

日系动漫游戏文化权威研究

同人收藏模型

动漫大辞典

Encyclopedia of Animation Comic and Game

动漫大辞典编辑室 编著

4



航空工业出版社

动漫大辞典

Encyclopedia of Animation Comic and Game

④ 同人收藏模型

动漫大辞典编辑室 编著

航空工业出版社

北京

内 容 提 要

本书系统介绍日本动漫产业发展,从同人、收藏模型、日本文化等诸多方面详尽地整理了日本动漫产业相关的各种知识与信息。本书可以使动漫爱好者更加系统地了解这一新兴产业的过去、现在和未来,也使致力于投身国产动漫行业的读者们更加清晰地看到中国动漫发展之路是有迹可循,从而更好地推动行业的前进与发展。

图书在版编目(CIP)数据

动漫大辞典. 4, 同人收藏模型 / 动漫大辞典编辑室
编著. — 北京: 航空工业出版社, 2014. 10
ISBN 978-7-5165-0589-2

I. ①动… II. ①动… III. ①动画片—产业—研究—
日本 IV. ①J954②J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第223009号

动漫大辞典. 4, 同人收藏模型 Dongmandacidian. 4, Tongrenshoucangmoxing

航空工业出版社出版发行

(北京市朝阳区北苑2号院 100012)

发行部电话: 010-84934379

010-84936343

北京艺堂印刷有限公司印刷

全国各地新华书店经售

2014年10月第1版

2014年10月第1次印刷

开本: 787×1092 1/16

印张: 16 字数: 240千字

印数: 1—11000

定价: 49.80元

同人收藏模型

序.....001

第九章 同人

003

9.1 简述.....004

9.1.1 同人是什么.....004

9.1.2 同人的历史.....006

9.1.3 走进同人.....009

9.2 日本同人.....012

9.2.1 同人的表现形式.....012

9.2.2 TYPE-MOON.....018

9.2.3 东方 Project.....038

9.2.4 07th Expansion.....078

9.3 著名同人作品赏析.....088

第十章 收藏模型

105

10.1 简述.....106

10.1.1 收藏模型是什么.....106

10.1.2 收藏模型的类别.....109

10.2 日本收藏模型	114
10.2.1 具有特色的日本收藏模型	114
10.2.2 知名制作公司.....	118
10.2.3 高达模型.....	130
10.2.4 手办.....	142
10.2.5 人偶.....	156

第十一章 Cosplay

167

11.1 简述	168
11.1.1 Cosplay 的定义	168
11.1.2 让我们开始 Cosplay	170
11.2 Cosplay 发展史	178
11.2.1 Cosplay 的起源和发展.....	178
11.2.2 Cosplay 在中国	180
11.3 Cosplay 全方位	182
11.3.1 Cosplay 的分类	182
11.3.2 Cosplay 的比赛	184
11.3.3 Cosplay 的误区	188
11.3.4 知名 Cosplay 社团、Coser 介绍	192
11.3.4.1 社团篇	192
11.3.4.2 个人篇	194

第十二章 其他衍生

199

12.1 广播剧	200
12.1.1 广播剧概要	200
12.1.2 广播剧历史	201
12.1.3 广播剧分类	202
12.1.4 二次元广播剧分类	203
12.1.5 广播剧经典作品鉴赏	205
12.2 动漫展会	206
12.2.1 日本展会	206
12.2.2 国内展会	208
12.3 书籍刊物	210
12.3.1 杂志	210
12.3.2 原画集	218
12.3.3 官方公式书	219
12.4 网络平台	220
12.4.1 视频网站	220
12.4.2 资源网站	224
12.4.3 图源网站	226
12.4.4 交流网站	227

