投稿類別：教育類

篇名：
日本同人三大奇蹟之辛路歷程

作者：
陳韋博。台南市私立崑山高級中學。資訊科三年丙班
唐俊杰。台南市私立崑山高級中學。資訊科三年丙班

指導老師：
王世炫老師

壹●前言

一、研究動機

同人創作的概念通常有兩個，其一是對某一作品的二次創作；其二是指非商業化的原創作品。小時候接觸過無數的動畫卡通，常常會被裡面的人物所吸引，甚至模仿他們，而同人創作所構出的劇情、內容、角色可以更加滿足我們對於人物的幻想，也從中得到了很多樂趣。

二、研究目的

如果有過同人創作經驗的人，應該會相當明白同人創作一定要相當有愛和心力投入在上面。一般來說賺的錢並不多，更別說是拿來當本業了，由其是小社團在經濟不景氣之下更是賺不了甚麼錢。動漫迷和玩家們應該都會聽過月姬、寒蟬鳴泣之時以及東方 Project 的大名，被喻為三大奇蹟的正是這三部作品。同人作品想要大紅大紫，真的是難上加難，但製作出他們的同人團隊靠著興趣和獨特的世界觀，不斷的摸索，打造出了今天各自的一片天。

(一) TYPE-MOON

(二) 07th Expansion

(三) 東方 Project

貳●正文

一、《TYPE-MOON》

圖一、TYPE-MOON 十周年紀念海報(註一)

(一)認識《TYPE-MOON》

TYPE-MOON 原本是一個同人社團，由武內崇及奈須きのこ兩人主宰。他們第一個比較有知名度的作品是《空之境界》，是 1998 年 10 月至 1999 年 5 月其間，奈須在他和武內崇的個人網站“竹帚”定期連載。故事內容圍繞在擁有著直死之魔眼的少女兩儀式以及許多魔術師之間的糾葛。

但真正的成名作品則是在 2000 年的冬 COMIC MARKET 上發行的同人文字遊戲《月姬》。「**《月姬》透過曲折的故事開端，複雜和傷悲的人際關係、特別的愛情觀和性的表現，加上大量可愛的女性角色，使玩家能感受到魔幻、懸疑、打鬥、愛情等多方面的享受。」(wikipedia)(註二)**2003 年 10 月，《月姬》改編成動畫《真月譚月姬》播出，而之後 TYPE-MOON 又以同人身份出品了《月姬 PLUS》，《歌月十夜》，《月箱》。

2003 年，武內與奈須設立了有限會社ノーツ。同年 4 月，以同人名義發行了收錄過去到現在所發表的所有作品的《月箱》之後，解散了同人社團 TYPE-MOON。不過主要人員都沒變，因此大家還是都叫他們 TYPE-MOON，至於ノーツ這塊牌子返而鮮為人知。

TYPE-MOON 於 2004 年 1 月 30 日發行了他們在商業化後的第一個遊戲《Fate/stay night》。「**銷量在當年根據雜誌統計是 146686 份。當年的 GALGAME 類銷量第一，而 2005 年又賣出了 28557 份。」(註三)**基本上 GALGAME 沒法和 TV GAME 那種動輒幾十萬甚至上百萬的銷量相比。一般都是幾千份保本。上萬的銷量是極好，幾萬那是超級大賣，十幾萬就更不用說了，真的是非常恐怖。而《Fate/stay night》也在 2006 年 1 月被動畫化，其女主角之一的 Saber 人氣之高就算被喻為神話也不為過。

(二) 《TYPE-MOON》成立過程的風風雨雨

奈須和武內這對可以說是老夫老妻的搭檔，是從十幾年前的初中時

代就認識了。當時在他們的小圈子裡，奈須的小說就很受歡迎。而當時奈須已經在開始寫 FATE 的小說。寫這小說的動機實在很單純，奈須很喜歡雲集了日本劍豪大戰的漫畫版《魔界轉生》，於是就想寫一部小說雲集古今東西的英雄來豪爽地大戰。而獨特的世界觀聖杯、魔術師、Servant 等等系統在當時就已經定了下來。

「武內大學畢業後跑去廣島在遊戲製作公司 COMPILE 工作。COMPILE 在遊戲界雖然比起 NAMCO 和 SQUARE 等級還差得太遠，卻也算是個大公司了。」(百度)(註四)但在 1998 年被四百個員工的人工費和巨額投入的宣傳費所壓垮，而武內也因此回到東京。

