

2025-06-21

SCAP-Anime

Vol / 03

RE : SPECIAL VERSION

2024 人气动画评选

虾猛憧憬
原创作品

Illustration
Collection
2025

◦ 魔法少女小圆 ◦
少女乐队的关系性
「动画工业」中的「劳动力」

轻小说推荐：

败犬女主人太多了

SUSTECH COMIC AND ANIMATE PARTY

CONTENT

- 04 24 年度人气动画评选
- 06 “动画工业”中的“劳动力”
——浅谈日本动画制作中的
国内外包现象
- 11 大少女乐队时代“关系性”的浅析
- 16 黑深残的背后蕴含的
是无限的爱和希望
——《魔法少女小圆》
- 18 败犬统治世界！
——当代青年文化中的
情感祛魅与自我救赎
- 20 虾猛憧憬
- 22 Illustrations of 2025.1



24 年度人气动画评选

EDITOR: SCAP 姬

评分规则：投票每人 10 票，可以为每部自己喜爱的作品自定义分配 1 到 10 票。

在此特别感谢参与本次投票活动的 SCAP 动漫社社员、南科大校友，

以及深圳各高校的同好们。

(投票仅供参考 部分吐槽来自群友)

人气动画



《败犬女主太多了！》(118)

又幻想了，幻想自己成为清水，身边有形形色色的女主角围绕着我，在高中有了玫瑰色的人生。

小时候看完这集压抑了，我的老八在哪里

当老八满脑子都是吃的时候却是最可爱的，这么可爱的女孩子就不应该被现实的生活污染的世俗（暴论）

我看这制作组也是老八厨

1

《 GIRLS BAND CRY 》(102)

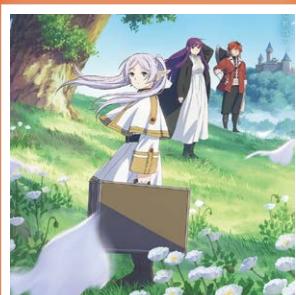
诚然，gbc 在结尾处理上有些许遗憾，但不妨碍它成为一部好作品。gbc 真正的亮点在于刺团的角色魅力，以及那种日常公路片式的演出带给我的美好。一方面，gbc 试图讨论一些更现实更残酷的问题，另一方面，它又保留了属于二次元的那份独特的美好，而且使我相信这份美好得以一直持续下去，“组一辈子乐队吧！”

看少女乐队的这辈子有了



看少女乐队的这辈子有了 *2

2



《葬送的芙莉莲》(68)

葬送的芙莉莲实至名归，无论画面、音乐、还是故事情节都无愧于年度动画

芙莉莲的故事不仅是生活的调味品，也成为了我那段时间的生活之中不可或缺的一部分

不论是芙莉莲平静唯美的基调还是精致入微的基调，都向我们阐释着什么叫做“伟大，无需多言！”

近几年内很难再找到这种平静风格叙事的好作品了

3

《 迷宫饭 》(67)

想吃厨子做的饭了，这对吗，我是不是有异食癖

富有想象力的作品，贝爷来了都得和你们学两手厨艺

众所周知，魔物的蛋白质含量是牛肉的六倍



4



《我心里危险的东西 第二季》(66)

遇见了这种大姐姐类的，有谁能一直不犯迷糊呢，至少我感觉我不行

杏奈也太可爱了，喜欢这种黑长直大姐姐，声音也好听（此处禁止烤羊）

心理描写的太细致了，把男主的心思全都勾勒了出来

5

《胆大兔》(58)

所以男主的金玉什么时候能找回来

作者的想象力简直也太丰富了，设定非常独特啊，期待下半季

真夜中的 ED 好听，和动画的精彩相辅相成



6



《赛马娘 Pretty Derby 新时代之门》(49)

作画张力拉满，以至于有点癫狂，但是情绪可以很好的感染观众；剧情上延续了马 2 的热血主旋律，很燃

作为一部电影，新时代之门可以很好的让观众感受到这种燃尽生命的奔跑，虽然如果看过马 2 并了解爱丽丝子和森林宝穴的历史，其实多少会猜到剧情走向，不过其实并不得事，来看的就是这个。总体来说非常值得一看

7

《义妹生活》(43)

义妹生活可以说是贫穷与优秀的矛盾体，肉眼可见的作画崩坏、背景简化甚至“无脸路人”等省经费操作频现，但大量的光影分割构图、长镜头调度，辅以噪点滤镜营造“日记影像”质感

情感真实度碾压工业糖精



8



《梦想成为魔法少女》(39)

看这部的时候忍不住看哭了

非常精彩的一部作品，抛开噱头不谈，作品本身也有很多有意思的设计

这也算真百合吧，可以算是我个人的年度最佳真百了，虽然穷是穷了点，但是故事太好了看了

9

《物语系列 外传季 & 怪物季》(36)

等了多少年终于有了新的 TV 动画，物语厨泪目了

虽然监督换成了新人，但是一如既往的新房 45 度和高速闪烁的文字，以前的味道还一直都在

又成功对上电波了，物语系列永远的神！



10

11. 《尼尔：自动人形 Ver1.1a 第 2 部分》(33)

13. 《夜晚的水母不会游泳》(29)

12. 《我推的孩子 第二季》(31)

15. 《偶像大师 闪耀色彩》(26)

13. 《无职转生Ⅱ 第 2 部分》(29)

16. 《吹响吧！上低音号 第三季》(24)



“动画工业”中的 “劳动力” ——浅谈日本动画制作中的 国内外包现象

by: evaD_barC

引言

近年来，随着优质国产动画作品，如《魁拔》《罗小黑战记》《刺客五六七》《凡人修仙传》等不断出现，“二次元”亚文化的一部分分支逐步汇入主流文化，引起更多人对中国动画产业的关注，“振兴国漫”“国漫之光”的口号越来越响亮。当国内部分动画公司在市场中逐渐站稳脚跟、做出特色时，我们也应审视曾经师从中国动画、一跃反超并统治业界数十年的日本动画产业，并注意到中国动画产业的真实处境——在动画市场中，目前中国动画产业主要提供的仍然是

动画师等较为“底层”的岗位。类比工业市场来说，在“动画工业”中，中国仍然主要担任“劳动力”的角色，而动画导演等更加具有主导性的位置仍主要掌握在日本和韩国等国的动画公司手中。

本文将以“中国动画外包产业”为研究主题，以“日本动画制作中的国内外包现象”为研究对象，分析国内动画外包局面的主观和客观成因，并参考工业发展的驱动路径，从个人角度对中国动画行业的未来发展提出一定看法。



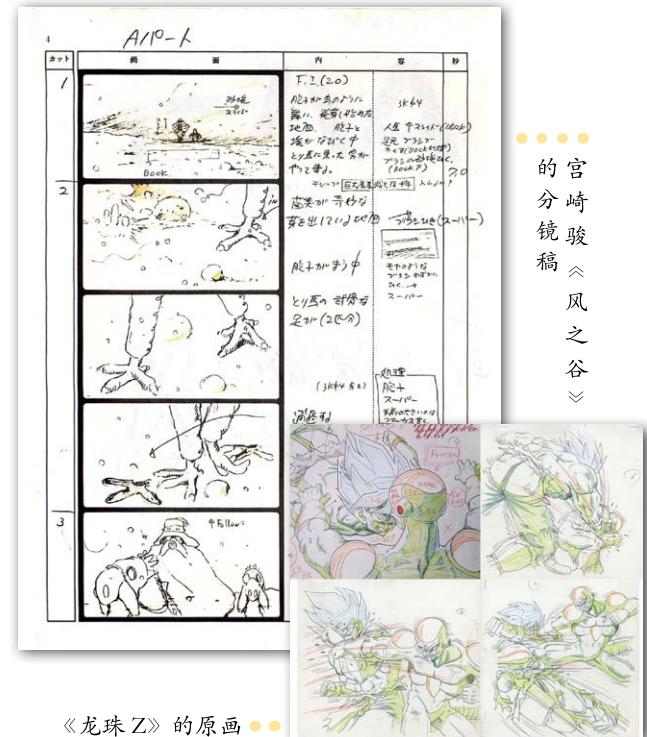
国产动画《魁拔》的海报

一、动画产业简述：动画如何诞生？

一般而言，一部动画的制作从一份策划案的提交开始。策划案通常分为两种类型，一种是与已有的漫画或小说等作品的代理商交涉后获得动画化权利的动画，片头标有“原作 XX”；另一种是由动画公司的导演（日文“监督”）原创创意的动画，片头标有“原案 XX”。

粗略来讲，策划案通过后，首先由脚本作者完成脚本的制作（这一过程大多与策划案的提出同期进行）。然后经由各设计师完成角色设计、背景设计、色彩设计，动画师完成动画的分镜、构图、背景、上色、摄影效果、剪辑、特效等工作，配音演员（日文为声优）与音效人员完成配音与效果音合成，有关部门试映，宣发部门完成宣发销售，等等流程之后，才会成为一部我们所常见的动画作品，进入动画市场。我们不难发现，这样的动画产业流程所具有的特征除了“艺术”的部分之外，还有“工业化”这一不可或缺的要素——它极大程度上决定了一部商业动画作品在市场中的下限。

