



非义务教育教科书

全年級  
第二册

动漫  
社团





非义务教育教科书

# 动漫社团

全年級  
第二册



钦州市第十三中学团子动漫社

总 主 编：阿伟晨

封面编辑：阿伟晨

内容编辑：阿伟晨 动漫社全体成员

非义务教育教科书 动漫社团 全年级 第二册  
钦州市第十三中学团子动漫社编写

---

出 版	钦州市第十三中学团子动漫社
下 载	<a href="https://qzsszdmst.pages.dev/">https://qzsszdmst.pages.dev/</a>
印 刷	须弥高科印刷厂
发 行	格里芬前线文化部
版 次	不知道
印 次	不知道
印 张	懒得数
字 数	懒得数
价 格	11.4514 元（误）
书 号	ISBN 114-514-1919-810

---

该书仅供学习交流使用，禁止商业用途

# 目录

<b>第一单元 动漫的发展</b>	<b>1</b>
第 1 课 动漫的产生与早期发展	2
第 2 课 美国动画的发展	3
第 3 课 日本动画的发展	5
第 4 课 中国动画的发展	8
<b>第二单元 丰富多样的动漫文化</b>	<b>12</b>
第 1 课 动漫游戏	13
第 2 课 角色扮演的起源与发展	14
第 3 课 宅舞	19
第 4 课 虚拟形象	20
<b>第三单元 漫评</b>	<b>22</b>
第 1 课 来自深渊	23
第 2 课 间谍过家家	24
第 3 课 亚人	26
第 4 课 我们的 Live 和你的 Live	27
第 5 课 既见未来 何不参拜	29
第 6 课 小林家的龙女仆	31
<b>第四单元 社团介绍</b>	<b>33</b>
<b>第五单元 番剧推荐</b>	<b>41</b>



# 第一单元

## 动漫的发展

英国是动漫的重要起源地，动漫是人类新型的文化艺术之一。如今的动漫发展多元一体，展现了自身发展道路的独特魅力。动漫文化星罗棋布，多姿多彩。

日本，美国是动漫发展的繁荣地带，中国动漫也在不断的发展，朝着崛起的方向前进。学习本单元，感受动漫发展的光辉岁月。



# 第 1 课

## 动漫的产生与早期发展



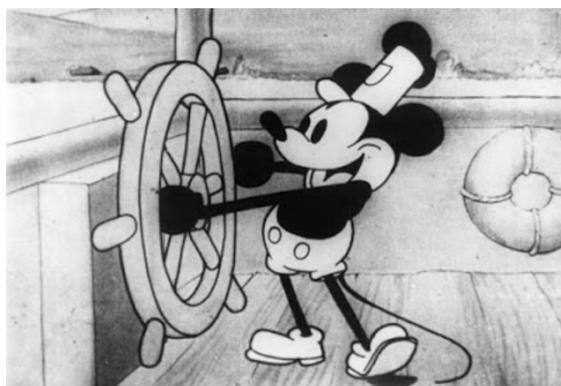
埃米尔·雷诺 (1857-1938)

### 动画的产生

动画<sup>①</sup>是一门年轻的艺术，它是唯一有确定诞生日期的一门艺术，1892年10月28日埃米尔·雷诺首次在巴黎著名的葛莱凡蜡像馆向观众放映光学影戏，标志着动画的正式诞生，同时埃米尔·雷诺也被誉为“现代动画之父”。动画艺术经过了100多年的发展，已经有了较为完善的理论体系和产业体系，并以其独特的艺术魅力深受人们的喜爱。

### 早期动画的发展

一开始的动画受众范围大多都是成年人，他们对新事物的到来感到极大的兴趣，早期的动画也没有相应的分级制度，所以早期的动画具有老少皆宜的特点。早期的动画也跟电影一样，也都是从无声到有声，黑白到彩色发展。全世界第一部有声动画片是华特·迪士尼的《威利号汽船》，著名卡通人物米老鼠也是在这部动画片中首次登场。



《威利号汽船》

### 漫画的发展

漫画的发展其实可以追溯到很久以前，不过我们所看的漫画是近现代发展起来的。日本是漫画发展大国，《周刊少年 Jump》是日本发行量最高的连载漫画杂志，中国台湾的《宝岛少年》（台湾东立出版社出版）和中国大陆的《漫画行》是该漫画杂志的中文版。



《周刊少年 Jump》

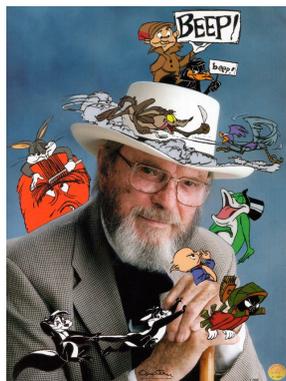
<sup>①</sup>（动画）是由动漫分出来的一部分，而动漫是动画，即动画、漫画的合称，在很多场合，“动漫”一词被误用于指“动画”，十分容易引发歧义。

## 第 2 课 美国动画的发展

美国第一部动画片出现于 1906 年，至 2002 年为止，经历了 5 个发展阶段。



《大力水手》



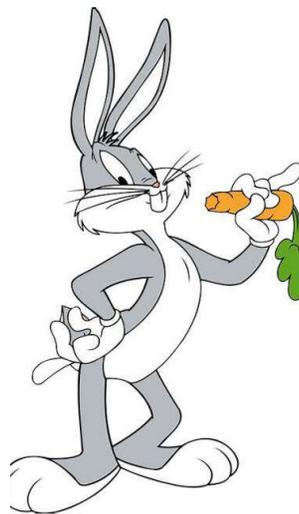
查克·琼斯 (1912-2002)

### 开创阶段

1906 ~ 1937 年是开创阶段。1906 年，第一部动画片《一张滑稽面孔的幽默姿态》由美国人布莱克顿拍摄完成，美国动画片史正式开始。这一时期的动画影片只有短短的 5 分钟左右，用于正式电影前的加演，制作比较简单粗糙。这个时期的动画先驱还有温莎·麦克凯、派特·苏立文、弗莱舍兄弟等。麦克凯是美国商业动画电影的奠基人，他的代表作品有《恐龙》《露斯坦尼亚号的沉没》等。苏立文创作了美国动画片史第一个有个性魅力的动画人物“菲力斯猫”。弗莱舍兄弟的作品有《蓓蒂·波普》，《大力水手》等。华特·迪士尼在 20 世纪 20 年代后期崛起，1928 年他推出了第一部有声动画片《汽船威利号》，1932 年推出了第一部彩色动画片《花与树》。

### 初步发展时期

1937 ~ 1949 年是美国动画片的初步发展时期。1937 年，迪士尼公司推出了《白雪公主》，片长达 74 分钟，这在美国动画片史上是个史无前例的创举，继而推出《木偶奇遇记》《幻想曲》《小鹿班比》等动画长片。第二次世界大战<sup>①</sup>爆发后，迪士尼公司停止了动画长片的拍摄，直到 40 年代末期才恢复过来。查克·琼斯创作的动画短片如《兔八哥》《戴飞鸭》等在战争期间也非常受欢迎。



《兔八哥》

<sup>①</sup> 1939 年爆发，1945 年结束



《猫和老鼠》

## 蛰伏时期

1967 ~ 1988 年是美国动画的蛰伏时期。1966 年 12 月 15 日，华特·迪士尼因肺癌去世，迪士尼公司陷入了困境，美国动画业也进入萧条时期。此时，电视动画逐渐发展起来，汉纳和芭芭拉是电视动画的代表人物，他们创作了电视系列片《猫和老鼠》《辛普森一家》等。整个 70 年代，只有数部动画片，质量也平平。80 年代初，老一代的动画家都到了退休的年纪，迪士尼公司努力培养新人，处于新旧结合时期，拍出了颇有争议的动画电影，如《黑神锅传奇》等。80 年代后期，迪士尼公司开始尝试着利用电脑制作动画，1986 年的《妙妙探》，第一次用电脑动画制作了伦敦钟楼的场面。同时，公司任用了专业的企业经理人麦克·艾斯纳接管了公司。

## 两次繁荣时期

1950 ~ 1966 年是美国动画片第一次繁荣时期。这个时期，迪士尼公司几乎每年都推出一部经典动画片，如《仙履奇缘》《爱丽丝梦游仙境》《小姐与流氓》《睡美人》等等。其他的动画制作公司在迪士尼公司的排挤之下纷纷关门停业，迪士尼公司成为动画电影业的霸主。1989 年，迪士尼公司推出了《小美人鱼》，获得了极大成功，标志着美国动画片又一次进入繁荣时期，一直持续至 2002 年。这个时期的代表作品很多，例如创造了票房奇迹的《狮子王》第一部全电脑制作的动画片：《玩具总动员》以及可以乱真的《恐龙》等等。20 世纪 90 年代末期，各个大制片公司纷纷涉足动画界，使这一时期的美国动画异彩纷呈。



