

JAPANESE TV ANIMATION CHRONICLE

《动画年鉴》工作室 编著

日本动画 编年史。下



航空工业出版社

日本动画编年史.下

《动画年鉴》工作室 编著

航空工业出版社

北京

内 容 提 要

本书记录了1995年到2013年在日本电视台播放的全部动画并加以介绍和分析。同时，以年为单位整理总结了当时影响社会和人们生活的重要事件，从而分析其对动画产业带来的影响。书中对于伴随动画产业发展而出现的同人活动，网络交流平台等产业也进行了分析和叙述，还从从业者的角度分析了TV动画几十年间摄影技术的变化。希望通过详细的内容给予读者对日本动画产业的发展与壮大最直观的认识。增加对日本动画作品的了解，丰富动画产业的相关知识，同时增加对日本文化的理解。

图书在版编目（CIP）数据

日本动画编年史. 下 / 《动画年鉴》工作室编著

— 北京：航空工业出版社，2016.2

ISBN 978-7-5165-0971-5

I. ①日… II. ①动… III. ①动画—绘画史—编年史—日本 IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2016)第023970号

日本动画编年史. 下 Riben Donghua Biannianshi.Xia

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—84936597

010—84936343

北京艺堂印刷有限公司印刷

全国各地新华书店经售

2016年2月第1版

2016年2月第1次印刷

开本：787×1092 1/16

印张：19

字数：507千字

印数：1—6000

定价：55.00元

Animation

日本动画编年史.下 Japanese TV Animation Chronicle

001 90年代(下)神作带来的盛世

少女革命/魔卡少女樱(第1期)/小魔女DoReMi/
数码宝贝大冒险/新世纪福音战士/浪客剑心/
014 天空之艾斯嘉科尼/机动新世纪高达X/机动战舰抚子/
罗德岛战记-英雄骑士传-/枪神TRGUN/星际牛仔/
头文字D/麻辣教师GTO/全职猎人/最游记/犬夜叉

053 21世纪(上)电子网络化变革

054 21世纪展望(2001-2013)

网络的普及“共时性”时代

光之美少女系列/机动战士高达SEED/钢之炼金术师/
070 keroro军曹/凉宫春日的忧郁/通灵王/X战记/魔力女管家/
水果篮子/棋魂/网球王子/全金属狂潮/拜托了老师/
翼神传说/人形电脑天使心/返乡战士/攻壳机动队/火影忍者/

171 21世纪(下)次时代动画战争

184 动画摄影

动画摄影技术的发展 东映动画成立以来的技术变迁

186

轻音少女K-ON/魔法少女小圆/进击的巨人/化物语/
恶之华/苍蓝钢铁的琶音/狼与香辛料/隐之王/噬魂师/
夏目友人帐/强袭魔女/龙与虎/神薙/食灵-零-/
魔法禁书目录/四叶游戏/钢之炼金术师FA/天降之物/
妖精的尾巴/无头骑士异闻录/刀语/迷糊餐厅/

295

同人志

296

日本动画市场(业界·产业)动向(2014版)

90
年代(下)

1995—2000动画新时代和互联网的普及

神作带来的盛世

一家财务出现异常危机的公司和一群怀揣梦想的动画制作人，被现实逼上绝境的他们竭尽所能制作了自己的“最后一部”作品，但这部作品却令他们起死回生并产生了社会层面的影响，TV动画也步入一个新时代。伴随着互联网的普及，出现了新的探讨动画的载体。

1995年(平成7年)

逐渐变化的价值观



给人们带来冲击与不安的震灾以及恐怖活动，以及让人感受到网络时代的“Windows95”以及互联网，在不断变化的时代中，日本人的价值观也出现了翻天覆地的变化。

跨媒体商业模式的确立

由富士见书房Fantasia文库推出的《秀逗魔导师》系列小说，与《亚尔斯兰战记》《罗德岛战记》等正统奇幻小说不同，即使是对奇幻题材并不是很熟悉的读者也可以轻松地阅读。该系列与于1995年开始动画化。

