

THE FICTIONAL SCIENCE IN JAPAN

日本の幻想
科學

獻給擁有赤子之心的大人

少年の心を持った大人たちへ

To adults who had hearts of youth

第肆版

教師簡介



■ 鬼塚英吉：

- 現任國立清華大學魔人教師
- 開設**科幻概論**、**科幻名作解析**
與**機器人文化導論**...等三門**重課**
- 兩度獲得學校提名**傑出教學獎**入圍
- 與任職於工業技術研究院創意中心之**鄭運鴻**先生
- 《破報》搨胡椒秘密基地總司令**難攻博士**
- 以及華人科幻文化推手**AITNOG**等四人
- 共同組成**最強軍團**
- 旨在許下一代一個**超日起美的科技文明**和**燦爛未來**~

第零話

觀念建立

Fictional Science

幻想科學

科學幻想

Science Fiction

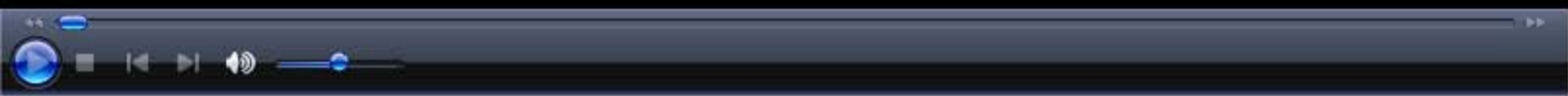


科學幻想

Science Fiction

科學幻想

Science Fiction



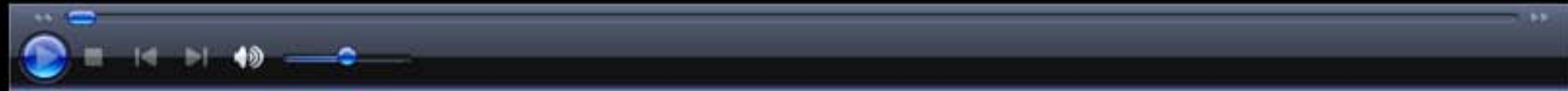
Fictional Science

幻想科學



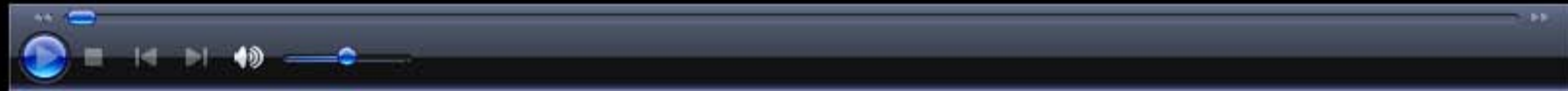
Fictional Science

幻想科學



Fictional Science

幻想科學



第
壹
話

日本の
幻想科學
簡介

第壹話

日本の幻想科學簡介

【壹の壹】

二戰之後國民集體意識的投射

【壹の貳】

幾種主要傳播形式

【壹の參】

日本幻想科學特色解明

【壹の壹】

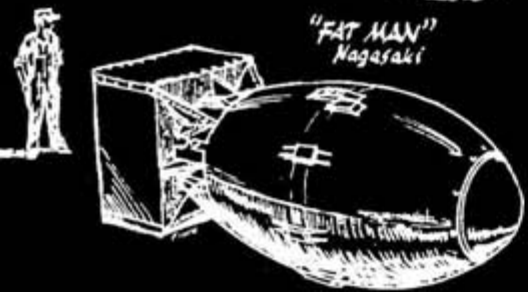
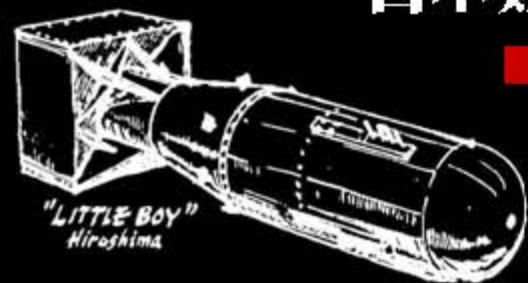
二戰之後

國民集體意識的投射

【壹の壹】

二戰之後國民集體意識的投射

- 1945/08/06
- 美國於廣島投下人類史上第一枚原子彈，整座城市瞬間汽化
- 1945/08/09
- 美國於長崎投下人類史上最後一枚原子彈
- 1945/09/02
- 日本簽下降書，太平洋戰爭告終，第二次世界大戰結束
- 日本成為人類歷史上唯一遭原子彈毀滅過的國家



