小说中历史故事的叙事方式和小说中包含了大量充满个性的人物形象两个方面，对此本节将逐一进行分析。

1. 历史故事的叙事方式

“以铜为镜，可以正衣冠；以史为镜，可以知兴替”，历史的重要性可谓不言而喻。但枯燥无味的史书并不是每个人都能够沉下心读下去的。而小说尤其通俗小说，多数是来自下层社会的文学形式，因此它所具有的文化特性又不那么简单，往往有一定的现实指向性，这使得众多小说兼具雅俗共赏的特性⁵⁾。因此历史演义类的古典小说就成为了满足民众对于历史的幻想和休闲娱乐的主要载体，而现代社会虽然载体发生了改变，但对于娱乐的需求、对历史的想象却没有变。因此在现代的文化产品的制作过程中，历史故事始终是其中一个非常重要的素材。从《拯救大兵瑞恩》(Saving Private Ryan, 1998)、《斯巴达300勇士》(300, 2006)、再到《血战钢锯岭》(Hacksaw Ridge, 2006)、《敦刻尔克》(Dunkirk, 2017年)，这些年来好莱坞一直不乏以历史为题材的电影。

凡是读过《三国演义》小说的人，都会同意该书将历史上的故事升华到了文学的角度，实现了由历史真实到艺术真实的伟大转变。它虽然是明代的作品，但在这以前，就已经诞生了元代讲史话本《三国志平话》和《三分史略》，可以说此小说是融合了三国历史、杂记、民间传说；并在元代话本、戏曲之上积累创作而成的作品。从审美特征上来看，其中的真实，并不是单纯的记录生活与历史，而是允许虚构，且必须虚构，这也是小说所区别与其

5) 李静, 《21世纪以来的《西游记》电影改编研究》, 西北大学 硕士学位论文, 2017, 6页。

他文学的一个重要特性。

以赤壁之战为例，历史上的赤壁之战发生于建安十三年(208)，它是一场孙权、刘备联军在长江赤壁附近大败曹操军队的战役，它也是中国历史上著名的以弱胜强、以少胜多的战役，孙权和刘备一次胜场为基础，一举奠定了三国鼎立的基础。而对于这场著名的战役在陈寿的《三国志》中的记载却相对零碎和简单。在卷五十四《吴书九》中有：

十三年春，权讨江夏，瑜为前部大督。其年九月，曹公入荆州，刘琮举众降，曹公得其水军，船步兵数十万，将士闻之皆恐。……曹公军吏士皆延颈观望，指言盖降。盖放诸船，同时发火。时风盛猛，悉延烧岸上营落。顷之。烟炎张天，人马烧溺死者甚众，军遂败退，还保南郡。备与瑜等复共追。曹公留曹仁等守江陵城。径自北归。⁶⁾

除此以外，还有卷一《魏书一》中的：“公至赤壁，与备战，不利。于是大疫，吏士多死者，乃引军还。”⁷⁾和卷四十七《吴书二》中的：“瑜、普为左右督，各领万人，与备俱近，遇于赤壁，大破曹公军。公烧其余船引退，士卒饥疫，死者大半。”⁸⁾等记载。《三国志》由于其“正史”的格式局限，加之陈寿在编辑时对于史料经过了细致、慎重的选择，对于不可靠的资料进行了严格的审查，不妄加评论和编写，有关材料被分别插入了多篇记传，因此不免显得有些零乱；而《资治通鉴》中关于这场战役的记载也不过三千余字；到了《三国志平话》大量的故事开始增加，人物形象也开始居于丰满；最后，在《三国演义》中，从第四十三回的“诸葛亮舌战群儒 鲁子敬力排众议”开始到第五十回的“诸葛亮智算华容 关云长义释曹操”罗贯中用了整整八回的篇幅去描写了赤壁之战的故事，丰富了历史细节，期间还穿插了作者的充分的想象与虚构，创造了“草船借箭”、“借东风”、“火烧赤壁”等经典的故事桥段。最

6) (晋)陈寿 撰，(宋)裴松之 注，《三国志》 卷五十四，中华书局，1999，932-934页。

7) 同上，卷一，22页。

8) 同上，卷四十七，817页。

终，将这一场以少胜多、波澜壮阔的战争完美的呈现在了人们面前。

作为一部历史演义小说，《三国演义》的结构叙事主要来源于史传文学，它在被创作的过程中不可避免的受到了《史记》、《三国志》等史书的影响，并在此基础之上逐步发展成为一种史体化的结构叙事模式⁹⁾。它的这种结构叙事同时吸收了中国古代编写历史时经常使用的“纪传体”和“编年体”两种叙事模式的特点。而“章回”这种来源于民间说书艺术的结构单元模式又可以被认为是对于纪传体叙事模式的一种继承和发展，即将长篇的故事以文脉分段，在围绕着一个大主题的同时，将每一回取一个小标题分段叙述，个回之间即有关联，又相对独立，这与如今的电视剧形式有着异曲同工之妙。同时小说也借鉴了《资治通鉴》等通鉴体史书的叙事，以时间为经，将三国之中大大小小的人物、故事、战役按照时间发展的先后有机的结合编织，使得小说中的每个角色和故事又能够相互影响并串连在一起，使得在同一空间内，登场人物众多并且内容广阔，能够增强读者的历史宏观感。不难看出，罗贯中在《三国演义》创作中形成的这种结构叙事，在中国叙事学上意义重大，而这种结构叙事，又使得后人在以《三国演义》为原型制作文化产品时，既可以以一个或几个英雄人物为中心，讲述其生平；又可以以某一年或某几年之间发生的历史故事或战争为主线，展开叙述。编者可根据想要制作的文化产品的类型和特点的不同，自由的选取其所需的部分。可以说《三国演义》中这种历史性与文学性共存的叙事特征与结构，使得枯燥无味的历史充满了文学性、与趣味性，使之更易于在民间传播与改编，被大众所接受。

