

影視與虛擬歷史在通識歷史教學應用之探討¹

王文景

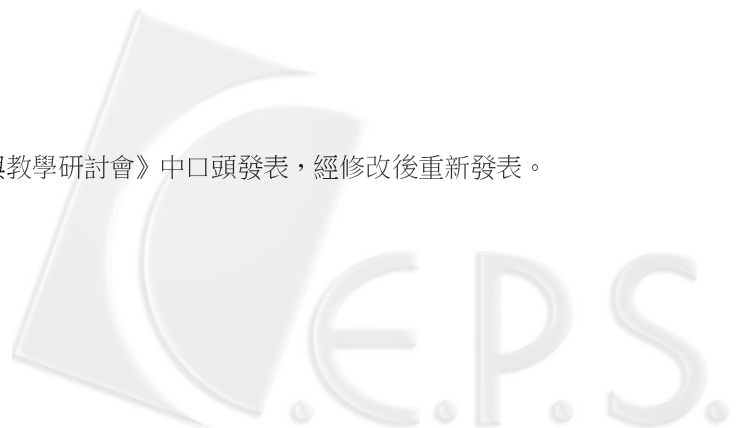
中國醫藥大學通識教育中心 講師

摘 要

歷史教學法近年來屢屢出現轉變，首先是影視史學的出現，藉由聲光效果的刺激教學，極易吸引學生的目光。其次伴隨電腦多媒體與網際網路的發達，數位虛擬科技技術突飛猛進，虛擬歷史對歷史教學產生重大的影響。影視歷史中存有許多虛構的情節與畫面，提供學生想像的空間，也藉此滿足好奇心。虛擬元素的添加又正可以稍稍彌補真實歷史記載的不足，所以虛擬歷史研究法雖非正統史學研究的主流，但如純粹應用在教學上，或可成為一種啟發並提供學生多元思考的方式。本文以已上映過的兩部歷史電影《霍元甲》與《魔女潛艦》為例，分析在影音與虛擬劇情的呈現下，歷史的真相是否能存在，亦或是消失不見？如何藉由影片引導學生思考，重建歷史並還原原貌，認真思考影片的不合理處，進而去探討真實的事實並察訪歷史真相以達到歷史學習的目標。

關鍵詞：影視史學 虛擬歷史 歷史重建 歷史教學

¹ 本文部分內容曾於 2006 年《通識教育教材與教學研討會》中口頭發表，經修改後重新發表。



一、前言

追求卓越教學是近年來國內各大學發展時的主要目標之一。通識教育在大學整體課程規劃上有愈來愈多元、趣味及實用的趨勢。²大學生面對專業科目與通識課程的學習時，他們的考量與選擇為何？（除了學校硬性規定的核心必修課外，他們還會選擇非專業領域的通識科目嗎？而且不是以成績好過與否為考量）歷史是一門古老的學科，歷經時代的演變，在現代化科技文明為主導與功利主義掛帥的潮流中，非實用學科的歷史逐漸不受學生青睞，傳統歷史課慣用的講授式教學法似乎不能完全滿足學生的求知需求，特別是當部份學生以不喜深奧的理論或純粹觀念的知識傳承為由，來排斥非專業科目時，大學通識教師該如何因應。

學生的學習態度一直是影響教學成效的重要指標，目前有愈來愈多比例的大學生在學習上偏向於簡單取巧，只求整體學分數的快速獲得，而不問對各領域知識是否有所吸收，更遑論學習過程中的經驗分享。面對大學生日趨現實功利的學習態度，如何導正學生觀念（導引而非強迫接受），使其樂於接受課程，並養成主動求知且樂於思考問題的學習精神便成一個重要的課題。

綜觀近年來各大學校院中通識課程的設計及教學，正逐步調整為能引起學生對學習主題的興趣及樂趣為方向。影視教學藉由聲光效果的刺激，極易吸引學生的目光，因此廣為各類課程採用（在歷史學中並發展出專屬的影視史學的研究法，詳下述），在臺灣影視教學的出現已有一段時間，並逐漸成為一項授課標準，目前幾乎很少有學校缺乏相關的硬體設備。近年來伴隨電腦多媒體與國際網路的發達，多媒體視聽教學的發展已日漸成熟。

雖然影視教學有聲光畫面的優勢，特別是電影，極易吸引學生目光。但電影畢竟不是歷史紀錄片，以此做為影視史學的內容時，或多或少仍存有虛幻的情節與畫面，這類虛擬元素的出現，或可視為用來彌補真實歷史記載上的不足，

² 據教育部顧問室 95 學年度第一學期個別型通識教育計畫評選報告總評中指出：大部分老師都提供了豐富多元的教材：學生選課仍偏向挑選較生活化的通識課，如媒體、兩性、生命禮儀、文學、環境等，同樣在課堂上喜歡動態的參與，如觀賞影片、製作成品、討論等；嚴肅的課程如哲學、政治、科學等不易討好學生，老師利用多元授課方式來吸引學生投入參與已值得鼓勵。
(<http://www3.nccu.edu.tw/~cyberlin/index-1-6.htm>)



但仍須小心謹慎，以免誤導學生。另一方面，近年來國外史學界開始有人著重虛擬歷史研究法觀念的推廣，虛擬歷史研究法雖非正統史學研究的主流，且仍有諸多爭議，但是如單純應用在教學上，則可以是一種啟發學生提供多元思考，輔助歷史教學的另一途徑。在此特別強調的是，虛擬歷史並非天馬行空，無的放矢，它是一種方法而非目的。

本文也將以曾在臺灣上映過的兩部影片《霍元甲》及《魔女潛艦》為例，分析在影音與虛擬劇情的呈現下，歷史的真相是否存在，亦或是消失？如何藉由影片引導學生思考，思考影片所呈現的歷史不合理處，進而吸引學生去探討事實，察訪歷史真相以達到主動學習的目標。

二、傳統歷史教學之輔助－影視史學

一直以來，人們對歷史的想法，都認定是「真理的尋求」或「真相」。³但歷史與真相是否能畫上等號？在史學界仍有相當的爭議，有論者認為歷史是人寫的（史學家），所以歷史是可以被創造或建構的。過去，我們都引述著名的史學家的言論論證史學的精神－還原事實真相是歷史研究的真諦。但是有人不以為然，法國哲學家伏爾泰（Voltaire 1694~1778A.D.）嘗言：「歷史，是人們普遍同意的謊言」；又說：「歷史是人（史學家）對於死人玩的一種把戲，是跟死人開玩笑」。⁴十足嘲諷標榜所謂「真實的歷史」的荒謬。與傳統上認定的：「歷史雖然是一個消逝的過去，消逝的過去卻是一個客觀存在的事實，絕不可以被污辱被損害。」⁵的觀點相較，似乎顯得矛盾及衝突。

在史學發展上，即使是一向重視人文發展的英國，在步入現代時人文學科也是愈來愈不得志。英國的普侖布（J.H. Plumb）教授曾有感而發：「由於科學進步工業社會興起....，使人文學者動搖了信心，懷疑自己的領導和指引能力。」

³ 參閱杜維運（1987），《史學方法論》（臺北：三民書局）頁 32-33。其中提到：「英文的 History 一字，起源於希臘文的 historia，希臘文的 historia 一字，有研究調查之義。希臘文初義為「真理的尋求」，所指為史書。以後拉丁文、法文、英文、德文皆沿用此字。德文於用此字之外，另創 Geschicht 一字，其意義則沒有區別。」

⁴ 《歷史月刊》（2002）（台北：聯經出版社）第 170 期，頁 135。

⁵ 遼耀東（2004）〈遼耀東公開信〉《聯合報》2004 年 11 月 13 日 民意論壇。



人文學者對他們的功能惑然不確，走向兩條自殺式的死路以為逃避。他們或者忙著傳統的看法把以前的功能看做是現在的功能...或者退隱到象牙塔裡，否認他們的科目有任何社會功能。」⁶。相較於英國，目前在台灣大學教育中把人文當作一種籠統的萬靈丹，認為開設通識課程便足以發揚或彌補人文精神之不足，這種想法雖然有些天真，但它也稍稍平衡了一下專注於科技上的偏見。