【壹の壹】

二戰之後國民集體意識的投射

戰後日本
國家意識、工業基礎
種族優越、文化認同
摧毀殆盡
在主體重建的過程中
集體意識
藉大眾娛樂浮出水面



【壹の貳】

幾種主要傳播形式

【壹の貳】

幾種主要傳播形式

漫畫

最普及的幻想作品發表舞台，日本的國民讀物
成功的漫畫作品，通常會接著以動畫形式再度推出

動畫

在台灣被稱為卡通的東西
通常分為TV、OVA、電影等三種主要形式

【壹の貳】

幾種主要傳播形式

特攝

台灣有時稱為人形卡通，以真人實物加上特效化妝攝製
通常也有TV、OVA、電影三種形式

遊戲

近十年來新興的傳播形式
市場價值日益增高，文化影響力不容小覷

【壹の貳】

幾種主要傳播形式

玩具

玩具不見得是附屬品，許多作品以玩具市場為考量而誕生
玩具廠商通常為動漫畫作品最大股東

衍生商品

公仔、畫冊、海報、紙牌、電話卡……
族繁不及備載

【壹の参】

日本幻想科学特色解明

【壹の參】

日本幻想科學特色解明

美國入侵日本國土的恐懼 **侵略危機**

天降神兵救我大和 **外星救主**

兩枚原子彈埋下的陰霾 **超巨大化**

集團軍對抗的概念 **集團對決**

防不勝防的反攻力量 **秘密基地**

【壹の參】

日本幻想科學特色解明

精神力量的象徵化與具體化再現 **變身**

痛苦地揚棄東方孱弱的體質

改造

要戰力，更要紀律！

戰隊

肉體大延伸；工業大依賴

機器人

第貳話

日本

幻想科學

代表文化 的

三門 必修課

第貳話

日本幻想科學代表文化的三門必修課

【貳の壹】

大怪獸與大超人文化

【貳の貳】

變身英雄文化

【貳の參】

超級機器人文化

【貳の壹】

大怪獸與大超人文化

GODZILLA
1954

【貳の壹】
大怪獸與大超人文化



ULTRAMAN
1966

【貳の壹】
大怪獸與大超人文化



【貳の壹】

GODZILLA vs. MEGARO
1973

大怪獸與大超人文化



大日本人
2007

【貳の壹】
大怪獸與大超人文化



【傳統篇·壹】

哥吉拉

和牠快樂的朋友們

【傳統篇·壹】

哥吉拉和牠快樂的朋友們



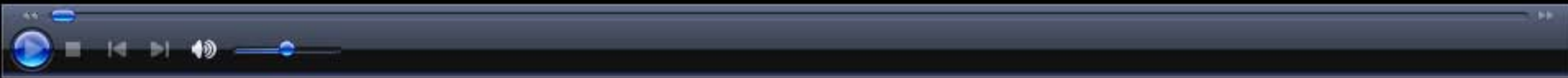
【傳統篇・貳】

鹹蛋超人

和他熱血的兄弟們

【傳統篇·貳】

鹹蛋超人和他熱血的兄弟們



【貳の貳】

變身英雄文化

月光假面
1958

【貳の貳】
變身英雄文化



假面騎士
1971

【貳の貳】
變身英雄文化

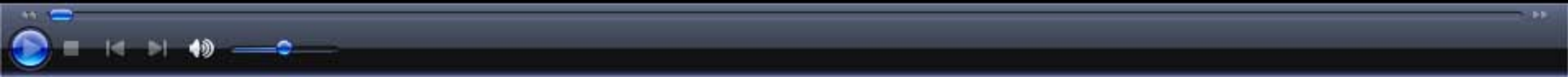
秘密戰隊GORANGER
1975

【貳の貳】
變身英雄文化



蜘蛛人・東映版
1978

【貳の貳】
變身英雄文化



BATTLE FEVER J
1979

【貳の貳】
變身英雄文化



宇宙刑事GAVAN
1982

【貳の貳】
變身英雄文化



【傳統篇・壹】

東映・假面騎士

【傳統篇・壹】

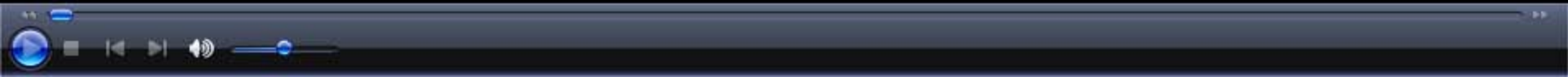
東映・假面騎士





假面騎士W
2009~2010

【傳統篇・壹】
東映・假面騎士



【傳統篇・貳】

東映・超級戰隊



【傳統篇・貳】

東映・超級戰隊



【傳統篇・貳】

東映・超級戰隊





侍戰隊SHINKENGER
2009

【傳統篇・貳】
東映・超級戰隊



天裝戰隊GOSEIGER
2010

【傳統篇・貳】
東映・超級戰隊



鄉土戰隊TAIWANGER
2010

【番外篇・讚】
台灣・超級戰隊



【番外篇】

影響深遠的外來者

1965



THUNDERBIRDS

番外

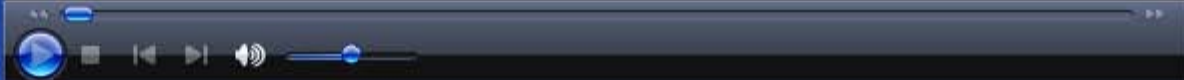


1965



THUNDERBIRDS

番外

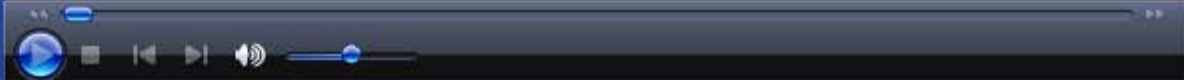


1965



THUNDERBIRDS

番外



【貳の参】

超級機器人文化

超級機器人 = スーパーロボット

超級機器人 = スーパーロボット = SUPER ROBOT

- 無敵**鐵**金剛
- **蓋**特機器人
- 超電**磁**鐵人
- **機**動戰士鋼彈
- **超**時空要塞
- 超**獸**機神
- **新**世紀福音戰士
- **勇**者王
- ？ ？ ？ ？



定義

超級

スーパー

SUPER

VS.