其中，动画师的工作更加接近底层，但极为重要，动画业的新人大都被要求具有动画师的经验才能进行更高层的工作。



《龙珠 Z》的原画

宫 分 镜 骏 稿 ～ 风 之 谷 ～

二、国内动画外包产业的成因

1. 客观成因

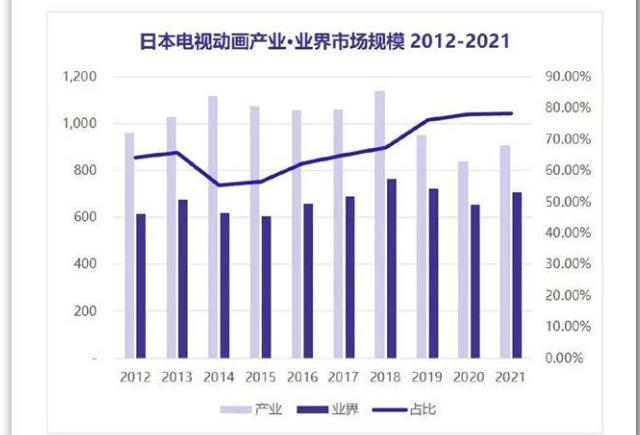
不论是国内还是国外，动画制作都必定需要大量的动画师来完成繁琐的画面任务，这是客观的市场需求。有需求就有市场，而国内美术专业大规模培训底层小型动画师的较低成本，造就了中国较为庞大的动画师规模，呼应了“劳动力”的需求，使得国内动画外包产业应声兴起，并在国际动画制作中占据了重要地位。

以日本动画为例，知乎的一篇文章 [1] 介绍了近几年疫情导致国内外包团队制作推迟而使一些日本动画无法按时放送的案例，并分析了日本动画产业对外包依赖增加的原因

产业	2019	2020	2021	增长		疫情影响程度		
				占比	与 2020 年数据对比	与 2019 年数据对比	占比	
产业	948	840	906	3.30%	66	7.86%	-42	-4.43%
业界	721	655	709	24.22%	54	8.24%	-12	-1.66%

单位：(百分比)亿元

数据：一般社団法人日本动画协会，自行计算得出



日本电视动画产业·业界市场规模 2012-2021 统计

因。（该文章参考了翁子灵 [2] 和林俊的两篇文章，它们都是中国知网该话题下的相关研究文章，对外包行业进行了进一步的阐释）

从日本动画协会发布的《动画产业报告 2021》中我们可以清晰看出，2021 年日本动画的产业市场增长率显著大于业界收入增长率，说明业界能赚到的钱越来越少，由此将直接导致动画制作预算缩减。

与此同时，部分社会因素造成的办公形式改变、制作周期增长、年轻动画师人手不足等因素，共同使日本单部动画的成本进一步增长。日本动画制作公司自然而然地选择了成本最低的方式——动画外包。

由上述例子可见，国际与国内动画市场对动画“工业化”制作的“劳动力”——动画师的供需响应，构成了国内动画外包产业的客观成因。

2. 主观成因

董云志的文章 [3] 中分析了国内动画由全面繁荣转为外包局面的过程与原因。由于一些历史原因，我国文化产业曾经进行了蜿蜒而曲折的探索，并受到了时代发展的冲击与挫折。

举例而言，传统的水墨动画独具特色，令日本动画业界惊叹一时；但全手绘的形式需要大量的时间人力，而尚未“工业化”的中国动画产业无法提供相应的支持，并选择了线性的堆砌人工的发展模式。水墨动画因此无法达成稳定的产能，在千禧年左右的动画 CG 技术冲击中逐渐落后于国际市场。



上世纪 60 年代的动画电影《大闹天宫》

在这段时间内，中国动画也在探索中形成了规模庞大的外包产业，他们曾一度参与《猫和老鼠》《狮子王》等数千部经典动画，在另一个角度迎来中国动画的辉煌时代。

但也正是这些外包公司的飞速成长，让人们相对侧重于这一“暴利”的产业，而减少了在“吃力不讨好”的原创动画探索上的投入。国内原创动画人才逐渐流失，国内原创动画产业逐渐萎缩。中国动画产业无形中做出了取舍，而后失去了一段时间内发展路线的选择机会。

当中国动画产业终于在 2000 年后稍微突破发展方针、政策管制等迷雾后探头的时候，它所见的是一个充分“工业化”，并正处鼎盛期的日本动画产业。国内原创动画自然无力抗衡，但动画外包产业仍具活力。在全球动画随着日本动画的热潮进入“工业”发展时，中国动画产业准确地结合国情，发挥了中国动画师的人口优势，以提供外包服务的方式融入这一“工业化”模式中，并在另一方面逐步发展属于自己的动画。

国内动画外包产业的形成，主观上可以说是中国动画产业在探索中失利后，对落后于动画“工业化”的妥协，但也是中国动画产业紧追国际，进行全面动画“工业化”的稳健的第一步。

三、中国动画产业如何突破外包局面

1. 中国动画产业现状

让我们先总览近年来的中国动画产业发展概况。

近年来，国内动画产业持续升温。企业规模上而言，“天眼查”App 显示，国内动画相关企业总量逐年递增，2020 年全国动画相关企业新增 29.5 万家，2021 年新增 61.8 万家，2022 年新增 117.5 万家。截至 2022 年 11 月 27 日，全国动画相关企业数量达 245 万家。

政策上而言，总局逐渐收紧管控、鼓励发展。2006 年，在国产动画受到外国动画冲击的背景下，广电总局出台《进一步规范电视动画片播出管理的通知》与《关于推动我国动漫产业发展若干意见》，开始限制外国动画节目播出时间，扶持我国动画产业发展；2013 年，税务总局发布《关于动漫产业增值税和营业税政策的通知》，在增值税和营业税方面给予动画产业相关税收优惠政策；2017 年，国务院发布《关于印发 2017 年全国打击侵犯知识产权和制售假冒伪劣商品工作要点的通知》，进一步加大对教材、动漫、影视、网络文学等领域和平台版权整治力度，规范动画产业发展。市场规模上而言，时至 2022 年，中国动画已经不只有低龄受众，也不只属于“御宅族”的小众群体。腾讯视频动漫用户中，18-29 岁的群体接近 1.3 亿。在哔哩哔哩看过国产动画的用户累计有 3.4 亿，其中有 9600 万月活用户，活跃用户数 2 年时间翻了 1 倍。随着“泛二次元”化趋势的推行，动画与年轻一代的距离逐渐拉近，中国动画也有了更多的讨论度和发展契机。

然而，即便整体趋势向好，我们也应注意到在落实过程中中国动画所面临的诸多困境。其中影响最直接的便是人才缺口困境。

2. 人才缺口困境

表 1：美国与日本的部分人才激励措施

国家	人才激励措施				
美国	企业文化激励	高奖励+高刺激	能力>学历	工作与生活平衡	弹性工作制
日本	企业文化激励	稳定的薪酬制度	能力>学历	系统的在职培训	全面质量管理

目前国内动画人才培养结构并不合理，大部分动画师往往自学出身，在低成本实习中积累经验；而国家院校培养出来的专业人才在整个行业中还占不到 1%。现有的动画人才主要集中在中期环节上，这是国内动画人十几年来主要从事动画加工业的直接结果。而动画前期规划和创作，以及动画项目管理和监制中的高端人才——专业 CG 总监、制作、编剧、导演、造型、美术设计等的人才缺口非常大，而真正的动画师更是凤毛麟角。

人才缺口的成因之一是人才激励措施不足。下表列出了美日两国的部分动漫人才激励措施，它们在意识和可持续性上都值得我们借鉴：

以美国动画为例，迪士尼在动画行业取得成功后，需求大量的动画制作人才，与当地的学校建立了联合培养计划，并在 1961 年将洛杉矶音乐学院（1883）和邱纳德艺术学院（1921）合并组建为加州艺术学院，对学员进行系统的动画制作教育，为美国动画发展输送了大量优质人才。

而与美国较为成熟的动画人才培养措施相比，国内显然薄弱很多。首先是起步晚：国内基本在 2000 年之后才开始推动动画专业的学科建设，此时已经落后国外起步几十年；更加主观的是国内对动画人才培养的重视程度：大部分院校动画专业办学层次一般，且在国内 137 所世界一流学科建设高校中，动画专业并未被提及。

从薪资来讲，目前动画行业收入最高的人群集中在深圳、上海沿海地区，动画创作者正常月薪可达 10000 元，技术人员月薪至少可达 3000 元，临时人员也有 2000 元，而内地相对沿海差不多要低 20% 至 30%。动画加工业的低人力成本来源于大量处于简历过渡期的动画新人，他们满怀对动画行业的热情以及磨练技术的心态入了行。即便是高等院校的毕业生，也要在无锡、上海等地的外包公司进行 2 年左右的实习才能成为合格的动画师，实习期间的工资只有 1000 元左右；而无经验的动画从业者甚至在 2 年后也无法胜任原创动画工作，持续偏低的收入让他们不得不考虑转行。