本文無意貶低傳統歷史的價值與教學上的貢獻，事實上傳統教學法在教學上仍有一定的功效，但是面對新的數位多媒體時代來臨，以及抱持對主流歷史價值懷疑心態盛行的今日，教師在教學方法上其實是可以有一些調整，堅持傳統與符合時尚潮流應是可以兼容，絕非對立或兩極化而各行其事。主要目的還是以學生的受教權為主，影視或虛擬史學都可以做為一種教學方法，最終目的是要達到教學時知識傳承的目標。

雖然本文主要以歷史教學法為探討主題，但在進行教學法的說明前，不妨先來討論當前大學通識課要如何教授、認識歷史。在此引述錢穆先生的看法：

「歷史是什麼呢？我們可以說，歷史便即是人生，歷史是我們全部的人生，就是全部人生的經驗。歷史本身，就是我們人生整個已往的經驗。至於這經驗，這已往的人生，經我們用文字記載，或因種種關係，保存有許多從前遺下的東西，使我們後代人，可以根據這些來瞭解，來回頭認識已往的經驗，已往的人生，這叫做歷史材料與歷史記載，我們憑這些材料和記載，來反看已往歷史的本身，在憑這樣所得來預測我們的將來，這叫做歷史知識。所以歷史該分三部份來講，一為歷史本身，一為歷史材料，一為我們所需要的歷史知識。」⁷

錢穆先生所說的歷史、歷史材料及歷史知識三者構成完整的歷史。但一般歷史課程中主要傳授的應是歷史知識而非歷史材料（記載），主要是因為歷史材料眾說紛紜，歷史論述又各持己見，派系分明，觀點不同解釋也就不同，欲藉此來還原歷史原貌，恐怕會混淆不清。在時數有限的通識課中，老師應針對歷史知識的觀念溝通，誘導學生建立自己對歷史論述的解讀能力，對歷史解釋的自我

⁶ Plumb, J.H. 著（1964）《人文學科的危機》（寰宇出版社，翻譯，長春藤文庫，1971）。

⁷ 錢穆（1974）《中國歷史精神》（台北：東大圖書）第1講，頁2

判斷力。(這一點便是通識教育的核心能力)

為使本文聚焦的影視史學及虛擬歷史與傳統歷史有所分別，以下進一步分析歷史的定義。⁸一般人所認知的歷史，不外就是以往實際發生的事件(簡言之為往事)，或者是以往實際發生的事件的記錄(往事的記錄)。就前者而言，以往實際發生的事件，早已消逝於天地之間，比方說誰也不能讓二次大戰或波灣戰爭再重演一次。所以以往實際發生的事件，並不全就是歷史。歷史與往事之間，有很大的距離。史字有研究調查及真理追尋的基本涵意在其中，在西方便不僅僅是往事的記錄。雖然古今中外的史學家，誰也無法完全否認歷史是往事的紀錄，但僅是如此還是不足以完整定義出歷史的真義。

歷史的形成，絕對不能缺少的是最基本的事實與史學家兩個條件。所以形成歷史學的基本條件是史學家與歷史事實。對於以往實際發生的事件的留存，靠幾種情況，一為當事人的親記，二為當代人的傳述，三是文獻與實體物的遺存。這三種情況都是指所謂的事實或證據，但是，一般性的事實能否成為歷史事實，關鍵在於史學家的選擇。為史學家所選擇者，便能由一般事實，昇華為歷史事實。對此杜維運指出史學家選擇事實的標準有以下五點：

- 一、美善的標準。(「隱惡揚善」、「為親者諱」、「為賢者諱」)
- 二、鑑戒的標準。(歷史有鑑戒作用，是人類重視歷史的最大原因之一)
- 三、新異的標準。(指事實的特殊性與新穎性)
- 四、文化價值的標準。(諸如律曆、禮樂、食貨、天文、地理、輿服等記載)
- 五、現狀淵源的標準。(歷史不是純粹的過去，有現在的成份在內)⁹

故知，歷史於往事的記錄以外，應是研究往事的學術。若將「科學」觀點納入，法國史學家布羅(Marc Bloch 1886~1944A.D.)所謂的：「歷史是人在時間中的科學」，是為歷史所下的極正確的定義。英國史學家柯林吾(R.G.Collingwood 1889~1943A.D.)所謂：「歷史是一種研究」，也代表著真理。歷史進到這種境界，對於人類才能發揮偉大的作用。也就是說歷史既不是往事(亦即不是過去)，也不止於是往事的記錄，而是史學家研究往事的成果，也就是研究往事的學術。

⁸ 影視史學或虛擬歷史與傳統史學理論有所不同，強調“重演”及“虛構敘事”。

⁹ 參閱杜維運(1987)，《史學方法論》，頁25-30。

又，構成歷史的兩大要素是「歷史敘事」與「歷史解釋」。史學家要同時具備歷史敘事的藝術與歷史解釋的藝術。史學家根據史料撰寫歷史，其呈現出來的，不是歷史敘事，就是歷史解釋。所謂的「歷史敘事」，是將以往曾經發生的事件，不憚煩瑣的敘述出來。而「歷史解釋」則是闡明歷史發展的軌跡及其意義所在的說明。¹⁰史家杜維運指出凡歷史事件之發生、經過、變化、影響，雖然可以用敘述表達，實則多本之解釋而來。凡史料以至史實，不經史家之解釋，便無史學之意義，此廣義之解釋，即任一客觀資料，之所以能產生歷史價值者，皆經解釋而得，亦因解釋而明。至於更精義之解釋，則在於以解釋而建立歷史全貌。對於每一事象、人物、制度、時代、集團、區域之活動，藉解釋而恢復其整體性正確之了解。人們所求於歷史知識者，在於知識，不在於資料。史家所能以提供歷史知識者，則必須經過解釋，方可成為知識。此史家之天然使命，非如此則不足以稱為史家。直鈔胥而已。¹¹

由於歷史論述是史家對「史料編纂」的選擇結果。歷史是否真實，主要關鍵來自文獻（史料）的佐證，文獻足徵，則真相自明。不過，歷史論述一如新史學大師海登懷特（Hayden White）所說，並無「單一」的正確的看法，因為「在選擇藉以整理過去、現在和未來世界的隱喻時，構成這些事實的本身，就是他必須解決的課題」；此外，詹京斯（Keith Jenkins）在其《歷史的再思考》（Rethinking history）中更直言歷史是一種論述（discourse），「歷史論述過去，但絕不等於過去」，這當中的差異在於：「過去」意指各處從前發生過的事，但歷史則是一種「史料編纂」（historiography），過去已經逝去，只能藉由歷史學者通過史料喚回，實際發生的事件絕不會重現，「歷史只是由史家所建構出的可以自圓其說的論述」。¹²

綜上所述，其實歷史論述在文獻之外，還存在著認識論、方法論和意識形態等三個不同層面的課題，在此不再贅述。本文主要是探討教學法中的新方法誘導學生學習歷史知識，理解歷史論述間的差異，終究能自行理解文獻，還原真實的歷史。

¹⁰ 同上書，頁 211-212。

¹¹ 王爾敏（1984）《史學方法》（台北：東大圖書）頁 78。

¹² 向陽 〈歷史論述與史料文獻的落差〉《聯合報》2004 年 6 月 30 日 民意論壇。



當前臺灣的大學生在進入校園受教後，開始面對圖書館（或網際網路）中眾多的歷史資料，其中良莠不齊，如本身認識不清，極易被誤導而人云亦云。過去單純只有文字紀錄的史書或史料，頂多再配合上考古出土遺物即可解讀歷史。但近十餘年來，電腦與影音多媒體日漸發達，文字記錄已不是記錄歷史的唯一方法，電影與電視之類的聲光效果的媒體亦能記錄或描述歷史，且其效果較文字更為直接與強烈，以下說明影視史學的興起。

興起於西方史學界的影視史學，肇端於美國（亦有人認為源自法國）。歷史學家開始正視影片與歷史的關係，是到了二次世界大戰後，確切地說，影視史學獲得歷史學家的注意是在六〇年代。歷史學研究的角度正在發生轉變。此時，從普通民眾的視角去觀察歷史人物與解釋歷史事件逐漸成為時尚。自從英國的歷史學家愛德華·湯普森（E.P.Thompson 1924-1993）在1969年發表〈自下而上看的歷史學〉一文之後，「自下而上看的歷史學」便成為學界一個專有名詞，並與傳統的「自上而下看的歷史學」亦即「菁英史學」相抗衡。¹³

