

# 诸葛亮 与三国文化

田

成都武侯祠博物馆  
成都市诸葛亮研究会  
全国三国文化研究中心

编著



科学出版社



# 诸葛亮 与三国文化



成都武侯祠博物馆  
成都市诸葛亮研究会  
全国三国文化研究中心  
编著

科学出版社  
北京

图书在版编目 (CIP) 数据

---

诸葛亮与三国文化. 十 / 成都武侯祠博物馆, 成都市诸葛亮研究会, 全国三国文化研究中心编著. —北京: 科学出版社, 2019.10

ISBN 978-7-03-062366-9

I. ①诸… II. ①成… ②成… ③全… III. ①诸葛亮(181-234)—人物研究 ②传统文化—研究—中国—三国时代 IV. ① K872=362 ② K236.03

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2019) 第206901号

---

责任编辑: 柴丽丽 吕 治 / 特约编辑: 陈 芳

责任校对: 王晓茜 / 责任印制: 肖 兴

封面设计: 美光设计

科学出版社 出版

北京东黄城根北街16号

邮政编码: 100717

<http://www.sciencep.com>

三河市骏杰印刷有限公司 印刷

科学出版社发行 各地新华书店经销

\*

2019年10月第 一 版 开本: 787×1092 1/16

2019年10月第一次印刷 印张: 26 1/4

字数: 620 000

定价: 280.00元

(如有印装质量问题, 我社负责调换)

# 编 委 会

单 位 成都武侯祠博物馆  
成都市诸葛亮研究会  
全国三国文化研究中心

主 任 谢 辉

编 委 李加锋 胡 斌 卫永锋 马 萍  
方北辰 谭良嘯 李兆成 丁 浩  
梅铮铮 张红灵 安剑华 奚 奕  
陈 芳 蒋 英 尹 恒

主 编 谢 辉

副主编 李加锋 胡 斌 卫永锋  
马 萍 梅铮铮



## 文博研究

- 日本神户市“三国祭”活动的启示 / 谢 辉 王晓乔 / 003
- 羽扇纶巾名士风  
——读特展“万古云霄一羽毛”中的诸葛亮画像 / 梅铮铮 / 013
- 内容和书法“双绝”的文物珍品  
——成都武侯祠宋可发《重修忠武侯庙碑记》研究 / 安剑华 / 019
- 狗与汉代生活 / 黄 琦 / 031
- 三国主题系列展览策划与品牌化模式探索  
——以“低徊入衣裾——狗与汉晋生活特展”为例 / 尹 恒 / 044
- 成都武侯祠博物馆藏《诸葛亮像》小考 / 童思思 / 054
- 巴蜀地区两汉三国时期兵器俑初探 / 彭 波 / 064
- 杨廷宝与刘湘墓园 / 陈 芳 / 073
- 试论成都武侯祠大庙会对城市记忆的成功传承 / 杜思齐 / 079
- 浅析博物馆售票系统的收入管理功能及改进建议  
——以成都武侯祠博物馆为例 / 刘 宇 / 086
- 成都武侯祠佚失楹联考释 / 林 鑫 / 091
- 2017 年全国三国文化研究成果综述 / 蒋 英 / 099
- 2017 年三国时期考古发现 / 樊博琛 / 116

## 历史探索

- 陈寿与《三国志》研究札记 / 方北辰 / 133
- 华佗“以医见业，意常自悔”和“恃能，厌食事”辨析 / 李加锋 谭良啸 / 151
- 曹操的 14 次哭泣解读 / 谭良啸 胡斌 / 161
- 刘备自称汉中王准确日期考证 / 南溟 / 179
- 试论刘备参与“衣带密诏”的政治意义 / 吴娟 / 181
- 刘备创业中的六次投靠与背离解析 / 肖又尺 / 193
- 浅议管仲与诸葛亮政绩对比 / 蒋敏 / 205
- 关公“除霸”及其出走 / 谭飘 / 215
- 赤壁之战曹军“战船连锁”质疑 / 马儒君 / 218
- 蜀汉将领与社会成分 / 瞿正瀛 / 227
- 刘邦、刘备异同论 / 张寅潇 / 236

