

Graduate Texts in 2.5D Idols

证毕QED

日本2.5次元 偶像史

Ver 1.2

Typeset by *L^AT_EX*

日本 2.5 次元偶像史

证毕 QED

序言

我是本文的作者证毕 QED，B 站主页为<https://space.bilibili.com/1850638679>，如你所见，我是一个数学科普工作者，但对动漫、声优、动漫音乐等内容也略有兴趣。熟悉数学史的朋友应该知道，数学史领域有一部权威性的著作，由 M·克莱因所写的《古今数学思想》，这本书详尽地讲述了从史前时期到 20 世纪中叶的主流数学历史。我想根据我对 2.5 次元偶像的了解，写出一本与之类似的 2.5 次元偶像史，这便是你们现在看到的文字。当然，我不可能也不想详细地讲述每个企划的历史，内容的选取将根据企划的重要程度、人气以及独特性综合考虑，因此很多内容将会被省略或仅一笔带过，还请各企划粉丝见谅。

本文第一章将定义文中所使用的术语。由于爱好者们在使用这些词语时理解和习惯差异较大，我们将采用尽可能广泛的定义以避免歧义。我将 2.5 次元偶像的历史划分为五个时期：起源时期、探索时期、成熟时期、百家争鸣时期以及新生代，以下是划分的依据：偶像大师是公认最早的现代意义的 2.5 次元偶像企划，故偶像大师正式开始之前都称为起源时期。影响力最大的 2.5 次元偶像团体自然是 LoveLive! 的 $\mu's$ ，所以从它开始活动到停止活动划分为一个时期，称为成熟时期，起源时期与成熟时期之间称为探索时期，成熟时期之后则为百家争鸣时期，因为这时涌现出大量新的 2.5 次元偶像企划。百家争鸣时期和新生代时期之间的界限很难划分，大多数人认为新生代应该是疫情后出现的企划，因此我选择了武士道 15 周年纪念演唱会允许观众发声这一节点。当然，这些划分仅是基于当前的视角，如果几百年后，2.5 次元偶像仍然在以某种形式存在着，这几十年的发展可能也只是被归为起源时期吧。文中涉及某时期的企划列表，部分内容可能存在争议，或不可避免地存在疏漏。

鉴于本文内容主题庞杂且涉及诸多名词，为便于读者理解，部分重要介绍或背景信息将以独立方框的形式呈现。书中所提及的名词，大多遵循社区的习惯性说法，至少是我本人的习惯性说法。本文的资料来源主要取自网络公开信息，例如各企划的官方网站、官方社交媒体平台及各类访谈记录等，少量内容则来源于社区流传的非官方信息或考据，鉴于资料性质的复杂性，我并没有统一列出正式的参考文献列表。虽然网络和学术期刊上已有一些关于 2.5 次元偶像的研究，但本文很可能是相关领域的第一篇系统性介绍。

本文写作期间获得了很多人的帮助，感谢 QQ 频道 AniLive 频道主 SakuraMYang，感谢百科全书般的涟聆，他们阅读了本文的 1.0 版本并提出了很多有益的建议，感谢繁星等人纠正了本文中的一些错误。如果你有问题或建议，可以给我发邮件，我的邮箱是 zhengbiqed@163.com。

证毕 QED

2025 年 6 月 16 日

目录

第一章 引言	3
第二章 起源时期	6
第三章 探索时期	10
第四章 成熟时期	17
第五章 百家争鸣	26
第六章 新生代	36
附录 A 文中提到的部分作品时期划分表	42

第一章 引言

本文旨在介绍 2025 年及其之前的 2.5 次元偶像企划历史，我们将 2.5 次元偶像的历史大致划分为五个时期：起源时期、探索时期、成熟时期、百家争鸣时期以及新生代。我们通过分析各时期的多个例子，研究它们成功与失败的原因。本文无法全面展现 2.5 次元偶像的完整历史面貌，许多内容可能会被省略或仅简要提及，并且我们不会深入探讨其社会意义。

在正式开始前，我们先对文中需要使用的一些术语进行定义。需要说明的是，这些词汇的含义可能因人而异，并无广受认可的统一标准，因此我们这里使用尽可能宽泛的定义。此外，诸如“二次元”“三次元”等词语，本文将不加定义的使用，按通常含义理解即可。

定义 1 (声优). 声优分为狭义声优与广义声优，狭义声优的定义为：主业为配音工作的专业演员；而广义声优的定义为：从事过配音工作的人。

当我们说声优时，有时指广义声优，有时指狭义声优，需要结合上下文判断。狭义声优的特征是：他们常常由声优养成所毕业，所属为专门的声优事务所或某些艺人管理公司的声优部门，当然也有许多声优并未上过养成所，或为自由身，即不隶属于任何事务所。

例 1. 芹泽优是狭义声优，尽管她最初是以声优偶像的身份出道；

桐谷华是狭义声优，尽管她从事的工作大多为成人游戏配音；

阳向葵优花是狭义声优，她属于同人声优与狭义声优的交集；

动画《GIRLS BAND CRY》中井芹仁菜的配音演员理名不属于狭义声优，因为她是由素人被选为该角色的专属声优，主业为歌手而非声优；

动画《BanG Dream! Ave Mujica》中祐天寺若麦的配音演员米泽茜的主业是鼓手；

动画《偶像宣言》中月岛希良梨的配音演员久住小春的主业是偶像；

动画电影《你的名字。》中宫水三叶的配音演员上白石萌音的主业是演员和歌手；

动画《进击的巨人》中婴儿的配音演员是声优竹达彩奈与声优梶裕贵的儿子，他在配音时仅 0 岁，被认为是年龄最小的声优。但目前他仍只能归入广义声优；

主业并非声优的知名人士在动画中客串，为动画中的自己配音，此类情况也认为仅属于广义声优；

虚拟偶像或虚拟主播的声音提供者可能属于狭义声优，例如绊爱的声音提供者春日望，也可能仅属于广义声优，例如星街彗星的声音提供者，一般认为虚拟偶像或虚拟主播配音的行为不属于狭义声优的工作范畴。