如今历史故事早已脱离了书本这一单一的模式，以图片、电视剧、电影、游戏、网络漫画等多种形式展示在我们面前。而人们也早已习惯了科学技术带来的这一巨大的变革，或在连环画、漫画中去窥探这一历史，或在影视剧中得到视听的享受，或在游戏中扮演主公或武将将参与甚至改变这一历史进程。因此如何利用好《三国演义》这样的历史演义小说，满足当今人们对于历史的幻想，成为了今天在文化产品制作上的一个重要研究课题。在信息

9) 郑铁生，〈叙事结构史体化与历史演义小说的开创〉，《海南大学学报》，1999，45页。

化的社会，古典小说往往是被人们认为是一些枯燥乏味的故事，但是人们对于历史的喜爱，使得《三国演义》能够超越时间的界限，21世纪的今天依然大放异彩。

2. 充满个性的人物形象

在小说《三国演义》中究竟描写了多少人物这一问题上，学界一直有一个习惯性的错误，即认为小说中共写了四百多个人物，并且这种说法甚至一度被写入中国文学史，成为“真理”。而根据沈伯俊在《三国演义大辞典》(中华书局，2007)中的统计，《三国演义》实则一共写了一千二百多个人物，其中有名有姓的就有大约一千人。因此说《三国演义》是中国古代小说中登场人物最多的巨著也不为过。而在这些众多的登场人物中，既有运筹帷幄、决胜千里的谋士；也有孔武有力、骁勇善战的武将；更有胸怀大志、志在一统的帝王。在科学进步的今天，这些丰富多彩的角色为后世的文化产品制作提供了大量可供选择的形象，而同时伴随着小说《三国演义》的传播，这些充满个性的人物形象也早已深入人心。

以曹操为例，在小说塑造的众多角色中，曹操是一个非常经典的人物形象，可谓是非真假、众说纷纭，而近千年来，人们对于曹操形象的评点、描述也不尽其数。但从文学艺术的视角来看，《三国演义》塑造的曹操形象基本符合史实，而且是一个成功的艺术典型，早已得到广大人民的认可，这一图式更是无法位移了的。同时从社会历史的层面来看，曹操的形象集中涵盖了千百个同类型的封建统治者的品性，因而具有更高层次、更大范围的历史真实性；而在中国文学史上，也很难找到像曹操这样着墨深浓的集真伪、善恶、美丑为一体的封建政治家典型、“圆的人物”。¹⁰⁾那么作为一名活跃在三国时期的枭雄，历史上的曹操形象究竟是什么样的？

史书《三国志》中记载：

10) 沈伯俊，《三国漫话》，四川人民出版社，2000，5页。

太祖少机警，有权数，而任侠放荡，不治行业，故世人未之奇也；惟梁国桥玄，南阳何顛异焉。玄谓太祖曰：“天下将乱，非命世之才不能济也，能安之者，其在君乎！”¹¹⁾

汉末，天下大乱，雄豪并起，而袁绍虎眈四州，强盛莫敌。太祖运筹演谋，鞭挞宇内，揽申、商之法术，该韩、白之奇策，官方授材，各因其器，矫情任算，不念旧恶，终能总御皇机，克成洪业者，惟其明略最优也。抑可谓非常之人，超世之杰矣。¹²⁾

可以说陈寿对曹操的评价是非常高的了。不仅如此，在被认为是诸葛亮创作的《后出师表》中也有对于曹操的记载如下：

曹操智计，殊绝于人，其用兵也，仿佛孙、吴，然困于南阳，险于乌巢，危于祁连，逼于黎阳，几败北山，殆死潼关.....

曹操五攻昌霸不下，四越巢湖不成，任用李服而李服图之，委任夏侯而夏侯败亡，先帝每称操为能.....¹³⁾

这可以说是当时的人对他的评价，或者说是他的对手对他的评价，则可以从另一个侧面证明曹操在历史上确实是一个非常有才能的人。但随着后期封建正统思想的逐步确立，对曹操的评价开始想负面转移，特别是裴松之在《三国志》中的注“治世之能臣，乱世之奸雄”一文，给后人在评价曹操的时候以极大的影响。

罗贯中在《三国演义》中则“拥刘反曹”，极力维护封建正统思想，其描写下的曹操虽有勇武过人的一面，但也阴险狡诈，活脱脱一个“乱臣贼子”的形象。并且曹操的形象还有别于小说中的其他人物，是描写的最真实的一个。在一个关公会显圣，诸葛亮会妖法，甚至连刘禅在当阳也能发出红光救了赵云一命的“虚”三国，或者叫文学三国中，曹操只不过是普通人。¹⁴⁾同时也是最真

11) 同注6，卷一，2页。

12) 同注6，卷一，39-40页。

13) 谢冰莹等注译，《新译古文观止(增订五版)》，三民书局，2013，456页。

14) 刘英，〈论《三国演义》中曹操的形象及其塑造〉，《文学教育》，2014，116页。

实的一个人。在错杀了吕伯奢和其一家以后，一句“宁教我负天下人，休教天下人负我”，一举奠定了此后小说中曹操生性多疑，滥杀无辜的人物形象，以至于后来死于曹操手下的很多人都是基于这一大的前提。而这样一个“邪恶”之人，接连消灭了二袁、吕布、刘表、马超等割据势力逐步统一了中国北方的大部分区域，使得人们得以休养生息远离战乱之苦；同时重贤爱才，招揽了一大批能人志士为己所用。在生活中既有儿女情长，也有喜怒哀乐；在战略上即有丰功伟绩，也有一败涂地；在人格上亦正亦邪，亦智亦愚。正所谓“英雄未有俗胸中，出没岂随人眼底？功首罪魁非两人，遗臭流芳本一身。”一首《邕中歌》，通过短小精炼的语句，高度概括了曹操的一生。同时我们也很难在其他小说或文学作品中找到这样一个让人又爱又恨，欲罢不能的角色。因此对于这样一个在小说中奸、雄并存，一面奸诈狡猾、杀人如麻，一面雄才韬略、志在一统的二律背反式的英雄人物，如何把握好其中的平衡点，成为了曹操这个角色能否在文化产品中成功塑造的关键。