## 调查专题

- 文县茶马古道初探 / 罗愚频 / 247
- 从贵州的三国文化遗存看诸葛亮的影响 / 李迎春 / 256
- 四川三国文化遗存的类型、特点和分区 / 刘斌 / 264
- 基于 SWOT 分析的攀枝花市三国文化旅游开发研究 / 申雷 / 273
- 从攀枝花地区口述历史看三国文化的意义建构 / 王旭晨 / 286
- 岷江上游地区姜维崇拜管窥：从《报功祠碑记》谈起 / 李俊 / 297
- 吹尽“黄沙”始到金  
——与成都武侯祠博物馆考察“木牛流马”等三国遗迹纪实 /  
张雷 周雪 / 307

## 文化苑地

---

- 诸葛亮文化与中华文明 / 梁中效 / 321
- 论影响《三国演义》君主形象塑造的因素 / 符丽平 / 328
- 浅议《三国演义》对关羽形象的塑造及其影响 / 李思稼 / 340
- 谨记初衷 矢志不渝
- 简析诸葛亮为理想奋斗的一生 / 王 珍 / 345
- 论华佗养生秘方“漆叶青黏散” / 赵 彬 / 355
- “涪城欢宴”
- 刘备从仁德与欺诈纠结中解脱的标志 / 张 祎 谭良啸 / 366
- 解读成语“髀肉复生”“三顾茅庐”
- 揭示刘备成功之秘诀 / 高 燕 / 374
- 再读杜甫《八阵图》
- 文学解读与历史验证综合研究 / 郭的非 / 380
- 刘备溃逃时四次抛妻弃子情感何在? / 张小红 / 390
- 曹丕、曹植同题诗赋比较研究 / 刘 森 / 398
- 后记 / 410



文

博

研

究



诸葛亮

与

三国文化



## 日本神户市“三国祭”活动的启示

谢 辉 王晓乔  
(成都武侯祠博物馆)

2017年11月4~8日,日本神户市举办了第11届“三国祭”主题活动。应第11届“三国祭”组委会、日中友好神户市议会议员联盟的邀请,成都武侯祠博物馆馆长、研究员谢辉等三人参加了这次活动。作为本次“三国祭”主题活动的亲历者,我们感触颇多,特予介绍,以飨三国文化研究者和爱好者。

### 一、“三国祭”的活动基本情况

神户市是兵库县的首府,人口154万,系日本第六大城市。1995年“阪神大地震”中,神户市各方面遭受严重的损失。灾后,市政府为了振兴当地经济,发展文化旅游等相关产业,便选定了横山光辉的漫画作为突破口。横山光辉是日本著名漫画家,曾用16年时间探访中国的三国遗迹,并于1971年开始创作漫画作品《三国志》,在月刊《希望之友》《少年世界》《コミックトム》上连载,深受广大读者的欢迎。在长达15年的连载中,该漫画累计发行超过7000万册,如此巨大的发行量令出版界惊叹不已。由于横山光辉的《三国志》漫画在日本影响巨大,所以日本大多数的青年,都是通过这部漫画开始了解、熟悉并喜欢上三国故事的。神户市作为横山光辉的故乡,政府利用妇孺皆知的三国英雄漫画振兴经济,正是抓住了当地文化最为有效和关键的切入点。神户市中心的长田区,于2006年成立相关机构,把借助漫画人物振兴街区的构想,命名为“神户铁人工程”,从而全面开始打造文创产业特区,建设“三国志”街道。“三国志”街道的建设,一方面为了纪念横山光辉,另一方面为了吸引三国动漫迷前来观光游览;并以此作为每年举办“三国祭”主题活动的区域,目前已举办了11届。