其原作小说以及动画的播出自然为作品带来了极高的人气，除此之外，《秀逗魔导师》之所以获得成功和角川书店所开展的跨媒体商业模式也是分不开的。

除了小说和动画媒体方面，该系列在游戏、漫画、广播剧、OVA、剧场版动画等方面都有所开展，《秀逗魔导师》的品牌效应为这一系列带来了长期的人气。

这之后，角川书店以同样的手法推出了《魔术师奥芬》《机械女神》《Boogie-pop》等热门作品。

由于角川书店所实施的商业战略获得了成功，作品的跨媒体展开也成为日本业界如今最常用的商业手法。

Windows95登陆日本

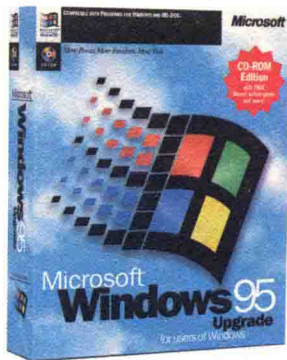
在这一年，日本的电脑业界可以说是“黑船来袭”，由美国微软公司开发的操作系统“Windows95”登陆了日本。

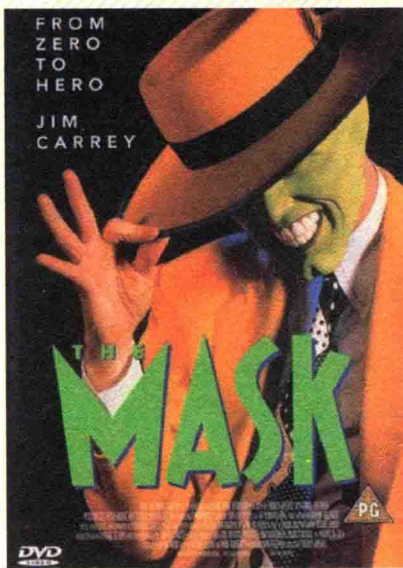
在当时还是电脑一条街的秋叶原，贩卖电脑相关产品的店铺纷纷作出了“于发售日当天深夜零时临时开业”的宣传，在店头排队购买“Windows95”的队伍如长龙一般，如此盛况甚至令电视台争相报道。

“Windows95”为日本的互联网也带来了惊人的变化。

于前一年刚刚在一般群众之间得以应用的互联网服务在1月的“阪神、淡路大地震”中起到了信息共享的效果，由于媒体的报道，互联网也被广大群众所熟知。然而在这一年，互联网的应用依然固定在专业人士群体以及商业用途。

由于搭载有互联网功能的“Windows95”的登陆，利用互联网的人数也迅速地得以增长。

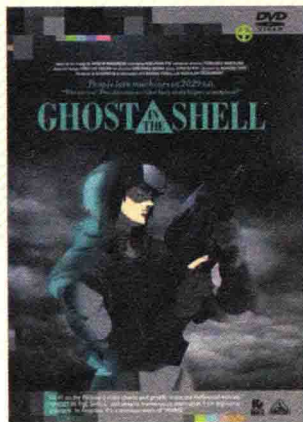




↑《变怪杰》，发行方：华纳兄弟。



↑《金田一少年之事件簿》，发行方：VAP。



↑《攻壳机动队》，销售方：万代 Visual。

←Sylvanian Families，“红屋顶的大家庭”前后左右四个方向都可以玩耍，这种划时代的方式迅速获得了人气，成为Sylvanian代表性玩具屋。

创造动画历史的《EVA》

于1995年10月开始播出的《新世纪福音战士》（以下简称《EVA》）虽然没有获得很高的收视率，但其充满了谜团的故事情节以及崭新的演出手法在观众之间引起了话题，渐渐吸引了更多人的目光。

尤其是最后两集中对主人公内心的描绘以动画史上前所未有的演出手法在民众之间产生了极其强烈的反响，其产生的影响也被电视和报纸竞相报道，成为继《宇宙战舰大和号》和《机动战士高达》之后另一部引发社会现象的动画作品。