而在1994年版和2010年版两部《三国演义》电视剧中，同样是对于小说的通篇演义，但曹操在这两部作品中的形象却不尽相同。老版虽然据小说中的曹操形象有所提高，但本质上仍没有摒弃小说中“拥刘反曹”的情感倾向，因此在电视剧中不免给曹操扣上一顶“奸雄”的帽子，且在整体的刻画上，蜀国作为王室正统，其登场人物多为“主角”或正面形象，而与之对应的曹操，不过是一个推动剧情走向的“配角式”人物。即便如此，电视剧中的曹操，还是较原著有所突破，而其扮演者鲍国安也曾说过：“曹操不能简单的演成‘白脸’¹⁵⁾，所谓乱世奸雄的曹操，既有奸的一面也有雄的一面。他兼政治家军事家大文豪于一身，毕竟是个了不起的人物。”正因导演、编剧和演员多方的努力，最后呈现在观众面前的曹操在前几集里的初期活动，包括追击董卓的正面叙写，败回后的吟诗和特写镜头，逼反张绣事件进行的处理，赤壁之战中

15) 白脸，中国传统戏曲中用各种颜色在演员面部所勾画成的特殊谱式图案中的一种，一般分为水白脸和油白脸。水白脸表示阴险奸诈、善用心计。如曹操、赵高、严嵩等。油白脸多为刚愎自用的狂妄武夫。如马谡、高登等白脸多用于反面人物，但也有例外，如鲁智深、杨延德(杨五郎)等。

的增加周瑜用先败一仗的办法，又加了庞统与曹操的言谈才使得曹操深信不疑从而被骗的改动，擒杀马腾的手段，屠城徐州的虚化处理，大败马超计由己出，对郭嘉的怀念、痛心及希望人才帮助实现抱负，都有利于曹操形象的正面化。相反，弱化、矮化、丑化曹操的内容情节细节评价等等本剧并未添加、渲染、强化。¹⁶⁾

而新版三国电视剧在曹操的塑造上不仅参考了《三国演义》等文学作品，还主要结合了《三国志》、《资治通鉴》等历史文献，使得对于曹操的塑造很大程度上还原了历史原貌。一改老版开场用较大的篇幅来描写刘关张的“桃园结义”，以体现“忠义”的价值理念，开篇先讲曹操到王允家赴宴并随后欲行刺董卓的故事，并通过曹操与其他登场人物言行举止的对比，突出了曹操在智慧和谋略上的过人之处。全剧94集，曹操从第1集出场，直到第73集去世，“在剧”时间共73集，是当之无愧的主角。并且在曹操死后，电视剧中以画外音称：“曹操是一位卓越的政治家、军事家、文学家，非凡的谋略家，由于他的努力，为三国之后的再次统一，打下了基础。”可谓评价极高，而相比较该剧另一位“在剧”时间达61集的中心人物诸葛亮死后的画外音：“诸葛亮壮志未酬，薨于五丈原，享年54岁，因其智慧忠诚，鞠躬尽瘁，为后世永远赞颂。”则“高下”自现。总的来说，该剧成功的打破了原有“尊刘贬曹”的倾向，将魏蜀吴三方都作为英雄来刻画，平定对待，而对于曹操的正面演绎，则是以往文学作品中从未达到过的。

同时，在电影中曹操的形象也不尽相同。以曹操的个人电影《铜雀台》为例，在电影中，塑造了一个全新的曹操。他有别与我们所熟知的《三国演义》中的那个所谓枭雄的形象，他的一生都在做自我牺牲，同时把黎民百姓的安定看做是自己一生的理想抱负。虽然作为一个太监的养子，出身低贱，但是却敢独自一人刺杀权倾一时的董卓，希望通过一个人的死而达到天下大治的目的，可以说当时的曹操是一个理想主义者，而后随着亡命天涯的经历，使得曹操逐渐成长为了一个真正的英雄，并逐步承担了管理国家的重

16) 刘咏涛，〈论新旧版电视剧《三国演义》的曹操形象〉，《四川戏剧》，2015，90页。

担，将平定天下作为自己毕生的愿望。同时，影片中充分挖掘了曹操作为一个复杂历史人物的情感，强调了他的人性，完善了人物的性格特征。

从94版三国到10版三国，再到如今的《铜雀台》，曹操人物形象在文化产品中的转变，体现了不同时期价值评判标准的变迁与大众审美的变化；从乱臣贼子到英雄豪杰，则展示了如今大众文化中人们对于英雄主义的热爱，也让我们时刻注意应该珍惜眼前的美好生活，同时更要铭记为了时代发展而做出贡献的英雄角色们。

从中不难看出，即便是古典小说，《三国演义》中所描写的各种充满个性的人物形象，在当今文化产品制作中依然蕴含着无限的价值。虽然在文化产品的制作中可以创造全新的形象，但挖掘经典文学作品中已经深入人心的角色，赋予其当今大众流行文化的娱乐要素，发挥其价值，则显得更加简单与高效。而文化产品的创造也始终离不开现代科学技术的发展，通过对多媒体技术的运用，使得书中的角色可以生动、活泼的展示在人们的眼前，实现了今人与古人跨时空的交流。小说《三国演义》中还藏有无尽的宝藏等待着我们去挖掘。

III. 中·韩·日《三国演义》文化产品

1. 中国的《三国演义》文化产品

中国对于《三国演义》文化产品的制作从很早以前就已经开始了，在五十年代主要以连环画改编的形式为主，而到了八十年代末，随着多媒体技术的兴起与电视剧、电影制作水平的提高，制作的重心则逐步转移到了电影、电视剧方面，而到了2000年以后，由于互联网的普及，越来越多的文化产品以互联网为载体出现在世人面前。具体如下表所示：

