

日本動畫瘋

日本動畫的內涵、法則與經典

Patrick Drazen 著

李建興 譯





如果世界是屬於男人的，為什麼日本流行文化中有那麼多青少年擁有魔法？
因為她們是好人。只要心地善良，就算殺死一條龍也沒關係。

——第9章〈少女道：青少年的處世方式〉

日本人並不把動畫當作兒童專用的遊樂場，
日本動畫探索更廣泛的主題：愛情與生死、戰爭與和平、歷史故事與遙遠的未來。
低俗鬧劇與魔法、幽默與恐怖、運動與色情、稱霸天空的機械與統治森林的神明，都在動畫中和平共存。
文化學者從日本動畫中看到許多流行文化的有趣面向，而對FANS來說，
或許喜歡日本動畫的理由只需要一個：
傑出的動畫總會提供我們想去的地方、想認識的人物，從拉姆、娜烏西卡、蒂塔船長到征木天地。
那種美好的感受，永遠都像是奇蹟。

日本

ANIME EXPLOSION ! : The WHAT? WHY? & WOW

Anime Explosion

Copyright © Patrick Drazen

Chinese translation copyright © 2005 by Locust Publishing Company

This translation published by arrangement with Stone Bridge Press, LLC.

Through The Clark Agency Ltd

All Rights Reserved

ACG 05 日本動畫瘋 *Anime explosion! : the what? why? & wow! of Japanese animation*

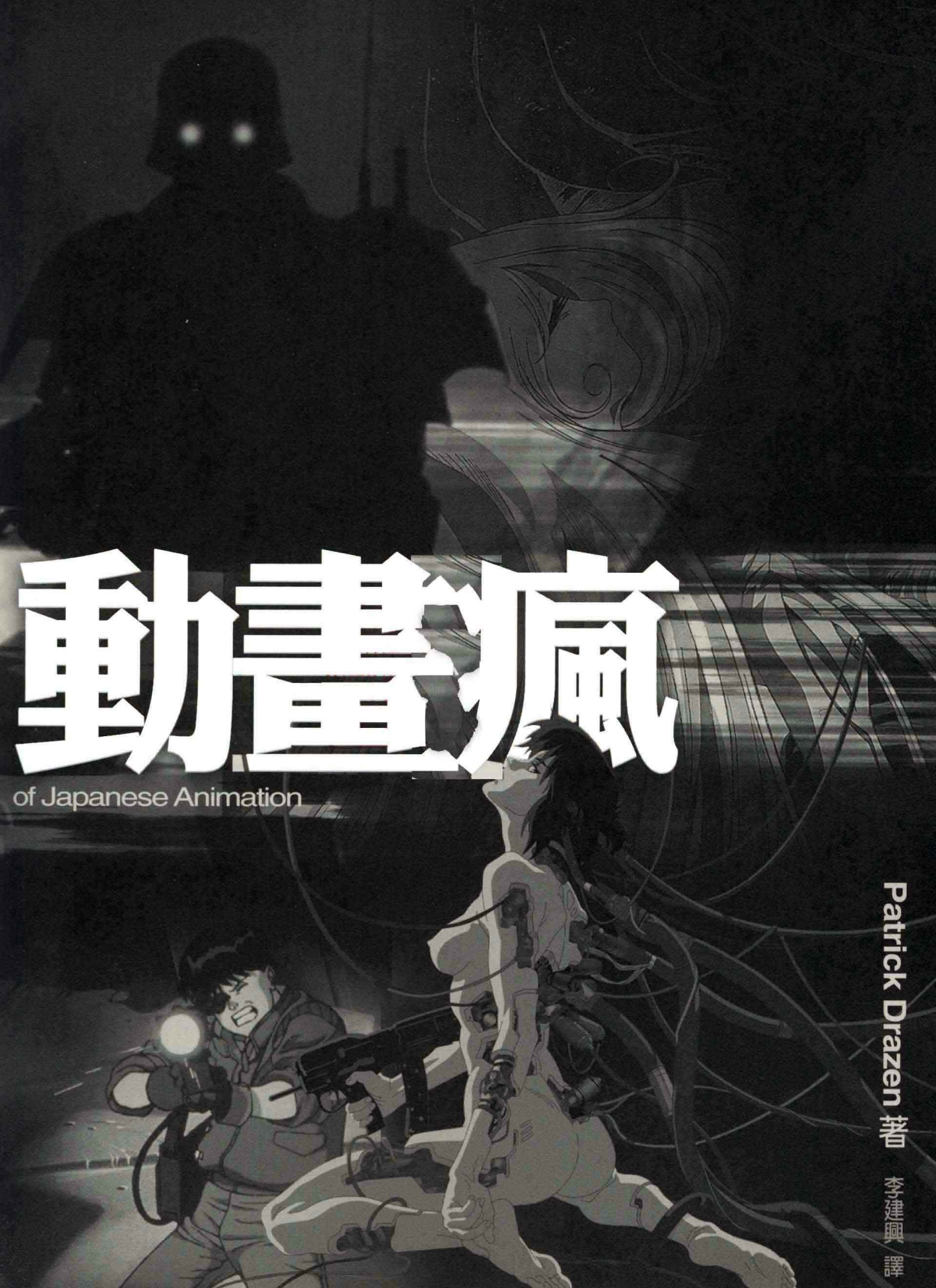
作者：Patrick Drazen 譯者：李建興 責任編輯：李惠貞 劉靜宜 美術設計：謝富智 法律顧問：全理法律事務所重安丹律師