另一方面，从工作周期来讲，动画行业薪金实行计件制，公司有项目时可能忙得不可开交，有时却大半年接不到一个活，工作周期并不稳定。

独立动画导演杨建伟在知乎上介绍了自己的小规模动画公司的发展情况 [4]。他谈到，影视项目由于层层分包，分到制作公司时利润空间已所剩无几，且导演和甲方对作品要求苛刻，员工创作激情低，回款周期长，这些因素对于小公司来说已如灾难；而只顾温饱耽误了技术探索提升的机遇，也影响了小公司的上升空间。

3. 向“工业”看齐

知乎答主“鹏鹏”曾于无锡某动画外包公司工作过一年，他戏称“我们自嘲自己就像流水线拧螺丝的工人”。我

们将中国动画“工业”与中国工业发展的历程相比对后会发现，国内动画外包产业的形势与当初中国工业以提供劳动力为主的形势有着诸多共通之处。而中国工业已经逐步随国家“科技强国”“科教兴国”的战略崛起，在国际市场占据了一定地位。将动画产业与工业联系起来，从工业发展的驱动路径中寻求中国动画产业的发展之道，似乎是一种不错的思路。

惠树鹏、王绪海、单锦荣的论文 [6] 中提到，存在“智能创新协同驱动”型、“智能制度协同驱动”型和“智能环境协同驱动”型三条工业高质量发展的驱动路径。结合蔡亚南的论文 [5] 中对中国动画产业发展提出的建议，下文将从三方面对中国动画突破外包局面提出可能的驱动路径。

环境驱动方面，中国动画应进一步扩大受众范围，改变“动画受众低龄化”的刻板印象，引导属性多元化过渡，形成勇于接触探索动画行业的良好氛围。意识先行，良好的环



由手冢治虫漫画改编的动画作品

境更易催生璀璨的花朵，社会对动画产业的亲和度将极大程度决定动画产业发展的上限。

制度驱动方面，中国动画应进一步完善相关内容管理制度、人才激励制度，提高对动画产业的重视程度与扶持力度，规范中国动画内容的内容导向。中国动画应驱动形成中小企业集合体，尽可能使动画公司拥有稳定的工作周期，更大程度调动中国动画的生产力，提高动画产业发展的下限。

创新驱动方面，中国动画应进一步跟进动画创新人才的培养，建立专业化的培养体系。在强化原创性动画人才的同时，中国动画也应完善育才体系，全面培养创意科研人才、加工制作人才、经营开发人才这三种综合性实用人才。结合我国国情来看，增加校企合作，强化理论与实践的交融，或许对创新人才的培养大有帮助，能为中国动画产业发展提供更多核心驱动力。

四、结语：中国动画行业的未来？

文立杰的文章[7]在国内外相关研究的基础上，深入探讨了中国动画代加工企业由服务外包到创立自主品牌的转型升级问题，并提出了四条动画代加工企业转型的可行路径；Meng C.则对中国动画产业从政策上分析评估并提出了优化策略[8]。从他们的研究中可以看出，国内外包产业的现状只是中国动画行业的一时表现，在新一代动画人的建设下，中国动画行业将继续发展成长。

回看国内动画，一批优秀的新生代动画人正逐步成长，集欧美3D动画、日本2D动画、中国式叙事为一体，在世界动画业界中崭露头角。部分动画原画师如黄成希、伍柏谕、梁博雅等已成长为次世代动画原画的新星。笔者相信这不会是中国动画行业潜力的极限，而只是中国动画行业再次成长的开始。

● 动画《全修》的女主人公 这部动画也是一部向业界致敬的作品

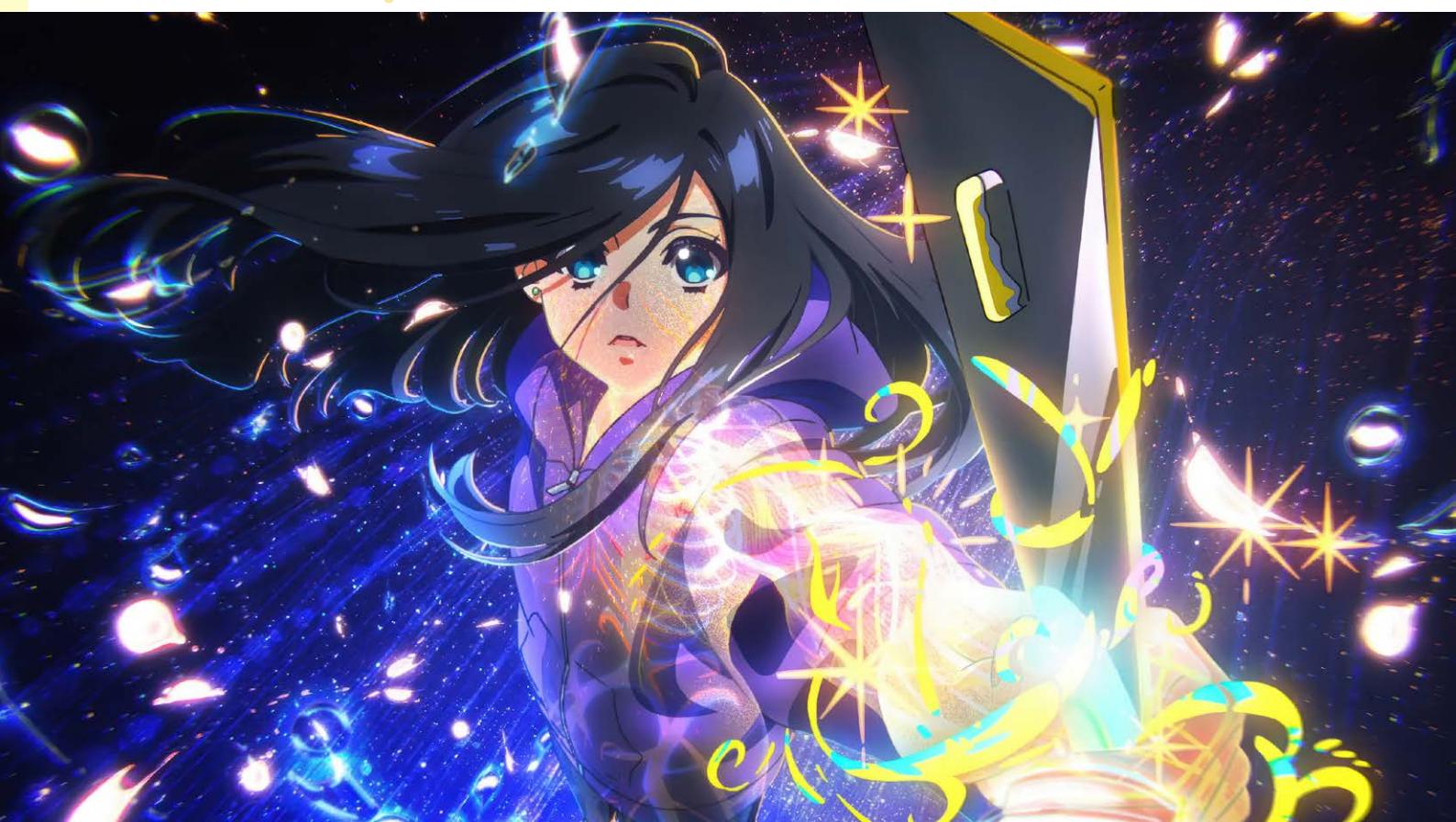
参考文献

- [1][EB/OL].https://zhuanlan.zhihu.com/p/596172945,2023-01-03/2024-01-14.
- [2] 翁子灵. 日本动画制作外包的风险分析 [J]. 北方经贸, 2018(04):114-116.
- [3] 董云志. 国内动画行业外包局面现象分析 [J]. 芒种, 2012(12):203-204.
- [4][EB/OL].https://zhuanlan.zhihu.com/p/72537522,2020-03-15/2024-01-14
- [5] 蔡亚南. 日本动画产业特征研究 [D]. 山东大学, 2013.
- [6] 惠树鹏, 王绪海, 单锦荣. 中国工业高质量发展的驱动路径及驱动效应研究 [J]. 上海经济研究, 2021(10):53-61+76. DOI:10.19626/j.cnki.cn31-1163/f.2021.10.006.
- [7] 文立杰. 中国动画代加工企业转型研究 [D]. 华中师范大学, 2017.
- [8] Meng C. Policy Analysis and Optimization Method of Chinese Animation Industry Management Based on Policy Tools[J]. Mathematical Problems in Engineering, 2022, 2022.