《EVA》之所以获得如此高的关注，和当时日本刚刚经历的震灾与恐怖袭击是分不开的，在如此悲观与不安的大环境下，年轻人的价值观在这一时期开始产生了变化，这也是该作品能够引发社会现象的原因之一。

20世纪90年代后期至2000年前期诞生的动画很多都受到了《EVA》的影响，观众们也能从中感受到类似的元素。

《EVA》不仅是由创作者所打造出来的动画，而且根据观众的视点不同，该作品也呈现出不同的样态。

除此之外，《EVA》为动画业界带来的功绩还包括将剧场电影中广泛应用的“制作委员会”方式成功地引入，使得这一方法在TV动画中也得以普及。在这之后，很多的企业都加入到动画作品的赞助商阵容当中，使得从20世纪90年代后期至今，动画作品的数量急速地增加。以《EVA》一部作品为基础，越来越多的动画作品为业界带来了另一场动画热潮。



↑PRINT CLUB，将自己的形象通过摄像头进行拍摄，再加以具有个性的花纹并将其印刷成贴纸。

1996年(平成8年)

《口袋妖怪》诞生



至今仍然在全球都具有高人气的游戏系列第一作《口袋妖怪》于本年度发售，当时还没有如今通用的简称，而是以“Pocket Monster”作为标题。另外，长时间作为数据载体的DVD也于本年度登场。

玩具与游戏的动画化

1996年给大家留下深刻印象的必定是《口袋妖怪：红/绿》的发售，红绿两款游戏在日本共计获得了超过800万的销量。同一游戏分成两款发售、通过信息交换可以使游戏发生变化，诸如此类的想法在之后其他公司发售的游戏产品中也得以采用，同时也成为了之后便携式游戏机的基础理念。另外，于1994年登场的全覆式迷你四驱车也引发了第二次迷你四驱车的热潮，动画《四驱兄弟》也随即开播。在此之前都是“动画衍生出玩具”的模式也出现了“由玩具衍生出动画”的逆转现象。类似于这样的媒体展开也在此后十分常见。

1996年也是便携性数码游戏的黎明期。将液晶画面以及游戏机本体小型化的GameBoy——“GameBoy Pocket”登场，使得游戏机出现了更加易携带的趋势。

引发社会现象的“宠物蛋”以及便携式MD播放器都在这一时期得以流行，人们的娱乐手段开始向室外扩展。充电电池的续航能力、操作的简单效率化以及轻量小型化等技术革新成为游戏界此后面临的一大课题。

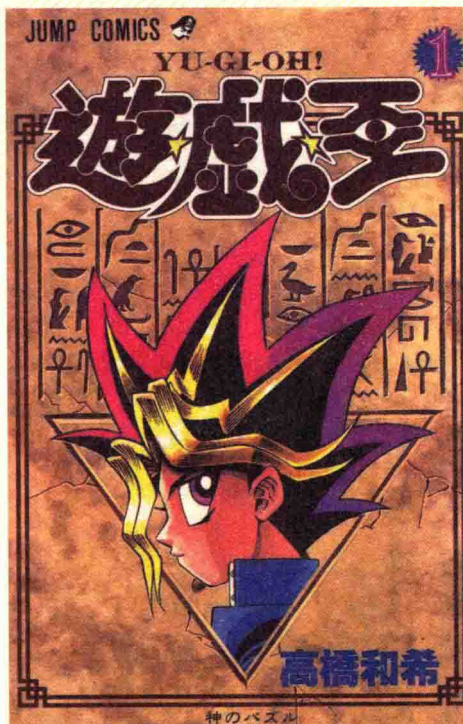


次时代光碟DVD登场

与音像商品密不可分的自然是其记录媒体。VHS与Beta Video之间的战争还在人们的记忆中挥之不去，由电影界发出的“快一点商品化”的呼声使得统一规格的DVD（Digital Versatile Disc）应运而生。

DVD相较于之前广泛应用的磁碟有着易使用、易保管的优点，除此之外，其占用空间小，制造成本也削减为磁碟的六分之一，这些因素使其迅速地得以普及。动画业界也受此影响，迅速地从VHS媒体向DVD转型。