出版者：大塊文化出版股份有限公司 台北市105南京東路四段25號11樓 www.locustpublishing.com

讀者服務專線：0800-006689 TEL：(02)87123898 FAX：(02) 87123897 郵政帳號：18955675 戶名：大塊文化出版股份有限公司

總經理：大和書報圖書股份有限公司 地址：台北縣五股工業區五工五路2號 TEL：(02) 89900-2588 (代表號) FAX：(02) 2290-1616

製版：瑞豐實業股份有限公司 初版一刷：2005年9月30日 定價：新台幣250元 Printed in Taiwan



動畫瘋

of Japanese Animation

Patrick Drazen 著 李建風 譯

推薦序：動漫的世界・世界的動漫
006

譯者序：進步總是來得太晚啊……
008

前言
010

致謝
014

第一部解讀動畫

1. 歷史外的一頁
018

2. 慣例 vs. 陳腔濫調
027

3. 社交網絡與獨行俠
034

4. 很久很久以前：從傳說到動畫
041

5. 赤裸裸的真相
049

6. 限制級動畫
056

7. 純愛：動畫中的同志與偽同志題材
068

8. 武士道：戰士的生存之道
084

9. 少女道：青少女的處世方式
092

10. 惡龍媽媽登場：日式母親形象
101

11. 基於信仰：動畫中的基督教、神道教與其他宗教
109

12. 你要找誰？：動畫中的鬼神世界
117

13. 塑造明星的機制：動畫與偶像
126

14. 得之不易：動畫中的大自然
135

15. 愚蠢的戰爭：動畫中的戰爭與反戰主題
140

16. 生死與重生：動畫中的輪迴轉世
149

文

傻呼嚕同盟 Jo-Jo

推薦序

動漫的世界・世界的動漫

還記得《動漫2000》自費出版的前夕，曾有人笑著我說：「看漫畫的人都只看圖而已，誰會花錢買寫這麼多字的研究書？」

我也對他笑一笑。誰會買，我真的也不知道。不過，我相信一定有人跟同盟一樣喜歡看動漫，也喜歡看文字，同時也愛研究動漫的道理。

後來，這麼一個開端從此讓同盟寫了動漫評論七年到現在。

也曾有本土漫畫創作者指著我的鼻子大罵：「哈日媚日，只寫日本漫畫評論的傢伙，幫助日本文化侵略！」

姑且不談同盟也曾寫過不少本土漫畫的評論，但有個論點倒是值得好好討論——對日本動漫作品作評論，是否就淪為文化侵略的幫凶？

來看看美國人的態度吧。宮崎駿的作品背景大都是架空的歐系社會，照理說，這種題材應該比較討好歐美人士，但有趣的是，宮崎老爺爺難得以日本社會、文化、傳說為背景的「神隱少女」，卻讓美國人心甘情願頒給他一座奧斯卡金像獎、歐洲人頒給他柏林影展金熊獎。當然，一大堆英文、德文、法文……數不清各種文字的評論都不斷繁殖。