12.5 舞台剧	228
12.5.1 我为舞台狂.....	228
12.5.2 热门舞台剧推荐	229
12.6 动漫专门店	240
12.6.1 女仆咖啡厅.....	240
12.6.2 执事咖啡厅.....	242
12.6.3 主题餐厅.....	243
12.7 圣地	244
12.7.1 动漫主题建筑.....	244
12.7.2 动漫圣地.....	245
12.7.3 三大圣地.....	247
12.7.4 乙女圣地.....	249

序

“动漫”就仿佛一片新大陆、新世界，充满着各种各样的新鲜与奇妙。

这里熙熙攘攘，来自各地的“勇者”们汇聚于此，在这里探索找寻着属于自己的乐趣与伙伴。

各位探险中的勇者们，大家还好吗？

现在你正捧在手上的，是《动漫大辞典》的第四卷。在前三卷中，我们已经为大家介绍了动画、漫画、轻小说、游戏、动漫周边产品和令人神往的虚拟偶像们，相信大家对日本动漫王国又有了进一步的了解。当我们对某个事物认识到一定地步的时候，可能就不再满足于仅仅作为一个观众了。我们会想要更深入地接近它、碰触它，然后参与其中。在这一卷中，我们就将带领大家与ACG世界进行互动，让大家更加体会到成为“玩家”的乐趣。

在第九章中，我们会为大家介绍动漫衍生物中最重要的分类——同人。你会发现，对一部作品的爱能够改变这部作品的发展和命运，甚至能让作品开花结果枝繁叶茂。同人的力量就是这么强大。第十章为大家鉴赏了各类收藏模型，当你所爱的角色真实地站在你的面前，你是不是也会对TA爱不释手呢？什么？你还想要更进一步？想要成为你所爱的角色吗？那么请看第十一章，在这里，我们会告诉大家如何成为一个优秀的Coser，成为你心中最爱的那个TA！最后一章中，真实的动漫世界在你眼前延伸开来，你不仅可以通过我们为大家介绍的这些工具与全球各地的同好们沟通交流，获得最新最有趣的资讯，还可以身临其境地去感受日本的宅文化。

本卷虽然是《动漫大辞典 基础篇》的最后一卷，但各位的旅程才刚刚开始哦！

现在就让我们启程吧！祝各位旅途愉快！



第九章 同人

非正式商业性的原创作品，
包括二次创作和纯原创。

同人文化是ACG文化的一部分，一直以来发展迅速，随着ACG文化的发展被越来越多的人所熟知，非商业性的特点令同人创作更加自由，同人所包括的内容十分广泛，同人图、同人文、同人音乐、同人游戏、同人音乐等等，每一种表现形式都很常见。

简述／日本同人／同人赏析

Dojin

PROFILE

同人

所谓同人原本指有着相同爱好的同好，现在延伸为在原作中，一些被塑造的虚拟人物在非商业性的二次创作中，所演绎的新的故事。

同人是什么

“同人”这个词，对于喜欢动漫的人们来说一定不陌生，各种类型的同人图、同人文、同人游戏等等想必是很多人的日常必备之良品，逛同人展买同人本更是节假日的重点活动，甚至还可以自己动手进行同人创作，“同人”几乎已成为宅腐人士口中最常见的高频词。只不过，大部分人对“同人”这个概念的了解还只是一个相当宽泛模糊的印象，虽然接触不少，但却不能以准确的说法去描述，如果有非二次元同好对此产生好奇的话，那就需要用到以下的知识去为他们解答啦！

Chapter 01

同人的定义

“同人”这个词来自日语的“どうじん”（Doujin），英文中通常被称为 Fan-Fiction，原指有着相同志向的人们、同好，现在普遍意义上延伸为：在原创作品，一些被塑造的虚拟人物在非正式商业性的二次创作下，演绎不同的故事。具体来说，“同人”一方面指由漫画、动画、游戏、小说、影视等作品甚至现实里已知的人物、故事衍生出的不受商业影响的自我创作，另一方面也指完全“自主”的创作，即原创，就像通常所说的同人游戏，就并不一定是指原有作品的衍生，