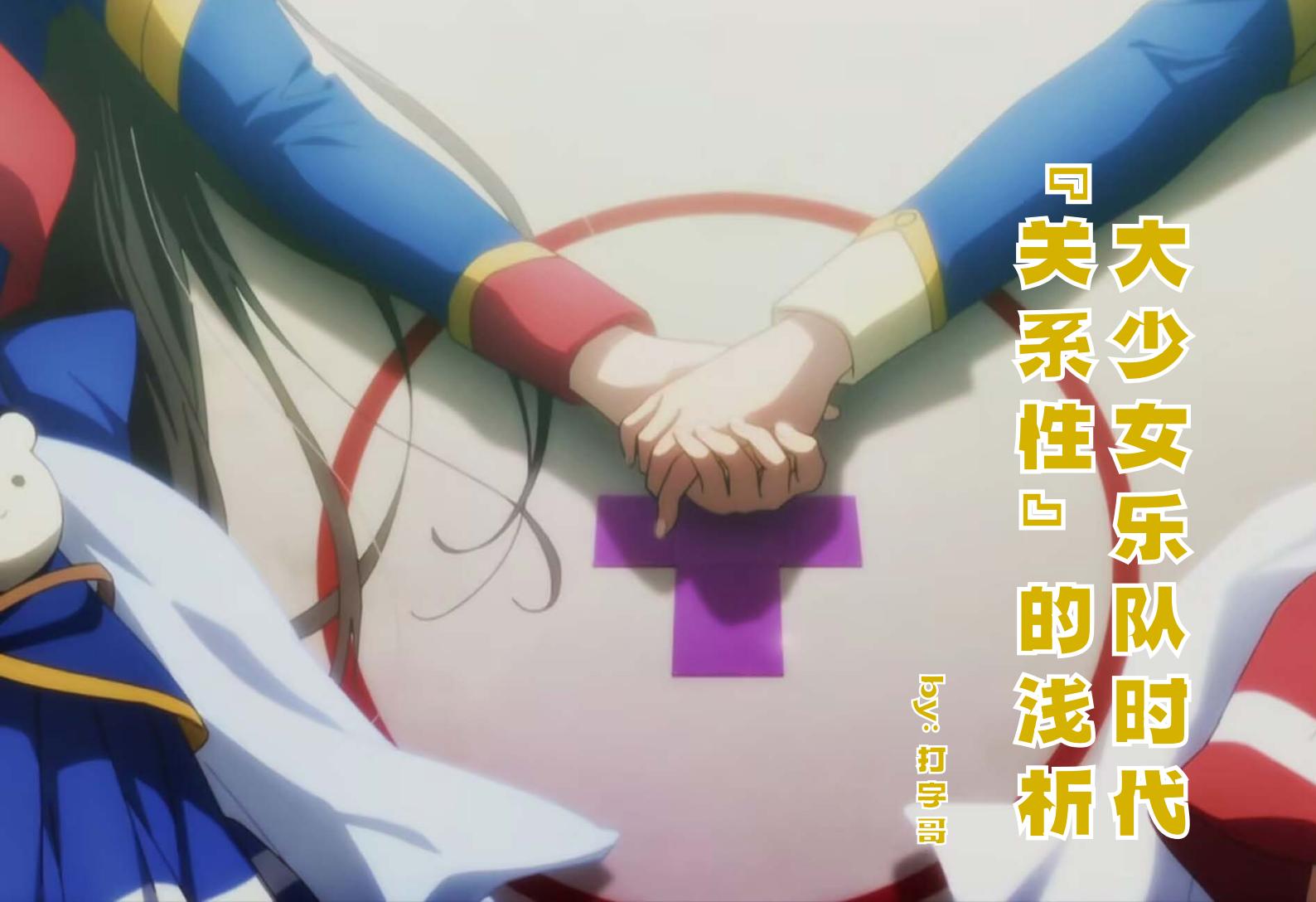
多的中
人一国
的部的
好作作
品画
，监
督到梁
了博
许雅

FIN



大少女乐队时代的浅析

by: 打字哥



一、引言

本文开始于甲辰龙年和乙巳蛇年之交，完稿于 Ave Mujica 播出第七集之前，因此会不可避免地带有时代局限性，同时，杂谈性质的发电小作文缺乏考证，仅从一眼所得展开论述，严谨性较差，但对爱看或者有所耳闻少女乐队的同好来说，应该多少能够传达一些理念。至于为什么要从“关系性”着手，是因为之前 b 站上看到了“林鼓子教你嗑关系性”相关切片，大鼓老师为我们举了很多关系性相关的例子，但挖的并不深入，本文想做的就是以此为引，进一步尝试主观解构“大少女乐队时代”所谓的“关系性”。那么叠甲部分就此打住，让我们步入正题。



B 站视频 BV1d2DNYCEe3, 鼓子教你嗑关系性

二、什么是关系性

首先，要想解构“关系性”，我们就要想明白什么是“关系性”。“关系性”的说法在日常生活中并不多见，想要理解关系性，我们从常用的“关系”一词切入或许比较直观。直观来想，“关系”是具体的状态，当某段联系能够用“关系”描述的时候，其所指代的状态就是凝滞的、不轻易改变的。例如，在贵志佑介“来自新世界”对新人类群居细节的设想：包括主角团在内的新人类引入了倭黑猩猩的社会群居机制，这种语境下，主角团之间的联系可以被描述为一段性质不轻易改变的“关系”，未成年的孩子们怀抱着对异性的憧憬，同时与同性发生关系，组成生活学习的小组——这是主角团

的个例，也是人类社会的普遍现象。



动画《来自新世界》中倭黑猩猩式的关系模式

这样的关系在我们的社会并不稳定，但是在“来自新世界”的设定下，这样的关系十分牢靠并且构成了作者抒情叙事的基石，赋予了主角团冒险行动的合法性。如此来看，“关系”似乎是凝滞的状态。

而当我们使用“关系性”一词的时候，对象之间的“关系”似乎会不断更迭。用大鼓老师大放异彩的作品 mygo 来举例，爱素的关系性一直是大家津津乐道的话题，前一秒我们看“soyo 同学是个好人太好了”，后一秒我们细品两人垮起脸来却仍然留在 mygo 乐队之中……二人关系随事件发生变化的情节举目皆是，这也正是 mygo 能在老婆换了又换的死宅群体中仍能保持较高讨论度的原因——特定的某种关系会随社会的发展落伍，但关系性具有更加普遍的动态性质。mygo 的各种表情包因此拥有了成语典故的特质，比如：发大祥老师哭哭便不单单是常规作品中的可爱美少女哭哭，其中暗含了一成窘迫、两成迫害、七成乐子以及两个乐队破碎的根源。如此看来，老婆们换了一茬又一茬，soyo 大头还时不时出现在群聊之中就不难理解了。

着重刻画“关系性”的作品，相较于着重书写恒定“关系”的作品，其表情包更有故事性与通用性，而表情包的传播



爱素与祥子的“成语式”表情包

决定了番剧完播后的社区活力。那这是否说明着重描写“关系”的作品已经落伍了呢？并不，作品中牢靠的“关系”，可以使作品侧重于故事性，如若是一个设定相对严密的故事，错综的“关系性”反而会成为叙事的累赘。石头门中的人物关系从始至终比较稳定，青梅和天降相对公式化，每个角色各司其职，我们也认可其是一个经得起考验的故事；而至于上文提到的“来自新世界”以及与其有些许相似之处的“重启咲良田”这样的作品，一经确立就难以改变的主角团关系是作者展开哲学论述的必要

条件，不难联想：创作者使用极端稳定的关系书写侧重情节的作品也正如我们设定理想状况进行原始科学公式的推导。

三、如何定义大少女乐队时代

目光再次回到当下所谓的“大少女乐队”时代，其与传统的文艺作品相比，无疑更长于关系性的构建与刻画，为观众提供独特的细致入微的感性体验。那么这样一个时代是从哪开始的呢？这个问题难有定论，按照网络上流传的“少女乐



队四大名著”名单来看，似乎是“K-on”开启了21世纪大少女乐队时代的先河。诚然，京阿尼在“K-on”上的出色表现让所谓的“废萌”深入人心，有美少女贴贴的动画成为了此后“猛男番”的代名词，但“K-on”无疑是一部美少女们聚在一起“kirakira”的动画，这与我们今日所探讨的着眼于关系性的少女乐队有着不同的内核：“K-on”在本质上依然是光亮而缺乏阴暗面的作品。

在笔者看来，本文探讨的后疫情时代大放异彩的关系性少女乐队的开路者并非“K-on”，也并非“四大名著”的任何一作，真正把“关系性”拉出来大书特书，且开辟了今日少女乐队道路的动画是由全盛时期的京阿尼制作的动画——“吹响吧，上低音号”。刻画静态关系的出色作品里，人物品性要随事件的发展螺旋上升；刻画动态关系性的优秀作品中，人不能轻易改变。本质上，变的东西与不变的东西同样重要，用定的尺度衡量变量，用变的东西逼近静止，这在科学、哲学、艺术领域都是共同的准则。而2015年动画化的京吹无疑开创了现今大少女乐队时代的先河：京吹是一部兼顾关系与关系性的作品，目标是全国金的校内社团乐队当然是乐队，但又区别于之后的流行乐队。京吹没有彻底放下对稳定关系的刻画（如：秀一与久美子相互扶持的青梅竹马关系，奏对久美子无条件支持的关系，丽奈对老师的无条件认可的关系），但其也让所谓“soul mate”，“女女关系性”所承载的内容形式默默走进了观众的认知之中。