《玩具总动员》

### 美国动画的特点

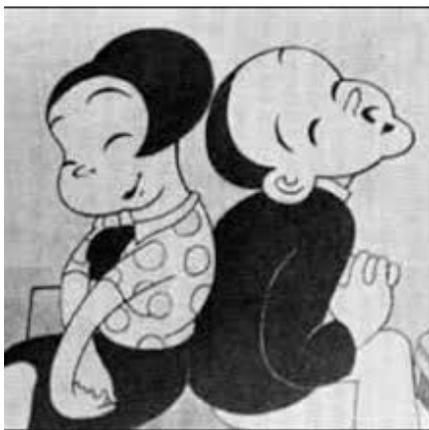
美国动画片经过长期的发展，形成鲜明的特点。它以剧情片为主，情节曲折，生动有趣，人物性格鲜明，音乐优美动听，引人入胜，特别注重细节的刻画，做到了雅俗共赏，适合绝大多数观众的审美口味。多以大团圆结局，悲剧性的影片很少，努力迎合广大观众的心理需求。人物造型设计规范，与生活中的原形差别不大，大多不大变形，形象优美；动物形象大都作大幅度的夸张：大头、大眼、大手、大脚，成为被世界各国广泛借鉴的卡通模式。到了 20 世纪末，大量运用数字技术与电影技术结合，使画面更趋逼真形象，达到完美的画面效果。美国善于塑造典型，推出动画明星，从 1914 年的恐龙葛蒂到 2002 年的小马王斯皮尔特和怪物史莱克，美国为世界动画艺术宝库推出了难以计数的具有各种造型和各种鲜明性格的为全球人稔熟和喜爱的动画明星，这是任何一个国家都难以与之比肩的。美国动画片在世界动画史上占有重要的地位，它一直引领着世界动画片的潮流和发展方向。

# 第3课

## 日本动画的发展

日本是世界动漫强国。其动漫发展的模式具有鲜明的民族特色而不失创新和吸引力。动漫是日本的重要产业链，在全球鲜有对手。日本动漫的发展过程大致可分为4个阶段。

### 萌芽期



《力与世间女子》

1917年，下川凹夫摄制《芋川掠三玄关·一番之卷》，北山清太郎制作了《猿蟹合战》，幸内纯一创作了《塙内名刀之卷》，此三人为日本动画的奠基人。其中，下川凹夫创作的《芋川掠三玄关·一番之卷》被公认为日本的第一部动画片。

1933年，日本第一部有声动画片《力与世间女子》诞生了，它是由政冈宪三和其学生懒尾光世制作完成的。二战期间，懒尾光世拍摄了“桃太郎”系列动画片，鼓吹侵略，美化夸耀日本军国主义，其中的代表作是1944年制作的《桃太郎·海上神兵》。

### 探索期

1945年，日本战败后，反战题材的动画影片颇受欢迎并且影响深远，期间的代表人物是被日本动画界誉为“怪人”的动画大师——大藤信郎，他于1927年拍摄了黑白版的《鲸鱼》，并于1952年摄制完成了彩色版的《鲸鱼》，该部动画片成为首部获得国际大奖的日本动画片。大藤信郎把流传在中国数千年的皮影戏和日本独有的千代纸结合起来绘制动画。大藤信郎在日本知名度极高，以他的名字命名的“大藤奖”更成为日本一流的动画片奖项。

### 成熟期

70年代初期，日本涌现出大批科幻机械类动画（即 Science Fiction 动画，简称 SF 类动画）的动画大师，代表人物有松本零士、富野由悠季、河森正治、美树本晴彦等。其中最著名的富野由悠季是“GUNDAM”系列的创始人之一，他执导了《机动战士 GUNDAM》（1979年）等 SF 类动画电影。1982年，河森正治在为《超时空要塞 Macross》担当机械设定时，开始崭露头角，随后他出任导演监制了《超时空要塞》的系列剧场版动画影片。长篇动画《海



《超时空要塞 Macross》

贼王》《火影忍者》等也在这个时期进入大众视野，成为一代人的青春。同期的宫崎骏摆脱了 SF 类动画风格的局限，以剧场版动画为切入点，走出了一条“宫崎骏式”的唯美、自然、清新的风格，传达着天、地、人、神的和谐。影片的思想触及人类心灵的深处，启发着人对神的敬畏，对生命的思考。1984 年的《风之谷》奠定了宫崎骏日本动画宗师的地位。2001 年宫崎骏摄制的《千与千寻》获得第 52 届柏林国际电影节金熊大奖和第 75 届奥斯卡最佳动画长片奖。宫崎骏在日本已成为动画的代名词，其成就与地位无人能及。



宫崎骏

#### 对宫崎骏的评价

宫崎骏的动画能从日本本土走向世界，无疑是跨文化传播的一个成功的典范。他的作品具有极强的想象力，为人们展现的是一个个魔幻而又美丽的世界。他作品中所流露出来的真挚情感以及作品中所承载的日本特有的民族文化背景。

——人民网



《千与千寻》

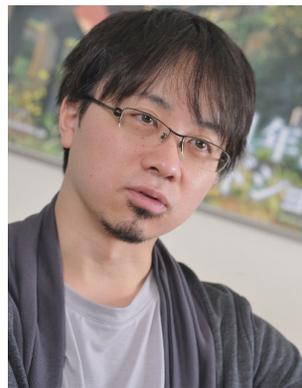
### 细化期

在 20 世纪 90 年代，日本动画产业的进一步完善，日本动画的种类、形式、内容、题材以及从业人员发生了明显的细化。随着动画风格的多样性，日本动画进入细化阶段。在这一期间，日本动画的种类丰富多样。有以浅香守生为代表的美少女动画，作品有《魔卡少女樱》（1998 年）、《Chobits》（2002 年）、《GALAXY ANGEL》（2001 年）；有以大地丙太郎为代表的搞笑动画，作品有《邪流丸》（1998 年）、《水果篮子》（2000 年）；另外，押井守创作的《攻壳机动队》（1995 年），自成一派风格，以得到观众的认可；今敏创作的《千年女优》（2002 年），采用了扑



《魔卡少女樱》

朔迷离的叙事手法，探索了一种全新的动画表达方式。总之，日本动画以“机器人”、“美少女”为切入点，走出了一条独特的深具自身民族特色的动画之路。动漫已成为日本的经济支柱，在世界占有重要位置。年产值 230 万亿日元。日本动漫产业模式完整。世界 60% 的动漫作品来自日本，动漫产业及其衍生产品（即广义动漫产业）占日本 GDP 的比重曾超过 10%，已成为日本第三大产业。同时，日本也是世界上最大的动漫产业创作输出国。



新海诚

### 新海诚

新海诚是在日本动画细化期中的新起之秀，从《云之彼端，约定的地方》和《秒速 5 厘米》开始，新海诚就奠定了其画风唯美如壁纸、情节死磕少年异地恋、世界观偏好架空虚构的调调。在《你的名字。》中，新海诚把这种套路发挥到了极致。相隔千里的少男少女的双线视角，以手机、绳结等小物件串联平行时空，精美如画的风景和翻转时空相逢碰撞，都是新海诚的老梗和同类题材影视里常用的套路，而《你的名字。》是让新海诚的名字从二次元圈内走向圈外的著名作品。但新海诚把各个招式修炼得圆融流畅，既保留了从前的高冷疏离，又增加了诸如男女身份互换、恋爱交友等充满错位与反差的幽默笑料。用专属于他的清朗风格和细腻情感一次又一次感动了银幕前的观众。在该书编辑时，新海诚的新作品《铃芽之旅》<sup>①</sup>正在中国影院热映中。



新海诚作品（部分）

① 《铃芽之旅》即《铃芽户缔》

# 第4课

## 中国动画的发展

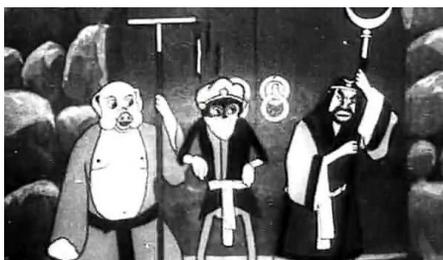
中国动画成为了发展中国文化的重要手段之一，中国动画发展历经繁荣、曲折，主要有6个发展时期。



万氏兄弟

### 萌芽和探索时期

1918年《从墨水瓶里跳出来》等美国动画片陆续在上海登陆，使处于半殖民地半封建社会的中国人对神奇的动画片着迷。抱着创造中国人自己的动画片的信念，以万籁鸣、万古蟾、万超尘为代表的第一代中国动画人应运而生，成为中国动画片的开山祖。经过他们艰苦的探索与研制，1922年摄制了中国第一部广告动画片《舒振东华文打字机》。之后，1924年中华影片公司摄制了动画片《狗请客》、上海烟草公司摄制了动画片《过年》。这两部影片是中国最早的动画片。但它们都没有产生影响，产生影响的是万氏兄弟于1926年绘制的《大闹画室》。1935年，万氏兄弟推出了中国第一部有声动画片《骆驼献舞》，1941年又推出中国第一部长动画片《铁扇公主》。



《铁扇公主》剧照

### 稳定发展时期

在新中国成立之前，东北电影制片厂的木偶片《皇帝梦》（1947）、动画片《瓮中捉鳖》（1948），为建国后的生产奠定了基础。1950至1956年这一时期，中国动画片的创作和生产呈现以下特点：在题材上，用童话的故事服务于少年儿童，拍摄了《小猫钓鱼》（1952）等；风格上，踏上民族化的道路，制作了木偶片《神笔》（1955）、动画片《骄傲的将军》（1956）；技术上，由黑白片向彩色片转化，摄制了中国第一部彩色木偶片《小小英雄》（1953）、第一部彩色传统动画片《乌鸦为什么是黑的》（1955）。