在這樣的學術風氣影響下，透過影視所傳達的歷史意念開始受到專業史家的關注。”敘事體史書”得到新一代史學家的青睞。這一學術背景與時代氛圍，對以敘述性為專長的影視史學的發展，起了推波助瀾的功用。

肇端於美國學界的影視史學，目前已在史學界內引起很大的迴響，它是媒體革命所帶來的後果，不僅讓我們以新的眼光來看待歷史，更對「書寫史學」（Historiography）形成巨大的挑戰。以美國為例，學者調查指出：「大多數的美國人所接受的歷史知識是從歷史題材的影視片中得來的。」¹⁴所以面對影視史學以全新的敘述歷史的手法出發，解構傳統的歷史觀念，發人深省，可以說是

¹³ 愛德華·湯普森（E.P.Thompson 1924-1993）英國著名左派史家，有英國戰後時期最偉大的史家之譽。1924年生於牛津一個循道宗家庭，二次大戰期間就讀於劍橋歷史系，後輟學從軍，服役於義大利，戰爭結束後始返校完成學業。1948至1965年間擔任里茲大學校外部門的資深講師，致力於成人教育的推展；1965至1971年任教於渥立克大學社會史研究中心。除著述與教學外，他更積極投身於和平運動並組織各種國際反戰抗議，「歐洲反核武運動組織」（END）及「全球反核武運動組織」（CND）的領袖人物，曾與英國皇太后、英國女王伊莉沙白二世和柴契爾夫人並列為最受尊敬和最知名的英國公眾人物。湯普森的研究領域以十八和十九世紀的英國社會史為主。1957年創立《新理性人季刊》（New Reasoner），做為英國「社會主義式人文主義」的機關報，也是英國新左派的先聲。著有《輝格黨與獵人》、《威廉·莫瑞士》、《理論的貧困》、《燭夜書》、《公眾習俗》等書。

¹⁴ 參閱張廣智《影視史學》：（臺北，揚智出版社，1998年10月出版），頁93-116。

第十位繆斯女神，值得世人及學界重視。

「影視史學」(Historiophoty)是指以「影像視覺」論述為主的史學，有別於以往以文字敘述為主的「書寫史學」。所謂的書寫歷史指的是口傳的意象以及書寫的話語所傳達的歷史，影視史學則是重視並利用視覺效果來傳達歷史及紀錄歷史。近二十年來，隨著科技的進步，影視多媒體的發展日新月異，我們可以感受到媒體革命時代的來臨，往後，史學的研究與教學必然要面臨一場史料的地殼變動，亦即影像視覺的史料比例將逐漸上升，影視史學的興起可說是必然的趨勢。¹⁵

影視史學一詞，最早是美國史學家海登·懷特(Hayden White)首創，英文名為「Historiophoty」，其定義為：「以視覺的影像和影片的論述，傳達歷史及我們對歷史的見解。」初步確定了影視史學的內涵。¹⁶臺灣逢甲大學周樑凱教授則進一步詮釋其範圍：「以靜態的或動態的圖像、符號，傳達人們對於過去事實的認知」；「探討分析影視歷史文本的思維方式或知識理論」；「凡是靜態平面的照相和圖畫，立體造型的雕塑、建築、圖像等，都屬於這個範疇，從遠溯到古代世界各地的岩畫，到最現代的電影、電視及電腦中的「視覺現實」，凡是所有影像視覺的媒體和圖像，只要能呈現某種歷史論述，都是影視史學所要研究的對象。」¹⁷

大陸復旦大學張廣智教授則認為：「影視史學是指透過視覺影像和電影話語傳達歷史以及我們對歷史的見解。」；「電影(或電視)的確比書寫歷史更能表現某些歷史現象，例如，風光景物、環境氣氛以及複雜多變的衝突、戰爭、群眾、情緒等等。」；「影像的證據，尤其是電影和照片，是重塑(重現)某些歷史情境的基本證據，它比單獨使用書寫或語言的證據更確實可靠。」¹⁸

不過如果因此就認定影像紀錄是絕對確實可靠，那又會因此而受限於影像的虛實之間而難以逃脫。對此周樑楷教授以為，當我們試圖透過影像來研究歷史時，我們應對紀錄片之於現實；紀錄片之於真實；紀錄片之於歷史有一個怎

¹⁵ 參閱周樑凱：〈影視史學：理論基礎及課程主旨的反思〉《臺大歷史學報》第23期(臺北，臺灣大學，1999年6月出版)，頁445~470。

¹⁶ 同上。

¹⁷ 同上。

¹⁸ 參閱張廣智《影視史學》，頁93~116。



樣的客觀認識：

其一是，紀錄片絕不只是現實的原貌，而是“現實與非現實的辯證統一”。創作者拍什麼，不拍什麼，本身已具有了主觀的色彩。

其二是，真實雖是紀錄片的首要因素，但它更強調於結果的真實，它是將現實與想像的邊界完全融為一體的結果。

其三是，歷史是現實的一面鏡子，當每一位觀者都以自己的角度為標準去審視歷史時，歷史所呈現出的鏡像卻不盡相同。這是因為每個人都不能逃脫他（她）所置身的時代、社會、文化背景所給予他（她）的影響，因此，每個人的審視標準也不盡相同。¹⁹

如能瞭解以上三點，就不至於被影像所左右，但最重要的一點是：「任何歷史作品不論是視覺的或書寫的，都無法將有意陳述的歷史事件或場景，完整地或大部份地傳真出來，即使連歷史上任何一件小事也無法全盤重現。」這一點不僅是傳統的書寫史學做不到，新興的影視史學也一樣還是做不到。至於歷史能不能重現（重演）？一直以來，有一種看法認為，歷史是不斷發展的，歷史學家可以研究歷史的發展規律，從而預測歷史發展的未來趨勢，但是任何歷史都不能重演。²⁰歷史不能再現似乎已成為是史學界的基本觀念，但還是有人不斷提出不同的看法，影視史學就是其中之一。

「重演」是影視史學的理論基礎，但也是一個備具爭議的概念。張廣智便指出：「任何歷史作品不論是視覺的或書寫的，都無法將有意陳述的歷史事件或場景，完整地或大部份地傳真出來，即使連歷史上任何一件小事也無法全盤重現。」這一點不僅是傳統的書寫史學做不到，新興的影視史學也一樣還是做不到。「實錄敘事」是傳統史學典範的基石，而「如實直書，消滅自我」則是傳統史學界奉行與追求的真理。因此書寫史學篤信實錄敘事，影視史學崇奉虛構敘事，一個是實錄，一個是虛構。兩者看似充滿矛盾，也難以整合。但影視史學與書寫史學卻仍有相通之處：「都是經過濃縮、移位、象徵與修飾的過程。」

雖然虛構敘事是影視史學的重點。但當我們把熟知的歷史摻入過多的戲劇化傳奇變造，似假還真，如實若幻，似乎歷史已變的不再是歷史了（指真理或

¹⁹ 周樑凱：〈影視史學：理論基礎及課程主旨的反思〉，頁 445-470。

²⁰ 同上書。

真相)。然而，正史記載又有幾分可信？當前臺灣社會所處的環境（自由民主）與時代氛圍下，我們有幸得以穿越層層禁忌，跨出重重威權，對歷史人事能多方想像，重新詮釋，也得以把人為操控、扭曲的歷史論述，重新檢驗，又能自由移動認知的主軸，尋找閱讀的樂趣，把英雄聖賢還原到一個人的角度，看他的情緒、心境和真正的想法。所以在歷史教學上透過書本或影像來解讀歷史是可行的，雖然差異還是會存在。至於如何突破或改善，這正是未來歷史教學與研究上的重要課題之一。

三、歷史盲點的補救－虛擬歷史的應用

在前述的歷史定義探討中，已經提到多數的歷史記載或史書都標榜是公正客觀及考證詳實，但是這樣的成果仍有缺憾，主要受限於歷史資料的缺乏。當沒有證據時，歷史學家往往選擇封口，不願表示看法，連猜測都不可，因此歷史留有許多空白或是無解的懸案。但是小說家們不然，通俗小說描述地下進行的陰謀如何促成歷史事件，又塑造一般人對這些事件的認知。暢銷的敘事歷史消除事實與虛構之間的界限讓作者的想像力自由發揮出來，近來在歐美大為暢銷的《達文西密碼》便是其中一個代表。由於史學家面對歷史證據資料不足時不願多加猜測，歷史的盲點便一直存在。