在京阿尼两部划时代意义少女乐队作品的成功尝试之后，动画厂商们对关系性的摸索逐渐深入。“邦多利”系列从企划伊始就有意将低气压与关系性嵌入剧作中，2020年推出的“LoveLive!虹学园”也开始尝试将“夹脚”名场面放入到了偶像企划之中，评选年度“挺王”也成为了圈内的一大盛事。从广义的关系性少女乐队题材来看，京吹之后不乏佳作，主打歌剧演出的“少女歌剧”将业界对于关系性刻画的上界抬升了一个高度，观众们可以在少歌中尽情地享受对手戏与关系性，其中，创作者甚至也将以迫害露女士为主要卖点的三角结构的“关系性”堂而皇之地搬上银幕，并且受到了观众的一致喜爱。

那么，对关系性少女乐队的前中期历史描述到此为止，这中间仍有佳作未能提及，此后，关系性少女乐队在后疫情时代迈上了下一个热度台阶，大家喜闻乐见的“四大名著”后三作均被笔者归到了这个时间点。

四、当我们在欣赏关系性的时候，具体是在欣赏什么

跟随笔者的思路理顺了当下“大少女乐队时代”的前世今生后，我们也该问出下一个问题了：当我们在欣赏关系性的时候，我们到底在欣赏什么？这依然没有定论，归根结底，我们观赏的是一种人与人之间已有联系的变化状态：这种变化既要产生于现



B 站搜索认可的“少女乐队四大名著”

实，又要抛却现实中的所有宏大意义，我们专注于欣赏纯粹的变化状态。笔者不否认成长等具有进步意义的概念与方向在推进作品中的积极意义，但这些在关系性的欣赏中属于杂质。欣赏动画中纯粹关系性的载体就是图像和语言，在番剧中，图像和语言相辅相成用于传达信息。但图像和语言都是一般的东西，其只能趋近于思想而无法完全反映创作者个体的思想，因而个体的思想和传达出的思想之间为包括观众和创作者在内的群体留下了巨大的思维空白。创作者控制空白的大小和形式，限制传达思想的具体方向，我们作为观众则通过脑补构建出自己想要看到的关系性。所以，我们

欣赏关系性的时候，享受的是过程性的快乐，包括剧情过程的快乐与自己情绪变化的快乐，这样的快乐甚至可以建立在剧中角色的痛苦之上，因为在少女乐队题材中，我们知道：结局包饺子是多数，编剧不太可能让几个jk整一个独断万古的大活，当然，真要这么整那观众肯定更乐了。

侧重关系动态表现的创作方式从内核上来看更符合西方人的价值观，如美国人喜欢的公路片，这样的片子多数不会追求深入的内核，甚至观众对其烂尾的容忍程度也较高，毕竟这种情况下我们看的是改变、是过程，而非不会轻易改变的进步性思想。比

京吹久一年结算画面



如说，尼尔·盖曼的《美国众神》和游戏改编的“双城之战”，其故事过程都精彩壮丽，末了都有不同程度的“烂尾”。说到底，既然创作者已经将关系性作为重头创作了，大部分观众便不再苛求其作为文艺作品的进步性内核了。



雪菜比我更重要吗

广义少女乐队的两位“挺王”

男们的幻想与猎奇心理。那就表与里的中间而言，我们为什么看并且爱看少女乐队呢？笔者认为，这与我们所处的时代是分不开的，我国的独生子女政策从上世纪八十年代开始推行，覆盖了整整一代人，我们这一代人的成长处在独生子女政策时代的尾巴上：计划生育深入人心，且我们中的大多数没有同父同母的兄弟姐妹，即便有，那也大概率是2015年以后出生的弟弟妹妹，存在代沟。缺乏血缘一致的同龄人注定了我们比上一代人更加孤立，同时也增长了我们对同龄亲密关系的渴望。另外，随着我国迅猛的城市化进程，家庭与个人的原子化比以往任何时代都更加明显。人类本质上是群居动物，无论在学校中再怎么独立，我们的心中仍然会对亲密关系产生好奇和渴望，但原子化的相处方式又限制了我们的行动。少女乐队企划从一定程度上赠与了观众某些难以获取的情绪价值，一并满足了我们对同龄亲密关系的猎奇心理。此外，mygo 和 mujica 中大家喜闻乐见的爆爆爆情节也帮观众们过了一把瘾——适应了半原子化半熟人社会的我们在现实中不太可能这么去爆，大家再怎么自嘲现实生活中还是有在意的人和事的，不得不说 mujica 前半段的每一集如果发生在现实中都起码是挂表白墙乃至发到大网上的程度。

庚申、丙申年两轮猴票：生育政策的变迁体现在社会生活的方方面面



五、当我们在品鉴关系性的时候，具体想要获取什么

所以，在我们品鉴关系性的时候，我们究竟想要从中获取些什么？既然我们潜意识中理解少女乐队作品中不会出现惊天动地的宏大情节和发人深省的新颖结尾，我们为什么还要看，甚至还爱看这类作品呢？

这个问题的答案同时也等效于为什么少女乐队在圈中这么火甚至能够出圈。就本质而言，我们想要获得的是某些情绪价值。就表象而言，我们爱看美少女，爱看美少女贴贴，少女乐队的长处正是对这些元素的展现，同时，美少女们关系的改变也一定程度上满足了宅



所以，我们通过看少女乐队，看到了某些现实，也看到了某些虚幻，扭曲的关系性又进一步拉动了网络群体间的狂欢，少女乐队以不那么新颖的题材为我们创造了巨大的情绪价值，而这部分情绪价值是我们潜意识里所渴求并且匮乏的。可以说，是我们选择了来自东洋的少女乐队，来自东洋的少女乐队也选择了我们，少女乐队是契合当下时代的。日本高度的城市化和社会原子化催生出了大量着手人物关系性的作品，这些作品也同样符合其他相似经济水平国家的国情，至少在今日，少女乐队作品仍有观众，观众也愿意看少女乐队作品。

六、小结

解构至此，笔者来讲讲笔者心中一部优秀的关系性作品具有哪些特质。首先，剧作人物的根性是不会轻易改变的；然后，剧作要有合理的剧本让不太会改变的人之间的关系起起落落；最后，人物讨喜，最好可以流传出一些表情包即可。毕竟都去看关系性了，我们不能过于苛求作品的立意与哲学高度，这不是我们应该在这类作品寻找的。换言之，看关系性少女乐队，就要笑着看，笔者当然不会介意有少女乐队番能够拔高这类题材的理论高度，但立意拔高对关系性来讲是锦上添花的东西，了解了自己的接受度和动画厂商们的制作惯性，我们就能好好地享受大少女乐队时代为我们带来的福利了。

然而，关系性作品是否是有百乐而无一害呢？不是的，既然我们明白了其是当代年轻人情绪价值的一剂良药，就不难联想到药还有另一面。

制作精良的作品中加入了名为“关系性”的成瘾性良药，使得我们越看越爱看，越看越入脑。微观叙事深入人心，我们热衷于看具体角色的一举一动所思所想，沉醉于分分合合起起落落的高质量关系性，这让所谓的宏大叙事进一步离我们远去。当 soyo 的惊世一跪配上贝多芬命运交响曲的旋律后，我们便很难言说《命运》和《欢乐颂》哪一个更加欢乐了，毕竟惊世智慧也是如此狼狈。

网友有言：“基腐烂圈，百合救市”。在掺有大量关系性描写的佳作进一步在流行市场上攻城掠地的时候，某些宏大叙事方式的合法性就被逐步剥离了：我们能够容忍一个因家道中落前后双标的软糯小祥，甚至因此更喜欢了；但我们难以容忍一部宏大的架空作品出现一些逻辑上的谬误，甚至因为隔壁的少女乐队制作精良批判得更起劲了。其实，较为宏大的作品有讨论度仍然是好事，可怕的事情是宏大叙事被完全剥夺合法性：以后的观众不愿意耗费时间欣赏，二次创作者们不愿解读采用传统叙事方式拥有一定进步意义的作品。世界的发展和我国的国情决定了我们这一代人比以往的人们都更钟情于关系性的刻画，同时我们也比其他国家的人们更需要宏大叙事的维系与指导。无论创作者们如何调配稳定关系与变化关系性的天平，作为观众的我们都应该保留自己的思考，无论网络上的声浪如何，拥有自己对于作品的裁定也不会是一件坏事。

初高中生作为主角的二次元少女乐队当然可以放弃思考，但现实中的我们还有需要自己去走的路。



B 站视频 惊世一跪但是命运交响曲





魔法少女
マジカラ
オンライン

©Magice Quartet/Aniplex • Madoka Partners • WBS
SIS • Contentide

黑深残的背后 蕴含的是无限的爱和希望

by: 虾皮浪、

——《魔法少女小圆》

“如果说这部番是致郁番，那么请你再看一遍，这部番真的是治愈番。”

第五遍看这部番了，无论看多少遍，这部番总能让我潸然泪下，折服于它的世界观，并感叹着它的黑暗与残酷，却又被它的内核深深打动。

魔圆致郁吗？魔圆致郁。

说不致郁是不可能的，当你看到第三话，学姐终于打开那软弱的内心，却马上惨遭掉头；当你看到八话，活泼开朗的爽姐在魔女化前自嘲的“我真是笨蛋”；当你看到第十话，晓美焰的执念揭露出来的那循环往复的轮回……