类型	名 称	作者/导演/ 制作方	出版 年代
漫画、连 环画	陕西人民美术出版社《三国演义》	王永祥等	1984
	长春出版社《三国演义 漫画版》	朴峰成	2005
	上海画报出版社《三国演义 连环画》	司马谈等	2006
	江苏美术出版社《三国演义》	孙家裕等	2007
	上海美术出版社《三国演义 连环画》	徐良士等	2009
	安徽美术出版社《三国演义》	陈维东等	2009
动画	广东广州统一影视数码特技制作中心 《Q版三国》	傅燕等	2000
	北京辉煌动画公司日本未来行星株式会社中日 联合制作《三国演义》	朱敏、大贺俊 二等	2008
电视剧	央视版《三国演义》	王扶林等	1994
	《三国英雄传之关公》	王重光	1996
	《曹操》	童政等	2000
	《卧龙小诸葛》	薛文华	2001
	《少年关云长》	黄海波等	2002
	《曹操与蔡文姬》	韩刚	2002
	《武圣关公》(又名《关公》)	郑克洪	2006
	中国传媒大学电视制作中心《三国》	高希希	2010
	少年诸葛亮	繁华	2014
	《后三国》	张蒲安	2015
	《盖世英雄曹操》	胡玫	2015
	《武神赵子龙》	程力栋等	2016
	《大军师司马懿之军师联盟》	张永新	2017
	《大军师司马懿之虎啸龙吟》	张永新	2017
	《周瑜传》	林冰	筹备
电影	《华佗与曹操》	黄祖模	1983
	《诸葛亮1985》	刘嘉豪	1985
	《三国志之关公(上)》	杨吉爻	1989
	《三国志之关公(下)》	杨吉爻	1989
	《超时空要爱》	黎大炜	1998

类型	名 称	作者/导演/ 制作方	出版 年代
电影	《一代枭雄曹操》	柯俊雄	1999
	《三国志之见龙卸甲》	李仁港	2008
	《赤壁(上)》	吴宇森	2008
	《赤壁(下)》	吴宇森	2009
	《关云长》	麦兆辉等	2011
	《铜雀台》	赵林山	2012
	《少年赵子龙》	赵四全	2012
	《谁是匹夫：张飞来了》	王子农	2016
游戏	《三国群英传》系列9部	宇峻奥汀	1998~ 2009
	《幻想三国志》系列	宇峻科技	2003~ 2008

值得注意的是, 由于中国是《三国演义》诞生的国家, 并且该书一直备受广大民众所喜爱, 有着庞大的受众群体, 这导致在互联网高度发达的今天, 各种与“三国”有关的网络材料不计其数, 其中网络漫画、智能手机游戏更是层出不穷。因此这些数据并没有编入表格之内, 但通过上表我们依然可以看出, 主流的中国《三国演义》文化产品多集中在电影和电视剧两大方面。

而具体来看, 在漫画这种题材进入中国大陆正式流行以前, 早在五、六十年代, 大陆方面便开始汇集全国优秀的绘画和文本作者, 历时数载终于完成了《三国演义》的连环画, 成为一个时代的文化符号。连环画一般是多幅配图并在下面加以文字说明, 是漫画流入以前中国的一种传统的以图片讲故事的艺术形式, 自宋代成型以来就备受人们所喜爱。而五六十年代由上海美术出版社制作的《三国演义》连环画, 配图精美, 继承了古代国画的绘图手法十分具有收藏和艺术价值。

漫画方面则有由陈维东和梁小龙共同创作的《三国演义》。该版本于2009年由安徽美术出版社出版发行。改版历时七年精心绘制而成, 内容上基

本忠实原著，在绘画手法上融入浓重的中国元素的同时，继承了传统的连环画技法，并且又吸收了漫画上的表现风格。迄今已成功卖出多个国家海外版权，并且在国内先后获得国家新闻出版总署原创动漫作品扶持项目(2007)图书类第一名，国家文化部原创动漫扶持计划(2008)漫画作品类、漫画作者类两项第一，第六届中国漫画奖优秀长篇漫画奖；还被中国社会科学院历史学家权威审定为学习型漫画。

动画方面由广州统一影视数码特技制作中新历时两年制作出品的39集历史搞笑动画《Q版三国》，该剧的最大特点在于它为我们塑造了“可爱的三国”——刘备变成了卖白菜的农民工，关羽是剪牛杂的，张飞则是老本行卖猪肉的。在造型的设计上，该公司坚持“创新”原则，关羽的坐骑“赤兔马”变成了“赤马兔”；采用拿机关枪扫射月亮的手法表现从夜晚到白天的转换，其中的孔明先生诸葛亮，则是一个凡事都要向一颗神奇的大米征求意见的“纸老虎”。这些不一般的构思为这部动画剧带来了有别于中国传统动画的另类风格。体现出导演的奇思妙想的创意。另一部则是中日两国联手打造的《三国演义》动画片，于2009年在中国、日本同时上映，韩国则是于2010年通过EBS电视台播放。这部动画片在完成以后，先后获得了中国国内2009年第三季度优秀国产动画片、第25届中国电视金鸡奖——最佳动画片奖等多项奖项。该版本重视原著，画风正统、英雄形象大气。并且在小说中的经典桥段在动画片中都有所提及，代表了当时动画制作的最高水平，非常适合青少年接触经典名著时观看。

电视剧方面，中国于1994年代，以小说《三国演义》为依据拍摄出版了总共84集的《三国演义》电视连续剧(也被称为“老版三国”)，共分为《群雄逐鹿》、《赤壁鏖战》、《三足鼎立》、《南征北战》、《三分归一》五大部分。该作品在创作上秉持了罗贯中在小说中“拥刘反曹”的思想，并且小说故事中一些脍炙人口情节，例如官渡之战、三顾草庐、赤壁大战等都在电视剧中得到了较好的还原，在角色塑造上各个登场人物立场分明、个性生动、栩栩如生、深入人心，在部分对白上，则采用了原著中比较浅显易懂的文言，保留了原著语言的魅力。可能是限于当时技术条件的原因，“老版三国”在某