2017年第11届“三国祭”活动的中心区域,也依然在“三国志”街道。“三国志”街道位于长田区商业繁华的新长田站南地区,最重要的部分是在新长田一番街

以及周边的街道。这里有“三国志”美术馆、魏武帝庙、“三国志”花园纪念馆等。街道上到处都悬挂着三国英雄的卡通旗，人物均为横山光辉笔下的形象。同时，街道上还有许多商业街老板 cosplay 三国人物的照片。商铺贩卖着许多由日本开发的三国明信片、三国卡通人物玩偶、“三国咖喱饭”等文创产品。活动期间，爱好三国文化的学生和商业街员工组成的“三国志”巡游队，扮成三国人物在街区各处巡游。同时，活动中还举办三国知识问答、三国文化讲座等。

在这次活动中，成都武侯祠博物馆谢辉馆长应邀做了题为《一壶浊酒论英雄》的三国文化专题讲座，讲解得精彩，现场反响热烈。此外，在参加这次主题活动期间，成都武侯祠代表团还在活动现场做了 100 份问卷调查，发现有 70% 的三国文化爱好者是在青年时期就熟悉和喜欢上三国故事，他们之中绝大多数都是横山光辉的《三国志》动漫迷。这些人来自世界各地，以日本的三国迷为主；他们有的甚至从东京、大阪、北海道等地自费来参加此次活动，有的三国迷则是连续多年参加。由此可见，举办了 11 年的“三国祭”活动，对于日本三国迷的影响力和号召力是何等的深广。

## 二、略说三国文化在日本

日本神户市的“三国祭”活动，仅仅是日本三国文化的一种表现形式和一个侧面。三国文化之所以在日本形成如此巨大的影响，可以追溯到以《三国志》《三国演义》为核心的三国文化载体传播到日本的历史，并由此衍生出来的种种文化的辐射形式。下面就选择具有代表性的方面略作介绍。

### （一）《三国演义》的文本形式

《三国演义》早在江户时代（1603~1867 年）初期就已传到日本。据研究者考证，最早关于《三国演义》的记载，见于林罗山的《罗山先生诗集》附录卷一“庆长九年（1604 年）既读书目录”，以及其随笔《梅村载笔》<sup>[1]</sup>。这一时期，日本正经历着群雄争霸，被史家称为日本的战国时代。当时日本的社会政治格局，与中国的三国时代极为相似，《三国演义》因为高度契合其时代背景而得以迅速传播。

除了《三国演义》中文本在日本的广泛传播外，其最早的日译本《通俗三国志》，也在元禄五年（1692 年）由日本僧人湖南文山（京都天龙寺僧人义辙和月堂两人共同使用的笔名）翻译完成。此后，《三国演义》在 20 世纪的日本形成了翻译热潮，出现了立间祥介的《三国志演义》（1958 年）、小川环树的《三国志通俗演义》（1968 年）、村上知行的《完译三国志》（1973 年）、安能务的《三国演义》（1999

年)、井波律子的《三国志演义》(2003年)等日译本。

出于对《三国演义》的喜爱和推崇,日本还出现一大批改写本,其中有吉川英治的《三国志》、柴田炼三郎的《三国志》、陈舜臣的《秘本三国志》、北方谦三的《三国志》、三好彻的《兴亡三国志》、林田慎之助的《人间三国志》、伴野朗的《吴·三国志》、宫城谷昌光的《三国志》、志茂田井树的《大三国志》、桐野作人的《破三国志》、今户荣一编的《超三国志》、仲路悟的《异三国志》和《叛三国志》、童门冬二的《新释三国志》等<sup>[2]</sup>。