而是取“非商业性”之意，其自身就是原作，就像最广为人知的东方 Project。“同人”是 ACG 文化的典型用词，它与商业创作相比，有较大的自由度，具有“想创作什么，便创作什么”的自由。值得注意的是，大部分同人作品是不具有版权的，创作初衷只是因为爱好，人力、物力均有限，从选材构思到印刷发售都比真正的商业创作要付出更多的努力，从这种意义上来说，同人作品真的代表着作者对创作的爱。也正因此，很多优秀的同人都拥有令人叹为观止的感染力与震撼力，更有人是因为被某部作品的同人所吸引才去补完原作的，如此种种都证明了同人作品所拥有的独特魅力。

既然说到同人，就不得不提一下“同人志”的定义。“同人志”一词原是指同人共同创作出来的作品。同人者是指有着相同嗜好、相同类型之人；志是指杂志、书画报刊。也就是说，只要志同道合的朋友，将各自发表的作品集结成册，在共同爱好者间流通，均可称之为“同人志”。具体来说，同人志是延伸已经出品的剧作、漫画等作品内容的创作集，它可分为个人志、商业志、创作志等数种。本意是一些不满意原作的人，自己从原作中的片段延伸出来的创作，可以说是由于 ACG 文化的盛行，各当红作品在同好间大受欢迎的结果，这类作品多半沿用商业作品的角色及时代背景等设定，再依同人作家的喜好，创作出不同的故事，



←东方Project中编号“红白”的巫女博丽灵梦，是从第一代东方起就一直存在的角色，有着很强的实力和很高的人气。

当然，现在也有不少纯原创的同人志出现，其内容涉及范围相当广泛，风格更是千奇百怪。需要注意的是，同人志是以个人或社团的名义发行，并非正式经发行商发售的作品，因此普通书店是

买不到的，大部分同人志都是通过网络或同人展会贩售，在一些地区比如日本、中国台湾等也有同人志专卖店或是同人志寄卖处，有机会前去旅游的话，千万不要错过。

Chapter 02

同人的魅力

一谈起同人，每个 ACG 爱好者总能想到那么一两个能让自己两眼放光心花怒放的“真爱”，不论是在日本还是在国内，从网站发布到每年的同人展会，都有越来越多令人惊喜的佳作，更有不少人开始从单纯的伸手围观党转而投身于充满激情的个人创作，由此可见，同人的魅力是非常大的，这种魅力，主要来自于动漫爱好者们无穷无尽的想象力。抛开之前那些教科书似的定义，用简单易懂的说法来解释的话，同人这种存在，实际上就是一种兴趣爱好的交流沟通，试想一下，无论你是宅是腐，若是有一群和你有相同爱好的朋友共同创作分享，一定能感受到比自娱自乐更加爽快的幸福感不是吗？这种心情大概就和看到同人作品时的愉悦感相似，不论是喜欢的 CP 还是有趣的引用 Neta，原作不能完全满足的方面，同人却可以做到，甚至在欣赏同好所创作的同人时，会产生“原来还可以这样！”的惊喜。很多时候，对于原作或者是某个角色的喜爱会令我们想要接触更多的有关故事，大概每个人都会有因为某个臆想出的画面而忍不住微笑的时刻，或是文字，或是图片，或是音律，总希望有某种方式能让这种爱意变得有形，然后和更多的同好分享那份喜悦，所以，同人就应运而生。看着喜欢的人物以自己所期待的方式演绎着脑内编撰的情节，这种兴奋感自然是不言而喻的。通常情况下，比原作的表达更加直接和强烈的“二次创作”，能够在有限的内容里传达出更多的情感，类似“原作者未做到的、未描绘的、未满足大家的，就由我们自己来完成”的想法，大概是很多同人作者进