可是，在這麼多褒美、批評的意見中，看不到歐美人士呼喊著：宮崎駿挾帶日本文化來侵略我們了！

而現在你看的這本評論日本動漫畫的書也不是同盟寫的，是一個道道地地的美

國人寫的，他以美國人的觀點寫出對日本動漫作品的感想跟評論。就跟同盟以台灣人的觀點寫出日本動漫作品的評論一樣。

這跟文化侵略無關，這跟人類喜愛美好事物的共同天性有關，對有趣、美好的動漫作品都喜歡，不論它的血統為何。真正喜愛動漫的人，在喜歡作品之前，不會先查閱它的國籍。因為動漫作品跨越國界、人種、語言、文化，動漫的世界裡，有個大世界，有個大宇宙，所以會想去探究它的內涵到底為何，盡頭到底在哪裡。

就像《七龍珠》橫掃日本、台灣、香港等亞洲國家的少年兒童，同樣可以風靡法國、義大利等歐洲子民，就連登陸美洲，悟空也可以跟美國英雄蜘蛛人、蝙蝠俠平起平坐。

動漫的世界有種法力，可以讓動漫作品具備世界共通性，成為世界的動漫。日本動漫可以，台灣動漫也可以。跟國籍血統無關，跟有冇趣息息相關。

很高興見到大塊文化繼大力推廣動漫評論的本土寫作出版，現今也引介國外動漫評論的中文版到台灣，促成世界動漫的交流與研究。本書作者對日本社會文化及動漫作品十分熟悉瞭解，以日本特有「義理」與「體貼」人格特質來貫穿動漫作品的思想，舉例分析都有可觀的有趣論點，絕對值得同樣是外國人的台灣讀者仔細閱讀。

可惜可能礙於篇幅關係，許多日本動漫如熱血、友情、勝利等更耳熟能詳的作品特質無法論及；可能是作者個人偏好關係，書中提到了《新機動戰記Gundam W》及《SD Gundam》，卻忘了討論「鋼彈創造者」之一富野由悠季導演的《First Gundam》及其系列作品；談到了押井守的《攻殼機動隊》，卻少了同等重要的《機動警察Patlabor》系列；有庵野秀明的《Evangelion》，卻漏了日本動漫要素大雜燴卻無比精彩的《Gunbuster》。還有《北斗之拳》、《聖鬥士星矢》、《鄰家女孩》、《怪博士與機器娃娃》……這應該全是書不能印太厚的錯誤啊……

動漫世界因為這本書的出版開啓更多可能性，世界性動漫的歷史也將翻開另一頁新章。

進步總是來得太晚啊…… 譯者序

首先感謝您拿起這本書。我相信您應該是個動畫迷，至少是個願意深入理解動畫文化的人，所以關於「動畫不是小孩子玩意」的說教一切省略。不如分享經驗吧！套句《電視冠軍》的台詞：「動畫對你而言是什麼？」

想過這個問題嗎？對我自己而言，動畫就是一個具體而微的世界。古今中外、天文地理、愛恨情仇、無所不包，承載著人類情感、活動與文化的各種紀錄與願景，令人玩味再三。古人云：「詩六義，風、雅、頌、賦、比、興」，動畫亦然，用各種主題與技法表達創作者的藝術內涵，傳遞訊息，達到娛樂甚至教化作用，帶動無限商機，也形成一個獨特的次文化。「雖小道，必有可觀者焉。」誠此之謂也。

日本動畫對世人的影響早已無庸置疑，至少在東亞地區，每個五年級以上的人都可以如數家珍列舉兒時喜愛的動畫。誰不認得小英、柯國隆與一號鐵雄（雖然這些不是日文原名）？可惜的是，值此「後WTO時代」凡事邁入版權化的關鍵時期，國內動畫資源仍然少得可憐。以往動畫迷必須背負幼稚、消極避世、玩物喪志的污名，唯一的資訊文本來源是翻譯粗劣的盜版影片與昂貴的進口原文書籍，日文程度欠佳者更是辛苦摸索、事倍功半；如今雖有國內廠商開始耕耘中文市場，推出高品質正版影片，但是片目過少（相較於數十年累積的名

