



虛擬與現實接軌 迸發流行

2014-10-04 記者 簡品心 文



「只要我們成為偶像，學校就不會被廢止了。」音乃木坂學院的入學人數逐年減少，瀕臨廢校危機，此時挺身而出的是深愛校園的九位少女。她們組成學園偶像團體μ's，辛勤練習歌舞、辦演唱會，並挑戰全國校園偶像大賽「LoveLive!」，企圖以偶像的魅力吸引新生，竭力挽救學校的存續。

μ's 繆斯女神降臨

【LoveLive!】是一齣以校園偶像的成長為主題的動畫作品，第一季與第二季分別於二〇一三、二〇一四年播放，播出後引發熱烈討論。此動畫成功的要訣，來自於其背後環環相扣的計畫。動畫的設定中，「LoveLive!」是一場競爭激烈的校園偶像比賽，然而驚人的是，整部動畫其實只是「LoveLive!」企劃的一部分而已。

「LoveLive!」一詞真正的意涵為「LoveLive! School idol project」，是由日本動畫公司SUNRISE、唱片公司Lantis與月刊雜誌《電擊G's magazine》合作推行的大型跨媒體企劃，於二〇一〇年首度問世。爾後，企劃公司收集支持者的回饋意見，逐步修改直至成形，以九位二次元少女偶像為軸心，一步一步進化成引領日本潮流的作品。

透過CD、小說、漫畫、遊戲、聲優演唱會等多種媒介，配合大受矚目的動畫，μ's也從默默無聞、僅售出四百餘張單曲的無名團體，一舉蛻變為橫跨二次元與三次元的超級偶像。二〇一四年推出的單曲〈Shangri-La Shower〉，便於發行首日奪得日本Oricon公信榜第三位。之所以能達到此成果，除了製作團隊於幕後的努力，亦由於此企劃良性吸收了日本特殊的偶像文化，更以創新方式加以利用，融合恰如其分的行銷技巧，締造μ's神話。



μ's之名代表希臘神話中，主司藝術與科學的繆斯女神。

(圖片來源/ LoveLive!)

偶像文化 絢麗多彩

日本偶像具有許多與一般歌手迥異的特性，並因此成為舉世聞名的獨特文化。例如多為團體形式、歌舞皆為表演的重心，並接觸主持、戲劇等多樣化領域。取鏡於現實偶像的「LoveLive!」，不同於一般作品將CD視為附加利益，反而直接發售單曲宣示出道。由μ's每位團員的聲優，集結成與角色密不可分的另一個「μ's」，用自己的聲音唱自己的歌。

日本女子偶像的樂曲大多以三種類型為主：積極明亮的快歌、以舞蹈為主的帥氣歌曲和戀愛情歌。以早安家族旗下的團體℃-ute為例，〈世上最HAPPY的女孩〉一曲的MV中，五位團員穿著

媒體歷屆廣告

推薦文章

- 變化自如 幕後的聲音演員
- 那些年 爸爸與芭樂的回憶

- 關余膚色 我想說的事

總編輯的話 / 郭穎慈



本期共有十九篇稿件。頭題〈夢想配方 攝影甜點與咖啡〉忠實刻劃一位科技新貴勇敢出走，開設一間攝影風格咖啡廳的歷程和堅持。

本期頭題王 / 洪詩宸



嗨，我是詩宸。雖然個子很小，但是很好動，常常靜不下來。興趣是看各式各樣的小說，和拿著相機四處拍，四處旅行。喜歡用相機紀錄下感動，或值得紀念的人事物。覺得不論是風景還是人物，每個快門的...

本期疾速王 / 吳建勳



大家好，我是吳建勳，淡水人，喜歡看電影、聽音樂跟拍照，嚮往無憂無慮的生活。

本期熱門排行



夢想配方 攝影甜點與咖啡
洪詩宸 / 人物



橙色的季節 唯美「柿」界
陳思寧 / 照片故事



老驥伏櫪 馬躍八方
許翔 / 人物



追本溯源 探究大地之聲
劉雨婕 / 人物



變化自如 幕後的聲音演員
張婷芳 / 人物

各自代表色的連身裙，踩著輕快的舞步，用詞曲傳達女孩子的堅強，即屬於第一種。

〈世上最HAPPY的女孩〉色調亮眼，唱出女孩心聲。（影片來源/ Youtube）

「LoveLive!」匯合日本偶像的樂曲特性，於遊戲「LoveLive! 學園偶像祭」中將歌曲分成PURE、COOL及SMILE，分別代表三種曲風。不過，無論何時偶像都會盡可能將「快樂」傳遞給閱聽者，μ's也不例外。單曲〈Wonderful Rush〉的MV裡，九人以代表色妝點髮飾，曲子歡快正向，帶給觀眾與〈世上最HAPPY的女孩〉相似的感受。