## (二) 三国文化的绘画形式

三国文化在日本的传播过程中,与本土文化能够很好地融合在一起,出现了以三国故事、三国人物为题材的浮世绘。在德川时代,歌川丰国、歌川国芳、歌川国贞、葛饰北斋、月冈芳年等画家根据《三国志》《三国演义》的内容,绘出了《美髯公关羽》《赤壁之曹操图》《雪中张飞图》《关羽五关破图》等一大批以三国为题材的浮世绘<sup>[3]</sup>。这一幅幅的浮世绘,壮观生动,人物神采飞扬。可惜不足之处在于它们只是单幅的绘画,表现的内容也只是一个独立的三国故事场景。作为艺术品,其价值自不待言,但是不能充分满足大众对于三国故事阅读的需求。

葛饰北斋(别号葛饰戴斗)在绘制单幅三国浮世绘的同时,有意识地按照《三国演义》故事线索绘制连贯的浮世绘,最终于天保七年(1836年)出版了《绘本通俗三国志》的初编、二编、三编,将《三国演义》的故事用浮世绘的形式完整地表现出来,可以说这是日本国内最早的三国故事绘本。三国故事绘本的出现,使日本的三国文化爱好者不再局限于文字的阅读,不再受识字能力不足的困扰。他们通过形象、连贯的图画,阅读欲望也能够很好地得到满足。

从葛饰戴斗的《绘本通俗三国志》到《三国志》漫画的出现,其间经历了大约150年。最著名、也是最早的三国漫画当数漫画家横山光辉于1971年开始创作的漫画《三国志》。至此,日本的漫画界开始大力发掘“三国”这一题材。1992年,横山光辉的《三国志》被改编为动画搬上银幕。在此前后,日本还出现了《三国志》(1991年)、《最强武将传三国演义》(2009年)、《苍天航路》(2009年)三部“三国”动画作品。在日本,只要以“三国”题材为主的漫画,都会有超强的吸引力,有人说,“三国”已经成为日本漫画的“印钞机”。

## (三) 三国文化的电玩形式

三国故事被改编为动画搬上银幕,是日本借助于新型传播媒介,将三国文化由

传统纸质文本转化为影视文本的一大进步。随着电子技术的进一步发展，影视也逐渐不能满足人们的需求，三国文化爱好者不再满足于呆板地盯着电视里的三国故事，他们更迫切地想要参与到三国那段风云变幻、英雄辈出的历史当中去，于是具有互动性的三国游戏产业应运而生。

1985年年底，日本光荣株式会社（Koei）首次推出历史模拟游戏《三国志》，主题围绕三国时代君王和武将两大视角展开。从1985年推出的《三国志》起，到2017年初推出的《三国志13威力加强版》，光荣株式会社已推出了13个版本的三国志游戏，尽管游戏的每一代风格不同，但是“三国”的主题始终未变。除《三国志》系列外，《三国志英杰传》系列、《三国无双》系列、《真三国无双》等一大批以三国为题材的网络和P2P游戏。从漫画到动画再到游戏，日本可谓是把《三国志》和《三国演义》的内容挖掘和发挥得淋漓尽致。

三国游戏比传统三国文化载体更具有普及性的原因在于，它的人物形象、场景画面比纸质文本更加直观，而它的参与性、互动性也是动漫所没有的。传统的三国文本，基本是按照《三国志》的真实历史线索进行的，东汉分三国，三国统于晋。而三国游戏给予了三国故事更多的可能。游戏者通过智力的比拼、技巧的使用，可以使魏、蜀、吴三国中任意一个国家统一另两个国家，从而使“死”历史变为“活”游戏。因此，三国游戏出现30余年来，吸引了一批又一批、一代又一代的三国迷。

#### （四）三国文化的其他表现形式

在日本，“三国热”已经深入日本人生活的方方面面。例如，“三国迷”们有上百个三国迷俱乐部组织，他们定期活动，如读书、看电视录像、听讲座，交流对《三国志》的心得体会，探讨书中的人生哲理。2006年日本三国志学会正式成立，现已有会员400余名，由从事三国文化研究的专家、学生和普通“三国迷”组成。每年出版学术期刊《三国志研究》，到目前为止已出版12册。从这些专门研究三国文化的刊物，可以看出其研究的广度和深度。