《神笔》

## 第一个繁荣时期

1957年，上海美术电影制片厂建立，使中国有了第一家独立摄制美术片的专业厂。在毛泽东关于“百花齐放，百家争鸣”的文艺方针指引下，艺术家的积极性得到充分调动，使中国动画片生产进入繁荣昌盛的发展时期。产量上升，在艺术上和技术质量上都达到了空前的水平，不少影片在国际电影节获奖，形成了被世界公认的中国动画学派。这一时期，生产出享誉世界的经典大片《大闹天宫》（上下集，1961、1964）。新片种不断问世：1958年，第一部中国风格的剪纸片《猪八戒吃西瓜》试制成功；1960年，创作出第一部折纸片《聪明的鸭子》；1961年，第一部水墨动画片《小蝌蚪找妈妈》诞生，为世界动画影坛增添了最能代表华夏风范的新片种；1963年，又拍出水墨动画片《牧笛》，用水墨表现人物、家畜和山水，扩大了水墨动画片的表现领域。此外，题材多样化，也是这一时期动画片生产的一大特点。



《小蝌蚪找妈妈》

## 文化大革命时期

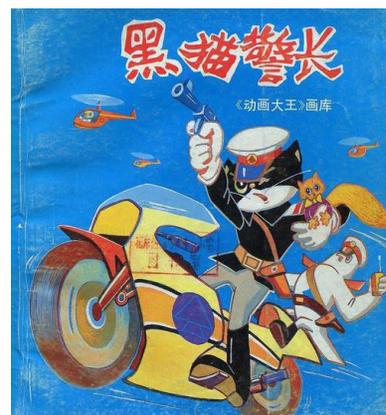


上海美术电影制片厂工作场景

1966～1976年，是文化大革命时期。1967年、1969年和1970、1971年这4年时间全国的动画片生产厂家都“停产闹革命”。1972年，上海美术电影制片厂率先恢复生产，到1976年文化大革命结束为止，共摄制动画片17部。这一时期的动画片，如《小号手》（1973）、《小八路》（1973）、《东海小哨兵》（1973）等，都以描写建国前的革命战争，描写社会主义社会的阶级斗争、路线斗争和思想斗争，歌颂工农兵为内容。在表现手法上，遵循写实主义。1976年摄制的水墨剪纸片《长在屋里的竹笋》，将中国的水墨画与民间剪纸巧妙结合，为世界动画片的百花园地又增添了一棵新苗。

## 第二个繁荣时期

从1978年底开始，中国进入改革开放年代。这一时期，是20世纪中国动画片最繁荣的年代。这10年间，涌现出多家新的动画片生产部门，改变了上海美术电影制片厂一枝独秀的局面；全国共生产电影动画片219部，产生了批代表中国动画片最高水平的优秀影片，如《哪吒闹海》（1979）、《天书奇谭》（1983）、《鹿铃》（1982）、《山水情》（1988），以及《狐狸打猎人》（1978）、《我的朋友小海豚》（1980）、《雪孩子》（1980）、《猴子捞月》（1981）、《南郭先生》（1981）、《鹬蚌相争》（1983）、《蝴蝶泉》（1983）、《火童》（1984）、《金猴降妖》（1984—1985）、《草人》（1985）、《夹子救鹿》（1985）、《女娲补天》（1985）、《鱼盘》（1988）、《不射



《黑猫警长》

### 外国动画对中国动画市场的冲击

上世纪90年代的中国动画市场受到很大的冲击和挑战，日、美动画用近乎倾销的方式推广到中国，特别是日本动画低廉到以每分钟1元的价格出售给中国，而国产动画成本平均每分钟却达到5000元，这让中国动画遇到了前所未有的尴尬。人才的流失、国外动画不断传播着他国的价值观，培养了一批又一批日式、美式口味的“80后”“90后”观众，使得国产动漫逐渐被边缘化，某些市场甚至开始排斥国产动漫。这对每一位动画人、漫画人来讲，是一个非常大的冲击，对中国文化的传承也造成了严重影响。

之射》(1988)等；首次生产电视动画片；首次生产动画系列片，也产生了一批深受广大群众喜爱的优秀的作品，如《葫芦兄弟》(1987)、《邋遢大王历险记》(1987)、《黑猫警长》(1984~1987)、《阿凡提的故事》(1981~1988)等；题材更为广阔，出现多部内容深刻、讽喻尖锐、针砭时弊的艺术动画片，如《三个和尚》(1980)、《超级肥皂》《新装的门铃》(1986)、《牛冤》(1989)等，对纠正“动画片即儿童片”的偏见，扩大动画片的受众群体，具有重要意义；同时，中国动画片的社会影响和国际声誉也大幅度跃升，赢得了广泛的赞誉。1990~2002年是中国动画业陆续扩大规模的时期。20世纪90年代的中国动画片开始走上有别于传统的道路。与国外动画片生产厂家的经验交流，数字生产手段的大量介入，各种体制的制作单位的多元发展，一专多能动画人才的不断成长，等等，这些都使中国动画片的生产在数量和质量上出现了飞跃。尤其是从1995年起，中国电影放映公司对动画片不再实行统购统销的计划经济政策，将动画业推向市场，改变了动画片生产状态和经营方式，逐步确立了社会效益和经济效益双赢的观念。90年代国产动画片的一大特点是大型动画连续片系列片盛行。中国从影院动画艺术短片唱主角，转入电视动画片大型化、连续化、系列化的国际潮流。在制作方面，国内电脑动画技术实力也明显增强，电脑绘制背景技术已较为普及。三维和二维电脑动画发展迅猛，形成了从策划、创作、传播到系列产品开发的“大动画体系”新概念，从而推动了动画业的腾飞。

### 转折时期

这一时期生产的优秀动画长片有：《宝莲灯》(1999)、《熊猫小贝》(1999)、《马可波罗回香都》(2000)；优秀动画短片有：《鹿与牛》(1990)、《雁阵》(1991)、《医生与皇帝》(1991)、《抬驴》(1991)、《眉间尺》(1991)、《十二只蚊子和五个人》(1992)、《麻雀选大王》(1992)、《鹿女》(1993)、《音乐船》(2000)等；优秀系列动画片有：《大盗贼》(1990)、《舒克和贝塔》(1989~1992)、《葫芦小金刚》(1993)、《蓝皮鼠与大脸猫》(1993~1994)、《哭鼻子大王》(1994)、《大头儿子和小头爸爸》(1995)、《自古英雄出少年》(1995—1996)、《1的旅程》(1997)、《傻鸭子欧巴儿》(1997)、《学问猫教汉字》(1998)、《海尔兄弟》(1998)、



《舒克和贝塔》



《宝莲灯》

《怎么来的》(1998)、《西游记》(1999)、《霹雳贝贝》(1999)、《的笃小和尚》(1999)、《中华传统美德故事》(2000)等。

进入 21 世纪,中国的动画公司、生产企业和动画片产量持续增长。至 2002 年全国动画制作公司(包括相关企业)已有 120 多家,比上世纪 80 年代末的 20 多家,增加了 5 倍。2001 年中国共生产动画短片 7 部,系列动画片 42 部,总产量约 18000 分钟,比 2000 年增长 5000 分钟;2002 年共生产 53 部动画系列片及短片,总产量共约 17300 分钟,接近 2001 年的水平。多年被忽视的艺术性动画电影短片,2001—2002 年有一批作品问世。如:《回想》《谁的丈夫离得最远》《诚信漂流记》《大梦敦煌》《黑猫》《射线》《塘》等。电脑动画和网络媒体动画飞速发展。电视系列片《蓝猫淘气 3000 问》全部通过电脑完成制作,2001 年推出的《小虎斑斑》是中国第一部全三维制作的动画片。各种动漫网站十分活跃,尤其 Flash 动画,已在青年学生和动画爱好者中流行开来。动漫创作和展播活动十分踊跃。动画教育发展迅猛,到 2002 年底,开办动画专业的高等院校已超过 70 所,在校学生共约 5000 余人。动画理论研究方兴未艾,文章著作层见叠出。这一时期,动画片生产仍以系列片为大宗。伴随我们这一代童年的国漫也有挺多,例如《喜羊羊与灰太狼》《洛洛历险记》《超兽武装》《星游记》等等,我们长大后,又接触到了一批新的优秀国漫,或许会有《狐妖小红娘》《时光代理人》《雾山五行》《刺客伍六七》等等,我们也能从中看出,中国动画正在焕发着强大的生命力,中国动画崛起的那一天也即将到来。



《狐妖小红娘》



《刺客伍六七》



《时光代理人》

## 第二单元

# 丰富多样的动漫文化

动漫在发展过程中，也衍生出了诸多与动漫相关的其他文化元素，例如游戏，宅舞，虚拟形象等。多种元素丰富了动漫文化，也让动漫爱好者得到了更多的精神体验。学习本单元，了解与动漫相关的文化元素，扩展对动漫动漫文化的了解。



# 第 1 课

## 动漫游戏

改编向来是个技术活，把表达在一个介质上的故事换一种介质表达出来难度非常之高，而需要把一部动漫改成游戏那更难了，动漫是一个纯粹的传达艺术，我们需要做的是接纳它所要表达的，而游戏是我们需要参与其中的，但是你不能不承认总有人可以战胜这个困难，优秀的动漫改编游戏绝对不会让你失望。