行创作的最初动力。可以说，这种代入了“二次创作”作者自身意愿和想法的同人作品，更能引起共鸣。而纯原创同人的魅力则在于它的非商业性和自由度，这一点其实“再创作”同人也具备，几乎不需要考虑市场的需求和世俗的眼光，兴趣是作品诞生的核心，只不过纯原创可以完全跳脱出既有作品的限制，没有那么多条框的约束，拥有更大的空间去遐想，就像是一群有着共同爱好和追求的人所编织的梦，很难让人不去喜欢。

众所周知，正规创作的发表，其实有一个相当严苛的过程，不但要经历基础的文笔审核，还要顾虑内容、主旨等各种琐碎事项，而且，所谓“正规”，一般而言就有“商业”的意义存在，这样的情况下，获选刊登的作品一定要经过编辑筛选，而并非所有创作者的作品都具有编辑眼中的商业价值，很多情况下不能按照自己的想法掌握内容的走向，而同人创作就是一个特殊的展示渠道，为众多拥有无限热情和决心的作者们提供了自由发挥的空间，这也正是创作同人作品的魅力所在。虽然同人是 ACG 文化的一部分，但它对于 ACG 文化的影响与帮助也是不可小觑的。实际上，在日本，有很多我们所熟知的漫画家都是以同人创作起家成名的，包括 CLAMP、尾崎南、赤松健等等。同人的世界其实并不复杂，对于动漫的热爱和执着是构筑这个世界的根基，那份独属于二次元的热情便是我们最感动的部分。

同人的历史

不论任何事物都有其发展轨迹，同人也不例外。从出现到壮大再到繁荣，同人的发展历史也从另一个角度反映着ACG文化的普及进程。尽管现在越来越多的人开始接触并喜爱着“二次元”这个充满幻想与奇迹的世界，但它的发展之路其实还很漫长，而同人正处于稳步成长的少年时期，现在就让我们一起来了解一下它这么多年来给人们留下的印象吧！

Chapter 01

同人的发源

如果单纯从语源来看的话，“同人”的来源和通常意义上的理解是有所不同的：同人，易经卦名，意为与人和协，又指同在一处做事的人，即“同事”、“同仁”。现代汉语中的“同人”一词最早出现在新文化运动时期。鲁迅、周作人等曾使用“同人刊物”一词来称呼他们所创办的《语丝》周刊，其意为非商业性“自编自写”的刊物，即编辑同时也是撰稿人，这一点倒是与ACG文化中的“同人”含义不谋而合。1913芥川龙之介在与久米正雄、菊池宽等先后两次复刊《新思潮》，成为第3次和第4次复刊的《新思潮》杂志同人。不过，我们现在现在所说的“同人”，主要是和动漫文化相关的，由日本传入，然后逐渐被人们所熟知，并被广泛用于指代爱好者用特定文学、动漫、电影、游戏等作品中的人物进行的再创作，同时也包括非商业性的原创作品。

作为“同人文化”重要产物的“同人志”，来源于日语“同人誌”，指一群同好走在一起，所共同创作出版的书籍、刊物。不过，纯文学创作上的同人志以时间先后来说，应该才是同人志文化真正的起源。如丘逢甲与同好们于1881年的唱和之作《同人集》，及《海东三凤集》、《台湾诗录拾遗》等作品。初时这类作品是以书院、诗社为主轴，如开办于1857年的淡水厅竹塹斯盛社，《红楼梦》里亦有海棠诗社。刚开始这类作品集经常是以学校中的文学性社团为核心，进而发行的一种社刊形态创作合集，有时也可能是遍及全校规模的文学创作校刊。但是完全与学校体

系无关，纯粹因理念相同、个人之间的爱好而组织起的“同人志创作团体”，在一些业余与专业作家之间也广为盛行，这类组织与因为文学竞赛而产生的团体，或者以商业发行为目的的杂志社的作品是不同的。而同人志的运作，到最后也往往会演变成一种创作上的不同流派。以日本文学界来说，有记载最早的同人志，应该是以19世纪末作家尾崎红叶及他所属的创作社团“砚友社”的友人们所共同发行的《我楽多文库》。从这些历史中其实也找寻得到一部分现代ACG文化中“同人志”的影子。