注意，非专业声优不代表其配音工作完成的不好，例如米泽茜的本音与她在动画中的角色音差距相当大，但她的配音表现依然精彩。反面的例子是为网络动画《怪医黑杰克》中皮诺可配音的著名歌手

宇多田光，她的配音效果十分糟糕，以至于她本人后来为这次配音工作道歉。

定义 2 (多媒体企划). 多媒体企划 (MediaMix Project)，又称“跨媒体企划”，指的是一种围绕一个核心概念、故事或 IP 展开，通过多种不同媒体形式进行内容创作、推广和商业运营的综合性项目。

这些媒体形式通常包括但不限于动画、漫画、游戏、小说、音乐、广播剧、真人影视、舞台剧、周边商品、线下活动、手机应用等。显然，下面定义的 2.5 次元偶像企划是多媒体企划的真子集。

定义 3 (2.5 次元偶像企划). 2.5 次元偶像企划是一种特殊的多媒体企划，它以虚拟的二次元角色为核心，并结合现实中扮演这些角色的三次元声优进行偶像活动。2.5 次元偶像企划在男性受众中通常简称为“二偶”，在女性受众中通常简称为“音企”，有些人认为 2.5 次元偶像企划、二偶、音企是三个不同的概念，但为方便起见我们不区分它们。

笼统的说，2.5 次元偶像由二次元部分和三次元部分组成，其中二次元部分的偶像并不一定是严格意义上的偶像角色，还可能是乐队、歌手等，甚至可能是赛马娘这类现实中不存在的生物。而三次元部分，声优进行的则确实是通常意义下的偶像活动，例如演唱会、粉丝见面会、出演节目等。

2.5 次元偶像可粗略的分为女性 2.5 次元偶像和男性 2.5 次元偶像，有时也称为男性向 2.5 次元偶像和女性向 2.5 次元偶像（我们不使用这一说法），分别指角色和声优以女性或男性为主的 2.5 次元偶像企划。当然也有一些企划既包含很多男性角色和声优，也包含很多女性角色和声优，或性少数的角色或声优，这些企划不能被归入上述两类中。还有一些企划使用女性声优为男性角色配音，或使用男性声优为女性角色配音。

例 2. 偶像大师（简称爱马仕）、LoveLive!（简称拉拉）、BanG Dream!（简称邦邦）是 2.5 次元偶像企划，而高达、宝可梦、我推的孩子等企划是多媒体企划而非 2.5 次元偶像企划。

“2.5”由夹在二次元和三次元之间这一理念而得名，由此也延伸出 2.1 次元，2.9 次元等说法，它们并非严格定义的术语，分别代表更偏向于二次元和更偏向于三次元的企划。我们可以粗略的定义 x 次元企划，这里 $x \in [2, 3]$ ，当 $x = 2$ 时，即为完全的二次元，例如以初音未来为代表的虚拟歌手（虚拟歌手演唱的音乐称为“术力口音乐”），虽然存在作为声源的声优，但声优本身几乎不参与企划活动。当 $x = 3$ 时就是通常的偶像，例如 AKB48。需要注意的是，纯粹声优偶像也被归为这一类，例如 DIALOGUE+ 等，因为她们并没有固定的二次元角色，特别的，i☆Ris 也属于此类，尽管存在以她们五人为原型的动画电影，但本质仍是三次元的延伸。当 $x \in (2, 3)$ 时，即为以上定义的 2.5 次元偶像企划，具体值只与企划的运营路线有关。

与 2.5 次元偶像企划相关的一个概念是偶像番，这里的偶像番指的是一种动画类型，而不是单纯的偶像题材动画。

定义 4 (偶像番). 偶像番定义为这样的动画：它们以音乐为载体，讲述角色成长的故事。

这是一个相当宽泛的定义，在这个定义下，《BanG Dream!》系列、《赛马娘》系列都是偶像番，尽管它们分别也是乐队番、运动番。《吹响吧！上低音号》系列（以下简称京吹）也是偶像番，尽管它通常被认为是校园番或音乐番，但其内核实际与偶像番并无二致。动画《轻音少女》则不在偶像番中，因为它并不以角色成长为主线，而属于日常番的范畴，尽管《轻音少女》确实包含 2.5 次元内容，这一点将

会在后文中提到。先前提到的多媒体企划《我推的孩子》的动画并不是偶像番，因为其主线剧情是主角的复仇，偶像内容仅为陪衬。

尽管京吹的声优也会在线下活动中演唱动画主题曲，我推的孩子的声优也在线下活动中演唱动画主题曲和插曲，但这些非常少的演出活动一般并不认为是固定的偶像活动，所以通常也不归入 2.5 次元偶像企划的范畴。也有人认为它们属于 2.1 次元企划。

也就是说，偶像番不一定源自 2.5 次元偶像企划，2.5 次元偶像企划的动画也不一定是偶像番（最极端的例子是偶像大师的第一部动画《偶像大师 XENOGLOSSIA》是一部机战番），虽然大多数时候二者是重合的。

第二章 起源时期

起源时期始于 20 世纪七八十年代的声优偶像化，终于 2005 年 7 月 26 日偶像大师企划的正式开始。

早期声优偶像化

本文介绍 2.5 次元偶像的发展历史，而非声优偶像化的历史，但追溯其起源，声优偶像化无疑是一个无法绕开的话题，这里我们不对声优偶像化作任何评价。

声优偶像化始于上世纪七八十年代，那时已有部分声优从幕后走向台前。而普遍认为的第一个声优偶像组合，是 1989 年动画《魔神坛斗士》中五位主要角色的声优草尾毅、竹村拓、中村大树、佐佐木望和西村朋紘组成的 NG5，他们不仅从事配音工作，还举办演唱会、握手会等活动，被视为声优偶像化的先驱。NG5 的成员在后来也陆续在多部知名作品中担任主角，组合本身的商业成绩斐然，甚至获得了主流媒体的关注。