对于日本的政界、军界和商界来说，三国文化的影响无处不在，《三国演义》已成为各大高层领导的必读书目。他们通过阅读、研究《三国演义》，将三国谋略应用到经营管理和人际关系等领域，大桥武夫《三国兵法与中国人》、安冈正笃《三国志与人才学》、阿布幸夫《三国志中的软与硬的战略战术》、城野宏《三国志与脑力开发》、松本一男《三国志的英雄与日本最高领导人》、《愿望》月刊编辑的《三国志——商业学的宝库》、村上政彦《向〈三国〉学习胜利方法》等书，都曾为日本政治家、军事家、企业家的成功提供了智力支持。日本商界人士甚至也搞“文化搭台，经济唱戏”，利用三

国文化来吸引顾客。1993年，日本广岛福屋百货公司曾利用四川美术家协会制作的“三国志·诸葛孔明之谜”艺术展，在卖场展出来吸引顾客，提高销售业绩<sup>[4]</sup>。

对于三国文化的研究，分为本体研究和应用研究，而日本则偏重于三国文化的应用研究，其研究包括政治、经济和社会生活等各方面。这一研究在日本是随着时代、社会经济的发展应运而生的，他们的应用融会贯通于实际生活中，不断满足人民日益增长的美好生活需要，深受欢迎，从而使三国文化更加普及。

### 三、三国文化在日本传播的成功之处

通过参加日本神户第11届“三国祭”主题活动，实地了解三国文化在日本的影响，我们不但增长了见识、拓宽了眼界，还得到诸多有益的启示。他山之石可以攻玉，日本的三国文化传播有许多值得我们学习的地方。

#### （一）三国文化在日本的传播形式与时俱进

我们的三国文化传播历史长，却存在诸多不足之处，如传播形式稍显老套、过时而没有加以及时的更新升级。曾经风靡一个时代的“三国戏”和三国连环画，就当时而言，属于普及、高效的传播形式，但是随着时代的进步，信息传播技术的发展，当时那些戏剧、连环画传播形式在目前已经少有人接受和关注了。

而日本在三国文化传播形式上，不断推出符合当代青少年的接受模式。例如，日本在很早就推出以三国故事为主题的街机游戏，随着技术的不断发展，游戏也不断更新换代；日本光荣株式会社开发的游戏《三国志》，20余年来已经升级了13个版本，始终以喜闻乐见的形式让不同时代的青少年不断接受并满足其需求。尽管中国近年来也推出了国产桌游《三国志》，但是受关注程度相对还是比较低。

又如，同为绘画形式，日本动漫与中国连环画相比，因其形式更灵活，画风更轻松，没有连环画的呆板和严肃，所以能一直受到读者的青睐。以横山光辉的《三国志》为例，漫画中的刘备是唇红齿白的少年武士，与身怀绝技的侠女恋爱。飞檐走壁、刀光剑影，完全是时下流行的武打片<sup>[5]</sup>。因此，在多年以后仍能畅销，许多日本读者至今都是通过它了解三国那段历史的。

#### （二）三国文化在日本的产品具有可持续性

我们的《三国演义》连环画版本众多，曾一度畅销，但在21世纪之后，除了部分爱好者收藏外，它在各大书店的书架上几乎销声匿迹了。而日本的三国漫画则不

然，它被改编制作为动画片。仍以横山光辉的《三国志》漫画为例，它在经历了纸质文本的畅销之后，日本东映株式会社斥资 14 亿日元，将其制作为动画，以另一种形式进行传播。由漫画到动画再到游戏，日本采取的是“一条龙”的形式。相同的内容以不同的传播形式不断进行呈现，不但对原有文化资源做了深度挖掘和有效利用，同时又对原有文化进行了可持续的继承，一举而多得。这样一方面减少了文创成本，另一方面又避免了原有文化的断层。