些战争场面的塑造上太过简洁, 并且也出现了演员角色变换频繁等问题, 但是总体来看, 编剧编导在对于全剧的把握、人物塑造、背景音乐的创造上, 都下了十分大的功夫。对于三国时期浓重的历史氛围, 社会动乱时期人民的疾苦, 老百姓盼望明君英雄的出现、希望国家统一的渴望等等都得到了十分鲜明的体现。除此以外由中国传媒大学电视制作中心制作的电视剧《三国》(也被称为“新版三国”)于2010年上映, 共95集。该作品颠覆了以往的以刘备集团为核心的叙述主体, 前面几集的戏份几乎是围绕着曹操所展开, 一改往日曹操奸诈狡猾的形象, 而是单纯的将其行为作法展示出来, 留给观众去评判。在整体的叙述结构上不像《三国演义》那样尊刘反曹, 而是结合《三国志》的史观, 站在历史的最高点, 去叙述三国鼎立这一宏大的背景。和“老版三国”开篇所讲“桃园三结义”不同, 该版本在剧中仅用了一个镜头带过, 摒弃了老版以“忠义”为核心的价值观念。同时增加了如孙策和大乔, 周瑜和小乔, 吕布和貂蝉等感情戏份。可以看出, 由于技术水平的提高, 该版本在特技、特效、战争场面的塑造等方面做了大规模的丰富和创新, 部分场景的特效也堪比电影大片。

电影方面, 其中香港的98年电影《超时空要爱》, 是一部搞笑的穿越电影, 主要讲的是一个便衣警察由于事故而穿越到三国时期而发生的种种事情。虽然部分三国时期的故事情节在电影中得到了体现, 但该片的重点则是放在对主人公个人的爱恨情仇的诠释, 至于三国这一历史背景, 只不过是一个陪衬而已。在众多“三国”电影中最有名气的要数吴宇森指导的《赤壁》两部电影了, 该作不仅在内地票房上收获颇丰, 还在亚洲其他地区和欧洲、北美地区则获得了巨大的成功, 并且刷新了中国语电影的海外票房记录, 其中《赤壁》上日本票房50.5亿日元, 韩国地区的观影人数达到了200万名以上, 《赤壁》下的日本票房为55亿日元, 韩国地区的观影人数则达到了250万名以上¹⁷⁾。此外还有关羽的个人电影《三国志之关公》和《关云长》, 曹操的个人电影《一代枭雄曹操》和《铜雀台》, 赵云的个人电影《三国志之见龙卸

17) 박태상, 《문화콘텐츠와 이야기담론》, 한국문화사, 2012, 272쪽.

甲》等。而张飞的个人电影《谁是匹夫：张飞来了》也是一部穿越式的电影，而区别是这里面的主角张飞穿越到了现在，并由此在现代引发一系列故事。除了两部穿越电影以外，其余几部电影均是基于三国时期的历史背景而制作的。特别是，电影由于其篇幅的限制，很难把握全书的整体，因此这要求观众在观影之前，至少要对整个“三国”故事有大概的了解，而如何突破这种局限，则是当面电影制作中面临的最主要问题。

游戏方面，大陆早期的游戏制作水平长期处于一种非常落后的状态，因此最早的国产“三国”类游戏是由台湾方面于1998年制作出品的《三国群英传》系列，共九部作品，其中单机作品七部，剩下两部为网络游戏。和随后的于2000年推出的《幻想三国志》系列。这两个系列的游戏开了国产“三国”游戏之先河，打破了之前由日本“三国”游戏垄断中国国内游戏市场的背景。其中《三国群英传》作为一款战争策略类游戏的游戏，玩家在其中可扮演魏蜀吴任何一方，与其他两方势力争夺地盘和武将，并最终统一全中国。虽然真正的三国历史不可改变，但在游戏中，玩家可以根据自己的喜好，让其中任何一方统一中国，增加了游戏的开放度和可玩性。

2. 韩国的《三国演义》文化产品

《三国演义》流入朝鲜半岛的具体年代虽不可考，但据已有的史料来看，可以推测出大抵是于朝鲜宣祖年间传入的，至今各种版本与翻译本并行。并且著名作家李文烈还根据小说《三国演义》和自己的想象，于1998年创作并出版了《三国志》小说，受到了当时读者们的广大欢迎，销售量更是达到了1500万本以上，可见“三国”故事在韩国也拥有广大的受众群体。而文化产品方面，电影电视剧主要是来自中国的输入，韩国国产《三国演义》文化产品则主要集中在漫画与游戏两个方面，如下表所示：

类型	名 称	作者/导演/ 制作方	出版 年代
动画	《고우영의 삼국지 1탄-도원결의편》	김청기	1980
	《고우영의 삼국지 2탄-관우오관돌파편》	김청기	1980
漫画	《이문열 이희재 만화 삼국지》	이희재(画) 이문열(译)	2001
	《황석영 이충호의 만화 삼국지》	이충호(画) 황석영(译)	2005
	《고우영 삼국지》	고우영	2007
电视剧	《TV손자병법》	김영렬등	1987
	《신 손자병법》	나상엽등	1993
	《싱싱 손자병법》	김영렬등	1998
游戏	《삼국지 천명》	동서산업개발	1998
	《삼국지 천명》2	동서산업개발	2000
	《공명온라인》	팡스카이	2017