作)、速度過慢、價格偏高、合法出租管道幾乎闕如，令有心涉獵動畫世界者負擔仍舊沉重，尤其口袋空空的學生階級……咱們只能指望進步的腳步再加快。

往好處看，近來主流媒體已不再以異樣眼光看待動畫迷，「出櫃」人數大幅增加，論述與交流活動越來越活躍，重量級動畫名作已經足以與好萊塢電影平起平坐，攻佔首輪院線與電視台重要時段，甚至有動畫專門頻道、組織化的同好團體與同人刊物出現。加上拜網路與燒錄機（汗）之賜，資訊流通越來越自由化，令動畫文化的沙漠逐漸綻放蓬勃生機。

感謝大塊文化勇於擔任拓荒者，向美方爭取授權出版本書，讓國人得以一窺坊間日文論述之外的西方觀點，庶幾得有拋磚引玉之效，鼓勵同好踴躍創作台灣自己的本土論述。當然您不一定同意書中所有論點，但是它絕對有足夠的參考價值，就像現實世界的其他議題，或許永遠沒有標準答案。提及作品的中文名稱，目前國內有正版代理者以代理商命名為準，無代理者以舊稱、同好慣例、字面直譯、非版權發行商命名等來源斟酌選定，並加註原名，應該不致混淆。由於文化隔閡，原作者對日文作品及日本文化的理解或有疏漏謬誤之處，譯者皆以直接改正或附註說明方式，避免誤導。然而譯者亦無法盡覽書中提及的所

有作品，某些甚至根本無法取得，譯文恐有訛誤，尚祈各位先進同好不吝指正。當然，最好的方法還是設法親自取得這些作品，用自己的眼去觀察，用自己的心去體會，若能以日文直接吸收更佳，相信您一定會有自己的體驗與心得。

譯稿之際，適逢生涯連環劇變，飽嚙人情冷暖，身心疲憊不堪，但是每逢端坐家中將動畫新片光碟塞進放映機，按下PLAY鍵之際，仍然難抑赤子般的興奮期待之情，所有煩惱皆煙消雲散。如果動畫可以當作精神寄託的話，我大概會套句《初代鋼彈》阿姆羅的台詞：「我還有可以回去的地方……沒有比這更高興的事了。」

2004年10月 於北縣永和

前言

日本的電視上一天到晚都看得到它，大銀幕與影帶租售店也充斥著它的身影。觀眾群是男女老幼通吃，從小學生到研究生、家庭主婦與生意人。內容包括刺耳的搞笑、神學的臆測與嚇死人的色情花招——甚至三者兼具。視覺品質可能跟《南方四賤客》(South Park)一樣是業餘水準，也有可能採用尖端科技的電腦繪圖。拜有線電視、錄影帶、尤其是網路之賜，全世界的影迷數量在近年來大幅成長，而且仍在增加中。或許你已經看了一輩子，卻還是不了解它。

我們說的是日本卡通（更精確來說，應該是anime，也就是動畫，animation之日文簡稱）。對大多數「外人」（非日本人）而言，像本書一樣的導讀材料是絕對必要的。因為日本動畫跟《飛毛腿》(Road Runner)、《鹿兄鼠弟》(Rocky and Bullwinkle)之類的西方動畫幾乎毫不相干。這實在是一大諷刺，其實這兩國媒體大致上是從同樣的源頭演化而來，基於幾個原因才分道揚鑣。

原因之一，日本人不把動畫當作「兒童專用」的遊樂場。當然有些動畫是針對未成年觀眾製作，而且往往是略作修改就搬上西方的電視播映。不過日本的動畫創作者經常用動畫來探索更廣泛的主題：愛情與生死、戰爭與和平、歷史故事與遙遠的未來。一旦這些創作人踏出第一步，跳脫了西方世界的年齡與題材限制，他們就會持續探索、追求極限，看看會有什麼結果。

另一個美日動畫之間的顯著差異是，它就像日式漫畫(manga)一樣，從來都不是刻意爲了海外市場而製作。好萊塢

拍片時非常在意國外的銷售，例如警匪片與西部片中，他們會特別留意不要讓警察佩戴六角星形的警徽，因為即使意外出現大衛之星（猶太人的圖騰）的相似物，也會影響在阿拉伯國家的票房。