「虛擬歷史」(Virtual History 或稱模擬歷史)是西方史學界新興的討論與研究課題。²¹然而一直以來，在學術界卻始終難登大雅之堂，被傳統史學界所排斥，僅有小說家以此為樂，撰寫虛擬歷史小說以求大發利市。但是史學家尼爾佛格森(Niall Ferguson)卻獨排眾議，堅持以「渾沌理論」²²及「反事實分

²¹ 參閱尼爾佛格森(Niall Ferguson)編，楊豫譯(2002)，《虛擬歷史》(臺北：昭明出版)頁 1-102。

²² 渾沌理論起源於 19 世紀末 Poincaré 對動力學系統，以及氣象學家 E. Lorenz 在 1960 年代對天氣模擬的研究。他們發現“非線性現象”是大自然中的常態；而一個非線性系統本質上就具有不穩定的特性，因此不可能進行長期的預測。經過 1970-80 年代許多數學、物理學家的努力，渾沌理論成為一個獨立的學門。渾沌理論的概念和分析方法現在廣泛地被運用到各個領域；其中也包括了心理學和社會科學。

在「渾沌理論」當中有所謂的「蝴蝶效應」，意謂一些渺小不起眼的事件或現象，在紛擾和不可預測的混沌之中，極大可能扮演具影響性的關鍵角色。據悉，曾經試過在中國北京的一隻蝴蝶振翅，輕微改變了氣壓，而這些擾動竟同時改變著附近地方的氣壓，一傳十、十傳百的連

析法」來解構並挑戰傳統歷史學者的既定觀點（歷史是不能假設的，歷史有其必然性），以不同以往的反事實假定來推定歷史發展到底是必然亦或是偶然。

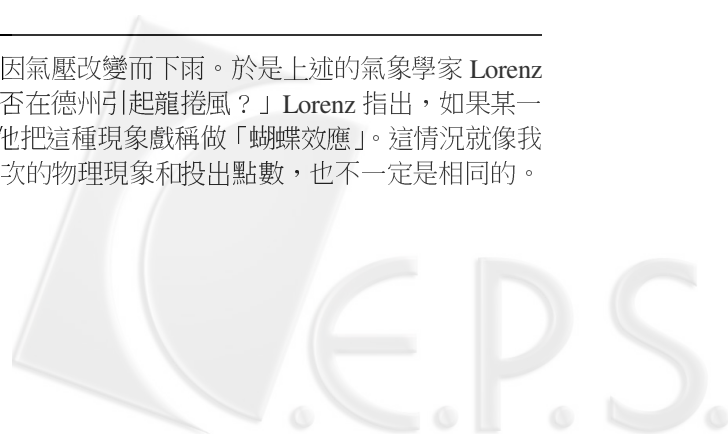
在人類的歷史發展中，就人的一生而言，生命中充滿了隨機的選擇，選擇在下一個路口向左或向右轉、選擇科系、工作、買彩券選擇中獎號碼……等等，因為生命的不復回歸，人們永遠不會知道到底錯過什麼，於是人們開始臆測和想像－特別是當錯誤發生之後。

如果…如果，沒有發生美國大革命，英國持續統治美國，歷史將會是怎樣的狀態？今天的美國仍會是個拖克維爾稱讚的平等之國嗎？如果英國沒有克倫威爾，那麼，英國光榮革命會出現嗎？如果愛爾蘭從英國獨立，現今英倫半島的政治局勢會有怎樣的轉變？如果第一次世界大戰英國袖手旁觀，任憑德國在歐陸為所欲為，世界的版圖會是今天這個樣子嗎？如果納粹德國在第二次世界大戰擊敗共產蘇聯，德國可能成為歐洲霸主嗎？如果沒有史達林，冷戰會發生嗎？如果甘迺迪沒有被暗殺，美國會走向什麼樣的道路？（還會有越戰嗎？）如果沒有戈巴契夫，蘇聯共產黨會垮台嗎？

光是看著這些問題，就令人有一種扭轉乾坤、氣吞山河的歷史豪氣與想像。然而，上面的「如果」都沒有發生，所以也無從探討。但是有一派歷史學家們，卻對這樣一種確定沒有發生過，但在過去的當下卻極為可能會發生的一些關鍵性歷史事件，抱持著高度的好奇心。他們認真的想要研究，歷史事件中的特殊路徑發展，對於歷史必然性與個人選擇之間的影響程度到底為何？這也就是反事實提問。

對於這種「反事實」的提問，總有些人會以「反正歷史上又沒有真正發生過」這種簡單的說法，一語帶過，這其實是很可惜的事情。歷史除了紀錄人類已經發生過的事情之外，更重要的一點，在於幫助我們鑑古知今、鑑往知來，讓我們可以藉由歷史的了解與探討，避免重蹈覆轍？而對於「反事實」歷史命題的思考，則是幫助人們瞭解辨明這些歷史事件的價值與意義的重要工具。

鎖傳開：一個月後，太平洋對岸的美國芝加哥因氣壓改變而下雨。於是上述的氣象學家 Lorenz 提出一篇論文，名叫「一隻蝴蝶拍一下翅膀會否在德州引起龍捲風？」Lorenz 指出，如果某一系統的初期條件差一點點，結果將很不穩定，他把這種現象戲稱做「蝴蝶效應」。這情況就像我們投擲骰子兩次，無論我們如何刻意去擲，兩次的物理現象和投出點數，也不一定是相同的。



歷史「必然」會以某種線性方式展開嗎？人類的歷史真的都選擇當時最好的一條進路嗎？恐怕，這個答案對許多人而言都是否定的。然而，歷史畢竟已真實的發生過了，也就是說，不管如何，歷史早已做出最殘酷的選擇（或決定）。無論這條路是不是後代人們承受歷史後果者所喜歡、想要的。歷史發生的那種決定論與必然性性格，令人們無法逃避，更無法翻轉歷史事實的存在。

所以，想像另外的歷史可能性，是許多擁有好奇心的人，必定會觸發的念頭。常有人問：荊軻刺殺秦王的過程中，如果秦舞陽不要失常，結果會是如何？赤壁之戰如果是曹操獲勝，中國又會如何？征俄失敗被逼退位後的拿破崙選擇逃到美國去，歷史將會如何？如果沒有行刺奧國王儲斐迪南公爵的那一槍，第一次世界大戰會發生嗎？又如果，埃及豔后的鼻子若矮了一公分，這個世界是否會有不同的進程？在科幻小說中談「如果…」(What If?) 會很有趣，因為結局是開放的，過程可以天馬行空。但是，在已經發生過的關鍵歷史事件中推敲「如果…」，則又是怎麼樣的一個光景？

歷史學家借用「統計學」的方法與科學的「渾沌理論」，在歷史的論述裏探討因果關係、偶然機率以及「預感」的概念。歷史變成了《時間簡史》作者霍金所說「存在著許多個不同的宇宙，或在單一的宇宙中存在著許多個區域，每個宇宙有自己的初始形態，有它自己的一套科學規律。」²³

²³ 在科學界，渾沌學說被廣泛的應用，渾沌學說的概念大致如下：

”任何事件的發生都有導致其發生的成因，有些事件的成因太多，各個成因之間的作用太過複雜，使得事件看起來像是隨機發生，例如：擲骰子，變異係數包含了手的力量，骰子的落點，落面，落角，骰子的動能，角動量，旋轉軸，氣流方向，速度等。

”許多系統的複雜行為，是由規則簡單的單純行為所組合而成；許多簡單的規則，卻能導出複雜的行為。例如：氣象是由流體分子運動規則所形成；一個差分方程的解集合可形成複雜的圖形。

”開放性動力系統的行為，由於變數太多，不可能對其長期行為做準確預測。例如天氣。

”決定開放性動力系統行為的眾多因素中，有些因素即使變動再大，對系統的行為僅能發生微小的影響；有些因素即使只有極微小的擾動，仍可能使系統產生完全不同的行為。

”人可以被視為一個開放性動力系統，人的意志表現被許多因素所決定，包括遺傳，經驗，教育，環境，身體狀況……。某一時間之前的宇宙中一切事物，共同參與，決定你當時的意志。由於參與決定的因素太多，使得人的意志好像不是由任何因素所支配。然而人的意志確然是被決定的。