DVD为日本带来的巨大变化使得环绕立体声系统变得更加引人注目，一部分消费者开始在自己的家中构建起家庭影院。动画界也借此东风在平面的动画中加入了环绕立体声，使得观众们有了更加立体的听觉享受。



↑《口袋妖怪》：红/绿，《口袋妖怪》系列第一作。利用通信机能收集全150种图鉴的游戏方式令全世界为之着迷。



←东京国际展示场，通称「东京D'Sight」，日本国内最大的展览馆，同时也以Comic Market的会场为大家所熟知。



↑《生化危机》，创下纪录的长期畅销恐怖生存题材系列游戏的第一作。



↑《啦啦啦啦啦》，七音社的节奏动作游戏，依照音乐节奏按下对应按键。音乐类游戏的原型。

→ 宠物蛋，便携式养成游戏。在女高中生群体中有着极高的人气。



卡牌游戏的抬头

“万智牌”以及“NBA卡牌”登陆日本，并建立了卡牌游戏市场的基础。之前提到过的“口袋妖怪”也受到了“万智牌”的影响，与GameBoy版同时发售的卡牌游戏成为日本首款国产集换式卡牌游戏，并获得了很高的人气。在这之后，“游戏王”等卡牌游戏也相继发行，即使在今天依然有许多带有自己卡牌游戏的动画以及将动画纳入到卡牌游戏系统当中的现象存在，这种跨媒体的展开方式如今也已经成为了惯例。



1997年(平成9年)

动画新时代的到来



在对最终话进行重制的剧场版《Air/真心为你》上映之前重播的《EVA》使得之前的热潮得以延续。除此之外，《名侦探柯南》《口袋妖怪》等超长篇动画也于本年度开播。

现代动画的新颖手法陆续出现

在1997年值得一提的依然是《EVA》热潮，如此引发社会现象的动画直至今日也被人奉为传说级别的作品，在这一年中，《EVA》成为人们讨论的唯一话题。和《宇宙战舰大和号》《机动战士高达》一样，《EVA》重播时再次引发了一次热潮，然而其在观众间的渗透率却是相当异常。

一些热爱动画的艺人也进一步扩大了动画的影响力，使得《EVA》在娱乐节目当中也被提及，成为其在普通观众之间扩散的助推剂。

1995年制作的《EVA》使用了在当时十分新颖的制作方法，而向庵野秀明监督提出这些建议的则是几原邦彦，他同时也是这一年播出的动画《少女革命》的监督。接近于舞台剧一般的演出手法使得这部动画更加接近于一部艺术作品。

隐藏在众多谜团背后的幕后黑手、对登场人物存在本身的解释以及广阔宏大的世界观令观众感到震撼。《少女革命》在此之后也被改编成舞台剧，进一步扩大了动画媒体所涉及的领域。

动画的转型期

1996年突然大热的游戏《口袋妖怪》的动画版于本年度4月开始播出。

除此之外，于江户川乱步诞生100周年的1996年初开始播放动画版的《名侦探柯南》也在这一年获得了广泛观众的支持。

以上两部作品的登场替代了之前在低年龄层之间具有高人气的动画作品《龙珠》，如今已经成为每年必出一部剧场版动画的长期热门作品。与此相对，一直以来得以延续的“勇者”系列动画也在这一年用《勇者王GaoGaiGar》为该系列画上了休止符。