可是，日本流行文化的創作者從來沒有這些顧慮。或許有些動畫確實賣到海外，但是直到不久前，大家都放心假設這些動畫作品不會——也沒有能力——賣到外國去。畢竟動畫是日本人用來直接對國內發聲、強化其文化迷思與偏好行為模式的。至於動畫與現實之間是否有偏離——例如日本社會中相對受限但一直改變中的女性角色vs.動畫中的女性角色，則是另一個可以分開看待的問題。目前，我們只需要知道大多數書中提到的日本動畫不是為了迎合外國觀眾而製作的。外行人需要某種導讀，來解釋劇中的文化象徵與隱晦的笑話。

這很重要嗎？卡通不是小孩子的玩意兒嗎？其實我們不該輕視任何流行文化媒體，因為它有能力導引觀眾們踏在社會規範所容許的思想行為正軌上。影評人彼得·比斯金（Peter Biskind）就提醒過我們：

電影影響了（觀眾的）禮節、態度與行為。在五〇年代，電影告訴我們外出玩樂或開董事會時應該穿什麼衣服，初次約會如何拿捏分寸，對於猶太人、黑人與同性戀的什麼想法是正確的……電

影告訴女孩子如何取捨家庭與工作，告訴男孩子事業與玩樂何者重要。電影教導我們善惡對錯，指出我們的問題並且提供解答。至今依然如此。^①

比斯金檢視了好萊塢電影如何同時反映並且影響美國人的生活方式。雖然我們在此討論的主題是日本動畫，但是整個機制是相同的。沒錯，日本作品有可愛小動物，但是也有住在錄影帶裡的女孩提供失戀者戀愛指南，還有古代武士提供活生生的歷史課。鼓勵學生用功讀書，教育年輕人敬老尊賢。低俗鬧劇與魔法、幽默與恐怖、運動與色情、稱霸天空的機械與統治森林的神明都在動畫中和平共存。這個媒體似乎承載了多到令人癱瘓的各種訊息，可是人們終究會發現所有故事講的幾乎都是同一套——日本人幾百年來一再重複教誨的事情。其要訣就是把訊息本身與華麗、高科技的媒介分開。

這不是日本文化獨有的現象，在世界各國，流行文化基本上都是平衡的行為。對社會學家陶德·吉特林（Todd Gitlin）而言，流行文化在融合新舊事物方面是相當成功的：

資本主義的文化一直坚持追求新奇、時髦的東西……消費社會最妙的一點，就是有能力把追求改變的渴望轉化成追求新奇商品的慾望……「隨時在變」是流行文化最大的特色，不只是文化的行銷者時有更迭，消費者也是不斷在替換的。奇妙的是，經濟與文化上不可分割的追求新奇的壓力，必須跟維持穩定的壓力並存。對「經典」的懷舊之情——老電影、老歌、古董——正是出於消費社會對世界穩定的渴望而形成的。消費者想要新鮮，但只能承擔一定的風險；廠商……施展經過嘗試與驗證的老戲碼，在沒有風險的情況下創造出新鮮感。^②

① Peter Biskind, *Seeing is Believing: How Hollywood Taught Us to Stop Worrying and Love the Fifties* (New York: Pantheon, 1983), 第2頁。

② Todd Gitlin, *Inside Prime Time* (New York: Pantheon, 1983), 第77-78頁。

吉特林特別提到了美國的全國電視網。他心裡想的或許不是一個祖先魂魄會在每年夏季慶典時來訪、流行排行榜上有結合傳統太鼓與多層次電子合成音樂的單曲，以及幾千年前的神話仍以嶄新驚人的方式一再被描繪的文化。不像美國文化只是兩百多歲的嬰兒，有幾千年歷史的日本文化早已形成了吉特林所說的新舊融合內涵。它精通各種外人只能猜測一二的基本法則，因此本書才有必要存在。

本書分為兩個部份。第一部處理日本動畫中常見、但有時是以隱晦不明的方式呈現的文化主題。第二部更進一步觀察某些劇場版、電視動畫與直接在店頭發售的OVA（Original Video Animation，或稱OAV），這些作品在其所屬類型中都是經典。許多（即使不是全部）動畫是從漫畫改編而來，所以書中也會舉出漫畫媒體的例子，還要回顧日本民俗傳說中的許多英雄與怪物（許多至今仍存在於動畫中）。第二部所選擇的動畫不是根據在日本或西方國家走紅的程度，而是其所能反映出日本人生活與態度的程度。