武內的作品曾經得過一些漫畫的新人獎，因此他也只想老實地畫漫畫同人本。然而酒香也怕巷子深，當時在同人市場要做出成績來，僅靠如此是難以得到注目的。正好，當時與武內在廣島工作的兩個朋友也來到了東京，其中一位是程式設計師，另一位負責音樂，於是武內就把這兩個人也給拉下了水，至此，這僅有四人的團體成立了，奈須負責劇本，武內負責 CG。就這麼做起了遊戲，而且是容易引起注意的十八禁遊戲。

在《月姬》成功之後，當時有在商業十八禁遊戲會社的熟人勸他們打鐵趁熱將 TYPE-MOON 給商業化了，不過當時他們不太願意。**「只是因為條件足夠商業化了就商業化，會不會顯得太沒主見。其二是因為武內在 TV GAME 公司上班期間就已經深知商業化之後就要面對許多限制，而且商業公司的體制又讓他不勝其煩。因此 TYPE-MOON 就繼續以同人社團的身份活動下去。」(幽遠)(註五)**

後來，奈須和武內偶然談到初中時寫的那本小說 FATE，就想到說可以改編成 GALGAME，剛開始奈須還擔心這故事的主角是女孩子，來做 GALGAME 會不會不大合適啊，而武內則是乾脆地提出，把主角換成男孩子，把 Saber 改成女孩子不就得了？

就這樣 FATE 開始製作了，本來 FATE 的小說並不是為了遊戲的劇本而做的，因此還要繼續進行改造，增加路線和劇情，修改一些設定等等。而在製作進行了一年之後，他們深深感覺到，為了做好自己心目中的 FATE，同人社團的能力實在不足，例如金費的問題。雖然在製作月姬的時候得到了很多職業人士的幫忙，但是他們不願老是依賴他人。於是在 2003 年，有限會社ノーツ成立，負責人是武內崇。而在四月，TYPE-MOON 以同人名義發行了最後的作品《月箱》（收錄了《月姬》、《月姬 PLUS》和《歌月十夜》）之後正式解散，並邁入商業化的體制。

二、《07th Expansion》

圖二、海貓鳴泣之時遊戲封面(註六)

(一)認識《07th Expansion》

竜騎士 07，同人團體「07th Expansion」代表人，無論是在同人界裡還是過度商業化的 ACG 界中，一提到其名稱就會令人聯想起這人作品的屬性：「領不完的便當，多人死亡慘劇」、「讓人想一頭栽進思考而忘我的傳說和迷團」、「在動畫中讓人難以忘卻的扭曲表情」、「全局最後謎團的構思能力和感人情節的劇情張力」。

在《寒蟬鳴泣之時》推出時當時他的作品風格是前所未見的。「**大略分為兩部份，第一部份為故事的前篇「出題篇」，為同一時間軸的不同平行世界，從各種角度給予謎題和線索；玩家在各個故事中一邊解開若干**

舊有線索之謎，一邊獲悉新的線索以對故事進行推理。然而故事結束後並不會給予答案，而是在故事的後篇「解答篇」才明示或暗示解答。」(開拓動漫畫情報誌)(註七)

沒有任何能夠影響人物劇情的選項，說是遊戲，不如說是電子小說。可是遊戲的最大特色，就是故意不給選項直到故事結束，所有玩家要解決事件的情報太少所造成「玩家自己推理、想像故事的謎題」這種形式。而且，全玩家都在同樣情報、同樣條件下開始討論事件，結果就造成交流網站的盛行了。

(二) 《07th Expansion》成立過程

對 ACG 興趣濃厚的龍騎士 07 在美術專業的學校學習，並製作同人志。當時他的一些朋友是劇團的研究生，必須做畢業表演，而那時看了他們的表演，覺得非常感動。看著朋友們在舞台上發光發熱，然而只有自己坐在觀眾席，對此覺得非常難過。因此有了參與戲劇演出的意願，但自己並沒有做過戲劇的練習，那麼能夠做些什麼呢?這時發現劇團的牆上貼著「募集劇本」的海報，心想文字的話我也寫得出來，就這樣，第一次寫出了「雛見澤車站」。「**它是一部舞台劇本，只以公車站牌為背景，描述在一個下雨天，許多等公車的人陸續前來，這些人們之間的交流。可惜在應募中落選。」(開拓動漫畫情報誌)(註八)**