↑属于四大名著之一的《红楼梦》想必大家都不陌生，其中就有最早的“同人社团”的影子。

若是追根溯源，包括各类文学作品再创作等，广义上的“同人”确实有着相当悠久的历史，不过，我们主要探索的是属于ACG文化的“同人”，大概从20世纪动漫相关产业诞生的那时起，同人文化就已经随之酝酿并渐渐成型，然后几乎没有什么波折的发展到今天，愈发繁荣。

“同人文化”的发展过程必定是和动漫的发展息息相关的,从ACG文化开始深入人心的那一天起,“同人”就已经进入了静待开花结果的酝酿期,人们与生俱来的想象力注定了无止境的未满足,同人正是这种力量最自由的体现。源于日本的同人文化自然是在本土发展最为迅速,之后才渐渐拓展至其他地区,目前可以说“同人”在全球都有影响。



↑ 同人漫画家出身的高河弓所创作的《loveless》以其清新唯美的画风和细腻动人的剧情感动了不少人。

如果从动漫的发展进程来看“同人文化”的话,可以对其有一个相当直观的了解。作为世界第一的ACG大国,日本的动漫产业经历了相当长的时间才形成了今天的规模,从20世纪初到现在,大致可以分为萌芽期、探索期、成熟期和细化期,而同人文化则是在成熟期之后才渐渐成为一种主流文化,被广大动漫爱好者尤其是年轻人所热烈追捧。其实,动画漫画在第二次世界大战之前并未有如今的知名度,是手塚治虫在20世纪50年代早期开始为漫画杂志作画。手塚尝试了包括日本传统技法在内的各种技术。他特别喜欢电影,所以他的漫画所改编成的电影都有很高的艺术价值。他曾在60年代末在迪斯尼学习,但没有照抄迪斯尼的风格,他努力去理解角色绘画和故事情节的关系,最后终于引导出了一种清晰的日本式绘画风格,并循此道路促进了漫画产业发展,六七十年代很多著名的漫画家都曾经是他的助手,不过,在动漫产业刚刚步入正轨的那个时期,同人还仅限于小范围的个人爱

好,并没有形成当今这么“规模”化的一个领域。到了20世纪80年代后期,正值日本经济腾飞之际,漫画业也随之飞速发展。大量的优秀人才涌向这一行业,但因为商业刊物(由正规出版社出版的商业志)发表渠道相对狭小,导致同人志迅速发展。所谓同人志,顾名思义就是同好之间的自费出版作品、个人承担所有印刷经费并自觅销售渠道的私人出版物,在当时,印一百本32面B6规格的同人志需高达4万日元印费,这并不是一笔小数目。因此也诞生了很多同人社团,当费用平摊之后每个人的经济压力就变小了许多。这个时期的一些同人社团坚持到现在有很大一部分都成了鼎鼎有名的漫画家,像是爱好折腾读者经常不虐不幸福的CLAMP后妈组合、被无数腐妹子奉为经典的《绝爱》的作者尾崎南、少女漫耽美漫两手抓的清新美型派漫画家高河弓等,他们都是从20世纪80年代起影响了一代又一代人的同人界明星,虽然后来都走上了商业化的道路,但毫无疑问,同人志的创作是他们最初成功的基础。20世纪末,“同人界”、“同人圈”已经基本成型,越来越多的人开始接触同人创作,动漫同人文化从诞生到蓬勃发展并没有经历太久的时间,涵盖了男性向、女性向等多种元素的同人一直到今天都从未停止过发展的步伐,不仅在日本本土愈发繁荣,在整个亚洲甚至欧美都有着广泛而深远的影响。