如上表所示, 韩国在动漫方面, 最早有고우영의《삼국지》, 该漫画作品最初连载于1970年代末期的体育新闻之上, 并迅速受到广大读者的喜爱, 但由于韩国当时政府的审查, 不得不删除、修正了很多的篇幅。直到2002年애니복스出版社出版了《고우영 삼국지》共计10卷, 在这之后修正部分按原稿复原以后, 该出版社又于2007年出版了无删减完整版10卷, 这也是目前韩国市面上比较流行的一个版本。这部漫画中, 不仅有着作者对于三国的独特见解与理解, 还包含了作者渊博的知识和丰富历史想象力, 全篇运笔流畅, 风趣幽默, 满足了广大韩国读者的审美需求。后来经过김청기导演的努力, 这部漫画作品于1980年代最终被搬上了电影荧幕, 分“桃园结义篇”和“关羽过五关篇”两部作品, 受到了当时人民的喜爱。但由于出品时间较早该作品仅在韩国国内上映, 使得亚洲其他国家的人们没有机会一睹其面貌, 这也算是一个不小的遗憾。虽然韩国国内还有《이문열 이희재 만화 삼국지》和《황석영 이충호의 만화 삼국지》两部漫画作品, 但其在影响力上则远远赶不上前者。

而电视剧电影方面，如前面提到的一样，主要依赖中国的进口，本土的只有于八十年代至九十年代初期由韩国KBS公司制作出版的喜剧《孙子兵法》三部曲，虽然在题目上看来该剧与《三国演义》好像没有任何关系，但实际剧中出现的角色名字，例如第一部的公司中五位代理的名字分别是刘备、曹操、张飞、关羽、吕布，第二部的老马超、曹操、刘项羽，第三部的刘玄德、郑关羽等等，都是借用了《三国演义》小说中登场人物的名字，除此以外对应小说人物的性格电视剧的角色身上也有所体现，例如曹操猜忌心强、关羽正义、友善等等。

游戏方面，由동서산업개발株式会社开发游戏《삼국지 천명》由1998年上市发行，该游戏与当时在韩国非常流行的《星际争霸》一样，同为即时战略游戏，但是操作起来却和星际的鼠标左键点击角色右键移动、攻击不同，而是采取了同时期更为畅销的《命令与征服》游戏系列的鼠标左键点击角色左键移动、攻击的模式。游戏中，玩家可以选择扮演魏蜀吴三方的任何一方，通过资源采集+生产建设+兵团作战的模式和电脑进行战斗，每个阵营的角色都有其独特的特点和不同的玩法。并由2000年推出了其续作《삼국지 천명2》，虽然在名字上来看是上一部的延续，但在游戏内部处理上，改变了原有的操作方式，并且在剧情上同上一部也没有任何关系，可以看作为两款独立的的游戏。该作品运用了当时先进的视觉制作技术，因此在游戏的画质上来比之前要好很多。虽然在游戏中魏蜀吴三方都有其代表的科技树，并且随着游戏的进行，三国的剧情也得以延伸，但其类似星际的操作和画面，并没有在当时引起多大的反响。而于2017年由팡스카이株式会社出品的《공명온라인》则是一款网络游戏，该作品在游戏内部仅以鼠标点击便可完成各种活动，极大的简化了玩家的操作，游戏中的NPC、地图、武器装备基本沿用了小说中的内容，并在之基础之上进行了创新，和很多网游一样，该作品也是通过各种任务与打斗升级，获得更好的装备与更高的等级，进而得到游戏的满足。

3. 日本的《三国演义》文化产品

学界对于《三国演义》是何时流入日本这一问题还有有颇多争论,但在江户时代后期通过海上贸易使得包括《三国演义》在内的大量汉籍输入日本这一看法得到了学界主流观点的支持。至今为止在日本国内对于这部小说也积累了大量的读者和坚实的受众基础。而在近代这部小说则被积极的改编为漫画、游戏等文化产品,受到了广大日本人民特别是青少年们的巨大欢迎。关于目前市面上比较常见的日本《三国演义》文化产品整理如下:

类型	名称	作者/导演/制作方	出版年代
漫画	《三国志》	横山光辉	1971~1986
	《龙狼传》	山原义人	1993~至今
	《苍天航路》	李學仁(韩国) 王欣太(日本)	1994~2005
	《一骑当千》	盐崎雄二	2000
	《SDガンダム三國伝 風雲豪傑編》	時田洸一	2007
	《BB戰士三國伝 英雄激突編》	矢野健太郎	2008~2009
	《BB戰士三國傳 戰神決鬥篇》	津島直人	2008
动画	《三国志》剧场版	横山光辉等	1985
	《三国志2飞翔的英雄们》	横山光辉等	1986
	《三国志》(动画)	横山光辉	1991~1992
	《一骑当千》	盐崎雄二	2007~2010
	《苍天航路》	富永恒雄	2009
	《SD 高达三国传》	万代	2010
游戏	《三国志》系列1-14	光荣株式会社	1985~至今
	《三国志英杰传》	光荣株式会社	1995
	《三国志孔明传》	光荣株式会社	1997
	《三国志曹操传》	光荣株式会社	1998
	《三国无双》系列50余部	光荣株式会社	1997~2016

通过上表可以看出，日本的《三国演义》文化产品主要集中在动漫和游戏两大方面，并且较有名气的漫画一般都会有其动画或剧场版本出现。

具体来看，在动漫方面其中早期的有横山光辉的《三国志》，于1971年-1986年期间连载在日本潮出版社的月刊漫画杂志「希望の友」、「少年ワールド」、「コミックトム」(同一本杂志在不同时期的三个名称)之上，后由潮出版社出版了其单行本共计60册。它作为一部历史漫画的代表作，不止一次获得“日本漫画家协会奖、优秀奖”等奖项，并且在很多地方都有不容忽视的地位，相比其他日本三国漫画，该作品在内容上比较忠实于原著，内容上主要描写了从东汉末年黄巾之乱一直到三国蜀汉灭亡之间的故事。并且作者在人物刻画和战役塑造上都有其独到之处。该作品随后还在日本国内推出了两部剧场版的动画，后期还被东京电视网制作成动画片在电视上播放，共计47话。除此以外值得一提的还有由韩日两国共同制作的《苍天航路》，这是一部由韩国的李学仁编剧、日本的王欣太所绘画的漫画作品。自1994年10月起至2005年在11月为止连载于《週刊Morning》杂志，单行本共36本、18卷文库本以及12卷极厚版本，总计发售达1800万部。本作品获得1998年第22届讲谈社漫画赏一般部门奖，随后由富永恒雄执导，于2009年被搬上电视荧幕，该作品不同于小说以刘备为主的描写，而是以曹操为第一主角，完全以曹操为主题描写了其一生，对于曹操的从一开始作为一名雷厉风行的正直官吏到见识了皇帝刘宏的无能后，一心想让天下大乱好取而代之的心境转换做出具有深度的描写，并且小说中部分耳熟能详的桥段在该作品中也得以展示。而《一骑当千》则是日本漫画家盐崎雄二的作品，2000年首度在漫画杂志《月刊Comic GUM》连载；2003年改编为电视动画，分别在AT-X及神奈川电视台播出。不仅如此该作品在2012年还被改编为真人舞台剧，并于11月30日到12月9日在银座银座博物馆剧场(东京都)演出，取得了巨大成功。