踏入社會以後，龍騎士 07 的職業道路依然不平坦，期望成為遊戲創作者的他在遊戲公司的面試中落選，只好在西裝專賣店工作。但在不久之前參加的公務員考試之中取得了內定，於是在數月後辭職，從事公務員的工作。

龍騎士 07 在《月姬》這作品的刺激之下，開始製作「雛見澤車站」的改版，也就是第一部同人視覺小說《寒蟬鳴泣之時》。當時，龍騎士 07 沒有任何的夥伴，所以 07th Expansion 建立初期，很多的事情都要靠著家

人分工合作才得以完成。弟弟八咫櫻負責程式設計，本人則負責立繪腳本和整體藝術風格。

為了全力應付同人創作，最後決定辭去了公務員的工作。之後龍騎士 07 的父母親也加入了遊戲的製作當中，母親負責看網上評論，父親則是去尋找資料。後來父母親成為了 07th Expansion 的經理。

《寒蟬鳴泣之時》試玩版的公開後，以大量的獵奇殺戮事件和推理謎題及傳說要素的同人電子小說而開始受到了注目。隨著續篇的推出，網路上針對寒蟬謎題的討論和推裡也開始如雨後春筍般開始大量出現。「**《寒蟬鳴泣之時》在正火熱時，幾乎擁有全媒介的相關作品，「有 Deen 所製作的動畫版、Alchemist 所製作的商業遊戲版，講談社的小說版。」(K2)(註九)**

而後在 2007 年夏季 COMIC MARKET 上發行繼承首作《寒蟬鳴泣之時》血脈，擁有完全不同世界觀，是一部更具有幻想的推理作品《海貓鳴泣之時》，「**本作的推理上，對手魔女會故意安排非人為所能解釋的幻象擾亂推理，玩家必須要分辨實際和妄想，究竟是魔女殺人還是人為所害」(wikipedia)(註十)**，這就要靠大家去發掘了。

07th Expansion 逐漸穩定下來之後，龍騎士 07 也開始展開諸多的小說創作還有加入漫畫原作的工作。也參與了商業遊戲的監修和創作。之後龍騎士 07 的作品開始大量的製作成廣播劇 CD、動畫化製作以及漫畫化甚至是真人電影化。

三、《東方 Project》

圖三、上海愛莉絲幻樂團(註十一)

(一)認識《東方 Project》

《東方 Project》，是日本同人遊戲社團「上海愛莉絲幻樂團」所製作以彈幕射擊遊戲佔大多數的一系列遊戲與相關作品。

東方 Project 是一系列縱向彈幕射擊遊戲總稱，作者是名叫 ZUN 的程式設計師，本名是太田順也，東方系列之所以在同人界佔有一席之地，主要有三個原因：精心設計排列方式的幾何形狀彈幕，操縱的角色與 BOSS 都是少女，以及切合人物個性的音樂。

於 1996 年就出現《東方 Project》，**「在 1996～1998 年間 ZUN 發表了俗稱的「東方舊五作」，但在當時，並沒有引起較大的迴響，理由其實很簡單，因為當時的東方舊作並不吸引人，無論是遊戲方面，或是音樂部份。」**(註十二)

2002 年的夏季，東方 Project 終於在 WINDOSW 介面推出第一代：「東方紅魔鄉」，雖在音樂、遊戲畫面已算有不錯的表現，但是仍然不夠驚豔，引起的迴響仍然有限。但在「東方妖妖夢」出來後，全部都改觀了，全新的音質、漂亮的特效及彈幕，從第一代，到第七代的妖妖夢，ZUN 總共花了將近六年的時間，總算是讓《東方 Project》開花結果。

「隨著時間的流逝，其他兩大同人團體皆已成立公司邁向商業化的境界，但唯獨 ZUN 不願意將東方商業化，因為他抱持著一個信念(這樣會扼殺同人創作)」(註十三)，害怕商業化之後創作自由將會受到限制，因而拒絕商業化。

(二)《東方 project》製作的歷程

ZUN 小時候家裡經營咖啡廳，所以經常接觸到大型電玩，因而對遊戲製作產生了興趣。1996 年，ZUN 在 DOS 平台創作了東方系列的第一作「東方靈異傳」。在隨後的 1997 年到 1998 年間，又推出了東方系列第二作到第五作「東方封魔錄」、「東方夢時空」、「東方幻想鄉」與「東方怪綺談」。