哪一幕不致郁？而这一幕幕的画面也正是得益于其背后的世界观。

有多少希望，就有多少绝望。



正是这个设定，再加上QB的满分话术加持之下，造就了这一切悲剧的发生，最初每一个人都满怀希望地签下QB给出的契约，祈祷着奇迹的发生，那最后就会有等量的绝望让其沦为魔女。而这个设定贯穿了魔圆世界观的始终，最后的小圆拼尽全力许下的愿望，颠覆了热力学第二定律的同时，也颠覆了这一条设定，让所有的魔女都不必怀揣绝望而终。但是虚无的大手很快就发力了：移除了魔女，那就来魔兽。在这种黑暗的世界观，似乎

就在强调着，无论怎么挣扎，你都不会逃脱于此，那么这样的设定，意义究竟何在，虚渊玄费尽心思保留下来的是什么？



沙耶香在作品中的经典台词 新房 45 度的镜头让这一幕哭泣与悲叹的感情富有强烈的张力

魔圆治愈吗？魔圆真治愈。

诚然，在魔圆的世界观里，绝望无处不在，黑暗无处不在，它们被无限放大，乃至生死攸关，那么每个人在这里面尽全力挣扎，抓住一切可能打破这个僵局却最终无法达到自己想要的结局，那么这些人挣扎的意义又是什么？进一步来讲，人类挣扎的意义又是什么？这一个富有哲学意味的提问，魔圆也给出了自己的观点：无论前面的光明是真是假，我们都应该去抓住那渺茫的机会，向着那梦想中的彼岸，迈出自己的脚步，就像 ed 中小圆拼尽全力的冲刺，或许其最后仍然是无尽的黑暗，或许一切都不过是在恶魔梅菲斯特的注视之下的骗局，但就在绝望前那一瞬间的闪光却足以使人炫目，使人沉醉。这部番的治愈，正是给每一个看番的观众一点勇气。虽然它没有传统意义上的 he，但那份蕴藏在黑暗中的希望，能一遍又一遍鼓舞观众。就像小圆所说的那样“如果有人无数次告诉我这个世界没有希望，那么我会无数次告诉他这是错的。”或许，我们应该这样说这句话：

有多少绝望，就有多少希望。

但这句话，或许还远不止这么简单。

tv 版最后小圆为了城市，为了断绝魔女的延续选择成神作为魔圆所给出的神性结局，这即相当于延续了人类的希望，但这一切真的延续了希望吗？

当剧场版开始，一切都显得如同梦幻一般，展示出在圆环之理下的一片希望的画面。但当一切破碎之时，焰发现自己只是身处自己所形成的魔女界中，我们才恍然大悟，明白一切都不过是一场徒劳——无论规则如何改写，绝望却始终如影随形。外面现实世界的那一片荒芜，这是跟改写世界同等的绝望。希望自始至终都不过是一份远在天边的幻想，一切都仿佛堕入了虚无之中。

但在希望和绝望的下面，或许蕴含着更深层次的东西。

当我们从客观的角度来看待魔圆整个世界，用自我的价值判断来评判这个世界是希望还是绝望，最终我们感觉这个世界充斥着绝望与虚无，所有努力仿佛都没有拯救这个世界，一切都不过是徒劳，但当我们换个角度看一切都

可能会发生变化。

“比希望更炽热的，比绝望更深邃的，是爱啊。”

那如果我们从爱的角度出发，对于整个故事的评判是否会发生改变呢？

圆出于对于世界的爱，对于每个人的关怀，最终使她化为了圆神；那焰即是出于对于圆的爱，对她个人的追求，最终使她化为了焰魔。希望与绝望本只存在于每个人的内心，剧场版名为《魔法少女小圆：叛逆的物语》，这份叛逆正是出于她们对于自己内心的“绝望”的叛逆。对圆来说，



晓美焰在作品中被塑造为一个转变极大的形象
这一幕则让观众们见证了她从怯弱到意志坚定的蜕变

世界的覆灭是一种绝望；对焰来说，圆的离去也是一种绝望。在里面所存在的爱，既是一种牺牲自我拯救世界的奉献，也是一种放弃所有拼尽全力的占有。爱不必完美，不必正确，甚至不必被理解，但它必须存在，这个世界充斥着虚无，但爱最终化为了所有人的源动力，每个人拼尽全力追寻着的是自己内心中用爱描绘出来的那一份希望。

“这就是，人类感情的极致。”

晓美焰在悬崖之上起舞，那一轮半月所代表的正是两人所爱的冲突，当焰堕入深渊之时，她已然与那在天上的圆所冲突。也许我们每个人都是在与自己所爱的冲突中，寻找自己的那一份“爱”与“希望”吧。

fin





败犬统治世界！ 当代青年文化中的 情感祛魅与自我救赎

by：星谷鶴

在东京都立总武高中的樱花树下，当比企谷八幡用“败犬”这个辛辣的词汇解构青春恋爱物语时，他可能不会想到这个词汇会成为席卷东亚ACG文化的现象级符号。《败犬女主太多了》以其独特的叙事视角，将那些在爱情竞争中“败北”的少女推上舞台中央，这种看似反常规的创作选择，恰恰折射出当代青年文化中正在发生的深刻变革。当传统恋爱喜剧还在执着描绘“完美结局”时，新一代创作者已然开始用“败犬”的隐喻，解构着既定的情感叙事，在废墟中重建属于新时代的爱情哲学。

在传统恋爱题材作品中，角色往往被简化为功能化的符号：青梅竹马注定是回忆的注脚，天降系必然成为命运的宠儿；粉毛双马尾必定傲娇，兄妹番里的哥哥必须有妹有房父母双亡……这种程式化的角色分配构成了一套严密的情感等级秩序，就像《伪恋》中钥匙与锁的隐喻，每个角色从登场就背负着既定的叙事使命。但《败犬女主太多了》彻底打破了这种机械论的情感宿命，三位女主角或多或少都经历了感情上的失败，这部作品不再专门将聚光灯打在成功凑对的小（狗）情（男）侣（女）上，而是更注重一段恋情背后失意的群体。

创作者通过精心设计的叙事陷阱完成了对观众预期的颠覆，这种自反性思考彻底消解了传统恋爱喜剧的叙事逻辑。在这种解构中，“败北”获得了全新的美学价值。就像《白色相簿2》中小木曾雪菜在机场的独白，失败不再是需要遮掩的耻辱，而是蜕变为认知自我的契机。创作者用诗意的镜头语言将败犬时刻升华为存在主义式的顿悟，当小鞠花的眼泪在逆光中化作星辰时，观众看到的不再是爱情





悲剧，而是生命成长的史诗——“如果我面前有位梨花带雨的女主角，如果我是轻小说的男主角，届时，我将作何感想”。

在东京涩谷的十字路口，每天有250万次擦肩而过，这种都市生活的原子化状态催生了独特的社交焦虑。《败犬女主太多了》中角色们的“败犬”体验，实质上也是这种时代症候的艺术转译。

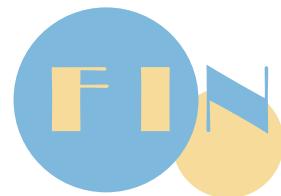
其他作品中的“败犬”群像构成了一面棱镜，折射出多元化的情感光谱。从《路人女主的养成方法》中加藤惠的“透明感”到《辉

夜大小姐想让我告白》中藤原千花的“混沌本质”，每个角色都在打破单一的情感模板。这种多样性恰恰对应着现实社会中青年群体的身份焦虑，当传统婚恋观念与个体价值追求产生剧烈碰撞时，“败犬”反而成为保持精神完整的最后堡垒。

观众在角色身上获得的不仅是情感代偿，更是认知自我的精神图谱。Niconico生放送中飘过的“これ私”（这就是我）弹幕狂潮，揭示出作品与现实之间形成了奇妙的情感共振。这种共鸣超越了简单的角色投射，演变为一场集体性的身份认同运动。

从某种程度上，败犬现象也预示着新的范式革命。就像《凉宫春日》系列颠覆了校园题材的叙事模式，《败犬女主太多了》正在重塑恋爱作品的价值坐标。当角色们走出“必须恋爱”的思维定式，故事的可能性边疆便拓展到了更广阔的精神原野。

在涉谷109大厦的霓虹灯下，新一代年轻人正在用“败犬”的自我调侃消解着婚恋的焦虑。《败犬女主太多了》走红的现象绝非简单的亚文化涟漪，而是数字化时代我们青年群体重新定义情感价值的文化宣言。当作品中的角色在阳光下笑谈失败时，我们看到的不是青春的终曲，而是关于成长的新叙事正在徐徐展开。这种叙事不再执着于描绘爱情的结果，而是专注于记录灵魂碰撞时迸发的光芒——或许这才是这个时代最动人的恋爱物语。毕竟，重要的不是花是否盛开，而是我们始终保有凝视花苞的勇气。