”決定人的意志的眾多因素中，包括靈識對意識的影響。靈識有時是決定個人意志的關鍵影響，有時卻對意志毫無影響，全看靈識是否在關鍵時刻作出關鍵性的影響。而靈識的活動又

虛擬歷史是嚴謹的歷史學命題，非科幻小說天馬行空的杜撰情節。尼爾佛格森所提出的「反事實」命題，都是選擇在當時的時空環境中，有可能出現不同進程的歷史時間點。試圖以當時的史料與社會文化背景的解構，來還原、建構出另外一種歷史出路的可能性。

由於「歷史」對許多人來說是一個相當嚴肅的話題，它可以是人類的生活記錄，也可以算是「一種用實例啟發人們的哲學」。虛擬情節的部分常是作品的賣點。「當歷史透過作者的創意鋪陳，以小說型態出現在讀者的面前，即所謂的歷史小說，是通俗小說中，值得雅俗共賞，具有宏觀視野的一種創作。對於喜歡歷史小說的讀者而言，對這些由歷史所延伸出來的作品，所懷抱的是一種對歷史的尊崇及閱讀小說時的愉悅。」

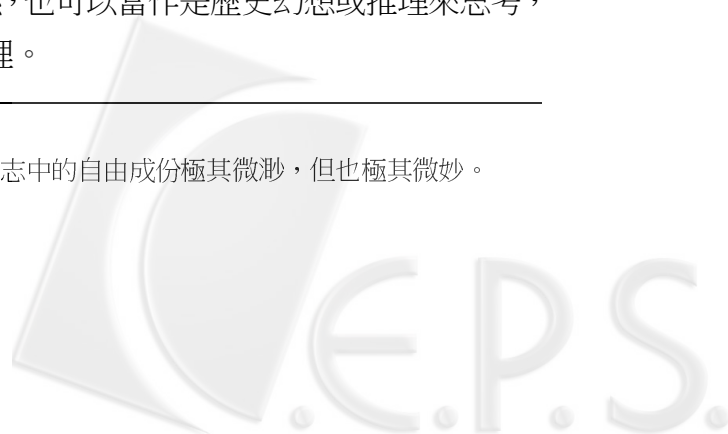
以光譜的概念思考歷史小說，「有時歷史小說是歷史的成份多一些，有時又是小說的成份較濃些。」在諸多的歷史小說中，不乏對古人的言行做顛覆的描繪，例如《行道天涯》中對於宋慶齡的部分提供了一些新的思考點，而李約《秦始皇傳》中的華陽夫人，在史料並未提供相當資料的情況下，作者以虛擬歷史的情境，豐富創作內容。不論高陽的《乾隆韻事》、或二月河的《雍正王朝》創作，所增加的虛擬情節都是作品的賣點，也是吸引讀者的主因。

過去的歷史創作有其目的，例如《三國演義》有其社會教化的功用，《臺灣外記》敘述的是鄭成功的事蹟，基本上都以事實作為創作的依據。如以「七實三虛」的觀點分析，有「實」是因為歷史小說需要有歷史的依據；但是文學創作需要高潮，平鋪直敘的歷史陳述無法獲得豐富的閱讀樂趣，因此透過「虛擬」的描述可以讓歷史小說更為豐富，且引人入勝。

但是不同於上述科幻歷史小說，虛擬史學主要是幫助人們詳細考察了當時的社會文化背景，也就是影響歷史的結構性因素，與歷史事件中特殊個人的性格等面向。經過仔細推敲後，在歷史發展的必然性之內，為反事實的命題，做出最佳的詮釋與想像。對於學生而言這是值得學習與玩味的，他們可以從中學到推敲另一種可能性的嚴謹方法。當然，也可以當作是歷史幻想或推理來思考，不同的是這是充滿嚴格證據的歷史推理。

受累次轉世經驗的影響。

”結論是：人具有不完全的自由意志，意志中的自由成份極其微妙，但也極其微妙。



虛擬歷史帶領人們駛入了「想像的時間」。它帶有科幻小說的特徵，帶領人們去窺見一系列的蟲洞（或稱蛀孔，時光旅行的理論之一），從而進入多個平行的宇宙。但是，其立論都不限於單純的想像或幻想。世界並非是神諭的，也不受理性、階級鬥爭或其它決定性的「規律」的制約。以混沌的方法進行的歷史研究。從許多觀點來看，它把歷史學家多年來私下在自己的想像中所做的事情公開化，如能正式推廣，將能帶領人們進一步理解歷史。

綜合上述，個人以為如能有效結合應用在虛擬與影視歷史。透過虛擬歷史的呈現，藉由影像的傳達，讓學生進行一場時光之旅，誘導學生回到歷史事件的出發點，重新思索歷史進展的所有可能型或可行性，在不改變歷史現狀的基礎上，對於歷史的發展將會有更深入與多樣貌的思考及反省，或許可以成為歷史盲點中的一種補救。

四、虛擬影視歷史的爭議以電影《霍元甲》及《魔女潛艦》為例

最近（2006年）國科會公布一份調查報告，提到現在大學生願意花在書本上閱讀的時間有下降的趨勢，多數的時間是放在上網或其它影音媒體上（或漫畫之類的圖像）。但是電影以娛樂為主，不是單純的歷史紀錄片，雖然很多電影都是標榜根據真實歷史人物或事件改編而拍攝，但在片頭為或片尾多會打上

“本片劇情內容皆為虛構，如有雷同純屬巧合”的字幕，巧妙規避掉違背歷史事實的責任。觀眾看完影片後，即使覺得內容不合理或與史實不符，多半也只能私下抱怨了事。雖然有人認為這類影片不值一看，不過個人卻以為這類帶有虛構成份的電影（或歷史電影），正可做為教學時的重要工具。學生學習歷史的過程中，利用影片收視，藉由劇情鋪陳吸引找出不合理或錯誤之處，再透過閱讀正確資料與討論逐步還原歷史真相，達到學習效果，所以不必完全視為無用之物。以下以電影《霍元甲》及《魔女潛艦》為例說明。



(一) 霍元甲—歷史人物的定位，英雄或莽夫？

國片中以真實歷史人物為主題的電影不少。²⁴電影《霍元甲》是以中國清末的真實歷史人物為題材的虛擬娛樂影片²⁵「霍元甲」、「黃飛鴻」這類清末民初的所謂英雄人物，歷來都是電視電影愛用的題材，他們都有共通點：一，留有長髮辮；二，打(贏)過許多強敵；三，完美君子。多年前香港亞視電台亦曾經拍過電視劇「大俠霍元甲」。霍、黃等人的真實事跡從來不是重點，他們留下來的只是一個概念，一種形象，可供作幻想加工與民族愛國教育培養的工具。

影片主要描述霍元甲自小醉心武術，但其父不想他成為一介武夫，遂不讓他習武。但霍元甲不死心，自小便與玩伴農敬蓀偷偷抄錄霍家拳譜天天苦練，誓以霍家拳打敗欺負他的小惡霸。秉著一股對武術的堅持及熱情，霍元甲長大後雖成為天津赫赫有名的武師，但他卻因好勝心強而變得無禮傲慢，人也跟著好勇鬥狠。

有天霍元甲得知徒弟被天津另一高手秦爺重創，在沒追問實情的強況下他便衝動闖入秦爺的壽宴，還硬逼對方簽下生死狀當場一較高下。雖然霍元甲最後得勝，但仇家卻趁他喝酒作樂之際殺了他母親及女兒報仇，闖禍的霍元甲終於後悔覺悟，決定遠走他方四處流浪，最後在某村中失明少女月慈的照顧收留

²⁴ 此類電影不少，如《宋家三姐妹》、《五億探長雷洛傳》、《國父傳》、《黃飛鴻》系列等都是。

²⁵ 《民國紀聞》-《申報》1925年5月31日載：

「大力士霍元甲傳」 清朝末年，有個大力士，名叫霍元甲，是直隸鎮海人。父名恩第，武藝高強。他的宅中有一間習技房，恩第常在那裡教練子侄。因為元甲小時多病，不許他進來。元甲則暗在牆壁上鑽一個小洞，偷看父和諸兄演武的方法。到了晚上，他一個人便在棗園裡，照樣練習。