而日本对于传播形式的选择，也是与时俱进的。从贵族阶层的中文版《三国演义》，到大众版的日译本《通俗三国志》；从文字版的《通俗三国志》，到绘画本的《绘本通俗三国志》；从浮世绘的《绘本通俗三国志》，到漫画本的《三国志》，这是一个将经典著作从精英人群向普罗大众进行普及的过程；从文字到图画，从图画到影视，从影视再到游戏，这是将接受方式从抽象到形象，从人们被动接受到亲身参与的过程。在形式的不断转换中，让原有文化的传播可持续地在一代又一代的青少年中永葆青春活力。就传播方式而言，在传统向现代转变的过程中，三国文化在日本的传播占有绝对有优势。

日本不是三国历史的发源地，但是它能将邻国的历史加以引进利用，将一本《三国演义》、一段三国故事，不断地在传播形式和媒介技术上开发，最终产生如此巨大的影响，归根结底就在于日本能将一件事情努力做到极致的这种工匠精神。因此，三国文化在日本传播的优势，应该是值得我们学习借鉴的。

#### 四、日本三国文化传播对我们的启示

我国在对三国文化的传播方面较日本落后，但无须妄自菲薄，毕竟我国作为三国文化的发源地，在三国文化资源和研究上都存在着极强的先天优势，如星罗棋布的三国文化遗址，便是日本没有而仅为我国所独有的。而三国文化的精神，早已植入中华民族文化，我们近年来的传承工作意义深远而宏大，是为今天新时代社会主义的精神文明和伦理道德建设服务。因此，我们应学习日本将一件事情努力做到极致的工匠精神，学习他们运用现代传播技术的经验，以彼之长，补己之短，同时更要知己之长，为弘扬中华民族优秀传统文化做出贡献。

下面谈谈我们的思路和措施。

##### （一）成立联盟，保护利用好三国遗存遗迹

三国文化遗迹在我国分布较广，内容丰富。大量的历史遗址和纪念圣地，构成

了具有特色的人文景观群体，这些是我们得天独厚的资源。如何系统、科学地对三国文化遗产进行调查、整理、研究，并加以保护、利用，在城市建设蓬勃发展的新形势下，成为我们亟待解决的问题。

成都武侯祠博物馆作为全世界影响最大的三国遗迹博物馆，高瞻远瞩，抓住这一关键问题，从2011年便开始联合凉山彝族自治州博物馆，开展诸葛亮南征路线调查项目。2011~2013年，先后四次派出考察组，深入三国时期的南中地区（今云南、贵州、四川凉山彝族自治州），从历史学、考古学、民俗学等多角度对现存的三国文化遗存进行调查；2014年先后出版专著《图说诸葛南征》《三国南中与诸葛亮》，举办“南中寻珍——诸葛亮南征路线出土文物汇报展”和“全国三国文化遗产考察暨诸葛亮南征研讨会”。2015年顺利结束成都地区实地调查工作，2016年正式出版了第一部专著《全国三国文化遗存调查报告（成都地区）》。

2017年8月6日，在国家文物局的指导下，成都武侯祠博物馆承办召开“全国三国文化遗存保护利用座谈会”，河南、湖北、陕西、重庆等省市文物主管部门负责人相聚成都武侯祠，讨论了全国三国文化遗存的保护、利用和三国文化传承，共商成立“全国三国文化保护利用联盟”事宜。会议决定成立联盟，办公室设在成都武侯祠。联盟将逐步通过遗存调查厘清三国文化遗产的真实历史及其与相关传说的关系，进一步达到证史、补史的目的；通过深度了解三国文化遗产的保存、保护和利用状况，进一步贯彻对文物资源的合理利用，促进对传统文化的保护和传承；通过文字、影像、照片等形式的资料收集，进一步完善三国文化研究的档案资料，并拓展三国文化、三国历史的研究领域；通过发行各种普及型读物、图册，举办各类展览等多种方式，进一步弘扬和展示三国文化的魅力，以推动全国三国文化遗迹遗存的保护利用工作，为今天新时代社会主义的精神文明和伦理道德建设做出自己的贡献。