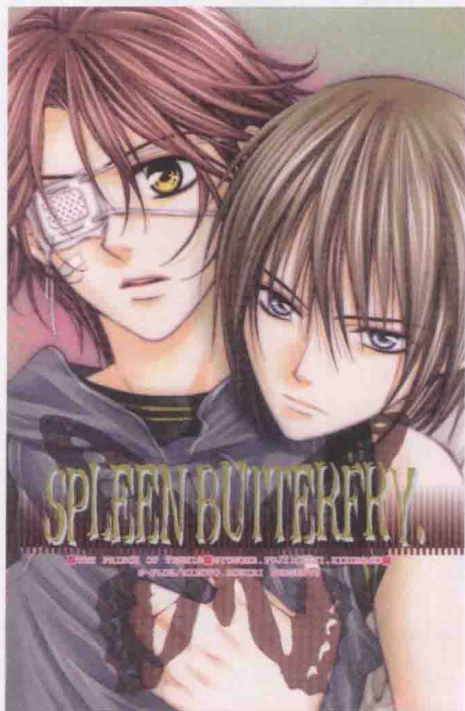


↑ 同人作品往往有着很强的个人风格,这一点是和它的发展过程息息相关的。

在经历了短暂的发展期之后，同人文化很快就进入了一个发展和繁荣并存的特殊时期，各类同人作品如雨后春笋般不断出现。它们在地域上也呈现出迅速扩散的趋势。在20世纪90年代，日本动漫进入了细化期，风格和内容越来越多样化，同时对周边亚洲地区的影响也越来越大，给同人文化的发展提供了更为广阔的舞台。

进入21世纪之后，随着经济等各方面的稳定，动漫产业在日本GDP中所占比例逐渐增加，作为其重要组成部分的同人产业，由于是非商业性运作，具体市场价值很难估算，不过，有一个反面例子大概能说明同人市场的繁荣，2007年，以画《网球王子》耽美同人而出名的漫画家品川薰子被爆出逃税款高达6570万日元，她在2002年到2005年间通过贩售个人同人志所得收入超过2亿日元，却只缴纳了约2000万日元的税金，而她却只是诸多同人漫画家中的一员，比她的作品更受欢迎的还有很多很多，但从她所得的利润中，我们已经可以瞥见同人市场的火爆程度。就日本本土来说，最具代表性的原祖级漫画同人志集售会“Comic Market”已经有了二十六届的历史了，这个每年冬夏各举办一场的同人志即卖会，规模之大着实令人咋舌。第一届Comiket举办于1975年12月21日，当时只有32个参展组织，入场人数只有600多人，但到了2006年，平均入场人数已经超过了50万人，今年的C84共接纳人数59万人，再次刷新了历史新高，这种发展速度是其他产业所无法比拟的。而一些著名同人作者的摊位，则需要提早排队，队伍长度夸张的甚至能以公里计算，有时一开场他们的同人志就迅速售罄，很多人为了买到想要的同人作品，不得不通宵排队等入场。除了展会以外，日本的漫画书店也会有销售同人产品的专区，并且销售额占全部收入的比率常年保持在25%以上，并有持续走高的趋势。可以说，在同人文化的繁荣时期，ACG产业呈现出了一种

三角模式，原著作者占据着三角形的顶端，广大读者就是基座，而同人产业恰恰就是连接这两大群体的枢纽，读者与作者的划分愈加模糊，同人作者使得这个三角形的产业系统得以平衡。每个人都可以自由地创作自己喜欢的东西，很多原创同人也在这个时期崭露头角。同人文化的影响以日本为中心，呈现扩散化的走势，如今，国内的