### 漫改游戏

一些动漫制作者为了能让动漫爱好者们能够更好地体验所制作的作品中的故事和世界观，就选择了对动漫作品进行了游戏化，以第一视角去体验作品中的角色，成为了粉丝们所热爱的一种追番<sup>①</sup>形式。一开始的漫改游戏主要集中发行于 PC 端及各游戏主机平台上，且质量也相当不错。自从 2018 年之后，动漫 IP 改编的手机游戏井喷式爆发，每隔一小段时间就会有几款大家耳熟能详的漫改游戏作品上线。但时至今日，如果你还关注这些游戏就会发现，其中的很多已经停更、停运甚至关服跑路，能够长线运营的实际上少之又少，寿命短暂似乎已经成了漫改游戏的一大特点。

而正是因为“换皮严重”、“缺乏游戏乐趣”等等原因，现在的玩家多少已经有点“谈漫改色变”了，几乎把“漫改”和低质划上了等号。



《可塑性记忆》



《ATRI -MY DEAR MOMENTS-》



《原神》

### 动漫风格游戏

一些游戏虽然没有相应的改编动漫，但其有着动漫的风格，依旧吸引了一大批动漫爱好者，而 Galgame<sup>②</sup>是最典型的代表，其他的动漫风格游戏则有《原神》《初音未来：歌姬计划》等，而大多数动漫风格的游戏会选择在资金充足后进行游戏的动漫化，对剧情进行一些补充说明，让粉丝们进一步了解作品的创作思路及世界观。

①（追番）指追某部正在连载，固定时间更新的动漫，与追剧同义。

②（galgame）是对主要以具有魅力的女性为卖点类型的游戏的俗称。

# 第 2 课

## 角色扮演的起源与发展

### 角色扮演的起源

谈到角色扮演最初的起源，大家一般比较认同的是将角色扮演的发源地定位于日本，当然如果这是以现时代扮装理念为基准的话确是可以如此而言。但是如果从广义上来说，角色扮演的真正发源地绝对是位于西半球的美国，甚至说如果真要探讨起扮装原始形态的话，笔者可以毫不迟疑的告诉你扮装最早的出现是在公元元年之前的数个世纪之中。因为不论是公元前 1000 年左右就已存在的希腊祭祀们的装扮，或是其后共同创作了两部伟大希腊史诗《伊利亚特》和《奥德赛》的那群活跃于公元前 8 世纪的伟大游吟诗人们，他（她）们实际上都是在扮演着别人的角色。前者引变为后世的先知、先见，成功的扮装了神之使徒的存在，而后者则如同是现今舞台话剧的鼻祖，出神入化的扮装了那些可歌可泣英雄们的事迹。事实上，扮装所应包括和装扮的涵义不仅仅只是指一种外表上的形象化，更重要的是去扮装人的内心。



光辉 cn: nino 家的橘子

### 美国角色扮演的的发展

20 世纪二十年代末期华特·迪士尼那只万人迷的小老鼠出现后，美国的动画风格才有了一个明确肯定的定义，而史上真正的第一个以动画人物为扮演对象的扮装也正是出于这一时期。是的，毫无疑问伴随着那只可爱奇趣的米老鼠在美国本土以及全世界的风靡一时。华特·迪士尼看准时机适时的在一九五五年创建了世界上首座迪士尼乐园。同时为了替产品自身作宣传及为更好的吸引游客，华特·迪士尼还特别请来员工穿上米老鼠服装以供游客玩赏或是拍照留念。所以，可以说当初这群默默无闻的“米老鼠”装扮者才是现时代全世界 Coser 们的真正始祖。并且由此也可以察知，扮装最初成形的目的仍是出于一种商业上的行为而并非像这样是一种流行品位上的消费。将美国或是更确切的一点说，将迪士尼作为扮装的真正发源地其实还有一个很重要的依据，那就是当时迪士尼装扮者们身上所穿着扮装服装的专业制作化。虽然以扮装服装而言，有许多是装扮者们自己所缝制的。但是作为一个扮装的起源，拥有一个规范并且体系化的服装制作



美国漫展 ANIME EXPO

组织是必要的条件。起初为当时那群在迪士尼乐园中装扮成米老鼠、布鲁拖、古菲、唐老鸭以及其它迪士尼人物制作扮装服饰的是华特·迪士尼公司早先的道具部。在乐园正式成立后不久，华特·迪士尼扩大了道具部的规模，除了要为影视作品制作道具外，还要负责所有在乐园工作所需的扮装服装。当然早期的这些所谓的扮装服饰只是一个拥有固定外形的“大纸袋”，毫无美感可言，成品相对也较粗糙，装扮者穿上这种服饰后很容易发生呼吸不畅的现象。但不论怎么说，相对于当时而言，此时迪士尼的扮装服饰制作已算是拥有了一定的规模。



士官长

## 日本角色扮演的的发展

1947年漫画之神手冢治虫根据酒井七马原作改编而成的红皮书漫画《新宝岛》的锋芒毕露，并在日本掀起一股新漫画的热潮。由此造就了日本整个动漫、游戏市场的大繁荣，从而为在日本真正确立动漫的地位打下了坚实的基础。恰好正在此时，迪士尼那种为宣传而作的活动（COS）被传入日本，有动漫界同好起而模仿，结果就蔚为风潮，成了日本动漫界的常态活动。日本最早的扮装在昭和三十年这一时期（公元1955年），当时所谓的扮装仅仅只是孩童们游戏间的一种装扮。那一年正好是《月光假面》与《少年杰特》在日本热播的年份，因此有不少孩童在当时就是角色扮演这两部作品的主人公。虽说此时的角色扮演纯粹是孩子间的玩意儿，但在服装方面还是颇为讲究，当然前提是要有钱。当时的日本并没有专门的服饰店，孩子们如果想要拥有与动画中主人公相同服装的话就必须先请人画好设计图纸，然后再去百货公司请人缝制。这种较为粗制的状况一直维持了将近二十年的时间，直至70年代末80年代初日本的动漫经历了探索和成长期之后，作为动漫附属文化的角色扮演才渐渐得到了真正的发展，可以说现今对扮装的理念就是完全继承于当时的日本。然而在80年代，日本的角色扮演虽然得到了在更高年龄层及更多群体上的发展，却仍然未有举办过真正意义上的纯扮装活动。此时的扮装更多是依附于由动漫所带来的另一个周边文化——同人社团（其作品被称为同人志）的身边。“同人志”一词源于日本，原本指的是“一群有着相同兴趣的人，共同创作自己的文艺著作，称为同人志”。也就是说，只要志同道合的朋友们，将各自发表的文艺著作集结成册，不由商业出版社出版发行，而是自己掏腰包印刷，在同好间流通，均可称为“同人志”。由于当时日本动漫及电玩文化的盛行，许多好的当红作品在同好间大受欢迎，“将商业作品加以



伊雷娜 cn: 菌儿 rikushi

改编，编制外传形式的漫画同人志”便逐渐成为同人界的主流。由此而及的便是同人社团大量的兴起，而为了招募社员以及在同人志即售会（第一界同人志即售会始于1975年12月，当时只是一个只有32个组织参加，入场人数六百多人的小型同人志即售会，但到了八十年代就成了一至三次的超大型同人志即售会）上推销自己的同人志，各社团的成员纷纷打扮成动漫或电玩中的人物以吸引同好前来参观摊位，在日本这一现象被称为“看板娘”。于是这股风潮如同爆炸了一般在同好间迅速引起了一阵潮流，加入扮装行列的人数急速成长，到后来其人气度甚至与同人志即售会不相上下。

在经历了六、七十年代的幼稚，八十年代的初创之后，九十年代的角色扮演伴随着日本动漫业中游戏业的急速成熟（最典型的就任天堂、世嘉以及索尼之间的次世代机种之争）以及视觉系乐团的层出不穷而开始步入正轨，成为一个极具规模的动漫业界的附属文化。在九十年代，日本动漫业界成功举办了大量的动漫画展和游戏展，此时的日本漫画商和电玩公司为了宣传自身产品，在这些游戏展和漫画节中找来一些男男女女扮演成动漫中的角色以吸引参展人群。这一招可以说是与当年华特·迪士尼开办迪士尼乐园时如出一辙，由此可见角色扮演的成形与发展的关键是建立在本身动漫商业化的程度之上，可以说正是将角色扮演作为一种商业上的促销手段，角色扮演其本身才可能得到长足的发展与认识。



约尔 cn: 小烨清



锦木千束 & 井上泷奈  
cn: Kitaro 绮太郎 & 腥味猫罐

## 中国角色扮演的发展

扮装传入中国的时间较晚，台湾有据可查的第一场扮装是在1995年8月27日，地点位于高雄的SAGAWORLD一楼，但据闻当时的规模并不大，并且人物也多以电玩游戏中的人物为主。在这之后的1996年10月13日，台北熊宝宝餐饮店由“超级橙组”举办了一场秋日聚会，虽然在会前广为宣传，知道的人也很多，但是规模依旧偏小。这种情况一直沿续到1997年2月中旬，一连举办了三场活动，角色扮演的人数才开始多了起来，并且也从此形成了台湾扮装界的特色。至此之后台湾角色扮演的场次开始有年年增加的趋势，举办地点亦有由北部至中南部发展的现象出现，台湾角色扮演活动的风行程度，可以由此看出一般。

而香港出现角色扮演的时间似乎又早于台湾，据称最早在1993年香港便有了自己的角色扮演。当时的香港还没有什么同人志即售会，一般来说同人社团都是通过当时香港每年都会举办的