↑《新世纪福音战士剧场版Air/真心为你》，对TV动画版的第25集及最终话进行重制的正统完结篇。获得了第21届日本电影金像奖的话题奖。



↑《幽灵公主》，宫崎骏原作和监督的动画电影，创造了当时日本电影票房新纪录。



↑《海贼王》，描写海贼一行人之间的友情及冒险的王道少年漫画，获得了国民级的人气并接连大破出版界的纪录。



↑《泰坦尼克号》，20世纪福克斯 Home Entertainment Japan。



←究极悠悠球，为男孩子量身打造的竞技用悠悠球，总销量达到了2700万个。



↑《Beatmania》BEMANI系列第一作，开创音乐模拟类游戏类型，引发了新一轮音乐狂潮。

→《数码宝贝》作为「可以战斗的宠物蛋」而开发而出的便携式养成游戏，其动画也广受观众的好评，在全世界获得了极高的人气。



技术革新的浪潮

正如国民级动画的世代更替一样，动画制作现场也出现了新的气象，最明显的革新便是在上色环节。随着个人电脑的普及，一直以来使用的赛璐璐上色方式也渐渐被数码上色所取代。

于这一 year 上映的动画电影《幽灵公主》便采用了一部分数码上色的形式。

除此之外，于1997年播出的《咯咯咯鬼太郎》第四期从第64集开始也开始采用了数码上色的手法，成为东映动画首部使用数码技术的作品。

于《龙珠GT》之后播出的《阿拉蕾》重制版也在《咯咯咯鬼太郎》的基础上成为全篇采用数码技术的动画。

此次数码革命降低了动画制作的成本并提高了工作效率，然而数码上色的彩度和边缘的突出在观众之间却是赞否两论。

然而数码技术带来的优点远远大于其带来的不适应，因此动画数码化的进程得以急速推进，随着技术的成熟，制作者们各种各样的新奇手法也在动画中得以大量应用。

1998年(平成10年)

互联网的黎明

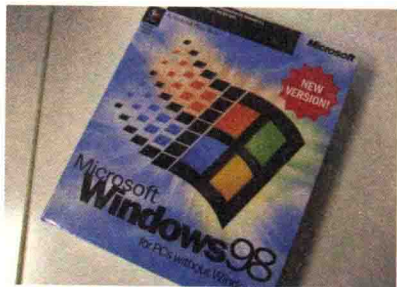


动画在普通观众之间也成为了娱乐手段之一。在这一年，PC及互联网的普及使得拥有共同兴趣的人们能够更加容易地寻找到彼此，这也是动画之所以迅速蔓延的原因之一。

Windows98的发售和互联网开始普及

随着Windows95的出现，家家拥有一台电脑的时代已然来临，个人电脑的价格也逐渐降低，到了Windows98发售的时候，笔记本电脑的价格也只不过在25万日元左右，是普通民众都可以承受的价格。

当时大多数人都将电脑用在家庭账本记录、文本处理、制作贺年卡上，随着拨号上网以及TCP/IP技术的应用，互联网也在普通家庭中普及，电脑也开始被人们用作沟通交流的手段。当时的门户网站（Google或Yahoo!等）并没有十分丰富的内容，大规模的浏览量通常在新闻以及论坛部分。



拨号上网的速度相较于现在的网络速度来讲十分缓慢，处理规格稍大的图片已经达到了当时个人电脑的能力极限，网站外观也倾向于方便浏览的简约风格。

在ADSL技术发展之前，将网站设计得便于浏览是门户网站所追求的重要目标。作为“2ch”原型的“Amezou”也是如此，它是日本第一个线程浮动型揭示板，并成为了之后论坛的传统形式。

白热化的批评与议论

之前一直处于被动的观众开始在互联网论坛中引发话题，对作品发表的意见也越来越开放。另外，拥有个人电脑并可以接触互联网的通常都是些Geek（对电脑及互联网十分狂热的技术型宅男），他们对动画以及电影的亲和性也十分高涨。

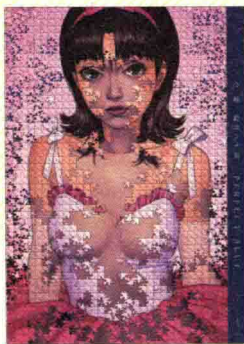
由这些人进行的启蒙活动为今天互联网的讨论奠定了基础，在论坛之外的场合也经常可以看到类似的交流活动。