這樣經過了十幾年，並沒有間斷過，因此就學成一身好本領，可是沒有人知道。後來直隸「拳匪」作亂，匪首韓某，聽得元甲有武力，便聘他擔任要職；元甲不允，反在家中收容難人。韓某知道了，大怒，便打元甲。元甲則從從容容帶劍，一直走到匪營裡，正撞見韓某點著匪兵出發，元甲手快，把他一劍刺死，眾匪都逃散。全鄉人民，稱讚元甲的義勇。拳匪平後，有個俄國力士，到天津賣技。這人仰臥在地上，可以壓重千斤。那時這力士見沒有人和他比賽，就登台自稱為「世界第一大力士」，並說：「第二是英國人，第三是德國人。」這消息給元甲知道了，就憤然說道：「我國竟無一人嗎？」便去請力士比賽，力士知道不能敵，登報更正後，逃去。隔了幾年，元甲又打聽得英國有個大力士在上海，能夠拖汽車倒行，腹上可以放八百斤重的鐵塊，便到上海和這力士比賽，但是到了約期，竟不見面。

元甲身體本來瘦弱，因堅韌習武，所以成就大力士的身份。他有了這副本領，則毫無驕傲之氣；待人恭謹，說話誠實，衣服儉樸，並且教濟他人的急難，和做自己的事一樣；稱讚人家的好處，好似來不及的樣子，真是一個英雄好漢！年四十三，因得了心臟病死在上海。」

下，展開一段與世無爭的農村生活，逐漸忘記過往的傷痛及仇恨。

鄉村平靜的生活讓霍元甲重思武術的存在意義，返回天津後。適逢中國面臨列強侵入的紛亂之際，他決定發揮「自強不息」的精武精神，破除中國人被譏為「東亞病夫」的惡劣形象，並在獲得好友的協助下創立「精武體操會」，勇於和英國拳王、西班牙劍客與普魯士長矛高手、日本高手田中安野上場較勁，力誓為中國人爭光...最後死在日本人之手。

本片上映後引起爭議，中國大陸報導霍元甲的後人對影片中將霍元甲描述成莽夫一類的人物極為不滿。認為是破壞霍家名聲，要求電影公司道歉，不然將提出法律訴訟。²⁶

(二) 魔女潛艦－歷史事件的真假，第三枚原子彈是否存在？

電影《魔女潛艦》是日本在 2005 年二戰六十週年時拍攝的歷史科幻片。雖然影片是標榜科幻為主，但因為歷史背景中牽涉到第二次世界大戰，特別是談到二戰末期，美國以原子彈轟炸日本的真實歷史事件。以此為題材的虛擬娛樂歷史影片，因為牽涉到史實就有必要正視這部影片所要表達的意含。

影片描述一場在歷史上隻字未提的最後決戰即將展開，1945 年 8 月，第二次世界大戰戰局已進入尾聲。軸心國聯盟之一—德國已宣佈投降，美軍對於日本的攻擊更加激烈。隨後在 8 月 6 日，日本廣島被投下第一顆原子彈。陷入窘況的日軍最後的王牌，是在德國投降後，以極機密方式接手的戰鬥潛艦。其艦擁有極具威脅性的戰鬥能力，被喻為棲息在萊茵河的魔女 "LORELEI"。海軍軍令部作戰課長的淺倉大佐為了阻止美軍繼廣島之後，繼續對日本本土進行原子彈攻擊，決定派出該潛艦出擊作戰，由艦長絹見少佐。由美軍在天寧島方面，已經搭載完成第三枚原子彈的 B-29 轟炸機正待命中，其目標鎖定為日本首都—東京。在東京投下原子彈象徵著日本的滅亡。得在轟炸機離開陸地前阻擋才行，

²⁶ 【2006/03/09 聯合報】A13 版，兩岸載：「中新網報導，霍壽金表示，他是霍元甲長子霍東章的第四子，也是霍元甲在大陸唯一健在的孫子。由於電影把霍元甲塑造成為爭第一而好勇鬥狠、濫殺無辜、亂收酒肉徒弟的江湖武夫，並由此導致家破人亡，極大扭曲霍元甲的形象，也破壞霍氏後人的名譽。而且，影片中出現霍元甲的母親與女兒被殺害的血腥場面，同時又配合極逼真的電影語言，極易使觀眾誤認霍元甲已遭滅門之災，這不僅是對霍元甲生前名譽的侵害，也是對霍氏後人名譽權的侵害。」

絹見一行人急速地朝目的海域前進。相對於此，敵方美軍太平洋艦隊為了將其擊沉，集結了無數的驅逐艦、潛水艇，佈下天羅地網。

本片上映後也引起爭議，因為它虛擬一群不存在的人、物，去摧毀一個不存在的東西。面對日本在歷史上的戰爭罪行，本片閃躲戰爭責任，卻又刻意營造出一批愛國的軍人為了家園、友誼也為了愛情等原因而奮戰不懈。有論者認為這又是美化日本軍國主義侵略亞洲的一個代表。

有關原子彈存在與否，數年前在網際網路上曾有一篇名為〈美國騙了全世界，原子彈沒投在日本〉的文章廣為流傳。²⁷這篇疑似為大陸人士所寫的文章

²⁷ 該文對美國是否能進行原子彈攻擊，提出以下八點疑點：

一，由於 B-29 飛機的航程有限，原子彈的投放飛機的起飛地點選在距離日本較近的提尼安島的美國空軍基地上，從美國本土運送兩顆原子彈到提尼安島上的步驟是先運送到夏威夷，然後在運送到提尼安島，由於當時飛機的航程和安全性的限制，這兩步過程使用的只能是軍艦，這兩段路卻有很大的危險性，因為雖然日本海軍在美軍的打擊下幾乎已經沒有了戰鬥力，但是，日本海軍卻仍然相當數量的潛艇，即使在戰爭末期這些潛艇仍然偷襲美軍的軍艦，即運送原子彈的軍艦隨時有可能被日本潛艇偷襲，美國怎麼會冒那麼大的風險用軍艦運送原子彈？

二，當時美國製造出的第一批原子彈只有三顆，其中一顆已經在 1945 年 7 月 16 日的新墨西哥州的原子彈實驗廠實驗，美國怎麼敢用僅剩的兩顆原子彈去攻擊實際上已經沒有任何還手之力的日本，而且還是以平民為主的城市呢？而且，美國在未來幾個月內不要可能馬上在造出原子彈，美國難道沒有想到會有可能出現的突然事件嗎？

三，當時，主要的原子物理的科學家包括愛因斯坦、費米甚至是奧本海默本人都極力反對使用這種威力過大的武器。美國政府難道一點也不尊重這些他們研製核武器以後還得依賴的科學家的意見嗎？

四，有很多人看過廣島和長崎原子彈爆炸、後的電影和照片資料，但是，你只要有少許的常識和一些思考，你就回發現這些電影和照片資料中有著諸多的問題。原子彈爆炸過後誰有能力在強烈的核輻射區進行攝影或攝像，日本當時沒有任何一種防輻射的裝備。即使是少得可憐的電影資料還是有問題，你會發現一些“幸存者”在爆炸後從廢墟中出來後排成行走路，似乎是經過訓練的。另外，能在核武器的爆炸中幸存這本身就是不可思議的事。

五，從戰爭結束到今天，從未發現過一個可以直接證明在廣島和長崎有過原子彈爆炸的人。有些“幸存者”只看到有大火發生，另一些“幸存者”以自己所謂“受到輻射燒傷的”傷痕，實際上只是火燒傷的痕。沒有一個日本人能自身經歷的的證據證明在廣島和長崎曾爆炸過原子彈。

六，當時由於日本的個大城市都受到美國飛機的整天狂轟濫炸，大多數市民都跑到鄉下躲避，廣島和長崎也是如此，實際上，據一個在廣島的日本老人介紹，1945 年 3 月以後，在廣島市的市民已經不足五萬人了。當他在四月離開廣島到鄉下時，廣島的人已經寥寥無幾了。當然長崎也是如此，而日本政府最後卻稱兩顆原子彈最後造成近 30 萬人死亡，著實在令人費解。