刻晴 cn: MAO- 石沉大猫



HK416 cn: 河野华



阿米娅 cn: 楚楚子

艺术节场地来进行展览和销售，而正是在那一年（即1993年）一个名为“四百尺”的同人组织穿上了《银河英雄传说》中同盟军的制服出现于会场，就此他们这群人成为了香港最初的角色扮演。而在下一年的同一会场内他们又同样扮演了同盟军，不过这次他们还带了另外一组名“UVRZ”的同人社团一起玩起了角色扮演。那些“UVRZ”的女成员穿上日式巫女装，用巫女棒为到场的参观人士进行祈福。95年的“四百尺”扮演了《机动警察》的角色，而“UVRZ”在当年则开始扮演一些有名有姓的动漫角色，比如《乱马1/2》中的右京或是《我的爱神》中的贝露丹迪。从96年开始“四百尺”社团开始引退不再做任何的角色扮演，但与此同时其余的同人社团则陆续开始玩起了角色扮演，令香港角色扮演界的人数一直高攀直上。在这之后不久，香港的第一个同人志即售会由“UVRZ”、“ComicBabies”以及“火狗工房”联合开办，当然其间又一次扩大了扮装在香港的影响力。

因为影响力的逐年扩增，香港的漫画协会开始在98年7月30日至8月3日举办了第一个真正属于漫画迷的动漫会展，当时的入场费为25港币。据称这次会展中的扮装是有史以来最火爆的一次，许多人扮演了八神庵、草薙京等格斗游戏中的角色。而那一次获得香港第一个扮装比赛——“FUNFUN服饰扮装大赛”冠军的是一位装扮成《圣传》中乾达婆王的女孩。在这之后SE株式会社、TG坊和香港美术用品专业中心在98年8月30日就旺角麦花臣室内运动场合办了第一次ComicWorld。并且首次在会场内划分出一块“服饰装扮照相区”以方便参展人士拍照留念。比较令人颇感意外的是在当时竟然已经有人开始扮装起“犬夜叉”了。随后，大学社团间的展出也逐渐地开始显露头角成为香港扮装界的又一活跃场地。

相比之下大陆出现角色扮演较晚，直到1998年国内开办漫展才有了些零星自发的个人角色扮演秀，而在此之前也没有一定规模的同人志即售会。因此即是有角色扮演，数量也极奇之稀少。但缘于日本、台湾、香港三地角色扮演的成熟，大陆的角色扮演得以急速稳定的成长，且在2000年8月成功举办了中国大陆第一届角色扮演大赛。在其后的一年里华义公司又凭借其在网络游戏上的巨大影响力，打着旗下主力产品《石器时代》的名号开办“2001年石器最佳扮装大赛”。与此同时由于上海、广州以及北京等地区在这几年里频繁的开办漫展及同人会展，而使现今大陆的扮装也具有了一定程度上的规模。

由于大陆游戏普及率以及国外动漫的影响，更多人开始喜欢

上角色扮演，在网上有各种扮装团体进入人们视线。（《仙剑奇侠传》系列就被很多国内扮演者模仿。以及国外的知名动漫以及游戏，如《火影忍者》，《死神》，《犬夜叉》，《Code Geass 反叛的鲁路修》，《网球王子》等）

## 漫展

漫展亦称动漫展览，是各界漫迷交友的地方，主要参与者为 coser 和游客以及摄影。漫展是众多动漫爱好者的聚集地，因为只有漫展上可以尽情地展现自己，扮演自己喜欢的角色，结交更多志同道合的朋友。一般漫展上会有各类动漫周边，个别动漫游戏展还会准备手游、主机游戏等电子竞技游戏项目。同时，漫展展会上还会存在很多 Coser（动漫角色扮演者），这些 Coser 基本由游客扮演，而非官方（官方的也有，但全国普遍来说比较少）。通常来说，二线及以上城市会邀请一些在“C 圈”、“二次元圈”（实际为 Cosplay、唱见、舞见等）相关有一定知名度的人来作为展会嘉宾，提升展会的质量。

国内四大漫展：ComiCup 魔都同人祭，BW 漫展，ChinaJoy 展和萤火虫漫展。

ComiCup 魔都同人祭简称 CP 漫展，是国内最大的同人展子，各位优秀的画手或者写手太太们都会齐聚一堂，在这里你可以购买各种同人周边，也有很多官方周边。每次 CP 同人展开始的前夕，都会有非常多人在夜里就开始排队，只为能够买到自己心仪的周边。当然了，漫展也是少不了各种优秀的 coser。

BW 漫展是小电视自己漫展的名字“Bilibili World”的缩写，在漫展中会邀请非常多的 up 主、声优、古风歌手和有名的 coser，日本一些非常有名的舞见和唱见也会被邀请。

CJ 展子也是非常出名的，对于游戏圈的大家来说，CJ 展简直是游戏界的“天堂”。除了游戏宅们关注之外，这里也是顶尖 coser 的聚集地。这里不仅有 Cosplay 嘉年华全国大赛，还有合作的全国宅舞大赛，这对舞见们来说，是非常重要的比赛。

萤火虫漫展是 2012 年以来非常有人气的动漫展，游戏、动漫、签售、模型等，也是一应俱全。



广州萤火虫漫展

# 第3课

## 宅舞

### 宅舞的起源

宅舞<sup>①</sup>是一项源于日本 NicoNico 动画的试跳区，与 ACGN 文化有关的舞蹈活动，一般以 ACGN 文化有关的音乐为伴奏，活动人群主要为 ACGN 文化爱好者。

宅舞通常被认为起源于 TV 动画《凉宫春日的忧郁》的片尾曲《晴天好心情》，几个主要角色在 ED 动画中所跳的“团舞”引发了大规模翻跳效应。另一个比较有名的起源是说，当时台湾地区知名艺人王心凌的歌曲《爱你》、《Honey》传到日本后，在 niconico 俘获了不少宅的心。而当时便有舞见大规模翻跳这两首曲子的配套舞蹈，风靡 N 站，后来人们把这种舞蹈风格称为“宅舞”，而王心凌也因此被誉为“宅舞鼻祖”。



《晴天好心情》专辑封面

### 宅舞的选曲

宅舞的选曲主四种。来自 ACG 作品中的歌曲（包括 OP、ED 与插曲），如晴天好心情、拿去吧！水手服、书记舞。

来自以 V 家为主的虚拟歌姬演唱的曲目，目前 V 家传说曲中有很大部分曲目都配有相应的舞蹈。该来源也是目前宅舞选曲的最主要来源，如快乐合成器、星期五的早安、反复无常的宽赦。来自某些 ACG 偶像团体（如 AKB48）演唱的曲目，如恋爱幸运曲奇。来自为宅舞活动专门写的曲目，但这些曲目不会被用于前述的三种来源，如流★群 Meteor Stream、交织 together、B With U、触摸天空、彩虹节拍、向阳、心跳光谱、闪耀回响。其实就是每年的 BDF 曲目。不过，值得一提的是，歌曲是否属于上述来源，就决定了这个舞蹈是否能被称为“宅舞”。如，《极乐净土》虽曾经血洗 B 站，但由于其来源不属于上述来源，故圈内普遍不认为它是“宅舞”。另外，宅舞还会给不少知名度并不高的歌曲带来反向流量，也就是所谓的“舞比歌有名”。比如不少远古殿堂曲或者小众到在萌百上甚至都没有条目的歌曲（猫耳开关、蝴蝶涂鸦、电星），却能在 B 站上找到无数的翻跳作品甚至这些曲目的本家可能在 B 站上都找不到，在舞蹈区也有很高的知名度。



《神的随波逐流》BY Cy\_西歪

<sup>①</sup>（宅舞）是一个仅在中国大陆地区使用的名词，一般用来指代使用了与 ACGN（漫画、动画、游戏、轻小说）文化有关的音乐作为伴奏所编排的舞蹈作品或舞蹈活动。

# 第4课

## 虚拟形象

虚拟形象主要以动漫人物风格为主，因此也成为了动漫爱好者喜爱的元素之一。

### 虚拟偶像

虚拟偶像，是通过绘画、音乐、动画、CG等形式制作，在因特网等虚拟场景或现实场景中，模仿真实偶像进行虚拟的演艺活动来塑造角色，但本身并不以实体形式存在的人物形象。由于同时具有虚拟形象和偶像的特性，不仅可以由创作者或版权方通过制作专辑、MV、写真集等传统偶像的方式塑造形象，还可以通过游戏作品、动画、创作者访谈的形式通过虚拟角色的手段来塑造。在一些的情况下，粉丝的二次创作也有可能反作用于丰富角色的内涵，增强爱好者和形象之间的互动性。虚拟歌手、虚拟UP主是虚拟偶像的一类

虚拟歌手是指在电脑上用歌声合成软件制作，并赋予虚拟二次元形象的歌手，属于虚拟偶像中的一大类。通常歌声合成软件包括编辑器和音源库两部分。其中，根据使用的歌声合成软件（又称“引擎”）不同，主要分为VOCALOID（V家）、UTAU（U家）、袅袅（袅家）、MUTA和Sharpkey五个家族。虚拟歌手有很多，比较具有代表性的有初音未来、镜音双子（镜音连和镜音铃）、巡音流歌、洛天依、乐正绫、言和、SeeU、IA、MEIKO等等。虚拟歌手的一大特色是鲜明的人物设定，包括角色形象、标准造型（公式服）、代表色（应援色）、年龄、性格等，具有典型的“二次元”属性。V家女性角色居多，常被称作“虚拟歌姬”，其中“歌姬”一词源于日语，是女性歌星的一种统称。