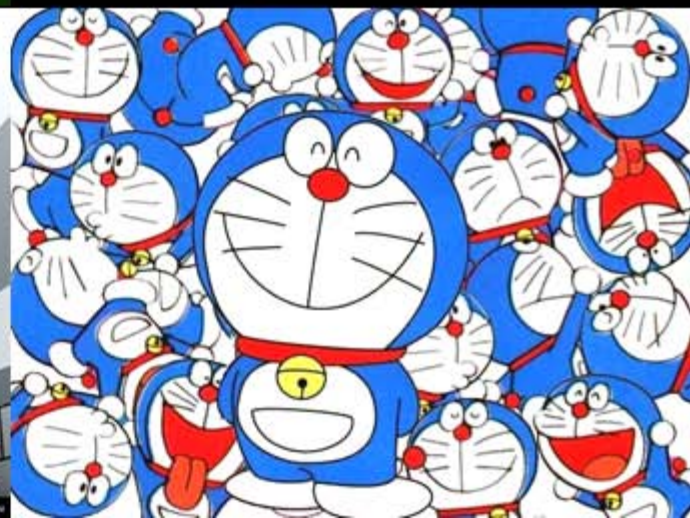
機器人

ロボット

ROBOT



ウルトラマン



定義

機器人

ロボット

ROBOT

ロボット來自英語中的**Robot**

此字又根源於

捷克作家**Karel Capek**

1920年時轟動全歐的科幻舞台劇

《羅森的萬能機器人》

R. U. R ; Rossum's Universal Robots

捷克文**Robota**原本指的是

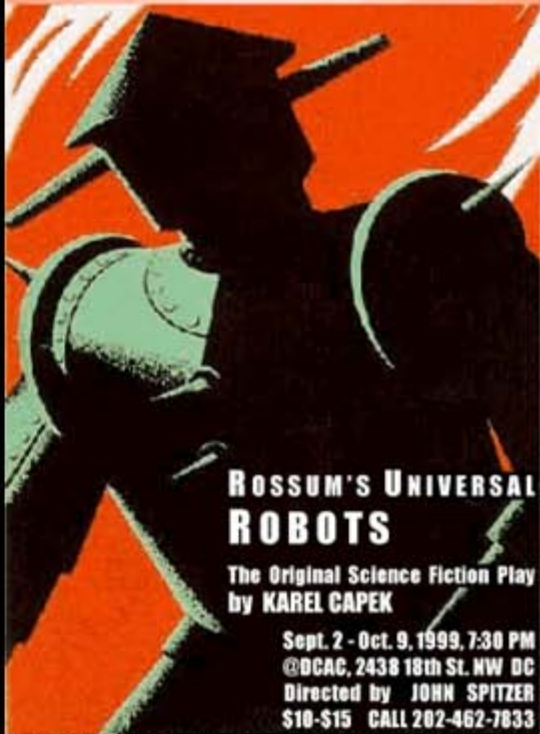
僕人/勞工/苦力

此處用來代表人類製造出來提供服務的

人造人

Fraudulent Productions presents
The History of Paratheatre Part Seven

R. U. R.



ROSSUM'S UNIVERSAL ROBOTS
The Original Science Fiction Play
by **KAREL CAPEK**

Sept. 2 - Oct. 9, 1999, 7:30 PM
@DCAC, 2438 18th St. NW DC
Directed by **JOHN SPITZER**
\$10-\$15 CALL 202-462-7833

WITH: Scott Hicks, Julie Ann Myers, Michael Miyazaki, Steve Wilhite, Michael Mack, Ron Woods, Kim Curtis, Karen Mitchell, Sara M. Truog and Joshua Barrett
DESIGNERS: Gregory Brian, Azura Nassan, Veronica Szalus, Christopher Kehde, Amy Anderson and Kristin Guss. STAFF: Nicole M. McClain, David Marshall, Tadas Osmolskis, Joshua Spoiser and Mandie Zeil. Produced by Karen Mitchell

Funded in part by a grant from the D.C. Commission on the Arts and Humanities and the National Endowment for the Arts

定義

超級

スーパー

SUPER

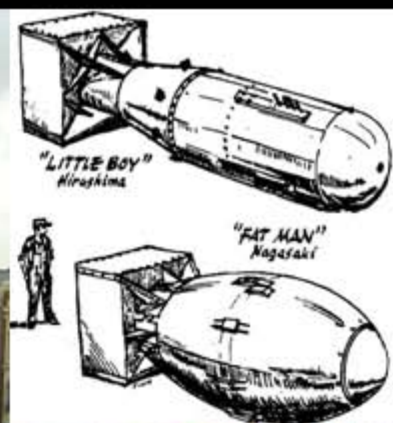
所謂的**超級**

大致上應該可被理解為
超越人類的等級！

能力超級：不強不行！

形態超級：不炫不行！

尺寸超級：不大絕對不行！



歷史

- 古典時期
 - 合體狂潮
 - 擬真革命
 - 超級進化
 - 日昇童夢
 - 宅魂覺醒
 - 機戰風雲
 - 數位增幅
 - 鋼藝復興
- CLASSIC AGE
 - COMBINE! COMBINE! COMBINE!
 - “REAL” REVOLUTION
 - REFORM, REFINE & RENEWAL
 - SUN RISING!!!
 - OTAKU AWAKENING!!!
 - GENERATION WARS
 - DIGITAL POWER-UP!!!
 - ROBO-RENAISSANCE

1970

1980

1990

2000

1. 古典時期

2. 合體狂潮

4. 超級進化

3. 擬真革命

5. 日昇童夢

7. 機戰風雲

6. 宅魂覺醒

8. 數位增幅

9. 鋼藝復興



歷史

【古典時期】 Classic Age

科學的武器在身上
身材高高的幾十丈
不怕刀
不怕槍
勇敢又強壯～
日本超級機器人史
從1960～1970展開！

1970

1980

1990

2000

1. 古典時期

2. 合體狂潮

4. 超級進化

3. 擬真革命

5. 日昇童夢

7. 機戰風雲

6. 宅魂覺醒

8. 數位增幅

9. 鋼藝復興

BBBRIEF HISTORY of SUPER ROBOTS

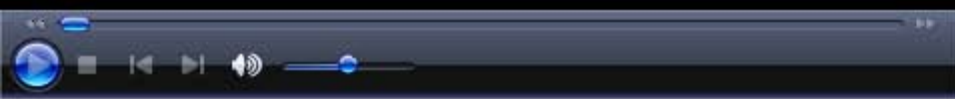
歷史

【古典時期】 Classic Age

科學的武器在身上
身材高高的幾十丈
不怕刀
不怕槍

勇敢又強壯～

日本超級機器人史
從1960～1970展開！



1970

1980

1990

2000

1. 古典時期

2. 合體狂潮

4. 超級進化

5. 日昇童夢

7. 機戰風雲

3. 擬真革命

6. 宅魂覺醒

8. 數位增幅

9. 鋼藝復興

BBBRIEF HISTORY of SUPER ROBOTS



歷史

【合體狂潮】

Combine! Combine! Combine!