此外，μ's的MV時常添加小劇情，讓觀眾知曉每一首歌的背景或特殊之處。如〈Wonderful Rush〉中，便以動畫呈現團員南琴梨返家拿遺忘之物的劇情，利用成員間的互動，使歌迷更瞭解μ's，補足二次元角色真實感不足的缺點並增添其深度。

其MV由動畫公司SUNRISE負責，結合3D和2D技術，遠景用3D加強立體感，近景則以2D畫面替代3D動作生硬之弱項。正因為μ's是虛擬偶像，才能繪製出真實偶像無法比擬的宏闊景色，搭配現實裡耗資龐大的多方運鏡，打造每一支炙手可熱的精緻MV。

〈Wonderful Rush〉以機場為背景，μ's九人載歌載舞。

（影片來源/ Youtube）

摩拳擦掌 競爭中心席位

人數眾多的偶像團體，表演時成員的站位十分重要。隊形的最前端、最中間之位，一般由最具有代表性或人氣最高的主唱擔任，因此中央之位的競爭，特別容易引起關注。【LoveLive!】裡，高坂穗乃果提議「大家輪流唱歌，每個人都是中心」，然而現實的μ's卻是透過爭奪戰選出中心成員。此企劃重視官方與歌迷近距離互動，曾以讀者投票決定團名μ's、三人小組成員等等，中心位置也不例外。每張單曲發售後，LoveLive!都會舉辦名為「總選舉」的投票活動，讓得票數最多的團員站上下一張單曲的中位。

此制度源自當紅偶像團體AKB48。該團體擁有大量成員，無法全員出演節目，於是自二〇〇九年起，AKB48每年舉行一次選拔總選舉，透過明確的票數排位，讓歌迷手中的票券決定下一張單曲的錄製陣容，得票較多者也能獲得更多出鏡機會。此方法開創日本女子偶像的先例，被視為AKB48榮登國民偶像寶座的原因之一，二〇一四年的第六屆選拔總選舉將近三百人參選，聲勢十分浩大。

儘管是二次元作品，LoveLive!仍然沿用此種競爭面向的制度，引爆粉絲熱情的同時，也讓觀眾明白無論μ's是否為真實人物，偶像需要面對的仍是殘酷的現實，不容忽視人氣的重要性。

離別時節 μ's永不滅

μ's為守護學校而誕生，成員涵蓋一至三年級學生，因此當時光流逝，她們不得不面臨團員畢業的問題。日本現有偶像亦頻繁使用「畢業」一詞，比如早安家族的早安少女組。便具備此制度相當

的代表性。該團體自一九九七年出道後，團員便不時增減，至二〇一四年時已募集過十二期人員。宣布畢業、離開團隊的成員另行發展，留下的團體則招募新血加入，持續以團體的名義活動。

成員畢業的影響深遠，如其後的單曲銷量往往大幅跌落，歌迷圈子在偶像離去前後也會籠罩一股低迷、憂鬱的氣氛。【LoveLive!】隨著時序推進劇情，第二季描繪三年級生即將畢業的傷感，最後一集甚至以畢業典禮為主軸，處處透露現實的無奈。然而，μ's是永保青春的虛擬偶像，她們不為年齡困擾，也能以人工方式打破「畢業」的藩籬。正如動畫最後一改沉重氛圍，μ's開心演出，使觀眾醒悟LoveLive!作為一多媒體合作的企劃，即使動畫完結了，透過其他商品的推陳出新，μ's也不會邁入終點。

動畫最後的插入曲〈Happy maker!〉，

再次讓觀眾感染μ's的活潑魅力。(影片來源/ Youtube)

LoveLive!的媒體多樣性也顯示在其聲優身上。她們立足於二次元與三次元的夾縫，以μ's之名舉行多場演唱會，將μ's從平面角色帶上真實舞台。LoveLive!吸收日本偶像的熱門元素，再以唯有虛擬人物能實現的巧思，延伸出嶄新的偶像流行，令μ's的風潮襲捲全世界。



恐怖情人 當深愛變成殺害

近年來，情殺案件頻傳的現象，來自於社交媒介轉換、媒體的連鎖效應及教育體制的根源，情感問題是大眾關注且必須學習的議題。

多元創意 單一主題同人展



臺灣的同人誌販售活動日益興盛，更出現限定特定主題的「單類型同人誌販售會」，顯示同人活動的多樣面貌。

▲TOP

關於咯報 聯絡我們

© 2007-2014 國立交通大學 傳播與科技學系 All Rights Reserved.

Powered by  DODO v4.0