关于虚拟UP主的定义至今仍比较模糊。狭义的虚拟UP主指以原创的虚拟角色设定、形象为自身的代表，在视频网站、社交平台上进行娱乐活动的艺人。形象多以日本动漫风格的3D模型或2D模型展示，以动作捕捉技术控制模型运动，并以真人声优（中之人）配音，但声优一般并不公开。视频形式多种多样，vlog和游戏实况较多。广义的虚拟UP主是指以虚拟形象在视频网站上进行投稿活动的up主，并不对是否为虚拟人设进行限制。以此标准进行衡量，Ami Yamato可视作世界上第一个虚拟



初音未来



洛天依

YouTuber。但其仅是以动画形象替代自身形象进行投稿，而活动并未脱离作者的真实身份，可以认为是广义的虚拟 YouTuber。虚拟 UP 主的概念是由绊爱在 2016 年 12 月以“虚拟 YouTuber”的形式开创的，绊爱也是公认的第一个虚拟 YouTuber。自绊爱大热以后，2018 年出现了大量的虚拟 YouTuber。一些动画组也会让该剧动画的角色推出 VTuber 为作品进行宣传，但大多为短期经营。



嘉然

### 虚拟形象平民化

随着个人家庭电脑的普及，以及 AI 技术的发展，个人虚拟形象的获得也变得非常简单，不用花费大量的资金及人员，利用 AI 就能轻松获取适合自己的虚拟形象，是当代一部分年轻人所热爱的，他们不是选择出道，成为一个著名的虚拟偶像，只是热爱着自己所热爱的东西罢了。随着元宇宙<sup>①</sup>的发展，人们也即将能够将自己的虚拟形象展现在元宇宙中，通过使用自己喜欢的虚拟形象，进行社交、交友、游戏。



一些用 AI 生成的虚拟形象

<sup>①</sup>是人类运用数字技术构建的，由现实世界映射或超越现实世界，可与现实世界交互的虚拟世界，具备新型社会体系的数字生活空间。

# 第三单元

## 漫评

写漫评的原因或是想要被认可，或是想让自己喜爱的动漫能做得更好……漫评需要对动漫里的人物，背景，音乐，剧情等元素进行一定的了解，在漫评过程中也能够发现自己写作的不足。

通过漫评，写出自己的热爱！



# 1

## 来自深渊<sup>①</sup>

绘欲

《来自深渊》用着治愈的画风画着致郁的剧情。梦想成为母亲一样伟大的探窟家并为之不断努力的莉可<sup>②</sup>，在一次探窟中遇到失忆的机器人雷格<sup>③</sup>，两人怀着各自的目标踏入“深渊”。深渊”中只能向下，向上就会受到“深渊”的诅咒，越下层诅咒的效果就越严重，这更加衬托了莉可和雷格的决心。

在探索“深渊”的途中，他们又遇到了生骸娜娜奇<sup>④</sup>和米蒂，作为生骸的娜娜奇却意外的存在着人性，又以他们的相遇引出了娜娜奇和米蒂的深刻羁绊，后来娜娜奇要求雷格用火葬炮杀死不死不灭的米蒂解放米蒂的灵魂明明是最好的朋友却不得不看着她死去，这段令人非常的无奈（第二季时娜娜奇因为一只与米蒂完全复制的生骸把自己卖掉了）。



当你凝视深渊时，深渊也在凝视你，宝藏与危险并存。

①（《来自深渊》）改编自土笔章人原作的同名漫画作品，由 KINEMA CITRUS 负责制作。于 2016 年 12 月 21 日宣布动画化。

②（莉可）住在大洞穴之街“奥斯”的孤儿院，活泼而又好奇心旺盛的女孩子。是见习探窟家，兴趣是收集在深渊捡到的道具。梦想是追上母亲，成为传说中的探窟家“白笛”。

③（雷格）在深渊中被发现，拥有与人类相似外型的机器人。失去记忆，不只是自己的名字和机能，甚至连自己是机器人这回事都不记得了，名字是由莉可起的，来源于莉可曾经养的狗的名字。

④（娜娜奇）莉可与雷格在探窟时遇到的不可思议的生物，长着像是长耳朵一样的东西，身上覆盖着软绵绵的毛。

## 间谍过家家<sup>①</sup>

佚名

这部动漫可以说是家喻户晓的治愈系番剧了，在2022年四月上映后火遍整个圈子，被这种超脱尘俗的反差剧情和画风火烈吸引，各种同人漫画，小说，绘画和cos风靡而来，可以说是到了圈外人都觉得疯狂的地步。

代号名〈黄昏〉<sup>②</sup>的男子是西国能力最强的间谍，只要是為了国家，再艰难的任务他都能使命必达顺利完成。但这次他要完成任务的前提，却是先结婚生小孩！早已放弃家庭与幸福的他，在面对国家和平上，决定实行这一次代号“梟”的漫长行动。

一个间谍为了完成任务，和单纯的女杀手及一个具有特异功能的孤儿组成家庭，但他们刻意各自身份，跌跌撞撞地经营起这段关系。这不是动漫版的Smith夫妇吗？

开头黄昏和阿尼亚的相遇可以说是意外而又在情理之中，会读心术的阿尼亚虽然智商不高但她能从黄昏的心理活动写对答案，这让黄昏一度觉得惊讶，最后选择了她做这个组建家庭的“孩子”一员。

黄昏和约尔<sup>③</sup>从某方面来说也是阿尼亚促成的，刚好作为杀手的约尔也需要找个男人组建家庭掩盖身份，最后两个并没有感情的人因为利益而纠缠在一起。

让我印象最深刻的，是黄昏带着约尔逃命的时候，把手榴弹的保险栓拔下来，手榴弹炸死了敌人，而他却拿着保险栓戴到约尔手上，跟她“求婚”。说实话看到那么新奇的求婚方式，不仅仅是约尔，很多人都觉得心动。

这又强大又优雅的男人！

优雅！真是优雅！



阿尼亚·福杰



劳埃德·福杰

①（《间谍过家家》）电视动画片《间谍过家家》改编自远藤达哉创作的同名漫画作品，于2021年10月31日宣布电视动画化

②（黄昏）黄昏是西人民共和国的一名间谍，为了完成“鸮”作战，他以精神科医生“劳埃德·福杰”的身份收养了孤儿阿尼亚·福杰，随后便和与自己一样心怀鬼胎的约尔·福杰组成三口之家一起生活。

③（约尔）约尔是一名代号为“荆棘公主”的杀手，为了隐瞒自己的杀手身份，她接受了以精神科医生“劳埃德·福杰”这一身份进行伪装的间谍黄昏的求婚，随后从“约尔·布莱尔”改姓为“约尔·福杰”，并与黄昏以及他的养女阿尼亚·福杰一起开始了三口之家的生活。



约尔·福杰

经过重重考核，黄昏凭借超人的口才和各种机缘巧合下，赢得了贵族学院院长的喜爱，那句广为流传的“优雅，真是优雅”就是从院长口中出来的绝世之词。

作为代号“泉”的国家级任务，由不同秘密身份的人组成的家庭，为了接近国家总统完成窃取机密的任务，阿尼亚只能去和总统的次子接触，在校园里爆发各种各样奇妙的日常，可以说是在一大波穿越异次元的番里有着脱俗的味道。

当有读心术的阿尼亚遇上心思单纯的总统次子，会发生什么样的火花呢！真是令人十分期待动漫的结局呢！

# 3

## 亚人<sup>①</sup> 夕子

17年前<sup>②</sup>，美军在非洲战场上俘虏到传说中不死的神兵，从此人类称呼这种跟自己长得一模一样却又不会死亡的生物称为“亚人”。亚人不会因为任何因素死亡，因此只能通过“死过一次”来分辨。普通高中生永井圭在放学途中被大卡车意外撞死，却又马上复活，于是成为日本国内第三个亚人，而他也因此被投以高额悬赏。不想成为实验动物的他，便与好友海斗开始了浪迹天涯的旅行。

主角永井圭，是一名普通的高中生，曾经在全国模拟考试取得第一名，是一位天生的天才。幼年时，曾经意外召唤出“黑色幽灵”，他所拥有的“黑色幽灵”与其他亚人所拥有的不一样，力量强于平常的“黑色幽灵”，不会听从使用者的命令。

本剧主要阐述了亚人与人类之间的矛盾，批判了现实中所存在的一些种族歧视，而身为亚人的永井圭却选择站在人类队伍与亚人对抗。

《亚人》也是为数不多具有漫改真人版的动漫，由新生代著名演员的佐藤健主演，此电影于2018年上映。

本剧主要以高燃的战斗风格，智力的对抗以及激烈的心理战为卖点，是一部不错的动漫。



永井圭

①（《亚人》）由樱井画门创作，连载于讲谈社旗下漫画杂志月刊《good!afternoon》上的科幻漫画，于2021年2月5日发布最终篇。

②（17年前）按本作故事线来算为1995-1996年。

# 4

## 我们的 LIVE 和你的 LIVE<sup>①</sup>

张开智

故事发生在音乃木坂学院，此时学院正面临着废校危机高坂穗乃果和绚濑绘里都想挽救学院，但采取了不同的方法。穗乃果亲眼目睹了“二赖子”通过 LoveLive 提升学校名誉，提升入学率，便和园田海未、南小鸟建立学院偶像社团来解除废校危机，而身为学生会会长的绚濑绘里想建立学院补救会来解除危机。穗乃果因社团不满 5 人被拒绝，绚濑绘里的提议被理事长拒绝。但穗乃果在偷偷地拉人进社团和排练，小鸟负责制作衣服，海未负责作词。曲调则找一年级新生西木野真姬制作，穗乃果也做了宣传，在校内举办了第一次表演。三人信心满满地站在舞台上，随着幕布缓缓揭开，等待她们都不是充满期待的人群，而是空无一人的观众席，这无疑是一个沉重的打击。