另外，一边观看动画一边在互联网上发表感想的“实况”行为也为深夜动画添加了活力。渴望优秀作品的观众们也向业界展现了其市场需求。



↑《口袋妖怪：超梦的逆袭》。

↓DreamCast，由世嘉开发的搭载了互联网功能的家用游戏机。

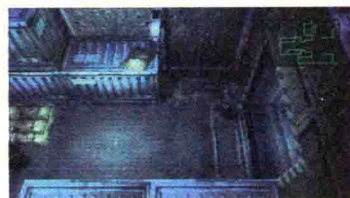


↑《Perfect Blue》BD，发行方：NBC Universal Entertainment Japan。



↑《哥斯拉(60周年纪念版)》，发售、销售方：东宝。

→《全职猎人》，以王道冒险题材和黑暗的世界观获得了极高的人气。虽然休刊期极长，然而一旦开始连载就会引发话题。



↑《合金装备Solid》，“合金装备”系列第三作。画面进行了3D化，并拥有了更高的游戏性。

优秀动画接连出现

1998年4月，以《罗德岛战记》为原作制作的动画《罗德岛战记·英雄骑士传》成为角川书店旗下的商品品牌，正式参与到商业活动当中。同期播出的还有动画《星际牛仔》，《头文字D》也在两周之后开始播出，这些作品共同打造出了当时的豪华档期。

除了深夜动画之外，以魔法少女为题材出乎意料地获得高人气的作品《魔卡少女樱》也于同期开播。经历了系列变迁直至今日也人气不减的《游戏王》也同样是这一时期的作品。于前一年开播的《口袋妖怪》第一部剧场版动画《口袋妖怪：超梦的逆袭》也获得了日本国产电影票房第二位的的成绩。这一时期可以称为是日本动画业界的黄金期。



↑趴趴熊，一年到头都趴在地上的熊猫一样的生物，治愈脱力系元祖角色。

1999年(平成11年)

网络团体的形成



1999年2月NTT docomo开通了i-mode服务，4月DDI Cellular Group开通了EZweb服务，互联网正式在个人用户之间普及。另一方面，2ch等用户交流网站也逐渐有所成长。

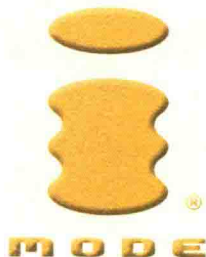
销售虚拟内容的商业模式

随着互联网的普及，人们开始频繁地使用E-mail，于是在手机端也出现了搭载有用户邮件功能的产品。

针对这些产品中推出的打包通信方式以及IP连接服务便是i-mode和EZweb。由于服务收费十分便宜，因此在用户之间迅速普及。i-mode服务由于用户激增还在同年7月发生了一次大规模的通信故障。

当时的手机终端性能依然比较落后，壁纸以及个性化来电铃声都需要自制。在这样的环境下，以此为契机开启了新型商业模式的便是Animate旗下的Mobile Animate部门。许多个性化的动画歌曲来电铃声、壁纸以及动画相关的待机画面都以包月下载的形式进行销售，这样的商业模式至今也依然得以采用。

由于通过手机也可以浏览论坛等网站，一些手机专用的网站以及论坛也纷纷设立。然而SNS这种会员制的交流网站还要在一段时间后才开始出现。



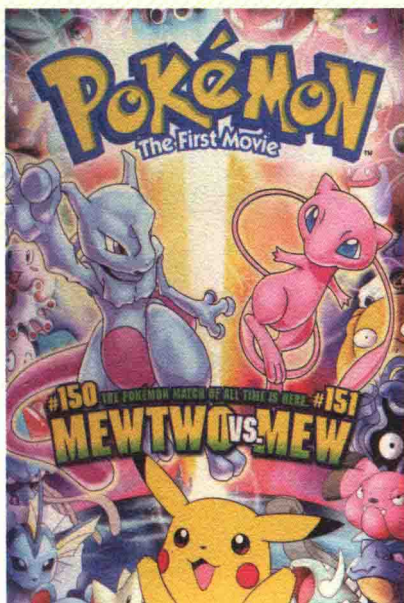
从现实到网络

由于通过互联网的交流日趋活跃，除了Geek（电脑宅）之外，一些普通民众也加入了讨论当中。为这些用户提供了交流空间、同时也是如今日本最大规模论坛的2ch也是在这一年开设的。