七，美國和德國科學家在廣島和長崎兩地進行了土樣品的秘密採集，拿回國後經化驗發現這些土的土質與普通土幾乎沒有區別，輻射計量並非超常。根本無法與在核實驗基地所採集的土樣品的輻射劑量相比。實際上，在受到嚴重輻射的土地上在幾百年內不可能可以生長植物，人在該地區生活也相當危險，這與今天廣島的事實相悖。這更使人們困惑。

八，美國、中國和澳大利亞的科學家運用巨型電腦的有限元分析法，對在新墨西哥州、廣

(文中專有名詞的用法與臺灣或香港等地不同),以歷史學術文章的手法點出諸多原子彈是否存在與運用的疑點,並輔以歷史時間證明,混淆了許多人的既定認知,乍看之下,頗有道理,但深入分析後則發現多為無的放矢,不過,如果對這段歷史不明瞭的人,恐怕就會與本片一樣受到誤導。

以上所提到的兩部電影都是有牽涉到真實的歷史人物或歷史事件,所以便會出現爭議。爭議的來源主要還是要看是有意或是無心,《霍元甲》與《魔女潛艦》影片背後隱藏的主旨,都直接或間接的與國家民族意識有關,犯了低估觀眾或收視者的錯誤。歷史電影的目的在感動人心,在寓教於樂,觀眾其實不需要一個看起來和「現在」一模一樣的「過去」。所以用現在的意識型態包裹著過去不完美歷史的呈現方式(《霍》片是要破除東亞病夫,《魔》片則是要呈現日本人保衛家園的決心),只會更讓人看來突兀而感到莫名其妙。

五、虛擬影視歷史提供歷史教學的解決方法

影視與虛擬歷史應用在歷史教學,主要目標是希望能利用聲光特效,在有限的時間內告訴學生歷史的過程(即前面所提的濃縮、移位),再利用虛擬想像,在不改變歷史結果的前提下,誘發學生思考歷史發展時的所有可行性,而非被動接受所有書本上的制式知識,轉化成主動求知的動機。

臺灣教育體制上一直存在著「考試領導教學」的情形。對此,許多有識之士都認為要大刀闊斧改革教育,改善教學品質。幾年前在網路上廣為流傳的一封信,標題是「醒思,歷史應該怎麼考?」²⁸裏面舉出兩個題目,一題是美

島和長崎的原子彈爆炸的電影圖像資料進行分析後,其結果令他們大吃一驚——三份圖像是同一顆原子彈的,也就是三份電影資料是在同一顆原子彈爆炸的不同角度拍攝的,當然應該是在新墨西哥州爆炸的那顆原子彈。種種令人不解的疑問和新的發現令許多科學家(特別是核子物理學家)和歷史學家十分困惑但是,由於這種關於核武器的事件的極其特殊性以及對事實的謹慎態度,另外很多科學家和歷史學家都是獨立研究,使這種疑問沒有通過新聞媒體公佈於眾。

²⁸ 本篇網路文章發表後,曾經引起正反不同意見者熱烈討論。有人舉證美國或日本其實並沒有這樣的考題,文章不過是藉機諷刺並提醒國內教育體制下「考試領導教學」所產生的缺點與反思。雖然這兩個歷史考題不見得是真的,但是此類的思考模式的確有助於學生主動學習精神的培養。這兩題分別是:

一、成吉思汗的繼承人窩闊臺,當初如果沒有死,歐洲會發生什麼變化?試從經濟、政治、社會三方面分析。

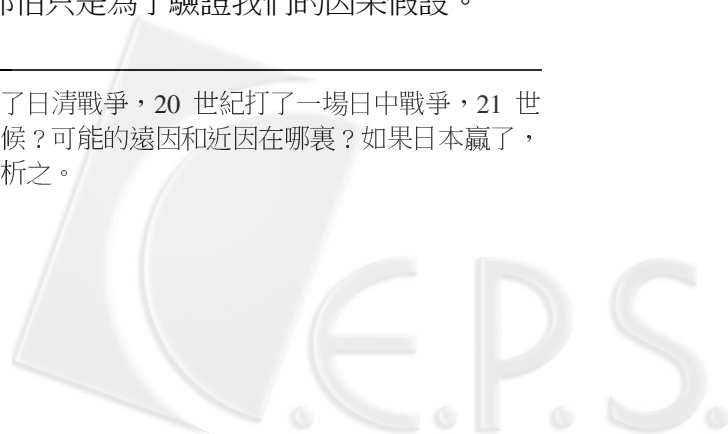
國老師發問「蒙古西征」的問題，另一題是日本老師提出「中日衝突」的問題。這兩個問題是歷史考題，但都是屬於虛擬歷史的提問，不是從未發生就是尚未出現，看似荒誕無理，一般人初次看到時恐有難以回答的困難，但是卻可以激發學生的學習興趣。為了回答問題，就不能只是死背課本的內容（課本也沒有）學生勢必要先瞭解蒙古西征的歷史背景與中日兩國間的歷史情結，瞭解來龍去脈並設身處地融入歷史情境中，想像自己是一位領導者該如何來面對險峻局勢的挑戰，才能完整地回應問題的要求。

其實這類的題目（類似申論題），不是要考學生標準答案。也沒有真正或絕對的標準答案。其精神就類似於歷史論述中的歷史解釋。最主要的觀念修正是歷史不再是單純地記憶或盲目的背誦科目。學生應理解時序的重要性，培養解決問題的能力，長此以往的反覆思考與訓練，日後面對各式各樣龐大複雜的歷史資料時，自然會知道如何取舍解讀，這也正是歷史知識的獲得。

當然，要完整地回答此類虛擬問題或是，學生必須先具備基本的歷史知識（此一部份必須奠基於高中以前的學習累積），更要熟悉圖書資訊的應用與查詢（如何運用圖書館或資料庫找出相關研究中的研究成果並加以解讀），如果沒有這樣的基礎，則此類的虛擬問題不過是提供學生一個天馬行空幻想的文學創作或小說寫作機會罷了。為了不使反事實提問與憑空幻想混淆，以下另就虛擬歷史的反事實提問進行說明。

由於歷史學家所關心的事情不是預測將來而是理解過去。混沌的哲學意義在於它調合了因果關係和偶然性的觀點。「歷史學家…靠指出此前的事件來告訴我們某個具體的事件是如何發生的，而此前的那個事件是迄今為止未受到注意，或至少低估了它的價值。但是，他們因此是在廣泛推導的基礎上聲稱有關的這個事件不會發生或難以發生。」科學和歷史學家之間的一個差別是歷史學家往往完全依賴這樣的解釋，而科學家可以把它們當作假設來運用，並使用實驗的方法來驗證。換句話說，如果我們想要討論過去的因果關係又不去涉及普遍規律，我們就不得不使用反事實，那怕只是為了驗證我們的因果假設。

二、日本跟中國 100 年打一次仗，19 世紀打了日清戰爭，20 世紀打了一場日中戰爭，21 世紀如果日本跟中國開火，你認為大概是什麼時候？可能的遠因和近因在哪裏？如果日本贏了，是贏在什麼地方？輸了是輸在什麼條件上？分析之。



但是，從歷史學家的角度來看，更為重要的問題是決定首先提出哪些反事實問題？反事實問題的形成需要合理性。簡言之，把我們考慮的歷史選擇縮小到那些合理的事情上去，因而用可能性的慎思去取代「機會」的猜想，這樣，我們就能擺脫必須在某個確定的過去與無法處理的無數個過去之間進行選擇的困境。我們因此而需要建立起來的反事實狀態並非是純粹的幻想：它們是對這個渾沌的世界中合理結果的相對可能性所做的慎密思考為基礎而進行的模擬（因此是「潛狀的歷史」）。

這意味著我們需要對可能性做出某些理解。我們如何準確地把有可能的但未曾實現的狀態與不可能的狀態區別開來？反事實方法之所以遭到反對，最常見的反對意見認為它所依據的是「根本不存在的事實」，因此，我們缺乏有關的知識可以用來回答反事實的問題。但事實並非如此。對這個問題的回答非常簡單：我們應當僅僅把那些我們能夠證明當時代的人實際已經考慮的當時代的證據為基礎的那些選擇當作合理的或可能的狀態。