## （二）加强沟通，建立全国三国文化研究中心平台

从西晋陈寿的《三国志》，南朝刘宋裴松之的《三国志注》，明代罗贯中的《三国演义》，到清代金圣叹和毛宗岗等的《三国演义》批评、潘时彤的《昭烈忠武陵庙志》，以及当代朱一玄等编的《三国演义资料汇编》、王瑞功主编的《诸葛亮研究集成》等，中国学者对于三国文化的研究已经前后持续了1000多年，成就斐然。如何加强三国文化学术成果的交流，加强学者间的沟通，一直是全国三国文化研究者关注的问题。

2016年9月18日，在国家文物局的指导下，“全国三国文化研究中心”在成都武侯祠博物馆挂牌成立。全国三国文化研究中心将作为平台，有机串联全国三国文

化资源，整合科研力量、社会力量，共享研究成果，共谋文化资源利用，实现文博事业、文化产业的融合发展。

成都武侯祠博物馆将努力发挥全国三国文化研究中心的职责和功能，利用这一平台，加强对三国文化旅游的开发和利用。例如，深入挖掘三国文化内涵，加强与三国旅游沿线博物馆的交流和配合，通过资源互补、品牌共建、市场共享等多种方式，努力整合三国文化旅游资源，打造出一系列在国内外具有影响力的精品旅游线路。又如以成都武侯祠为核心，沿历史脉络，以古蜀道、长江水系为牵引，设计北伐路线、南征路线、东征线路三条蜀汉旅游专题线路。总之，努力以工匠精神，将三国文化的保护传承和传播做到极致。

### （三）拓展国际视野，举办国际学术研讨会

三国文化经千百年传播，早已流播海外，具有国际性。例如，作为三国文化代表的《三国演义》一书，目前就有英译本、法译本、德译本、荷译本、俄译本、波译本、朝译本、泰译本、日译本、拉丁文译本、爱沙尼亚文译本、老挝文译本及马来文译本等十几种节译本或全译本。国外的学者有的还对这部小说撰文著书进行研究，有的选择这部小说作为撰写博士学位论文的题目，而其中以三国文化在日本的传播、研究以及与我国的交流最为突出。

中日对于三国文化的交流由来已久，一方面是各种学术会议上的交流，另一方面是各种民间的交流。例如，1994年版《三国演义》电视剧中周瑜、赵云等武将的头部装饰，采用兜鍪翘起两翅的造型，便是借鉴了日本战国时期武士的头盔造型。而成都武侯祠与日本就三国文化的交流，远则有在1987年日本漫画家横山光辉曾至成都武侯祠进行学术交流；日本东映株式会社将此漫画制作为动画时，导演制作组还到中国进行实地考察，运用中国传统乐器，以营造中国风格；1993年9月20日，日本大阪电视台为配合《三国万里行》的宣传，在日本大阪国际交流中心举办了一场日中双方的《三国志》学术报告会。近则有四川学者、三国历史研究专家沈伯俊先生曾被聘为日本动画《三国志》顾问；2006年沈伯俊先生和日本学者金文京合作发表论文《中国和日本：〈三国演义〉研究的回顾与展望》；2017年11月5日成都武侯祠代表团应邀赴日本神户参加第11届“三国祭”主题活动；2018年春节，神户“三国祭”活动主办方代表受邀来到成都武侯祠大庙会现场，与游客观众亲密互动。

三国文化具有广泛的国际影响力，尤其是在东亚。作为三国文化的发祥地，作为三国文化研究的主力军，责无旁贷，我们必须主动让三国文化走出国门。为此，我们将通过与日本、韩国学者的共同努力，举办中日韩三国文化学术研讨会。邀请