整個1970年代，
是超級機器人**變形/合體**戰國時代！
所有想像得到的變體原則，
至此完備！

1970

1980

1990

2000

1. 古典時期

2. 合體狂潮

4. 超級進化

3. 擬真革命

5. 日昇童夢

7. 機戰風雲

6. 宅魂覺醒

8. 數位增幅

9. 鋼藝復興

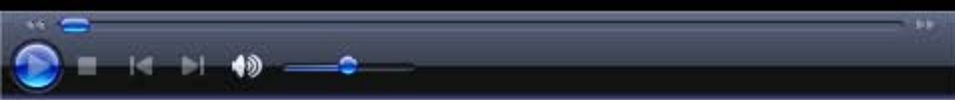
BBBRIEF HISTORY of SUPER ROBOTS

歷史

【合體狂潮】

Combine! Combine! Combine!

整個1970年代，
是超級機器人變形/合體戰國時代！
所有想像得到的變體原則，
至此完備！



1970

1980

1990

2000

1. 古典時期

2. 合體狂潮

4. 超級進化

3. 擬真革命

5. 日昇童夢

7. 機戰風雲

6. 宅魂覺醒

8. 數位增幅

9. 鋼藝復興

BBBRIEF HISTORY of SUPER ROBOTS

MOBILE SUIT
GUNDAM



歷史

【擬真革命】"Real Revolution"

1980演化產生兩大分支—
鐵鏽色/機油漬/戰損痕/煙硝味...
殘酷現實所烙印的，
正是少年成長的證據！

1970

1980

1990

2000

1. 古典時期

2. 合體狂潮

4. 超級進化

3. 擬真革命

5. 日昇童夢

7. 機戰風雲

6. 宅魂覺醒

8. 數位增幅

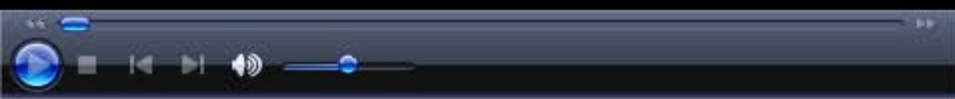
9. 鋼藝復興

BBBRIEF HISTORY of SUPER ROBOTS

歷史

【擬真革命】"Real Revolution"

1980演化產生兩大分支—
鐵鏽色/機油漬/戰損痕/煙硝味...
殘酷現實所烙印的，
正是少年成長的證據！



1970

1980

1990

2000

1. 古典時期

2. 合體狂潮

4. 超級進化

3. 擬真革命

5. 日昇童夢

7. 機戰風雲

6. 宅魂覺醒

8. 數位增幅

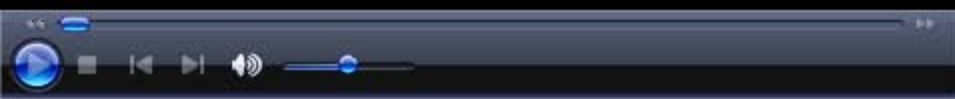
9. 鋼藝復興

BBBRIEF HISTORY of SUPER ROBOTS

歷史

【擬真革命】"Real Revolution"

1980演化產生兩大分支—
鐵鏽色/機油漬/戰損痕/煙硝味...
殘酷現實所烙印的，
正是少年成長的證據！



1970

1980

1990

2000

1. 古典時期

2. 合體狂潮

4. 超級進化

3. 擬真革命

5. 日昇童夢

7. 機戰風雲

6. 宅魂覺醒

8. 數位增幅

9. 鋼藝復興

BBBRIEF HISTORY of SUPER ROBOTS



歷史

【超級進化】Reform, Refine & Renewal

除了擬真不斷革命；
同樣的**1980**，
超級也仍在追尋更多可能——
創意源源不絕，
商品推陳出新！

1970

1980

1990

2000

1. 古典時期

2. 合體狂潮

4. 超級進化

3. 擬真革命

5. 日昇童夢

7. 機戰風雲

6. 宅魂覺醒

8. 數位增幅

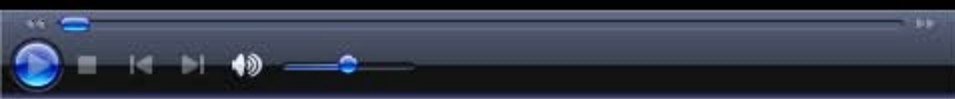
9. 鋼藝復興

BBBRIEF HISTORY of SUPER ROBOTS

歷史

【超級進化】Reform, Refine & Renewal

除了擬真不斷革命；
同樣的**1980**，
超級也仍在追尋更多可能——
創意源源不絕，
商品推陳出新！



1970

1980

1990

2000

1. 古典時期

2. 合體狂潮

4. 超級進化

3. 擬真革命

5. 日昇童夢

7. 機戰風雲

6. 宅魂覺醒

8. 數位增幅

9. 鋼藝復興

BBBRIEF HISTORY of SUPER ROBOTS



歷史

【日昇童夢】Sun Rising!!!

戰鬥吧！
 阻止電視遊樂星人和少年跳躍星人侵略野心！
 解放「高年齡=高尚」魔咒：
 有夢最美～
 鐵人相隨～

1970

1980

1990

2000

1. 古典時期

2. 合體狂潮

4. 超級進化

3. 擬真革命

5. 日昇童夢

7. 機戰風雲

6. 宅魂覺醒

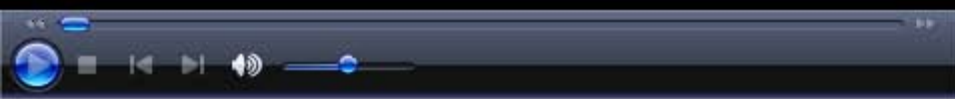
8. 數位增幅

9. 鋼藝復興

BBBRIEF HISTORY of SUPER ROBOTS

歷史

【日昇童夢】Sun Rising!!!