游戏方面，日本开发的“三国”游戏基本垄断着中韩日三国的游戏市场。单就日本光荣株式会社(KOEI)一家公司，开发的“三国”题材的游戏就多达60余种，并被先后引进韩国和中国市场，引起了极大的反响，并收获了一大批铁杆玩家。并且在韩国还有以其为对象进行的《삼국지》를 활용한 게임

스토리텔링 양상 연구)¹⁸⁾相关研究论文出现。其中《三国志》是由日本光荣株式会社研发的一款历史模拟类游戏系列，初代发源于1989年。是《三国志》系列游戏作品的第一部。该作将三国的历史、人物、战役完美的融入了SLG游戏模式中。1985年12月，初代作品一经上市便好评如潮，并于当年拿下了日本BHS大赏第一名及最受读者欢迎产品奖两个奖项。至今已有三十多年的历史，每个版本各有特色，直到今天依然经久不衰。而《三国志英杰传》系列则是《三国志》系列的衍生版本，它如果按照目前流行的游戏划分，也是属于SLG类。这种混合体的游戏模式，可以更好的适应多种口味的玩家。这是光荣公司自“大航海时代II”以来，从未忘记过发扬光大的优点。同时此系列后的《三国志孔明传》和《三国志曹操传》把这个系列的经典发挥到了极致。值得注意的是，近期随着智能手机游戏市场的扩大，光荣社也开始将游戏开发的重点转移到了手机平台上，并于2017年推出了《三国志》系列的手游续作《三国志：军团》。该游戏现已登录安卓(Android)平台，并即将登录ios平台。该版本虽然是《三国志》系列的手游续作，但却采取了与之前系列不同的画风与玩法，是一款让玩家化身军师的实时战略动作游戏，该作品的一大特点便是主打武将的颜值，其中包括吕布、貂蝉、曹操等人的造型均与人们心中的样子有所差异，而是偏向于神话的风格。并且而为了方便玩家在移动端操作，游戏也特别将交战的画面进行了简化。

而《三国无双》系列最初则是光荣社于1997年在PS平台上发售的3D格斗类游戏，并且现在流行的“真·三国无双”系列动作游戏就是这款游戏的后续作品。该游戏是光荣公司无双系列游戏的开端。但销量、人气、评价等方面并不尽如人意。随着2000年PS2的问世，光荣社一举推出了该版本的续作“真三国无双”。并于发行后不久，继而推出了“真三国无双2”和“真三国无双2猛将传”，从而大受好评。后期还有PC和XBOX的移植版推出，满足了广大玩家的需求。

18) 윤성호, <《삼국지》를 활용한 게임 스토리텔링 양상 연구>, 단국대학교 대학원, 2011.

VI. 结语

《三国演义》作为一部优秀的历史演义类小说，在中·韩·日三国都拥有大量的读者群体和研究人員，并且在新时代，它同时又作为一个优秀的原始文化要素，在文化产品(Culture contents)的开发上发挥着自己的余热，中·韩·日三国在以其为原型的文化产品开发上各有特色，体现着三国人们不一样的特征与色彩。而小说文本本身虽然经过岁月的洗礼，但是在今天其内部依然存在着某些元素，同当今的大众文化紧密相连，体现着其现代化价值，具体在文中，笔者分为了两个部分进行了讨论。随后，则是对于中韩日三国市场上比较常见的《三国演义》文化产品进行了梳理，本论文尽量进行穷尽性的整理，但个别文化产品可能会有疏漏，特别是由于互联网这一新的载体出现，使得很多网络材料变得难以统计，但各国主要的文化产品基本涵盖其中。整理后发现，三个国家由于各自的文化振兴产业、历史文化、接受程度的不同，因此在小说的文化产品制作上也各具特色。

中国方面，《三国演义》作为“四大奇书”之一，在中国人心中经典的位置一直无法动摇，其中体现着民族自豪感。因此，在文化产品的制作上，更多的是以继承传统为主，不管是从早期的连环画来看，还是到后期丰富的电视剧、电影改编，其最主要的特点就是“忠于原著，慎与创新”，除了后期的游戏领域，早期的文化产品在对于原著的改编上很难有巨大的突破。

韩国方面，《三国演义》类似的汉文小说，从流入朝鲜半岛至今，其大部分的时间里主要是充当汉语学习过程中的辅助读物的角色，通过小说了解中国人的社会、历史和生活语言习惯。因此，在文化产品的制作上，体现着教育性与本土性相结合的特色。不管是早期고우영的漫画《三国志》还是随后的《이문열 이회재 만화 삼국지》和《황석영 이충효의 만화 삼국지》青少年儿童都是其非常重要的读者群之一，他们在漫画中获得趣味性的同时又了解了“三国”这一段波澜壮阔的历史。此外特别是이문열的《삼국지》，作者在翻译《三国演义》小说的同时，加入了自己的想象，对于小说进行了再创

造,使之与韩国本土的特色相结合,更符合韩国读者的阅读习惯,并随后被制作成了漫画,近期还被中国的海外游戏制作公司做成了手机游戏《삼국지 M》,并在韩国手游市场上占据了一席之地。可以看出,韩国国民对于本土化的“三国”也情有独钟。