创立者西村博之将“Amezou”这样的浮动线程型公告区组合成巨大的公告群，从而形成了2ch论坛。在这些原本提供给地下群体汇集的集会场所中，话题的中心也从“黑客”转向了“今晚的晚饭”，使得用户讨论的题材范围变得更加丰富起来。

关于动画的话题也是同样，用户们纷纷从经常出现故障的“Amezou”转向了新的2ch。在2ch中也出现了大量讨论及实况的话题，人气一直居高不下。



↑ 口袋妖怪剧场版。



← 新型战斗陀螺，在原有陀螺的基础上进行改良并增加了竞争性能的新玩具。最大的特点是可以自行定制外观。



↑ 《哈利波特与魔法石》，超越儿童文学的范畴在全世界引发社会现象的杰作系列的第一部。

↓ 《网球王子》，新颖的描写方式在女性读者群获得强烈反响。



岸本育史

↑ 《火影忍者》，已完结的《周刊少年JUMP》招牌漫画，不仅在日本，在全世界都有极高影响力。



媒体混合的最盛期

自从《龙珠》以来就没有出现在动画界的《周刊少年JUMP》原作的作品也终于在这一年迎来了动画化。1997年开始连载的《海贼王》开始成为东映动画持续保持最长播出纪录的动画作品，无论是动画还是漫画原作都拥有极高的人气，成为和《口袋妖怪》《名侦探柯南》一样每年固定推出一部剧场版的常规动画。

同时，同刊连载的《全职猎人》《封神演义》也得以动画化。除此之外，像《数码宝贝大冒险》《ZOIDS》这样由玩具衍生而出的动画作品，以及以《ToHeart》《Monster Farm》为代表的由游戏改编的动画作品，还有由品牌虚拟形象企划而出的《Di Gi Charat》等作品都如雨后春笋一般出现，每一部都收获了固定的用户群。

到了1999年11月，《口袋妖怪》第一部剧场版于全美公映，并创下了8000万美元的票房纪录。



↑ 《团子三兄弟》，NHK节目《和妈妈一起》的原创新曲。销量超过了300万张。

2000年(平成12年)

IT(信息技术)革命



数码产品的普及为人们带来了信息共享以及个人创作的乐趣。另一方面，TV动画的观众群得以扩大，媒体合作现象进一步深化。

数码时代的开幕

随着千禧年的到来，人们也进入了数码时代，手机搭载的照相功能给人们带来的震惊并没有持续太久。这一年，手机以难以抵挡的势头迅速得以普及，几年后，人手一台手机已经成了司空见惯的事情。

除此之外，个人电脑的普及也得以推进，使用互联网的用户数量也逐步增长。其中，前一年开设的2ch的浏览量也大幅增加，这种热潮甚至导致了服务器的故障。

令其人气加速增长的因素还有FLASH动画的出现。原创或二次创作以及向名作致敬的个人作品纷纷被上传，使得互联网的热度居高不下。除此之外，日记型网站以及手机小说网站也纷纷登场，成为了个人作品发表的平台。这种由用户自主创作并上传的机制也在之后的“YouTube”“Niconico动画”等网站中得以延续。

儿童节目的复活

随着《口袋妖怪》爆发出的火热人气，面向儿童的节目也迎来了黄金期。另一方面，在面向于儿童的同时，更加重视成人观众感官的作品也十分突出。

例如，动画《小魔女DoReMi》是继《美少女战士》之后面向于少女群体的动画，而且其中关于魔法的存在意义等问题也将动画主题定位得十分深刻。在作品中还涉及到了家庭环境以及学校中存在的阴暗面等社会现象，使得作品成为令成人观众也可以欣赏的魔法少女作品。

在特摄剧方面，时隔11年之后《假面骑士》系列也迎来了转型期。《假面骑士空我》以及之后的《假面骑士亚极陀》《假面骑士龙骑》都选用了年轻帅气的演员作为主演，成功将男孩子的母亲们也纳入了观众群体当中。



↑ASIMO，世界第一个可以直立行走的机器人，不仅可以行走，还可以上下台阶及跳舞。