←美少年扎堆的《网球王子》广泛受到同人作者的欢迎，以此为题的同人志更是数不胜数，优秀作品也有很多。

同人小组已经过万，进行同人创作的年轻人越来越多，各种优秀的同人作品更是层出不穷，全球的动漫爱好者甚至可以通过网络进行亲密无间的交流沟通，Pixiv、Bilibili、NICONICO、Weibo、FACEBOOK……在同人的世界里，仿佛没有国界。不过，因逃税而被起诉的品川本人也曾辩称“作为同人漫画家我的收入极其不稳定，迫不得已才瞒报了所得”，从这点上也可以看出，在高收入的同时，同人作者也面临着一定风险，没有相关的版权保证，各种盗印翻版也就无从避免，同人市场繁荣的背后也隐藏着诸多问题。虽然有很多

简述

走进同人

如果说同人文化是一本书的话，那么它波澜不惊的历史和并不深刻的定义只能算是朴实无华的封面，最吸引人的部分其实是翻开后才令人欲罢不能的丰富内容。你可以不知道同人的定义，可以不了解同人的历史，但却一定记得住某些同人作品中的内容，也许是一个情节，也许是一段文字，又或者只是一幅画面……包含着满满爱意的同人作品，又怎么可能轻易忘记？

Chapter 01

同人的内容

从萝莉正太到大叔御姐，从庄重正剧到卖萌恶搞，不论宅腐都能一网打尽的同人作品的内容真的是天南海北应有尽有。可以说，只有想不到的，没有同人做不到的，多样化的内容和自由畅快的风格正是同人最大的特点，同人所涵盖的范围真的不是三言两语能够说完了的。我们在这里只做一个粗略的介绍，具体内容当然还要等之后再谈。

简单来说，同人作品既包括改编了的对正式出版的作品甚至于同人作品进行的二次创作（再创作，re-creation），也包括非商业性的原创部分。实际上，不了解同人文化的一些人，也许会对于二次创作产生很多疑问，为什么明明是别人的作品却要自己重新来过呢？其实原因很简单，因为就算是同样的作品，不同的人看都会有不同的理解和不同的期待，正所谓一千个人有一千个哈姆雷特。你所想要看的东西，你所期待的发展，或者你所在意人物，未必作者一定会让你如愿。事实上现在的作者，很可能就是抱着“很好，你要看剧情那样发展吗？我偏不”的宗旨在作画，最典型的大概就是擅长虐心的 CLAMP 了，还有像富坚义博那种拖稿大王，不论读者怎么纠结，也影响不了作者大人的优哉游哉。因此，改编同人就成为了一个很好的宣泄情感的方式，作者再凶残又如何，大不了自己创作嘛！同人作者时常会创作出不同形式的同人作品，包括同人小说、同人漫画等。出版同人志是把这些同人创作跟同道

中人分享的一个途径，许多同人作品都会由同人们制成同人志，自费出版。但也有些同人作品，不刊在同人志上，而是透过网站发表，一般来说，图片和文字在网站发表会最为方便。而其他媒体的作品，通常都能通过网站发布。除此以外，还有同人游戏、同人音乐、同人 MV、同人广播剧等的创作。而在同人志即卖会的会场内，亦常会见到许多 coser，cosplay 从某种意义上来说也是同人文化的一部分，目前，也有一些 coser 会将自己的作品印刷成册，然后在同人展会上出售。鉴于同人的内容实在太过丰富，最便于记忆和理解的划分方式应该就是按照面向群体来分类，这样的话，同人的内容大致可以分为男性向、女性向以及一般向。顾名思义，男性向同人作品基本以美少女作为主角，后宫、萌系、百合均有出现，比如很多以东方系列为主题的同人作品就是如此，内容上多多少少会打些擦边球，工口向的出现也并不少见，各种类型的妹子绝对能满足各位宅男的需求。而女性向则包括了乙女向、耽美向等，面向女性群体的作品往往有着更为细腻的情感表达，以及符合女孩子们审美的特定风格，其中，耽美向更是常年占据了同人市场的极大部分，很多当红作品、国民 CP 的同人本在漫展上可以几分钟之内就被一扫而空，“进击的腐妹子”的战斗力绝对是不容小觑的。而在 80 年代中期陆续出现以《足球小将》为题材创作耽美作品的同人团体，