“唱吧……”穗乃果先打破了这一沉重的氛围，握住小鸟和海未的手，随



μ's

① (《LoveLive! School idol project》) 是 LoveLive 系列的第一作，也是 LoveLive 企划第一个团体 μ's 动画化。

着音乐响起，穗乃果三人的第一场表演《START DASH》在第3集完美展现。而名句“总有一天，我会让台下座无虚席！”也在这集出现。

这是第一季1-3集的内容，也是我被LoveLive吸引的内容。在随后的op中能看到更多的人加入了穗乃果的队伍里，μ's<sup>①</sup>成为了一个拥有9人的偶像团体。

在LoveLive!的剧场版中，一首《我们是合而为一的光》带来了动画里μ's的解散，也带来了现实中μ's的解散。

在Love里，我最喜欢高坂穗乃果，她坚强，在空无一人的舞台面前鼓起勇气跳出《START DASH》，在下雨天中，顶着发烧与其余8人跳《No brand girls》，她是μ's的领头羊，她是我几年来给予我前进力量的精神支柱。



μ's9人《START DASH》舞台live

---

①（《μ's》）《LoveLive!》及其衍生作品中出场的跨次元偶像团体。μ's是由高坂穗乃果、绚濑绘里、南小鸟、园田海未、星空凛、西木野真姬、东条希、小泉花阳和矢泽妮可组成的虚拟校园偶像团体，而现实中的μ's则是由新田惠海、南条爱乃、内田彩、三森铃子、饭田里穗、Pile、楠田亚衣奈、久保由利香和德井青空组成的偶像团体。

# 5

## 既见未来 何不参拜

匿

首先，我很庆幸自己能够了解二次元，认识二次元并热爱二次元。二次元的精彩对我来说如同一个新的世界，里面包含着理想主义，生与死的探讨，对美好的期盼……二次元使我能够在这个无趣的现实世界得到安慰，它甚至拯救了我的人生。

正如标题所写，我最喜欢的角色——未来，既是初音未来。第一次认识她的时候需追溯到小学，当时对她的认识仅仅是一位卡哇伊（可爱）的会唱歌的双马尾少女，对她的喜欢也仅仅是容貌上的喜欢以及对歌曲的热爱，对于P主<sup>①</sup>，术力口的知识可谓是一概不同，也从没有想过深入了解一下Miku<sup>②</sup>，就这样糊里糊涂地喜欢了几年，随后对她的喜欢逐渐转移到其他番剧里，逐渐忘记了那位曾给我带来许多欢乐的少女。

第二次认识她的时候，是在初二，那时候也是我最接近死亡边缘的时候，学业的繁忙，父母的压力，同学之间的不和，令我早已忘记二次元曾经带给我的所有美好，每日仅有对现实的厌烦，对自己的厌倦，和对死亡的期盼，有过无数次想过不如一死了之，甚至付诸行动，时不时作贱自己身体，身上总是有大大小小的淤青，改变了一切的便是初音未来。那天深夜，一次偶然的相遇，使我的人生再次见到曙光。

我不抱任何期望地打开B站，早已忘却了她的我不知为何会在首页再次看到她的歌曲，那是P主春卷饭为雪未来2019演唱会所创作的歌曲——《暖暖的星》，我抱着好奇的心点了进去，这一举动改变了我的一生，温和恬静的节奏，初音独特细腻的声音，如同一股暖流闯进我那冰冷的心，音乐一响起，我的泪水便不禁落下，我在为什么而哭？为自己的不幸？为多年未见后的重逢？或许是，或许不是。《暖暖的星》不同于前几年雪未来主题



2019 雪未来《暖暖的星》

①（P主）是指用v家虚拟歌姬作曲的人，全称vocaloid producer。

②（Miku）即初音未来。

曲的兴高采烈，它拥有的，仅是属于冬日的安逸与温暖，熔断了封锁我的铁链，使我再次感受到二次元的美好。遇见她，我是幸运的，她如同家人一般，是如此体贴，带我走出迷茫，带我离开死亡的边缘。

也许有人说，Miku 她没有剧情，没有感情，仅仅有外貌和声音，有什么值得喜欢的，我直接对他使用炎拳（bushi）。随着时代前进，术力口的发展，各位 P 主的努力，《世界计划》的剧情，与各种的游戏联动，早已将 Miku 塑造成一位有血有肉的角色，在 P 曲中，她有着自己的故事，在《世界计划》中，她陪伴各位主角成长，在《碧蓝档案》中，她喜欢的 sensei。这一切的一切，都表明她对大家的热爱，而我们也热爱着她。

《初音未来的消失》是我最喜欢的 P 曲之一。幼时的我无法欣赏，只觉得吵闹与繁杂，多年后，它却将我震撼，超高的 DPS<sup>①</sup>使我认识到她与现实歌手的不同，歌词中的告别更是加重我对初音的不舍，如果未来有一天她会真的消失，我的人生或许会跟着一起黯淡无味。

还记得曾经的骑士团吗？还记得当初要守护 Miku 的誓词吗？时代的变迁，如今还有多少人记得那曾经闪闪发光的骑士团呢？也许世人会忘记，但我会铭记于心，自己也曾身在其中。



碧蓝档案 & 初音未来

## 小林家的龙女仆

GloWy233(



露科亚



托尔

试着想一下：有个能看门、做饭、洗衣服、一直喜欢你、还能陪着你一起走走的女仆在身边会是一种怎样的体验呢？而有条无条件信任、服从你并且还有能毁灭世界的力量的龙在身边又会是一种怎样的体验呢？我们不妨把二者结合一下……

本次推荐的是 2017 年的一部十分甚至九分经典的番剧（同时也是本人最喜欢的入宅作），出自于大名鼎鼎的京都动画（简称“京阿尼”）

这就是各位老宅们所熟知的猛男番兼日 (bai) 常 (he) 番：《小林家的龙女仆》

该作在京阿尼的所有番剧中是口碑和人气都很高的存在，不论是作画还是剧情方面都是很经典耐看的存在。作为一部以日常和戏剧为主的番剧，整部番剧洋溢着快乐喜悦的风格基调（甚至包括了 OP 和 ED）。同时也成功地将萌、搞笑、战斗（没开玩笑，还真有这种场面）以及日常等元素融合在了一起。

在情节过渡方面，本番剧有一个独树一帜的特色，那就是用 5 个不同的符号或者奇奇怪怪的字符来构成一个简洁的过场动画（一般接近结尾），而大部分弹幕一般也会是和转场画面一致的内容，成功达到了和观众形成互动的绝妙效果。

“ 1 + 1 = 3?”

关于这部番剧的梗在 ACG 圈也是人尽皆知，包括但不限于 OP“螺旋升天”的明场面、

托尔的“出口烟花”奇怪的“林正英家的李云龙”的称呼、“进口洗衣姬”（这个是物理上的“进口”）、“蝉在叫，康娜吃掉”和“一条龙服务”（因为是“龙”女仆嘛）等等流传至今的梗，整活还是得靠各位老宅啊。

主角团的设定也是十分的性格拉满，温柔体贴的小林，

热心的女仆托尔，究极萌物康娜酱还有巨大的露科亚等等……而各位老宅们所熟知的角色就是康娜了，先不说其他的，吃蝉的那一个名场面就算是个新人都会记忆犹新，以及那种把尾巴插进插座进行“充电”的操作在ACG圈里面可不多见。可谓九年义务教育级别般的操作。

如果你喜欢日常向，如果你想要放松一下心情，如果你想选择一部经典耐看、欢乐搞笑、而且贴合、接近日常的番剧的话，这部作品可以是你的最佳选择。十分推荐各位去观看！



托尔

# 第四单元 社团介绍

本单元介绍来自钦州市第十三中学的动漫社。



# 钦州市第十三中学团子动漫社

## 让热爱，更可爱！

该社团 2019 年成立，开过多次签到会议还有漫展合影活动，不过近几年由于疫情关系开展的活动不多，到了 2022 年才好转，但是社员们还是利用了校运会和漫展等进行社团交流，以后会举办更多精彩有趣的活动，力争成为十三中一道亮丽的风景线。

社团名称灵感来源于番剧《CLANNAD》的一首 ED（片尾曲）《团子大家族》，ED 中出现的各种各样的团子组成一个大家族，而动漫社就是一个拥有共同爱好的大家族，他们可以是资深 coser，画手，牌王，技术宅等等，我们也非常欢迎新成员加入我们一起开黑补番讨论！