后记：
老马，你死的好惨啊 😥



虾猛 憊羨

by:
evaD_barC

编者按

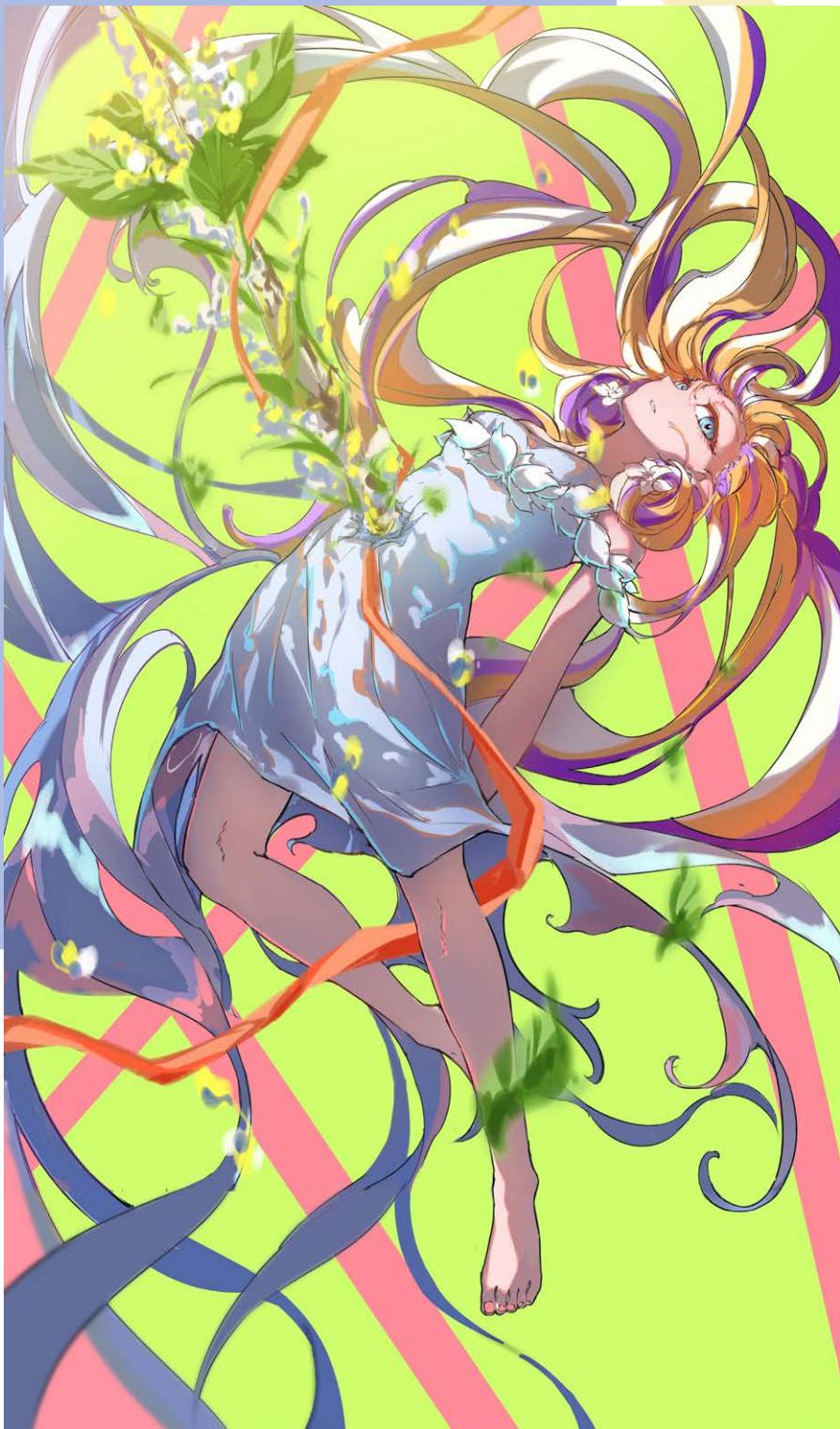
夏天是伴随着生命力与迷茫的季节。
然而即使迷茫也要前进，在一个个如真似幻的梦境间徘徊之际，也要记得再出发哦。

夏天过去，夏天才有意义。

如果说夏天是梦的话，
那夏天就什么也没有了。
从你托着腮开始失焦成斑驳的噪点时，
就弥散在了一场不知所谓的雨里。

糯米纸濡湿了疲倦的大脑，
冥冥低语着存在感强烈的主体。
世界溶解在一片澄黄的光芒中。
热牛奶与面包的甜香充斥着房间，
除了被子冰凉的触感什么也想不起来。
就连这样的想法也沉了下去，
在窗外七八月的紫外线里模糊皱缩，
恍惚间闪烁着不知哪个时空的虚影。

激情与少年，盈盈出海面。
滋，唰啦，啵，叮咚，
波子汽水瓶里冰镇着栀子花的香气。
少女扑朔着双翼，优雅地降落在少年的身边。
“明明蝉就在叫，却听不见蝉鸣～”
汗珠沾湿了少年细碎的刘海，
少女飞扬的发丝趁机迷了他的眼睛。



小小的尘埃里少年尴尬地咳嗽，
盖住了少女微笑的声音。

盛夏日落迟，灯火未夜匆匆明。
尘土的气味顺着现世里的油烟升腾，
我们管这个叫烟火气。
几缎云霞被烘烤得金灿灿红彤彤，
热度恰好将街角行人的疲惫晕开。
爽朗的笑骂声乘上对明天的遐想，
成了天边飞鸟的缩影。

刚打捞上来的风扑着新鲜的水汽，
呼啸而过的车灯不知道会穿越到哪里。
据说一直沿着公路走下去就能追上夕阳，
夕阳的尽头是全垒打的棒球飞去的地方，
在那里飞鸟永远也不会落地。
可是伴随挥棒发生的还有眼前的暴雨，
于是少年走进路口的甜水店，
只花了一勺双皮奶就让少女眯起了眼睛。

不远处默默升起细碎的花火。
火树银花凌空绽放，每个人都在闪闪发光。
少年少女隔着钴蓝色的玻璃将手掌贴在一起，
躲闪的目光在凝结的水滴里交汇。
极光幽幽，只余两人发梢的一抹亮色，在定格的风里不安地翕动着，
守护心脏的共鸣。

蟋蟀的夜曲模糊了记忆，

v 看不见的萤火虫勾勒着神秘的咒语。
夜空中闪烁着星星点点的荧光，
“那就是天津四、牛郎星和织女星！”
白天再看，却只是交织的飞机云。

其人声难辨，寻觅夏日踪。
“呐，一直是夏天就好了。”
就像总是循环的 8 月 31 日一样～”
可是那样会得很严重的夏天病哦。
全身紧绷却又浑身无力，
美好的愿望全部变成了永远的憧憬。

不去挥棒的话什么也不会发生，
就算暴雨没有停歇，可暴雨一定会停歇才行。

那么在夏天做什么呢？
我们在夏天狂欢，留下璀璨的回忆。
即使在电子屏幕间斑驳失真，
被城市的迷雾笼罩，
被山顶的巨手宣告永远也无法离开这里，
我们也会有面对明天的勇气，
给红配绿的西瓜拉高饱和度，
拿起橙汁和碳酸水，
从一切中逃离。

——说是逃离也不全对，
我们可是骑着黄色的流星！
不管怎样都可以挥舞我们有形的无形的贝斯，
给一团糟的生活一个摇滚的尾音。
不好意思，美好又令人头疼，这才是夏天嘛。

永远都是夏天，就永远都没有夏天了。
所以我选择让鲜花死去，让烟花活在回忆里。

流逝的水珠歌颂着又一个晶莹剔透的清晨，
湿漉漉地蒸发你的呼吸。
昨夜发生了什么你已近乎忘记，
只是指缝间紧攥几片残留的草叶。

——那就是夏梦重现的证明。

后记

不管什么时候都能写出来但是不管什么时候都不想写这篇文章，
《再见绘梨》里曾说“如果作者不受到相应的伤害岂不是很不公平”，
所以我狠狠吃了夏天病的苦头啊哈哈。

后记（真）

许多人被留在了一片夏天的影子里。
夏天真美好呀，连梦都五彩斑斓。
正因如此，我们才要走出去。
结束漫长的夏季漂流，
点燃舍不得放的烟花，
向每一个永远投出最后一眼，
期待崭新的太阳升出海面。

秋意渐浓。
祝愿大家都能从夏天中起身，
归入四季的螺旋。
虽然只是戏言，
我们总总还会再见的。



申請手順 ウェブサイトにログイン 「叮铃铃同人站」 (dlcomic.com) (ブラウザにコピーしてアクセスしてください)
サイト内で検索 イベント名「深圳风铃草综合同人展」を検索
「申摊」(出展申請)をクリック ブース申請要項をよくお読みのうえ、フォームに必要事項を入力 「提交申请」(申請送信)をクリック
本届イベントの出展者グループに参加し、審査結果をお待ちください 詳細な出展規定、特典&福利については下図をご参照ください。
各テーマIPエリアの構築も現在準備中です!