被誉为“同人志女王”的尾崎南就是那个时期的代表，多数作品都有一定的H场面，此时やおい一词逐渐成为男性同性间恋爱漫画小说类别代名词，耽美同人的影响也越来越广，可以说，Yaoi（やおい）这个词的诞生是和同人志创作有着密切关系的。正如“耽美”这两个字的本意所述，形容男性与男性之间最真挚最无瑕的唯美恋爱感情，这才是耽美文化的初衷，耽美同人最吸引人的一点也许就在于此。只不过，随着同人文化的繁荣普及，耽美同人的质量也越来越参差不齐，优秀作品很多，但仅仅是为了吸引眼球而大尺度卖腐、人物OOC（Out Of Character 脱离角色设定）严重的作品也屡见不鲜，广大妹子们可要擦亮眼睛啊！一般向同人的范围比较大，涉及动画、漫画、游戏、小说、影视剧等多方面内容，像是某主题的插画集、很多vocaloid相关的作品等都属于这个范畴，普遍来说，这类同人的定位偏向全年龄，不会出现太劲爆的画面，多数以清新风欢乐向和治愈系

为主，受众较广。虽然在这里将同人的内容分为了三类，但实际上若是细化来看，同人的内容绝不仅如此而已，不同类型之间并没有非常明显的界限，甚至现在有不少“男性向同人的作者为妹子、而耽美同人的作者是汉子”的情况，正如之前所说，同人的创作全部是出于兴趣，只要喜欢，任何内容都可以是属于你自己的独创作品。不过，虽说同人作品的最大优势可以为原作的作品弥补“遐想”的空白，将自己的想象具体化，并且不用受到商业制度的约束，想创作什么就创作什么，但有部分经典类型的原作在同人创作中，开始过于追求官能享受，色情化地泛滥起来，从而反过来影响了原作的流行程度，目前很多所谓的“粉转黑”便是因为此类原因，为了H而H，这并不是我们想要看到的。一方面尊重原作，一方面把自己的爱和热情传递出来，这才是同人作品应有的最基本也最重要的东西。

Chapter 02

同人的类型

关于同人的分类，其实就像同人的内容一样，有很多种不同的划分方式，最常见的一种应该就是“改编同人”和“原创同人”，所谓“改编同人”，即是说对正式出版的漫画进行二次创作（re-creation），包括小说、画作等，“原创同人”则是指非商业性的独创。此外，也有“官方同人”和“原创同人”的划分法，一个是指由动漫制作官方出的同人作品，另一个则是指由民间爱好者自行创作的同人。如果以更为详细的方式去分类的话，同人的类型就更多了，比如动漫同人、小说同人、游戏同人、影视同人等，和内容比起来，似乎这部分更加一言难尽呢。对于最常见的“改编同人”来说，具体可以分为以下几种类型：1. 完全原著演绎，即文字版的漫画、电影或者其它。这类形式多为官方所采用，出现率不高；2. 原著

原人物情感剖析，这种类型一般文字类作品较多，同样出现率不算高；3. 原著原人物在原著设定下所衍生出的其他剧情，这种类型是比较常见的，大部分同人都会采用此类设定，这也是同人作者比较好把握的一种；4. 原著原人物在不同时空背景下所发生的其他故事，也就是通常所说的平行世界，当然也有穿越的情况，这种同人类型同样也很常见；5. 原著人物与原创人物的衍生剧情，这种类型应该还是比较难驾驭的，原创女主或男主出现在作品中，优秀的作品能让人有身临其境之感，但若是稍不注意，便很容易就会出现“玛丽苏”的雷点。

说到同人的类型，就不得不提到同人志的类型，毕竟，大部分同人文化都是通过同人志被大家所熟知的。在同人志中，也分为“原创同人