### LOGO 及社旗展示





## 社团合影





总之就是非常感谢大家

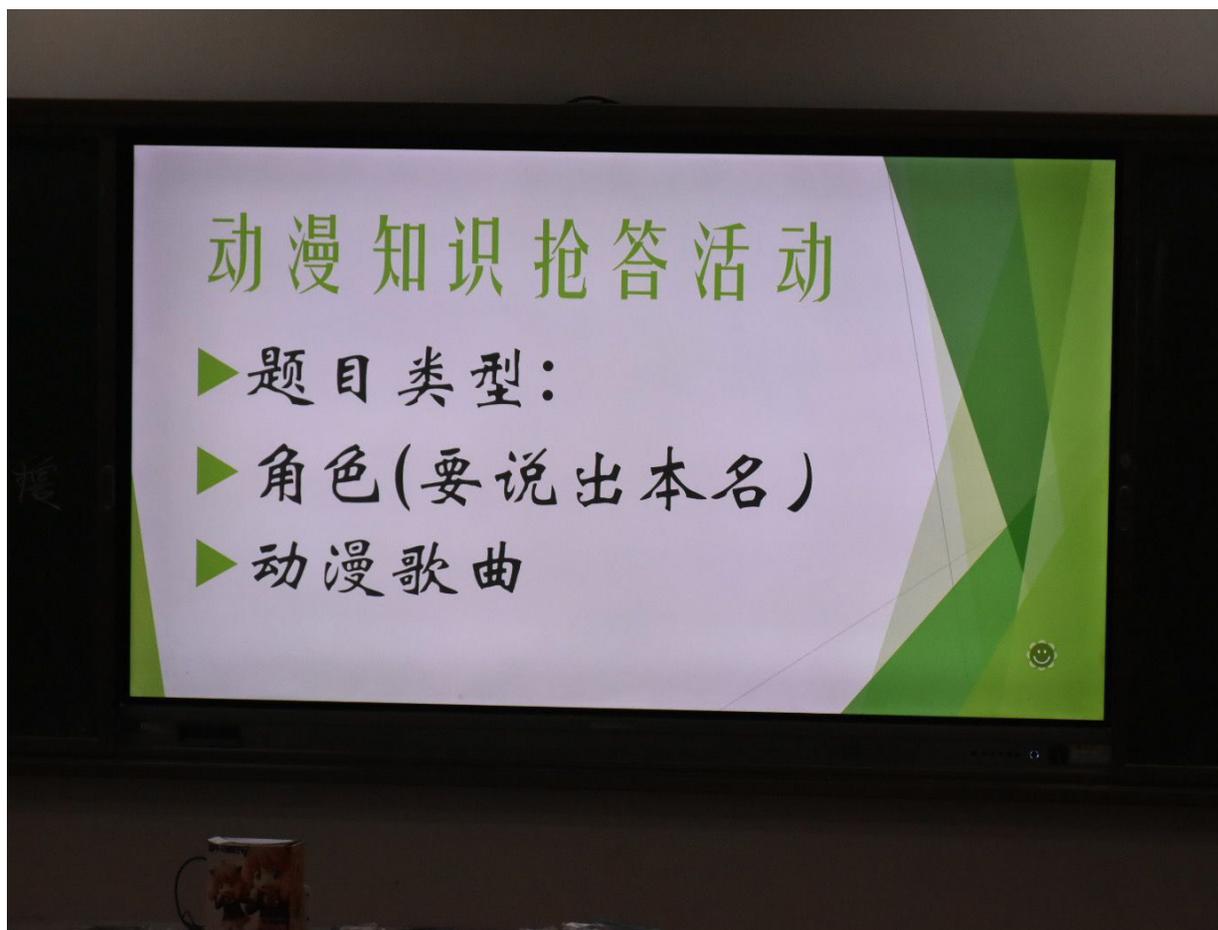






动漫选修课程，但只存在一学期（悲）





## 某次社团有奖问答活动





# 第五单元 番剧推荐

本单元通过推荐一些番剧，尽量做到不同主题，不同风格，一定有大家喜欢的！





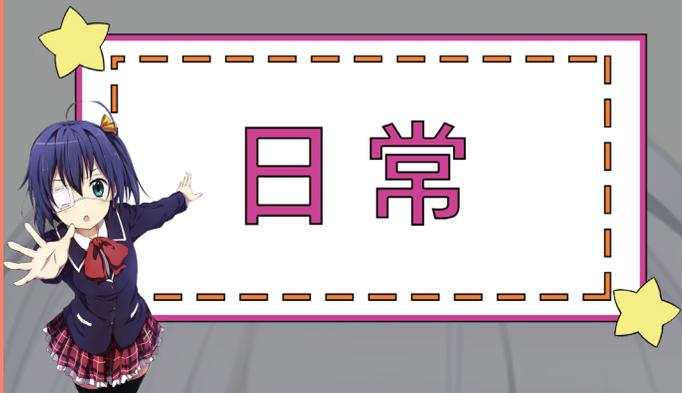
# 纯爱

1. 狼与香辛料
2. 恋如雨止
3. 龙与虎
4. 月刊少女野崎君
5. 领座的怪同学
6. 萤火之森
7. 品酒要在成为夫妻后
8. 会长是女仆大人
9. 更衣人偶坠入爱河
10. 俺物语
11. 这个美术社有大问题
12. 可塑性记忆
13. 天气之子
14. 好想告诉你
15. 关于前辈很烦人的事
16. 你的名字
17. 徒然喜欢你
18. 岷与宫村
19. 玉子爱情故事
20. 擅长捉弄的高木同学
21. 总之就是非常可爱
22. 月色真美



# 治愈

1. 紫罗兰永恒花园
2. CLANNAD
3. 可塑性记忆
4. 夏洛特
5. 轻音少女
6. LoveLive! School idol project
7. 悠哉日常大王
8. 若叶女孩
9. 请问您今天要来点兔子吗
10. 猫神八百万
11. A CHANNAL
12. 草莓棉花糖
13. 向阳素描
14. 四月是你的谎言
15. 三者三叶
16. ANNE HAPPY
17. 神不在的星期天
18. LUCKY STAR
19. 爱杀宝贝
20. 南家三姐妹



## 日常

1. 打工吧魔王大人
2. 五等分的花嫁
3. 冰菓
4. 我的青春恋爱物语果然有问题
5. 总之就是非常可爱
6. 齐木楠雄的灾难
7. 徒然喜欢你
8. 夏洛特 (Charlotte)
9. 干物妹小埋
10. 在下坂本，有何贵干
11. 工作细胞
12. 辉夜大小姐想让我告白
13. 小林家的龙女仆
14. 日常
15. 埃罗芒阿老师
16. 我的妹妹不可能这么可爱



## 热血

1. 石纪元
2. fate /apocrypha
3. 火影忍者疾风传
4. 犬夜叉
5. fate /stay night UBW
6. 多罗罗
7. 食戟之灵
8. 刀剑神域
9. 黑四叶草
10. 博人传
11. JOJO
12. 咒术回战
13. 鬼灭之刃
14. 家庭教师
15. 斩！赤红之瞳
16. 某科学的超电磁炮
17. 魔法禁书目录



# 后宫

1. 星掠者
2. 落第骑士英雄谭
3. 五等分的新娘
4. 龙王的工作
5. re. 从零开始的异世界生活
6. 平凡职业造就世界最强
7. 刀剑神域
8. 埃罗芒阿老师
9. 盾之勇者成名录
10. 关于我转生变成史莱姆这档事
11. 约会大作战
12. 初音岛
13. 草莓 100%
14. 天降之物
15. 为美好的世界送上祝福
16. 百武装战记
17. 我女友与青梅竹马的惨烈修罗场
18. 公主连结
19. 潜行吧！奈亚子
20. 路人女主的养成方法



# 异世界

1. 无职转生
2. fgo
3. 这个勇者明明超强却过分慎重
4. 转生成蜘蛛又怎样
5. 刀剑神域
6. 因为太怕痛就全点防御力了
7. 奇幻世界舅舅
8. 从零开始异世界生活
9. overlord
10. 关于我转生变成史莱姆这档事
11. Angel Beats!
12. 游戏人生
13. 世界顶尖的暗杀者转生为异世界贵族
14. 记录的地平线
15. 里世界郊游
16. 里亚德录大地
17. 灰与幻想的格林姆迦尔
18. 平凡职业造就世界最强
19. 我，不是说了能力要平均值么！
20. 谭雅战记

# 后记

《非义务教育教科书 动漫社团》由钦州市第十三中学团子动漫社社长组织编写，由第四任动漫社社长任主编，经校领导审核通过。

我是第四任十三中动漫社社长某某华，感谢大家长期以来的支持，这本书算是我在社团能给大家带来最后的东西了，做完这本书，我也要退位了。这本书我模仿了我们所用过的语文书，历史书等的风格，给大家带来一种亲切感，不过呢，这本书的内容主要是讲动漫以及关于我们的社团的，我第一次以这种形式来介绍我所热爱的东西，颇具新鲜感。本书的工作本来可以在寒假就能完成的，但因开学时间的提前，开学之后我很少有时间，导致该书拖了很久才能做完，也请大家谅解了。

本书第一、二、五单元内容基本上是采用网络上的资料，其余两单元收集了来自社员们的辛苦付出，非常感谢大家！

真诚希望各位社员提出宝贵意见，我们将集思广益，不断修订，使该书不断完善。

联系方式 漫评投稿

电子邮箱：1473321157@qq.com

某某华  
2023年5月





动漫社团

全年級 第二册

FEIYIWU JIAOYU JIAOKESHU  
DONGMANSHETUAN

动  
漫  
社  
团  
  
第  
二  
册

Made BY  
动漫社团  
定价 11.4514 元 (误)