戰鬥吧！
阻止電視遊樂星人和少年跳躍星人侵略野心！
解放「高年齡=高尚」魔咒：
有夢最美～
鐵人相隨～

1970

1980

1990

2000

1. 古典時期

2. 合體狂潮

4. 超級進化

5. 日昇童夢

7. 機戰風雲

3. 擬真革命

6. 宅魂覺醒

8. 數位增幅

9. 鋼藝復興

BBBRIEF HISTORY of SUPER ROBOTS



歷史

【宅魂覺醒】Otaku Awakening!!!

超級機器人「御宅覺醒」將持續多久？
你似乎下錯了問題...
世界永遠改變——
廿一世紀
將是御宅族的世紀！

1970

1980

1990

2000

1. 古典時期

2. 合體狂潮

4. 超級進化

3. 擬真革命

5. 日昇童夢

7. 機戰風雲

6. 宅魂覺醒

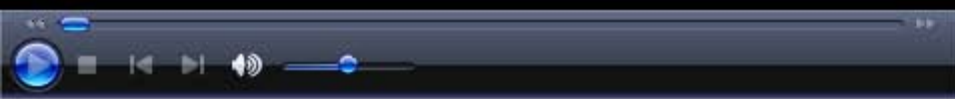
8. 數位增幅

9. 鋼藝復興

歷史

【宅魂覺醒】Otaku Awakening!!!

超級機器人「御宅覺醒」將持續多久？
你似乎下錯了問題...
世界永遠改變——
廿一世紀
將是御宅族的世紀！



1970

1980

1990

2000

1. 古典時期

2. 合體狂潮

4. 超級進化

3. 擬真革命

5. 日昇童夢

7. 機戰風雲

6. 宅魂覺醒

8. 數位增幅

9. 鋼藝復興

BBBRIEF HISTORY of SUPER ROBOTS



歷史

【機戰風雲】 Super Crossover Wars

留得青山在，
不怕沒柴燒——
90年代的超級機器人動畫
或許正逢嚴冬，
但**超級機器人「文化」**可沒有...

1970

1980

1990

2000

1. 古典時期

2. 合體狂潮

4. 超級進化

3. 擬真革命

5. 日昇童夢

7. 機戰風雲

6. 宅魂覺醒

8. 數位增幅

9. 鋼藝復興

BBBRIEF HISTORY of SUPER ROBOTS

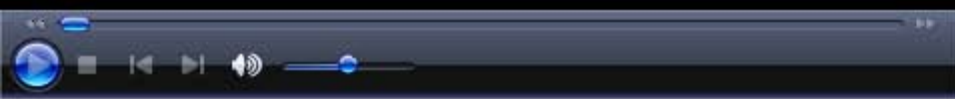
歷史

【機戰風雲】 Super Crossover Wars

留得青山在，
不怕沒柴燒——

90年代的超級機器人動畫
或許正逢嚴冬，

但**超級機器人「文化」**可沒有...



1970

1980

1990

2000

1. 古典時期

2. 合體狂潮

4. 超級進化

3. 擬真革命

5. 日昇童夢

7. 機戰風雲

6. 宅魂覺醒

8. 數位增幅

9. 鋼藝復興

BBBRIEF HISTORY of SUPER ROBOTS



歷史

【數位增幅】 Digital Power-Up!!!

眾人喜迎千禧的同時，
超級機器人動畫界
恰好也握住了
普羅米修斯剛從天庭盜得的革命聖火——
數位化！

1970

1980

1990

2000

1. 古典時期

2. 合體狂潮

4. 超級進化

3. 擬真革命

5. 日昇童夢

7. 機戰風雲

6. 宅魂覺醒

8. 數位增幅

9. 鋼藝復興

BBBRIEF HISTORY of SUPER ROBOTS

歷史

【數位增幅】 Digital Power-Up!!!

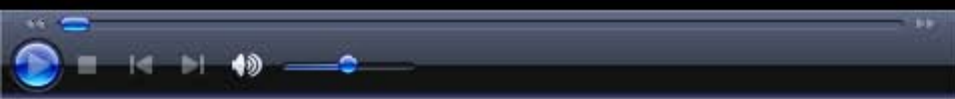
眾人喜迎千禧的同時

超級機器人動畫界

恰好也握住了

普羅米修斯剛從天庭盜得的革命聖火——

數位化！



1970

1980

1990

2000

1. 古典時期

2. 合體狂潮

4. 超級進化

3. 擬真革命

5. 日昇童夢

7. 機戰風雲

6. 宅魂覺醒

8. 數位增幅

9. 鋼藝復興

BBBRIEF HISTORY of SUPER ROBOTS



歷史

【鋼藝復興】Robo-Renaissance

一如十五世紀歐洲**文藝復興**劃破黑暗，
重現並再造了古典美學的榮耀；
迎著**千禧降臨的曙光**，
步出泡沫幽谷的日本，
也開始拾回輝煌遺產，
建構全新的文化生命！

1970

1980

1990

2000

1. 古典時期

2. 合體狂潮

4. 超級進化

5. 日昇童夢

7. 機戰風雲

3. 擬真革命

6. 宅魂覺醒

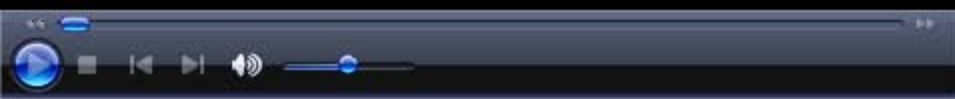
8. 數位增幅

9. 鋼藝復興

歷史

【鋼藝復興】Robo-Renaissance

一如十五世紀歐洲**文藝復興**劃破黑暗，
重現並再造了古典美學的榮耀；
迎著**千禧降臨的曙光**，
步出泡沫幽谷的日本，
也開始拾回輝煌遺產，
建構全新的文化生命！