第一个女性声优偶像组合则通常认为是动画《乱马 1/2》中五位主要女性角色的声优高山南、日高法子、林原惠美、佐久间丽和井上喜久子组成的组合 DoCo。该组合成立于 1992 年，其命名是效仿了为《乱马 1/2》演唱主题曲的偶像组合 CoCo，DoCo 在 1994 年发行专辑《DoCo Second》后便已实际解散。

但《魔神坛斗士》和《乱马 1/2》作品本身与偶像并无关联，最早的偶像动画声优组合来自 1993 年由轻小说改编的 OVA 动画《偶像防卫队》，五名主要角色的声优三石琴乃、玉川纱己子、天野由梨、草地章江和椎名碧流组成偶像组合开展活动，该组合的活动形式已经非常接近现代意义的 2.5 次元偶像企划。

在这一时期，也存在一些声优涉足歌唱领域，或歌手参与配音工作的情况，其中最著名的例子是歌手声优饭岛真理。之所以称其为“歌手声优”而不是“声优歌手”，是因为她主要通过为动画提供歌曲（即所谓的“Tie-UP”）来获得动画角色的配音机会。例如，她在 1982 年的动画《超时空要塞》中为主角林明美配音，而该动画的主题曲也由饭岛真理演唱，另一个例子是 1983 年的魔法少女偶像动画《我是小甜甜》中为主角森泽优配音的太田贵子。

初代声优御三家

进入 20 世纪 90 年代，声优偶像化进程持续推进，期间涌现出三位著名的声优歌手，她们分别是椎名碧流、林原惠美和国府田麻理子，并称为“初代声优御三家”。

椎名碧流于 1991 年在日本播音演技研究所主办的第 6 期特待生试镜会中合格，与同研究所的 3 名女性声优组成 4 人声优偶像组合 Cristal A(椎名へきる、手塚ちはる、藤野かほる、矢沢ゆめる)，次年退出组合，1993 年加入事务所 ARTSVISION，2021 年 2 月 1 日移籍 Voice Kit。椎名碧流于 1994 年 8 月 21 日发行专辑《Shiena》，在 Sony Music Records 歌手出道，现唱片公司为 King Records。1997 年 2 月 22 至 23 日，椎名碧流在日本武道馆举办个人演唱会，成为首位在武道馆举办单独演唱会的声优。

林原惠美于 1986 年声优出道，ARTSVISION 所属，1999 年退社，建立 Woodpark Office 作为自己的个人事务所。1989 年歌手出道，从 1991 年起唱片公司为 King Records，直到 2019 年解约。虽然她的唱片商业成绩非常好，但她本人似乎对歌手工作并不太热心，直到 2017 年才举办第一场个人演唱会。林原惠美也被称为声优女王。

国府田麻理子 1991 年声优出道，所属事务所为青二事务所。她于 1994 年在科乐美唱片歌手出道，科乐美唱片原本为 King Records 与科乐美集团合作设立的唱片公司，后来二者停止合作，国府田麻理子的唱片公司则变为 King Records。国府田麻理子也参与了许多声优组合，例如 1995 年的偶像 OVA 动画《IDOL PROJECT》中的同名七人组合(国府田マリ子、久川綾、かないみか、井上喜久子、こおろぎさとみ、金丸日向子、岩坪理江)，但该企业并没有多少三次元活动。

第二代声优御三家

进入 21 世纪，三位极具影响力的声优歌手崭露头角，她们分别是水树奈奈、田村由香里和堀江由衣，这三人被并称为“第二代声优御三家”，也是如今大众所熟知的声优御三家。

水树奈奈隶属于 StarCrew 事务所，田村由香里隶属于 Amuleto 事务所，堀江由衣隶属于 VIMS 事务所，她们分别于 2000 年、2001 年和 1998 年以歌手身份出道，其中，水树奈奈和堀江由衣的唱片公司均为 King Records，而田村由香里的唱片公司则是 Cana aria。三人相继成为第二、第三和第四位在日本武道馆举办个人演唱会的声优，除此之外，水树奈奈更是首位在横滨体育馆、埼玉超级竞技场、国立代代木竞技场以及东京巨蛋举办个人演唱会的声优。2009 年 12 月 31 日，水树奈奈登上第 60 届 NHK 红白歌合战，演唱了动画《白色相簿》的主题曲《深爱》，成为首位登上红白歌合战的声优。声优御三家的成功，标志着声优歌手真正走向大众，被更广泛的人群所知。

在这一时期中，除了声优歌手出道，仍然有歌手参与配音工作，最出名的两位当属中川翔子和西川贵教。

偶像界的影响

“声优偶像”一词由“声优”和“偶像”两部分构成，声优偶像化为 2.5 次元偶像的出现奠定了声优方面的基础，接下来探讨其在偶像方面的基础。

日本偶像文化在 20 世纪 60 年代左右就已逐渐形成，但对 2.5 次元偶像的出现影响最大的无疑是早安家族。早安少女组于 1997 年出道，出道后迅速走红，次年便登上了红白歌合战的舞台。随着早安少女组的爆火，制作公司开始推出更多相关的团体和艺人，这些团体统称为“早安家族”。1987 年，秋元康制作的偶像团体小猫俱乐部解散后，女性偶像市场一度低迷，即所谓的十年偶像冰河期，而早安少

女组的横空出世成功打破了这一局面，重新点燃了大众对女性偶像的热情，为 2000 年代以后偶像市场的再次繁荣奠定了基础。

偶像大师的出现

与此同时，以游戏《吃豆人》而闻名的日本电视游戏和街机游戏生产公司南梦宫（NAMCO）开发了新的街机游戏框架“Rewritable Stage”。2001 年 9 月，南梦宫提出了该框架上的第一款游戏企划《龙之编年史》，这是一款培育自己的飞龙并与其他人对战的游戏，但南梦宫高层对其前景并不看好（尽管该游戏后来也取得了成功），便要求尽快考虑第二个企划。