上述五作被稱為舊五作，這段時間 ZUN 進入遊戲公司參與為西方 Project 的同人射擊遊戲的音樂開發，整整四年沒推出新的東方系列。

2002 年 6 月後，ZUN 個人主頁《東方幻想空間博麗神社》正式更名為《上海愛麗絲幻樂團》。同年 8 月發布了東方系列第六作「東方紅魔鄉」，並隨著 ZUN 第一片自行錄製的《蓬萊人形》一起推出，為東方系列奏上了全新的開始。這也是東方系列在 Windows 平台上的第一作。從此開始，東方系列的人氣度真正開始大幅爬升。「**由同人社團數目可知東方 Project 人氣的增漲，例如參加 Comic Market 的東方 Project 同人組織自 2003 年僅有 7 家，到 2008 年已暴漲至 885 家」(wikipedia)(註十四)**，至今已超過 3 千家了。

遊戲裡每個角色的故事描述都只有「開始」與「結束」，也就是 ZUN 讓大家保留了對「過程」的「想像」空間，也因此東方各個角色們的二次創作故事延續不斷，每個人都在用自己的想像與巧思詮釋角色的故事，從這點就可以看出 ZUN 對於同人業界的巧思。至今，東方的同人創作可是目前同人界最為龐大的一部作品，甚至有專屬的大型活動，完全證明了 ZUN 的信念與東方的成功。

參●結論

經過這次的研究，又更進一步的了解同人並不只是死腦的創作，也是一種想法的抒發。雖然說我們並不會寫程式寫音樂，但我們可以用小說或是漫畫進行二次創作，加入我們想要的劇情及設定，甚至是以原創的方式

來表達自己的想法。

想在同人界闖出名堂基本上非常困難，不單是金費的問題，內容吸不吸引人更是一大課題。但我相信創作出來的作品好壞，並不是別人去評價的，而是能不能先感動自己。

肆●引註資料

駐一、TYPE-MOON 官方網站。擷取日期：2013 年 1 月 9 日，取自：http://www.typemoonfes.com/img/top/img_mainvisual.jpg

駐二、TYPE-MOON 維基百科。擷取日期：2013 年 1 月 9 日，取自：http://zh.wikipedia.org/wiki/Type-Moon

註三、动漫与游戏 细看日本动漫游戏的改编。擷取日期：2013 年 1 月 9 日，取自：http://games.enet.com.cn/article/A6920110630002_4.html

註四、百度百科-TYPE-MOON。擷取日期：2013 年 1 月 9 日，取自：http://baike.baidu.com/view/731867.htm

註五、箱庭圖書館:TYPE-MOON 的歷程。擷取日期：2013 年 1 月 9 日，取自：http://hsuan-te.blogspot.tw/2007/04/type-moon.html

註六、維基百科-海貓鳴泣時。擷取日期：2013 年 1 月 9 日，取自：http://zh.wikipedia.org/wiki/File:Umineko_no_Naku_Koro_ni_cover.jpg

註七、霜影(2011)。深入介紹《暮蟬鳴泣時》。**開拓動漫情報誌**，**118**，62-71

註八、洪嘉暉(2011)。龍騎士 07—獨家專訪。**開拓動漫情報誌**，**117**，12-15

註九、K2(2011)。深入介紹《海貓鳴泣時》。**開拓動漫情報誌**，**114**，101-104

註十、維基百科-海貓悲鳴時。擷取日期：2013 年 1 月 9 日，取自：http://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%B5%B7%E8%B2%93%E6%82%B2%E9%B3%B4%E6%99%82

註十一、上海アリス幻樂団-官方網站。擷取日期：2013 年 1 月 9 日，取自：http://www16.big.or.jp/~zun/top.html

註十二、真是奇蹟？淺論東方ＰＲＯＪＥＣＴ興起原因。擷取日期：2013 年 1 月 9 日，取自：

http://blog.xuite.net/lkwaoi/touhou/17866180-%E7%9C%9F%E6%98%AF%E5%A5%87%E8%B9%9F%EF%BC%9F%E6%B7%BA%E8%AB%96%E6%9D%B1%E6%96%B9%EF%BC%B0%EF%BC%B2%EF%BC%AF%EF%BC%AA%EF%BC%A5%EF%BC%A3%EF%BC%B4%E8%88%88%E8%B5%B7%E5%8E%9F%E5%9B%A0

註十三、東方 Project 系列介紹@ 永無止境的迴廊:: 痞客邦 PIXNET ::。擷取日期：2013 年 1 月 9 日，取自：http://ss07067.pixnet.net/blog/post/28345664-%E6%9D%B1%E6%96%B9project%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BB%8B%E7%B4%B9