Illustrations

SUSTech Comic and Animate Party

SCAP

2025.1

Illustrator: 呱七八七
SCAP Anime

風鈴草総合同人展にご関心をお寄せの皆様、はじめまして。
風鈴草は深圳の各大学サークルに同人創作の交流プラットフォームを提供することを目的に発足しました。
今回、キャンパスを飛び出し、学生たちの青春と活力を皆さんにお届けします。夏至の季節、
一緒に同人創作の無限の魅力を楽しみましょう！



君のアーティスト

Kingprotea 787

CONTACT

QQ: 1133747917

X: @kurumiToki35185

TOOL

Clip Studio Paint EX Version

PROFILE

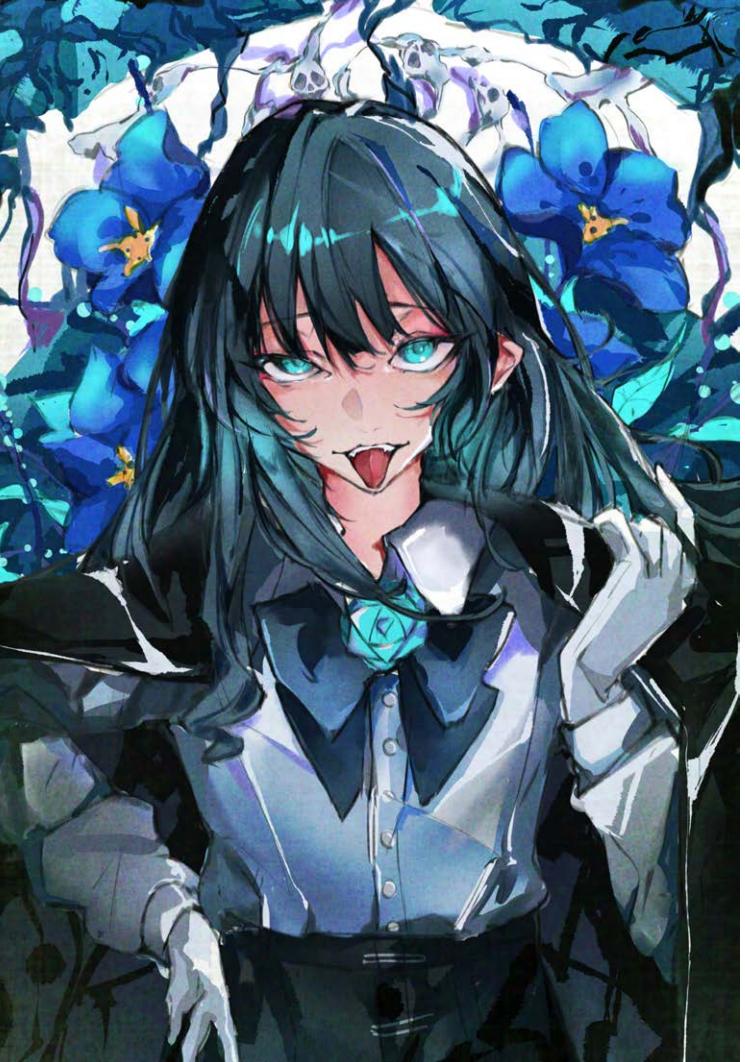
大学 3 年级 Junior in SUSTech® 中英 双语 漫画师 Ado 推 随缘
接稿画师



1	2
3	4

5	8
6	7

TITLE: 1. 「吊带袜天使」 --Panty, 2. 「明日方舟」 -- 初雪 & 银灰, 3. 「龙族」 - 夏弥 - 南小科 ver, 4. Ado - 「Kyougen」, 5. Ado & Miku, 6. Miku (速写临摹), 7. 速写临摹, 8. 「AveMujica」 - 祥子 & 初华





TOCAWA





1

2

TITLE: 1.「明日方舟」-- 凯尔希 & Mon3tr, 2.「碧蓝档案」-- 68 便利屋





麻油

CONTACT
TOOL

QQ: 2955567374
Procreate





CONTACT
Null
TOOL
Krita & Xiaomi Pad 7 Pro
PROFILE
□
我就不留联系方式，你就喷不了我画得丑



Nevar

CONTACT QQ:1756643201

TOOL procreate

PROFILE 新人喵，如果可以指点我请加 Q



1	4
2	3

TITLE: 1. 唐格拉尔, 2. 景仲, 3. 王耀, 4. 「借火」, 5. 瞌头受难图



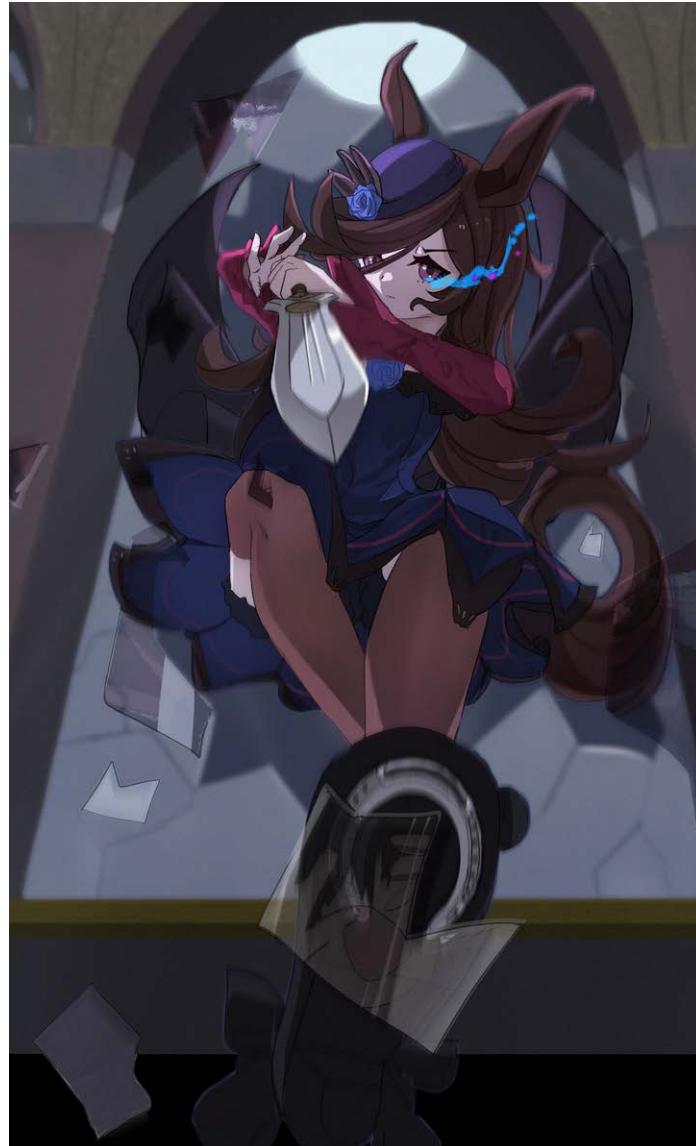
Thunder

CONTACT
TOOL

PROFILE

我喜欢创作

QQ: 1308117429
kamvas Pro19 & ps



1

2

TITLE: 1. 冲刺, 2. 冲刺 (编者按: 两幅画都叫冲刺)

立直麻雀社(打麻雀的)
QQ 群号: 515285963
群二维码



Enomous Touhou Club

(玩东方的)
QQ 群号: 521687366
群二维码



birth & bud
Enormous Touhou Club

SCAP-ANIME

相关社团 / 相关群聊

-2025年6月21日第一版 -
- 发行人: batz - 编辑人: batz - 一只零件 - 咕七八七 - 发行: SCAP アニメ -
- 广东省深圳市南山区桃源街道 1088 号 -

**SCAP 动漫社 南火势一wota 艺部
& 偶像声优同好会**
(打 wota 宝 & 看偶像声优的)
QQ 群号:
716181896



Click 音游社(打音游的)
QQ 群号: 576195176
群二维码



SCAP 动漫社二号机 社团主群

为什么是二号机因为一号机炸了
本群为 SUSTC 内部实名群
旨在创造一个良好和谐的 acg 讨论环境
QQ 群号: 711838743



南科大 SCAP 创作群 社团小群

一个用于投放社团产出的无实名群
旨在创造一个良好和谐的 acg 讨论环境
但是没有主群的诸多限制
QQ 群号: 834408040



动漫社相关群聊导航: 「世界上最好的路由器品牌邦多利 Bandori」

BanG Dream! !	--- 838068069
白夜极光	----- 621390847
明日方舟	----- 959539198
影之诗	----- 730520573
gbf 和 pcr	----- 654250574
偶像大师	----- 596402403
coc、dnd	----- 585439179
VTB	----- 1012975759
日麻	----- 515285963
东方	----- 521687366

轻音社 (乐队)	----- 92158100
战舰世界	----- 436757928
少女前线	----- 542523839
V 家	----- 580187015
舰 r	----- 854491112
魂系列	----- 716052751
Steam	----- 198498987
崩坏 3	----- 591645952
FGO	----- 152116453
碧蓝航线	----- 653281830

小马	----- 490930433
轻小说	----- 727710822
魔法记录	----- 491421038
原神	----- 320831921
音游	----- 576195176
生化	----- 1043492160
万智牌	----- 464720337
爆裂魔女	----- 729492411
特摄群	----- 879192427
漫画群	----- 839215949