受当时大受欢迎的美少女恋爱游戏影响，尤其是科乐美开发的《心跳回忆》和世嘉开发的《樱花大战》的影响，南梦宫将第二款游戏企划定为美少女游戏，企划立项之初曾有过女子摔跤、女子排球等方案，但由于当时早安家族的巨大影响力，最终决定游戏方向为少女偶像养成游戏，并模仿《偶像防卫队》进行 2.5 次元偶像活动。

2001 年 10 月，新游戏的人设已经基本完成，包含 12 位偶像，分别为天海春香、如月千早、高槻弥生、萩原雪步、菊地真、双海亚美、双海真美、水濑伊织、三浦梓、四条贵音、我那霸响和秋月律子。2002 年 2 月，企划首先为天海春香进行了声优选拔，最终选定了当时的新人声优中村绘里子，但这时企划并未进行歌唱审查。

随后，游戏开发工作逐步推进，决定游戏内角色不采用 2D 手绘动画，而是使用 3D 建模，尽管现在看来当时的建模并不精致，但在当年已经相当出色了。2002 年 12 月，企划为除四条贵音和我那霸响之外的角色都选定了声优，此时的选拔已加入了歌唱审查环节。在这个时期，下田麻美还是一名高中生，钉宫理惠也仍是新人声优，尚未因其独特的萝莉声线而广为人知。

随着游戏的开发，游戏内音乐的制作也同步进行，这部分工作由南梦宫的音乐团队负责，这也是后来万代南梦宫工作室音乐团队（BNSI）的前身。当时，南梦宫旗下的主要作曲家包括佐佐木宏人、椎名豪、神前晓、LindaAI-CUE 等，他们后来都成为了动漫音乐领域的著名作曲家。《苍之鸟》《THE IDOLM@STER》等经典歌曲便是在这一时期内创作出来的。

2003 年 5 月 8 日，正式公布游戏名为《THE IDOLM@STER》。同年 9 月，在第 41 届 Amusement Machine Show 上公开了《偶像大师》的第一个 PV。2004 年 1 月 17 日，在 AnimeEXPO 东京展会上，声优中村绘里子和今井麻美演唱了三首歌曲，这是偶像大师企划的首次演出。

游戏开发持续进行的同时，声优们也同步开展广播节目，演唱会等偶像活动，2005 年 3 月 18 日，企划名的缩写正式确定为 iM@s，在中文语境下习惯称之为“爱马仕”。

2005 年 7 月 26 日，《偶像大师》街机正式在日本全国开始运营，这一天也被认为是偶像大师的起点，至此，2.5 次元偶像的起源时期结束。

补遗：2.5 次元舞台剧

关于起源时期，有一点重要的补充，那就是 2.5 次元舞台剧的历史。

在日本，由漫画改编舞台剧最早可追溯至由宝冢剧团（当时名为宝冢少女歌唱队）在 1924 年根据漫画《小正历险记》改编的同名舞台剧。1974 年，宝冢剧团将著名少女漫画《凡尔赛玫瑰》改编为音乐剧，成为日本家喻户晓的剧目，由此掀起了动画、漫画等二次元作品改编舞台剧的热潮，比较知名的

有：1991 年的《圣斗士星矢》、1993 年的《美少女战士》、1997 年的《樱花大战》等，而第一部在日本爆火的作品则是 2003 年的《网球王子》音乐剧。《网球王子》是 1999 年开始在杂志《周刊少年 Jump》上连载的漫画，2003 年被改编为音乐剧，这部作品被认为是现代 2.5 次元舞台剧的开端，无论是商业成绩还是演出内容都达到了新的高度，对后世作品产生了深远影响，实际上，2.5 次元这个词就是起源于《网球王子》音乐剧。在此之后，网球王子企划也并未止步，也逐渐推出了声优演唱会等 2.5 次元偶像内容，但这便是下一个时期的故事了。

关于 2.5 次元舞台剧的历史和研究，已有大量文献可供参考，这里就不多赘述。

第三章 探索时期

探索时期始于 2005 年 5 月 26 日，终于 2010 年 9 月 30 日，这是 LoveLive! 第一代团体 $\mu's$ 的声优公开的日子，象征着 LoveLive! 的 2.5 次元活动的开始。

本时期的偶像大师

2005 年 9 月 28 日，偶像大师第一张 CD 发售，唱片公司为日本哥伦比亚。次日，发生了对业界影响巨大的一件事，即南梦宫与日本最大的综合性娱乐公司万代正式合并，合并后集团名为万代南梦宫控股（简称万南），后续将简要介绍万代南梦宫的历史。

简要列举一下爱马仕在这段时间的三次元活动。2006 年 7 月 23 日举办偶像大师 1 周年纪念演唱会，这场演唱会十分简陋，甚至舞台服装中有一半都是声优的私服。演唱会 BD 的剪辑也十分混乱，由于钉宫理惠所属事务所的要求，BD 中除访谈内容外，钉宫理惠的所有镜头均被删减。2006 年 9 月 15 日公开新角色星井美希，声优为长谷川明子，并将偶像大师的多媒体展开企划正式命名为 PROJECT IM@S。2007 年举办二周年演唱会，长谷川明子亦出演，2008 年举办三周年演唱会，新加入我那霸响和四条贵音两个角色，其声优沼仓爱美和原由实第一次登上偶像大师的舞台。2009 年的四周年演唱会为第一次全国巡演，在东京、名古屋、大阪和福冈举办，为配合新游戏《偶像大师 深情之星》的发售，声优花泽香菜和户松遥在东京场最后登台宣传。2010 年，萩原雪步的声优落合祐里香因精神状态不佳，且多次在公开场合发表不适当言论，被更换为浅仓杏美，2010 年的五周年演唱会中也由浅仓杏美出演。