為什麼要寫出這麼一本導覽？藝術不是應該自行跨文化發聲、自生自滅嗎？這種觀點的問題在於，文化或許是有生命的實體，但是文化的主張則否。把日本文化本身與它的衍生物混為一談是錯誤的。動漫畫就像相撲或歌舞伎，不是文化的總和，只是指出幾個面向。傳播媒體或藝術形式的生死興衰不一定表示文化內涵本身也會有重大的改變。例如電視機發明之前的「紙芝居」（kami-

shibai，連環畫劇）說書人，利用圖畫說明他在現場講述的故事，後來轉變成漫畫形式。然而，如果分析這兩種媒體的故事內容，我們會發現兩者之間的一致性多過於差異。

同樣地，文化變遷不一定是從內部發生。美國一向被指控向全世界發動文化侵略，從某些方面來說確實如此。美國電影佔據了日本票房收入的主流，服飾風格與音樂都從加州（好萊塢）向歐亞兩大洲傳播。如果只研究日本人被美國化的方面，我們可能誤以為日本文化跟美國沒什麼兩樣。他們也穿西裝、聽搖滾樂、吃肯德基炸雞——跟我們不都一樣嗎？

本書中的流行文化範例說明了美日兩國文化不同的方式——可是即使有這麼多差異，異文化之間仍然可以傳遞重要的真理。一個（東方的）素材沒打算出口，不表示西方人就不能從中學到一點東西。而我們學到的東西之一，就是「我們可以向它學習」。

爆料、雙關語、名稱與性愛

請見諒本書會透露經典（或即將成為經典）動畫名作的結局。既然我們的目的只是檢視動畫所發源的社會，如果不討論所有相關的情節事件，就是自我設限了。反正某些故事是人人可以猜中結局的老套，還有某些作品非常受歡迎，將來它的結局也必定會變成常識。在論述古典文學、神話甚至歷史故事的時候，指責爆料就太荒謬了。

例如，我們來爆幾個料：簡愛小姐嫁給了羅徹斯特先生，頑童湯姆·沙耶跟貝

琪逃出了洞穴，德古拉伯爵被木樁刺穿心臟，鐵達尼號後來沈沒了。

喔，你早就知道了？懂我的意思吧。

日本人大量使用雙關語，因為日語借用了許多中國的漢字，這些字至少有兩種以上的讀音，還有許多不同單字的發音碰巧相同（例如「花」與「鼻」都唸作hana，只是重音節不同），可以發揮幽默感的地方太多了。筆者是在亞洲餐館第一次接觸到這種文字遊戲。有某種醃製的大蒜香料配了一張漫畫人物的插圖：一個粗壯、戴面具的職業摔角手。他們為什麼用摔角手來賣大蒜呢？因為它是日本的長壽漫畫《金肉人》（Kinnikuman）的主角，而日語的大蒜唸作ninniku。所以如果你要找卡通代言人來幫你賣大蒜，當然是……幸好我越接觸這些搞笑手法，越覺得有趣（例如早乙女亂馬的中國未婚妻珊瑚，跟洗髮精shampoo諧音）。討厭的是有時候必須向別人解釋比較拙劣的搞笑，因為單純的字面翻譯是不夠的。我會盡量把解說弄精簡一點。

對某些讀者來說，本書是一本同時對一種藝術形式與創造它的文化做介紹的指南，因此大多數日本名字都已經照西洋習慣把姓氏放在後面。例如偉大的動畫畫宗師手塚治虫（Tezuka Osamu），英文會寫成Osamu Tezuka。只有在《美少女戰士》裡的角色名字是例外，因為必須把姓氏放在前面才能適當呈現出創作者想要表達的意思。此外請注意，本書中的日文拼音不使用母音上的長音符號或是添加字母來表示加長的母音，因為這些在翻譯成英文發行的時候經常被省

略，或是有五花八門的寫法，例如《Rurouni Kenshin》（神劍闖江湖）或《Fushigi Yugi》（夢幻遊戲）。作品名稱也有不同寫法，視海外發行日期與代理商而定。我們盡量保持統一與秩序，但是難免會有一些問題……