1970

1980

1990

2000

1. 古典時期

2. 合體狂潮

4. 超級進化

3. 擬真革命

5. 日昇童夢

7. 機戰風雲

6. 宅魂覺醒

8. 數位增幅

9. 鋼藝復興

BBBRIEF HISTORY of SUPER ROBOTS

日本超級機器人十大名物登場





名物

【壹】巨大

巨大為啥排第一？

諸君，這是超級機器人的最基本定義呀！

雖然號稱祖師爺的**鐵人28號**絕不能忘！

但若有人好奇截至今日的紀錄保持，

那可非《**天元突破紅蓮螺巖**》裡

抄起銀河當球拋的**天元突破 紅蓮螺巖**莫屬啦！

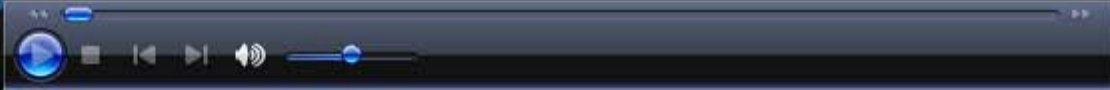
乖乖～



8:34



名物



名物



【貳】操縱

超級機器人該怎麼**操縱**？
幾十年來八仙過海各顯神通—
老先覺橫山光輝雖然在**機械巨神**裡
改進了**遠端遙控**的缺失，
但搞這種**登機**可是會出人命呀！
好家在永井豪發明了**無敵鐵金剛**的
「**指揮艇~組合!!!**」
但真的有比較安全嗎...

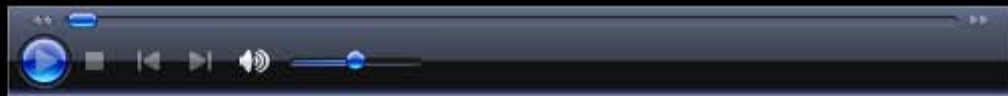


名物



【貳】操縱

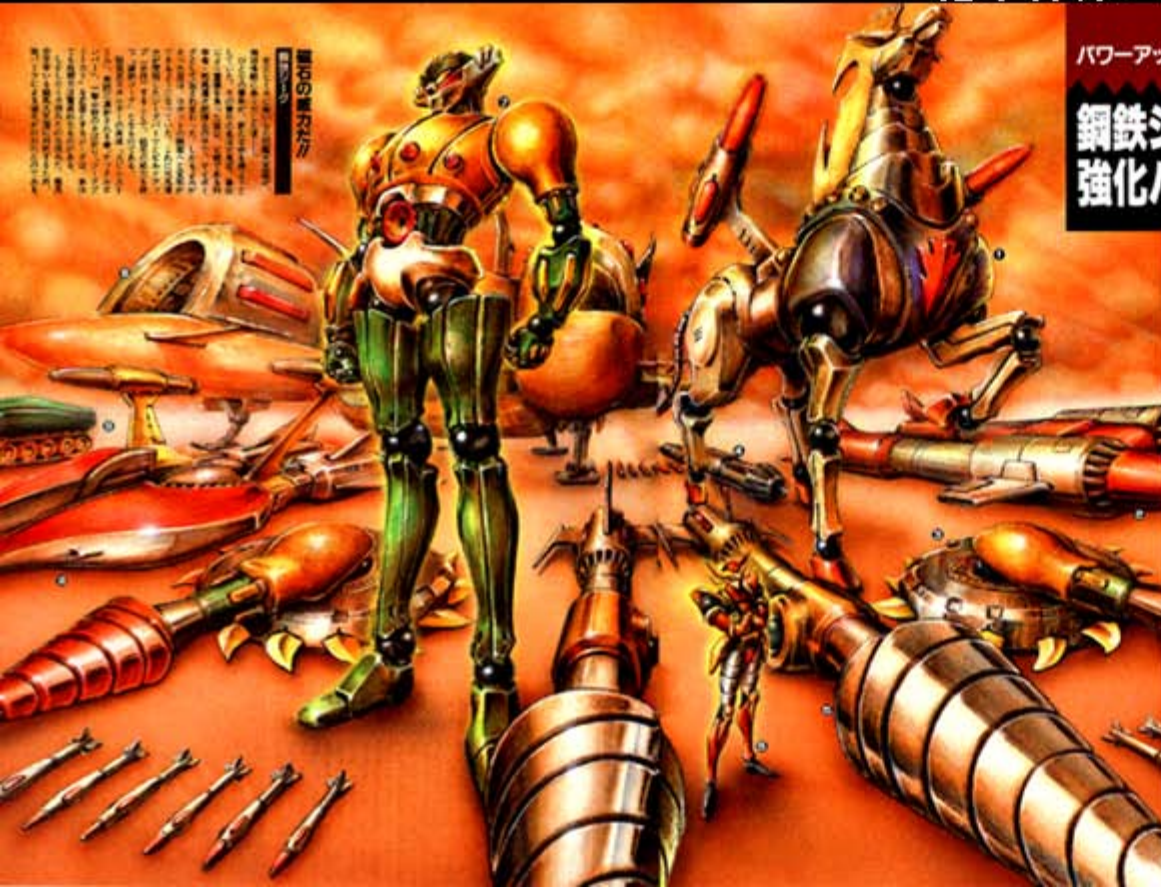
超級機器人該怎麼**操縱**？
幾十年來八仙過海各顯神通—
老先覺橫山光輝雖然在**機械巨神**裡
改進了**遠端遙控**的缺失，
但搞這種**登機**可是會出人命呀！
好家在永井豪發明了**無敵鐵金剛**的
「**指揮艇～組合！！**」
但真的有比較安全嗎...