万代南梦宫

万代南梦宫的历史不仅对偶像大师企划来说十分重要，也对后续一系列 2.5 次元偶像企划有着深远的影响。

早在万代与南梦宫合并之前，万代已经收购了当时的机器人动画制作大厂日升。2006 年，万南收购了以动漫、游戏和声优音乐为主的唱片公司 Lantis。尽管万代和南梦宫已经合并，但二者之间存在大量派系斗争，万南内部大致可以分为两派：南梦宫侧和万代侧。经过多年的调整，在 2022 年 4 月 1 日，万南内部重组，形成了目前大家看到的万南。其中万代侧主要包含：

- 万代南梦宫影像制作（简称 BNFV，日升为其旗下厂牌）；
- 万代南梦宫音乐演出（简称 BNML，Lantis 为其旗下厂牌）；

- 万代南梦宫影业（简称 BN Pictures，是由日升独立而来的非机器人动画制作公司）等。

南梦宫侧主要包含：

- 万代南梦宫娱乐（简称 BNEI，偶像大师目前的运营就是这家公司）；
- 万代南梦宫工作室（简称 BNSI，它是 BNEI 的全资子公司）等。

如今两侧的内斗早已有所缓和，体现在 2.5 次元偶像上，就是 2023 年南梦宫侧企划偶像大师与万代侧企划 LoveLive! 在东京巨蛋举办的联合演唱会“异次元 FES 偶像大师 ★♥LoveLive! 歌合战”。

偶像大师的首次动画化

万代与南梦宫在合并初期内斗的产物便是偶像大师的首部动画《偶像大师 XENOGLOSSIA》，简称“机战大师”。

为纪念万南的合并，并增加万南两侧的交流，一个重要企划便是偶像大师的动画化。动画制作由万代侧旗下动画制作公司日升负责，而日升在接到这个任务时，并没有多少制作美少女动画的经验，最近的例子只有日升第 8 工作室制作的美少女战斗动画《舞-Hime》及其续作《舞-乙 Hime》。《舞-Hime》是 2004 年播放，日升制作的原创动画，音乐由 Lantis 发行，梶浦由记制作。值得注意的是，该作品中部分主题曲的作词已由日后大名鼎鼎的动漫音乐作词家畑亚贵负责。《舞-乙 Hime》虽说是《舞-Hime》的续作，但除人物外与前作毫无关联，可以认为是前作的平行世界。《舞-乙 Hime》于 2005 年播出，音乐制作仍是梶浦由记，畑亚贵作词的比例也略有提高。

偶像大师动画化的任务自然落到了日升第 8 工作室的头上，由于派系斗争，南梦宫侧的游戏制作人员与日升的交流并不多，偶像大师动画最终被定为美少女加上日升擅长的机器人组成的机战动画。关于角色设定，日升决定采用《舞-乙 Hime》的成功经验，将偶像大师动画制作成与原作游戏除人物外毫无关联的平行世界，甚至对角色的声优都进行了重新选拔，其中不乏当时已经出名的声优（例如田村由香里、堀江由衣等）。动画监督由长井龙雪担任，剧本由花田十辉担任，音乐由齐藤恒芳担任，主题曲及插曲皆由 Lantis 发行，最终于 2007 年 4 月播出。一个有趣的事实是这部动画中已经出现了花田十辉惯用的扇巴掌戏码。

虽然《舞-Hime》的粉丝接受了这种平行世界的做法，但偶像大师的粉丝并不买账，毕竟偶像与机战的差距实在太太大，而且由于 2.5 次元偶像企划角色与声优高度绑定，机战大师更换声优的行为也遭到粉丝反对。

2007 年 1 月 25 日，偶像大师的新作游戏 360 版发售，但发售初期销量并不乐观，再加上机战大师的冲击，一些粉丝认为偶像大师将被万代侧夺舍，今后将以《偶像大师 XENOGLOSSIA》为中心活动。但转折迅速发生了，2006 年 12 月，日本弹幕视频网站 niconico 开始试运营，2007 年 1 月正式运营，niconico 迅速成为了亚文化爱好者的聚集地。2 月，niconico 上涌现出大量偶像大师 360 版的粉丝创作视频，在当时与术力口、东方并称为 niconico 御三家。偶像大师在 niconico 的走红拯救了 360 版的销量，万南高层也最终决定放弃机战大师企划，并扶持偶像大师 360 版的后续展开。

尽管机战大师是失败的作品，但它对于日升和 2.5 次元偶像业界却有重要意义。日升早在制作舞-Hime 时就决定此后要走美少女动画路线，而机战大师就是从机器人动画大厂到美少女动画大厂的转型期的产物。日升希望日后自己能拥有一个机器人动画团队和一个偶像动画团队。多年以后，日升制作的《LoveLive!》动画和《偶像活动》动画皆大获成功，上述的偶像动画团队便是之后的 BN Pictures，偶像活动系列也成为 BN Pictures 的头号招牌。

本时期的其他探索

一个新事物的成功自然会受到模仿，同时期也出现了许多模仿偶像大师商法的企划，例如最早影响了偶像大师诞生的早安家族。

《偶像宣言》是 2003 年开始连载的幼女向偶像漫画，于 2006 年 4 月动画化。主角月岛希良梨由早安少女组的成员久住小春饰演，动画中不少角色也由其他早安家族成员担任配音，动画的主题曲，插曲及角色歌也大多由角色的声优演唱，并积极开展 2.5 次元偶像活动。该企划是将现有偶像与现有作品相结合进行 2.5 次元化的尝试，这种商业模式在后来也得到了进一步发展。本作中一些为角色配音的偶像后来也成功转型成为职业声优，例如雪野乃绘琉的配音演员北原沙弥香从早安家族毕业后，正式成为声优，现隶属于贤 Production，她后来也成为偶像大师 闪耀色彩中和泉爱依的声优。