日本文化中充滿了基督教的意象，但也就如此而已。基督教對日本人的日常生活與歷史文化頂多只有枝微末節的影響。像是新教使得清教徒（Puritan）這個字變成「性壓抑、拘謹」的同義詞，日本人恐怕就完全無法理解。而日本人向來習慣於猥褻下流的幽默，容許大眾文化中出現正面全裸、性愛描寫、淫書與激烈暴力，這些東西絕對無法通過美國的漫畫同業自律規約（the Comics Code）或聯邦傳播委員會（Federal Communications Commission）的審查。在日本，即使動畫中大刺刺地描繪這些事，也不會被視為變態或色情取向，但或許會超出一般西方人能夠接受的程度。只要看看1973年的電視動畫影集（後來經常被重播與重拍）主題曲的一句歌詞，就能大概知道本書後面的內容了。主題是號稱「漫壇頑童」的永井豪所創造的「愛的女戰士」——甜心戰士（Cutie Honey）。記得是這麼唱的：「她是個擁有可愛小屁股的女孩……」。別說我沒警告你。

致謝

撰寫這本書就像當漫畫家似的：只有我、我的想法跟手中的一支筆（其實是文書處理器）。漫畫書需要許多人共同努力才能變成動畫，本書也是靠許多人幫忙才得以付梓。

最大的功臣就是我的內人Carlos（對，這是男性的名字，說來話長了……），感謝她的耐心、堅持與鼓勵，讓工作得以順利推展。

感謝我的弟弟丹尼爾，他寄給我一些八〇年代的《週刊少年King》漫畫雜誌的內頁，提醒我日本大眾文化的深度與廣度。

我對Stone Bridge Press出版社的同仁們有無法言喻的感激，因為他們冒險採用一個菜鳥的手稿。最該感謝的是發行人Peter Goodman先生、助理Alden Harbour Keith、宣傳人員Miki Terasawa與Dulcey Antonucci，尤其是責任編輯David Noble先生。把電子信箱裡的手稿變成一本書已經很困難了，何況作者住在2,000哩外的地方，所有事情都要靠電子郵件、快遞、傳真與三不五時通電話來搞定。謹向全體同仁脫帽致敬。

為了簡化責編的工作，我請了一些朋友先試閱幾個章節，以找出典故或文法的錯誤，或是改善拙劣的寫作技巧。謝謝老弟丹尼爾、Donald Dortmund、Anjum Razaq、Jennifer Gedonius、Chris Barr、Lynda Feng與Claire Peterik。

還有在取得書中（編按：英文版）插圖的版

權許可時接觸到的許多動畫業界人士——美日兩國都有。不管這些交涉成功與否，對我都是寶貴的經驗，而且我真的遇到許多好人。我要感謝（不照特定順序）：Gainax的Kazuko Shiraishi；講談社的Julie Ninomiya；Fuji Creative Corp.的Rena Ikeda與Shigehiko Sato；DIC的Ryan Gagerman；Viz Communications的Dallas Middaugh、David Newman、Rika Inouye與Koichi Sekizaki；Amuse Pictures的Kenichiro Zaizen；AIC的Junko Kusunoki；Central Park Media的John O'Donnell、Luis Perez、Mike Lackey；手塚製作公司的Minoru Kotoku；Mushi Production Co.的Chieko Matsumoto；吉卜力工作室的Stephen M Alpert；AnimEgo Inc.的Scott Carlson與Anita Thomas；The Right Stuff Inc.的Kris Kleckner；Pokemon USA的Bruce Loeb與David Weinstock；Japan Video & Media的Tak Onishi；BANDAI的Fred Patten、Jerry Chu與Jason Alnas；Manga Entertainment的Matt Perrier；ADV films的Anna Bechtol、Corey Henson與Ken Wiatrek；Media Blasters的Meredith Mulroney；美洲任天堂公司的Sara Bush；Production IG的Maki Terashima；Manga Entertainment的Danielle Garnier與Matt Perrier；Harmony Gold USA Inc.的Libby Chase；NuTech Digital Inc.的Tom Devine。還要感謝Big-big-truck.com的Elizabeth Kirkindall幫本書

繪製封面圖（編按：英文版）。

謹以此書獻給我的兩個小姪女——Mica J Powers與Nana Asantewaa Armah，還有未來的動畫迷世代：

「未來的世界屬於你們！」（摘自《庫洛魔法使》主題曲）