【參】組合

名物

啥咪叫**組合**?
 依據難攻博士的定義，
 指的就是**外掛**啦!
 根據歷史記載，博士我至今仍篤定**鋼鐵吉克**為**外掛之王**!
 那作弊最兇的又是哪個?
 除卻《機動戰士 鋼彈0083》裡的**飛行狗屋GP-03D**之外，
 絕不作第二人想...



パワーアップ傑作選2
鋼鐵ジークの強化パーツ群

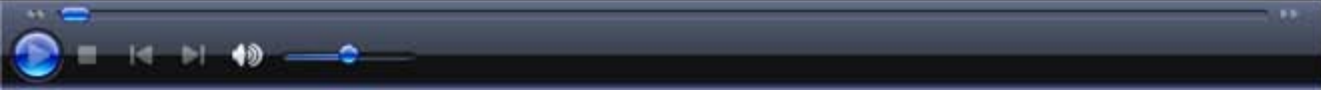
1. パワープロセ
 ...
2. マシンガン
 ...
3. アームパーツ
 ...
4. リングバスター
 ...
5. マシンガン
 ...
6. サイバーグ
 ...
7. アームジグ
 ...
8. ビッグガンナー
 ...
9. アームパーツ(脚)
 ...
10. スカイパーツ
 ...



【參】組合

啥咪叫**組合**?
依據難攻博士的定義，
指的就是**外掛**啦!
根據歷史記載，博士我至今仍篤定**鋼鐵吉克**為**外掛之王**!
那作弊最兇的又是哪個?
除卻《機動戰士 鋼彈0083》裡的**飛行狗屋GP-03D**之外，
絕不作第二人想...

名物



【肆】團隊

名物

單打獨鬥沒有**團隊**合作來得有安全感啦！

一架主角機能有多少駕駛？

《**機甲艦隊**》陸海空三軍一共**15名**報到！

但，若要問到關係最**糟糕曖昧複雜狗血**的戰團...

各位，**新婚合體**...

喔不，《**神魂合體**》參上！



【肆】團隊

單打獨鬥沒有**團隊**合作來得有安全感啦！

一架主角機能有多少駕駛？

《**機甲艦隊**》**陸海空**三軍一共**15名**報到！

但，若要問到關係最**糟糕曖昧複雜狗血**的戰團...

各位，**新婚合體**...

喔不，《**神魂合體**》參上！

名物



名物



▽ 機械天使アクエリオン

IAQUARIONI



アクエリオンマース

ソーラーアクエリオン

アクエリオンルナ

AQUARION MARS

SOLAR AQUARION

AQUARION LUNA

全高/51.5m 重量/88t
ベクターマースがヘッド・ポジション。剣を武器に持つ。どんなに不利な体勢からも、敵を一刀両断する。

全高/48m 重量/88t
ベクターソルがヘッド・ポジション。パイロットの持つ、格闘術の能力を引き出す、破壊力重視の口ポット。

全高/46.2m 重量/88t
ベクタールナがヘッド・ポジション。女性エレメントが感傷することが多い。大型の弓を装備することもある。

変形・合体!



ベクタールナ

ベクターソル

ベクターマース

【伍】合體

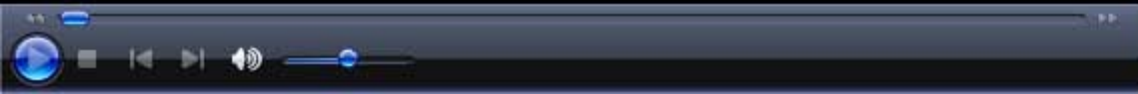
雖然合體概念由來已久，也分出「合理/不合理」兩大派系——但，《黑豹鬥士》獨創「大餅中餅包小餅」的模式，還真是史上少見！另外，合體界最強聖杯「蓋特最後定理」的突破者《創聖 機械天使》，漏掉了天打雷劈呀！



名物

【伍】合體

雖然**合體**概念由來已久，也分出「**合理/不合理**」兩大派系——但，《**黑豹鬥士**》獨創「**大餅中餅包小餅**」的模式，還真是史上少見！另外，合體界最強聖杯「**蓋特最後定理**」的突破者《**創聖 機械天使**》，漏掉了天打雷劈呀！



名物



【陸】變形

「合體一定**變形**」
但「**變形**不一定合體」
幾乎少有例外！

勇者萊汀出自玩具商手筆，

戴上了「合理變形」開山祖師的桂冠；

日後的《超時空要塞》將戰鬥機三段變化，

引爆全球性的「**變形金剛狂潮**」～



名物



【陸】變形

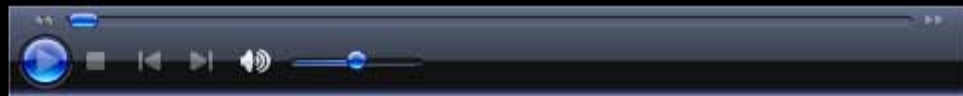
「合體一定變形」
但「變形不一定合體」
幾乎少有例外！

勇者萊汀出自玩具商手筆，

戴上了「合理變形」開山祖師的桂冠；

日後的《超時空要塞》將戰鬥機三段變化，

引爆全球性的「變形金剛狂潮」～



【柒】絕技

名物

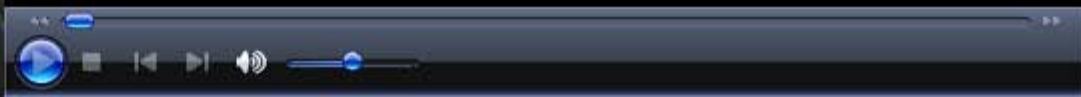
身材高佻頭折腳扭拆來裝去，
獨缺發動必殺絕技的熱血雄叫，
實在很難稱得上超級...