日本的地方偶像（以地区振兴为目的，由当地组织赞助成立的偶像团体）也在尝试 2.5 次元化。例如为振兴爱知县知多半岛，2009 年 1 月开启的知多娘项目，该项目为二次元角色招募声优进行地区性偶像活动，企划自身负责大部分声优的管理工作，但其中也有一些声优后来成为了较知名的职业声优。知多娘企划采用毕业制，即角色不变，但为角色配音的声优可能会毕业并由新的声优接替（也有可能添加新角色），后来的 22/7 企划便是这种运营模式。该企划是 2.5 次元偶像与地方偶像结合的初期探索，虽然该企划一直不温不火，但至今仍在为宣传知多半岛进行着偶像活动。

动画专场演唱会

经过起源时期的声优偶像化进程，声优演唱动画主题曲、插曲及角色歌已经是非常常见的事，一些动画也会举办专门声优演唱会，除之前提过的《网球王子》之外，知名的还有 2006 年的动画《凉宫春日的忧郁》和 2007 年的动画《幸运 ☆ 星》。前者在 2007 年 3 月 18 日于大宫 SONIC CITY HALL 举办活动“凉宫春日的激奏”，后者在 2009 年 3 月 29 日于日本武道馆举办活动“幸运 ☆ 星 in 武道馆 真心为你而唱”，这场演唱会使用类似红白歌合战的形式进行。这两作均由京都动画制作，音乐由已经从南梦宫离职并加入 MONACA 的神前晓负责，作词由畑亚贵负责，可以说正是这两作的音乐奠定了神前晓和畑亚贵在动漫音乐领域的地位。

MONACA

2001 年，作曲家冈部启一从南梦宫离职，于 2004 年创立动漫音乐制作公司 MONACA。次年，神前晓也离职南梦宫并加入 MONACA，除神前晓外，三角由里、高木龙一等人都是陆续由南梦宫转入 MONACA 的作曲家，因此 MONACA 与南梦宫的关系十分密切，之后也持续与南梦

宫合作。MONACA 所属的知名作曲家还有田中秀和（2022 年因性骚扰被捕）、广川惠一、石滨翔（合称 MONACA 三剑客）等，是动漫音乐界实力最强的音乐制作公司之一。MONACA 参与供曲的 2.5 次元偶像企划有：偶像大师、偶像活动、Wake Up, Girls!、GEMS COMPANY 等。

另一个重要的影响是，《凉宫春日的忧郁》第 11 话中，SOS 团在文化祭上表演歌曲《God knows...》的场景获得了广泛的好评，这让业界看到了动画中高质量音乐演出的潜力。自此，动画制作方开始更加重视高质量的插曲和演出场景的作画，尤其是乐队番和偶像番。动画《轻音少女》的热播更是进一步推动了这种趋势。

《轻音少女》是 2007 年 5 月开始在芳文社四格漫画月刊《Manga Time Kirara》上连载的乐队日常漫画，于 2009 年由京都动画制作公司动画化。轻音少女最初也没有 2.5 次元活动，但随着动画的爆火和唱片的畅销，也逐渐加入了 2.5 次元内容，例如轻音少女于 2009 年 12 月 30 日在横滨竞技场、2011 年 2 月 20 日在埼玉超级竞技场举办的声优演唱会，为了在演唱会中尽可能还原动画场景，五名主要角色的声优专门学习了乐器演奏，其中，作为右撇子的声优日笠阳子，为了还原角色左撇子的人设，甚至练习用左手弹贝斯。轻音少女也是声优为了角色学习乐器的先驱，这成为了日后 2.5 次元偶像乐队企划中的一种标准做法。

还需提到的一例是《超时空要塞 F》，简称马 F。作为 1982 年开启的超时空要塞系列的第三作，它继承了该系列以机器人、歌姬及三角关系相结合的卖点，歌曲在企划内容中占据了很大比重。马 F 的两位主要歌姬中，一位由声优中岛爱饰演并演唱歌曲，另一位由声优远藤绫饰演，而歌曲演唱由歌优 May'n 担任，这种模式是初代《超时空要塞》与第二代《超时空要塞 7》的结合。尽管马 F 与其前作《超时空要塞 7》的线下活动形式已与 2.5 次元偶像企划非常接近，但超时空要塞系列真正意义上的 2.5 次元偶像企划则是下一作，即《超时空要塞 Δ》。超时空要塞系列这种声优与歌优并非同一人的形式，后续也有不少作品效仿，如《Angel Beats!》和《炽焰天穹》（Heaven Burns Red）等，这些作品是否属于 2.5 次元偶像企划仍存在争议。

三个重要企划

在探索时期末期，出现了三个非常重要的 2.5 次元偶像企划，分别为侦探歌剧、歌之王子殿下以及 LoveLive!。在介绍它们之前，我们需要做一些准备工作，先介绍一下与它们相关的几个公司。

元素花园与 ARIA Entertainment

元素花园（Elements Garden）是一个日本动漫音乐制作团体，前身为美少女游戏音乐制作厂牌 feel。2004 年，feel 所属的三位主要作曲家上松范康、藤田淳平和藤间仁离开 feel，组成作曲家团体元素花园。2010 年上松范康创立公司 ARIA Entertainment，元素花园作为该公司旗下作曲团队继续存在。元素花园以为水树奈奈等声优歌手提供歌曲而知名，前文提到

的水树奈奈在 2009 年红白歌合战上演唱的歌曲正是上松范康和藤间仁的作品，这是元素花园的作品首次登上红白歌合战的舞台，也使其知名度迅速提升。元素花园参与供曲的 2.5 次元企划有：歌之王子殿下、侦探歌剧、战姬绝唱、BanG Dream!、视觉监狱、GHOST CONCERT、TechnoRoid、D4DJ、歌之公主殿下、公主的管弦乐团等。