如果歷史學家只允許自己去認識其中的某個結果後來會發生而取消了人們會發生的其它合理的結果，就沒有可能去重新捕捉「如同事實所發生的」過去。因為只考慮事實上已經發生的可能性，便犯了目的論的最基本的錯誤。為了理解過去的事件是如何發生的，我們需要理解在當時代的人來說可能發生的事情為何沒能發生。更為重要的是，如果真正發生的結果是當時的人們沒有預料到的，那麼直到它真正發生之前，人們就沒有對它做過真正的思考。

此外，我們還有充分的理由去考慮當時代的人不僅考慮到了而且記載下來的假設狀態，這些都存在於保留下來的檔案（或其它形式的史料記載）中。因此反事實分析法有雙重的合理性。首先，當人們提出「非此莫屬」的問題時，實際上也提出了因果關係的問題，就要試圖去想像我們提出的原因如果不存在將會發生什麼事情。第二，這樣做又是歷史的必然。²⁹

「為什麼要費心提出反事實的問題？」最佳回答其實是非常簡單：如果我們不提出這個問題，那麼又會怎麼樣呢？潛狀的歷史是克服天定論的天敵。人們願意接受事實上已經發生的結果，還是願意接受許多未曾實現但合理的選

²⁹ 參閱尼爾佛格森《虛擬歷史》，頁 99。



擇，這個問題可能要留給人們自己去判斷吧，虛擬歷史不過是提供多元化思考歷史發展的眾多方法之一。

六、結 論

在歷史教學與研究上，影視史學與虛擬歷史都只是一種方法而非目的，最終目的仍然是要還原歷史原貌，釐清問題，破除不必要的想像與迷思。虛構敘事是影視史學的重點，主因正在於正史記載的可信度仍有疑問？處在今日資訊多元且爆炸成長的時代，我們有幸可以穿越層層禁忌，跨出重重威權，對古往今來的歷史人事多方想像，重新詮釋，不必照單全收。但把熟知的歷史記錄摻入過多的傳奇變造，變成以假亂真，如實似幻，歷史又將變的不再是歷史，而只是奇幻小說，這兩者的拿捏與分寸十分重要。歷史學習應是要將過去人為操控、刻意扭曲的歷史論述，重新檢驗，教導學生有能力自由移動認知的主軸與焦點，尋找閱讀與解謎的樂趣，把英雄聖賢還原到一個人的角度，察覺其情緒、心境與真正的想法，這才是歷史的多元樣貌之呈現與追尋。

不過由於歷史寫作必須經過濃縮、移位、象徵與修飾的過程，此一過程中歷史不斷壓縮失真，所以透過書本或影像來解讀歷史雖是可行的，但是差異還是存在。要解決這類的問題，似乎可以考慮配合近年來問題導向式教學法(PBL)的興起，在誘導學生主動學習的前題下，個人以為如能再有效加強結合應用虛擬與影視歷史教學，透過虛擬歷史的呈現，藉由影像的傳達，讓學生彷彿進行一場時光之旅，以問題導向誘導學生回到歷史事件的出發點，重新思索歷史進展的所有可能型或可行性，在不改變歷史現狀的基礎上，對於歷史的發展或將會有更深入與多樣貌的思考及反省。



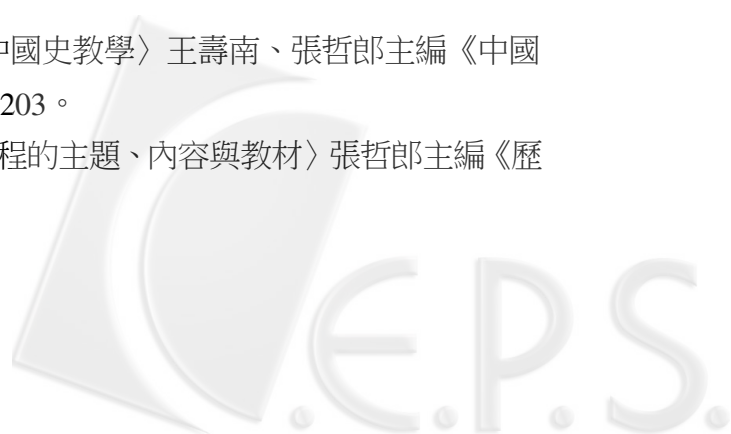
參考書目

(一) 專書

1. 馬克·費侯(Marc Ferro)著，張淑娃譯（1998），《電影與歷史》（臺北：麥田出版社）。
2. 馬克·卡爾尼斯(Mark C. Carnes)編，王凌霄譯（1998），《幻影與真實：史家眼中的好萊塢歷史片》（臺北：麥田出版社）。
3. 張廣智（1998），《影視史學》（臺北：揚智出版社）。
4. 張霄亭（1988），《視聽教育與教學媒體》（臺北：五南圖書）。
5. 娜塔莉·澤蒙·戴維斯(Natalie Zemon Davis)著，陳榮彬譯（2002），《奴隸電影歷史》（臺北：左岸圖書）。
6. 尼爾佛格森(Niall Ferguson)編，楊豫譯（2002），《虛擬歷史》（臺北：昭明出版）。
7. 羅柏·考利(Robert Cowley)編，王鼎鈞譯（2003），《What If？史上20起重要事件的另一種可能》（臺北：麥田出版社）。
8. 杜維運（1987），《史學方法論》（臺北：三民書局）。
9. 錢穆（1981），《中國歷史研究法》（臺北：東大圖書）。
10. 錢穆（1980），《中國歷史精神》（臺北：東大圖書）。
11. 喬伊斯·艾坡比（Joyce Appleby）等著，薛絢譯（1996），《歷史的真相》（臺北：正中書局）。
12. 林志忠等合著，（2003），《E世代教師的科技媒體素養》（臺北：高等教育出版社）。

(二) 期刊論文

1. 周樑楷（1999），〈影視史學：理論基礎及課程主旨的反思〉《台大歷史學報第23期》頁445-470。
2. 周樑楷（1992），〈以影視輔助中國史教學〉王壽南、張哲郎主編《中國歷史教學研討會論文集》頁189-203。
3. 周樑楷（1993），〈影視史學：課程的主題、內容與教材〉張哲郎主編《歷



史學系課程教學研討會論文集》頁 149-162。

4. 周樑楷（1997），〈臺灣影視文化中的歷史意識，1945--1979：以《源》主要分析對象〉臺北金馬獎影展執行委員會編《1997 年臺北金馬影展國片專題影展節目特刊》頁 18-24。
5. 黃俊文（2006），〈試析 95 年高中歷史科暫行綱要〉南一書局編《歷史 新視界 95 新課程暫行綱要特輯》頁 45-63。



THE PROGRAMMING AND TEACHING STUDY OF THE GENERAL EDUCATION HISTORY CURRICULUM : FOCUS ON HISTORIPHOTY AND VIRTUAL HISTORY

Wang Wen-Ching

Lecturer, General education center, Chinese Medicine University

Abstract

The teaching of history is transforming. The first is the appearance of Historiophoty. In order to attract students' attention, teachers teach with movies , because the movie has sound and pictures. Secondly, with the appearance of the multimedia and the internet, Virtual History science and technology advance by leaps and bounds. The influence of Virtual history on the teaching of history is the biggest. In the Historiophoty there are the plot and the picture which fictionalize and provide space for students to imagine, and also satisfy their curiosity. With the help of the virtual element it is possible to make up the insufficiency of the conventional teaching of history, The Virtual history is not the standard history research. But used in the teaching, it perhaps may inspire and provide students with the multi-dimensional way of thinking.

This article examines two historical movies "Huo Yuanjia" and "Lorelei" as examples. In this thesis, I have offered some ideas and suggestions in the history teaching as well as the analysis of video and the virtual history plot, and the truth or false of history. In the future, both teachers and students must learn and ponder to establish an interaction mechanism, thus the teaching quality of the history course will be promoted.

Key words: Historiophoty; Virtual History; General education; History curriculum; History Reconstruction

Requests for reprints should be sent to : Wang Wen-Ching The General Education Center of China Medical University, 91, Hsueh-Shuh Rd., Taichung, Taiwan,
E-mail : wangwj@mail.cmu.edu.tw