比威力？

《逆A鋼彈》月光蝶才是毀天滅地大魔王！

比酷獸？

《機動武鬥傳 G鋼彈》最終話的
石破LoveLove天鷲拳
堪稱傑作呀...



名物



GUNDAM

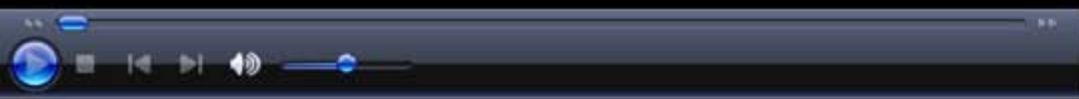
【捌】基地

人有家可歸，將心比心，
機器人也該有座**基地**吃喝拉撒嘛～
基地雖然百百款，
但讓人記得名字的卻沒幾個——

《機動戰士鋼彈》裡的「木馬」（白色基地）聲名遠播；
不過《蒼穹之戰神》中
偽裝成「龍宮島」的航空母艦才是神作！



名物



GUNDAM

【捌】基地

人有家可歸，將心比心，
機器人也該有座**基地**吃喝拉撒嘛～
基地雖然百百款，
但讓人記得名字的卻沒幾個——

《機動戰士鋼彈》裡的「木馬」（白色基地）聲名遠播；
不過《蒼穹之戰神》中
偽裝成「龍宮島」的航空母艦才是神作！



名物

【玖】能源

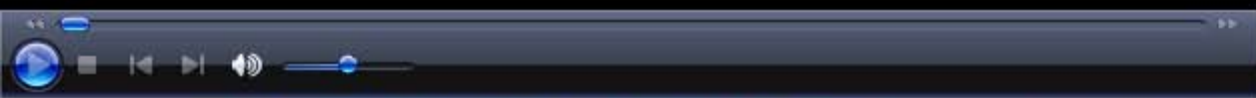
超級界

向來有個不能說的秘密——
如此巨大的機器人，
該拿什麼當能源才唬得過去？

GEAR戰士 電童

居然裝上兩粒鹼性電池？

騙肖耶喔～



名物

【拾】黑箱

蓋特機器人終於現身啦！
說實話，
蓋特線這個最大黑箱包山包海，
幾乎所有項目蓋特都能參上一腳——
但，總不能從頭「蓋」到尾吧？！
最後，要補完黑箱，
漏了《新世紀福音戰士》這個大黑洞，
那可天誅地滅咯～



名物



【拾】黑箱

蓋特機器人終於現身啦！

說實話，

蓋特線這個最大黑箱包山包海，

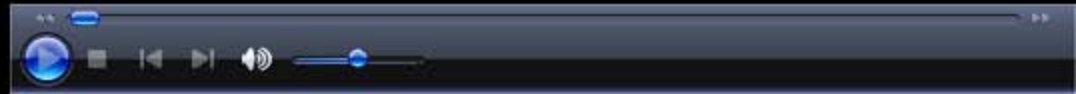
幾乎所有項目蓋特都能參上一腳——

但，總不能從頭「蓋」到尾吧？！

最後，要補完黑箱，

漏了《新世紀福音戰士》這個大黑洞，

那可天誅地滅咯～



最
終
話

【總集篇】

日本幻想科學特色解明

侵略危機 美國入侵日本國土的恐懼

外星救主 天降神兵救我大和

超巨大化 兩枚原子彈埋下的陰霾

集團對決 集團軍對抗的概念

秘密基地 防不勝防的反攻力量

【總集篇】

日本幻想科學特色解明

變身 精神力量的象徵化與具體化再現

改造 痛苦地揚棄東方孱弱的體質

戰隊 要戰力，更要紀律！

機器人 肉體大延伸；工業大依賴

【總集篇】

比較文化的觀點・美日對照

	日本	美國
侵略危機	侵略地球關鍵戰場在於 日本 侵略主題以 佔領 為多	侵略地球的關鍵戰場在於 美國 侵略主題以 變質 為多
外星救主	常見外星來的力量 保衛 日本	常見外星來的力量 侵略 美國
超巨大化	對決通常以 大比例 進行 戰場通常以 城市規模 為尺度	對決通常發生在 常人比例 戰場通常在 都市街道 之中
集團對決	敵我組織階級嚴明 多為 團隊戰鬥 一本勝負！ 概念極濃	敵我組織鬆散 以 個體格鬥 對決為主 戰爭通常 不斷持續
秘密基地	多屬 防禦 性質 經常有成為戰場的危險 強調 儀式性 出擊與迎戰過程	多屬 指揮 性質 最多成為潛入目標 基地多半是 功能性 場景

【總集篇】

比較文化的觀點・美日對照

	日本	美國
變身	特殊功能多從著裝上取得 裝甲的味道濃厚 屬於一種外部性的變身	強調肉身原發的超能力 強調緊身衣與肌肉感 屬於一種內部性的變身
改造	藉由人為改造取得特殊能力 原因和過程有很強的悲劇性	多因機緣巧合得到特殊能力 多因身具異能導致悲劇命運
戰隊	穿著制服（有一定規制） 面目完全遮蔽 個別角色的背景特性刻板化	強調個人特色（無固定造型） 面目多半可辨 個別角色多半有獨立的故事線
機器人	通常形體巨大 人形特徵明顯，外型擬人化 無人工智慧主流，強調操縱	通常如人形或交通工具大小 實用性設計，外型工具化 具虛擬人格為主流，強調自律

從科幻文化觀點來看

日本幻想科學

至少達成了兩項使命：

壹、二戰至今

安撫了日本民族

自我認同的矛盾

貳、並將

科技未來的種子

一代代向下傳遞

完

F · I · N