株式会社 S

2007 年，动漫歌手佐藤裕美创立艺人事务所株式会社 S，简称 S 社。因元素花园为佐藤裕美长期供曲，两公司关系密切，2024 年 4 月 1 日，株式会社 S 并入 ARIA Entertainment，更名为艺能部 S。2009 年，S 社开始选拔声优，新田惠海通过选拔出道，此后 S 社与响社，Ace Crew Entertainment 三家事务所经常举办联合试镜。株式会社 S 下设养成所 PineS，2020 年第一批毕业生加入 S 社。

Broccoli

株式会社 Broccoli 是由企业家木谷高明于 1994 年创立的游戏制作、集换式卡片制作、动漫周边制作、IP 制作公司，它是著名的动漫周边商店 GAMERS（简称 G 店，之后被另一著名动漫周边商店 animate，即 A 店收购）的创立者。它旗下早期知名 IP 有：铃铛猫娘、银河天使等，铃铛猫娘直至今日仍是 G 店的吉祥物。木谷高明称银河天使是他将游戏《樱花大战》和电影《星球大战》结合起来得到的作品，银河天使中一部分音乐由元素花园负责。木谷高明在 2005 年辞去社长职务，但仍担任董事长，2007 年也辞去了董事长职务。

Bushiroad

在木谷高明辞去 Broccoli 董事长职务后，又创立了新公司株式会社 Bushiroad，简称武士道，其主要业务包含游戏开发、集换式卡片制作、声优管理、职业摔跤、音乐制作、IP 制作等。2009 年，武士道设立子公司株式会社响（HiBiKi），进行声优管理工作，目前响社为 2016 年 9 月 29 日设立的公司 Bushiroad Moved 旗下的声优管理部门。响社初创时期的声优有橘田泉、中本顺久、三森铃子等人，其中三森铃子早期以本名黑川铃子进行过舞台剧演员和偶像的活动，因其堂兄黑川文雄曾任武士道副社长而结识木谷高明，木谷高明建议三森铃子转战声优界，由此加入响社，因此是响社最重点培养的声优之一。

2012 年，武士道设立子公司响音乐（HiBiKi Music），后改名为武士道音乐（Bushiroad Music）。武士道音乐与 Ace Crew Entertainment 公司之间有很深入的联系，武士道音乐的执行制作人与 Ace Crew Entertainment 的首席执行官均为都田和志，武士道制作的许多企划也都选用了 Ace Crew Entertainment 旗下的声优或艺人。

角川与 ASCII Media Works

株式会社 MediaWorks 是一家出版公司，由角川历彦在 1992 年创立。他曾任角川书店副社长，在与社长，即其兄长角川春树在经营理念上发生冲突后，带领一批原角川书店员工离职，在主妇之友社的帮助下建立了该公司。1992 年 12 月开始发行月刊杂志《电击 PC Engine》，后改名为《电击 G's magazine》，简称电击杂志。2008 年 4 月 1 日，MediaWork 与角川集团旗下公司 ASCII 合并为 ASCII Media Works，成为角川旗下子公司。杂志《电击 G's magazine》主要内容为动漫和游戏等，除此之外还经常推行读者参与型企划，较知名的企划有：妹妹公主（该企划有 King Records 和 Broccoli 的参与），惊爆草莓（该作品为女同性恋题材，与《圣母在上》《神无月的巫女》合称为百合三神作，该作品唱片由 Lantis 发行）等。

侦探歌剧

2009 年 12 月 25 日，武士道公开了以侦探，音乐，搞笑为主题的新企划侦探歌剧，木谷高明称这是他将《银河天使》和《名侦探柯南》加二相加得到的作品。同天，网络广播《Milky Holmes 侦探学院放送室》开始，由侦探歌剧的三个主要角色的声优为三森铃子、德井青空和橘田泉主持，并宣布还有一位主角的声优将通过试音选拔，最终，佐佐木未来获胜并加入响社，与上述三人一起组成声优组合 Milky Holmes。试音选拔的亚军爱美也一同进入响社，后来与大阪赛区半决赛被淘汰的伊藤彩沙一起组成衍生团体 Milky Holmes Feathers。侦探歌剧初期唱片公司为万代旗下子公司 Lantis，音乐制作包含神前晓，畑亚贵等人，中期逐渐将唱片发行转到自家子公司武士道音乐，此后元素花园大量参与音乐制作。

该企划已于 2019 年 1 月 28 日在日本武道馆举办最后一场单独演唱会“ミルキィホームズファイナルライブ Q.E.D.”并宣告完结，但其中声优组合此后仍不时进行少量活动。

歌之王子殿下

歌之王子殿下是由元素花园的上松范康和株式会社 Broccoli 联合制作的男性偶像企划，2009 年 9 月 23 日在东京召开了游戏制作发布会，2009 年 11 月 26 日发售第一张 CD。2010 年 6 月 24 日，株式会社 Broccoli 发售了乙女恋爱偶像游戏《歌之 ☆ 王子殿下 ♪》，简称歌王子，游戏制作为株式会社日本一软件，音乐制作为元素花园，唱片发行为 King Records。

歌王子是最早的男性 2.5 次元偶像企划，与偶像大师、侦探歌剧、LoveLive! 大多选用新人声优不同，歌王子选用的声优大多都是当时已经出名的声优，如宫野真守、铃村健一、諏访部顺一、谷山纪章等，后者是动漫金属、硬摇滚乐队 GRANRODEO 的主唱，刚刚在 2010 年 5 月 3 日以 GRANRODEO 名义成为首位在武道馆举办单独演唱会的男性声优。一个趣闻是 GRANRODEO 的吉他手饭冢昌明恰好是歌王子制作人上松范康的老师。

LoveLive!