日本方面,在充分吸收了小说故事情节中的精华以后,凸显的娱乐性则是日本《三国演义》文化产品的一个重要特点,漫画上,虽然也有像横山光辉《三国志》一样忠于原著的作品出现,但其余大部分作品则是通过作者天马行空的想象,讲三国故事发展到了一个更新的高度,甚至于还有类似高达和三国结合的《SD高达三国传》一样全新的作品出现。其次则是在游戏开发方面,日本作为正统“三国”类型游戏的发源地,依靠其早期在软件开发上的实力,结合小说的故事情节和优秀的制作水平开发了大量游戏,至今仍在中·韩·日三国的游戏市场上都占有着很大的比重。

无论如何《三国演义》,作为一部古代历史上经典的小说,作者在书中通过对于东汉末年到西晋初年百年间的历史风云描写,构建了一个庞大的历史背景,无数能人志士为了实现自己的理想或带兵征战或出谋划策,在这片大陆上,三国鼎立、英雄辈出,这些大大小小的故事,通过作者的笔,传达给世人,并引起后人无限遐想。而文化产品(Culture contents)产业,就是这样一个“发掘”与“考古”的过程。把这些随浪花而消逝的英雄人物、古今的笑谈、计谋策略、战争场面,通过新时代的媒介一一展现到世人面前,在创造了新的价值的同时又弘扬了传统文化。

<References>

1. Ahn Changyeon. *A study on the structural analysis and strategies to utilize <The Journey of the West> as primary source of cultural contents*. Hanyang University, 2013.
2. Chen Shou. *Records of the Three Kingdoms*. China Publishing House,

- 1999.
3. Chen Xizhong & Song Xiangrui & Lu Yuchuan. *Romance of the Three Kingdoms*. Beijing University Press, 1991.
 4. George Sadoul. *History of world film*. China Film Press, 1982.
 5. Han Yaping. *Comparative Analysis on the Adaptation of Korea and China*. Inha University, 2018.
 6. Joe Soyeon. *China, Korea and Japan's cultural content policy and future*. Story house, 2014.
 7. Liu Ying. *Exploration of the image of Cao cao in the romance of The Three Kingdoms and its creation*. Literature Education, 2014.
 8. Liu Yongtao. *On the image of Cao cao in the new and old TV series romance of The Three Kingdoms*. Sichuan Drama, 2015.
 9. Lu Xun. *A BRIEF HISTORY OF CHINESE FICTION*. The Commercial Press, 2011.
 10. Mark Poster. *THE MODE OF INFORAMTION-Poststructuralism and Social Context*. The Commercial Press, 2011.
 11. Park Taesang. *Cultural Contents And Story Discussion*. Hankook munhwasa, 2012.
 12. Shen Bojun. *San Guo Man Hua*. Sichuan Peoples Publishing House, 2000.
 13. Wang Ning. *Introduction to Chinese culture*. Hunan Normal University Press, 2008.
 14. Xie Bingying. *Xin Yi The Ultimate Classics of Ancient Chinese Prose*. San Min Book co.,Ltd, 2013.
 15. Youn Seongho. *Study on Aspect of Game Storytelling Using the History from Romance of the Three Kingdoms: Focused on KOEI games*. Dankook University, 2011.

<参考文献>

1. 안창현, <문화콘텐츠 원천소스로서 《서유기》의 구조분석과 활용 전략 연구>, 한양대학교 대학원, 2013.
2. (晋)陈寿 撰, (宋)裴松之 注, 《三国志》卷五十四, 中华书局, 1999.
3. 陈曦钟、宋祥瑞、鲁玉川 辑校, 《三国演义 会评本》, 北京大学出版社, 1991.
4. (法)乔治·萨杜尔著, 徐昭、胡承伟译, 《世界电影史》, 中国电影出版社, 1982.
5. 한아평, 《한·중 애니메이션 각색비교 연구: 한국애니메이션 <날아라 슈퍼보드>와 중국애니메이션 <서유기> 중심으로》, 인하대학교 대학원, 2018.
6. 조소연, 《한·중·일 문화콘텐츠정책과 미래》, 스토리하우스, 2014.
7. 刘英, <论《三国演义》中曹操的形象及其塑造>, 《文学教育》, 2014.
8. 刘咏涛, <论新旧版电视剧《三国演义》的曹操形象>, 《四川戏剧》, 2015.
9. 鲁迅, 《中国小说史略》, 商务印书馆, 2011.
10. (美)马克·波斯特著, 范静晔译, 《信息方式—后结构主义与社会语境》, 北京商务印书馆, 2000.
11. 박태상, 《문화콘텐츠와 이야기담론》, 한국문화사, 2012.
12. 沈伯俊, 《三国漫话》, 四川人民出版社, 2000.
13. 王宁, 《中国文化概论》, 湖南师范大学出版社, 2008.
14. 谢冰莹等注译, 《新译古文观止(增订五版)》, 三民书局, 2013.
15. 윤성호, 《《삼국지》를 활용한 게임 스토리텔링 양상 연구》, 단국대학교 대학원, 2011.

< Abstract >

The Romance of Three Kingdoms, with the strong vitality of their works, transcends the limitation of time and space, has been enduring in the development of history, and finally established its classic status, which cannot be separated from dissemination. Today, with the highly developed multimedia technology, many static classic literary works like the romance of The Three Kingdoms have acquired a brand-new modern way of expression and dissemination. It can be said that the establishment of literary classics is accompanied by dissemination. In the process of spreading the novel and producing the cultural products, the novel has been “reborn”. This paper examines the novel internal elements of popular culture and contemporary value of existence, at the same time of the three countries of East Asia cultural contents for the finishing of the Romance of Three Kingdoms, analyzed their respective characteristics.

Key Words : 《三国演义》(Romance of the Three Kingdoms), 文化产品
(Culture contents), 文化角度(Cultural aspects), 改编
(Adaptation), 东亚大众文化(The popular cultures of the
East Asia)