时间回到 2000 年，平山理志入职日升，先后担任了《舞-Hime》《舞-乙 Hime》《偶像大师 XENOGLOSSIA》的制作进行，2009 年，平山理志晋升成为日升八组制作人，他继承了前辈走美少女动画路线的愿望，决定制作与偶像大师类似的 2.5 次元偶像企划。然而，一方面由于先前机战大师的失败合作，另一方面又有本就存在的万南派系斗争，日升不可能再与南梦宫侧合作。为解决日升美少女作画人才稀少问题，平山理治提拔了新人动画师京极尚彦担任监督、新人画师室田雄平担任人设、以及无所属的自由原画师西田亚沙子担任作画监督。音乐方面则由 Lantis 负责，所有歌曲作词均由畑亚贵负责，音乐制作为斋藤滋，他同时也是侦探歌剧的音乐制作人。初期宣传则在杂志《电击 G's magazine》上进行，剧情也由电击杂志的公野樱子负责。公野樱子擅长写作百合作品，曾担任惊爆草莓的原作。声优方面，第一主角高坂穗乃果的声优由与武士道关系密切的 S 社旗下新人声优新田惠海担任，此外，还有来自武士道旗下响社的声优三森铃子、德井青空。当时主角中最出名的声优应该是担任动漫音乐组合 fripSide 第二代主唱的南条爱乃。

在 2010 年 5 月 29 日发售的《电击 G's magazine》七月号上，刊载了全新的读者参与企划预告，企划名为 LoveLive!，在之后发售的几期杂志中公布了角色人设和官方网站等信息。2010 年 8 月 13 日，该企划的第一张单曲《我们的 LIVE 与你的 LIFE》发售，此时组合名还未确定，声优也未公布，碟片初动销量仅 434 张，其中还有部分由声优和工作人员自行购买。2010 年 9 月 30 日，声优名单公开，LoveLive! 的 2.5 次元活动正式开始。2010 年 11 月 29 日公布团体名为 $\mu's$ 。

补遗：偶像大师炎上事件

探索时期期间，偶像大师仍占引领地位。然而 2010 年 9 月 18 日的一场发布会却使得偶像大师人气骤降，为下一时期其他企划的发展留出了空间。这一事件在日本称为“偶像大师 918 事件”，在中国因显而易见的原因被称为“龙宫小町事件”或“偶像大师炎上事件”。

2009 年 5 月，偶像大师宣布启动 PROJECT IM@S 2nd VISION，在前作基础上拓展偶像大师的世界观，同月发售游戏《偶像大师 深情之星》，加入三名新偶像。游戏《偶像大师 2》也是企划 2nd VISION 的一部分，在 2010 年 9 月 18 日的东京电玩展上，万南公布新作《偶像大师 2》的游戏细节，其中部分内容引发粉丝强烈不满，主要包括：小组“龙宫小町”的成员（双海亚美、三浦梓、水濑伊织）及秋月律子四位角色在游戏中无法被玩家培养、在原本男性受众较多的游戏中添加三人男性偶像组合 Jupiter 作为对手等。这一系列改动与偶像大师粉丝的期待严重不符，迅速引发了大规模的不满和抵制，使偶像大师的人气和商业表现都遭受了重大挫折，直到 2011 年 7 月偶像大师动画播出后才逐渐缓和。

歌王子企划也经历了类似的事件，即 2023 年 4 月 1 日开始的歌之公主殿下企划。它们是大企划大公司为进一步扩展影响力，盲目创新而忽略了其受众感受，最终遭到反噬的例子。

第四章 成熟时期

成熟时期始于 2010 年 9 月 30 日，终于 2016 年 4 月 1 日，这天是 $\mu's$ 在东京巨蛋举办的最后一场单独演唱会“ $\mu's$ Final LoveLive! ~ $\mu's$ ic Forever ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪”的第二天，标志着史上影响力最大的 2.5 次元偶像团体的停止活动。

偶像战国时代

2005 年，日本偶像制作人秋元康成立偶像组合 AKB48，其团名取自东京的秋叶原，即“Akihabara”的缩写，以秋叶原为据点开始活动。2007 年 12 月 31 日，AKB48 同中川翔子、莉亚·迪桑一起作为秋叶原文化的代表初次登上红白歌合战。随后，秋元康先后成立其姐妹团 SKE48，NMB48，HKT48 等偶像团体，统称为 48 系。2011 年，秋元康又推出了偶像团体乃木坂 46，作为 AKB48 的“官方对手”，随后又推出樱坂 46（现改名为樱坂 46），日向坂 46 等姐妹团体，统称为坂道系或 46 系。因 48 系和 46 系都由秋元康负责制作，故统称为秋元康系或肥秋系偶像，秋元康系日后还推出了 2.5 次元偶像企划，即 22/7 企划。

2010 年对日本偶像界是十分重要的一年，这一年，AKB48 的第 17 张单曲《ヘビーローテーション》发售，迅速成为当时最火爆的单曲，被称为“妖单”。这一年，当今日本最大的偶像音乐节东京偶像节（Tokyo Idol Festival，简称 TIF）开始举办。这一年还出道了许多非常著名的偶像团体，例如早安家族旗下的 ANGERME、艾回（avex）旗下的东京女子流、星尘（Stardust）旗下的桃色幸运草 Z、AMUSE 旗下的 BABYMETAL 等。因此，2010 年被认为是“日本女子偶像战国时代”的开始。

偶像战国时代的女子偶像业界十分繁荣，期间知名偶像团体有：秋元康系偶像、H!P 系（早安家族旗下偶像团体的统称）偶像、东京女子流、桃色幸运草 Z、私立惠比寿中学、电波组.inc 等传统偶像，以电子音乐而知名的 Perfume、以可爱风金属乐而名扬海外的 BABYMETAL 等，以及 $\mu's$ 、偶像大师等 2.5 次元偶像。

偶像战国时代期间，日本偶像产业规模、营收和影响力都大大增加，从而也影响了 2.5 次元偶像产业，以偶像大师、LoveLive! 等企划为引领，出现了一大批 2.5 次元偶像企划。

偶像战国时代在 2017 年逐渐趋于平稳，最终于 2020 年在新冠疫情的影响下结束。

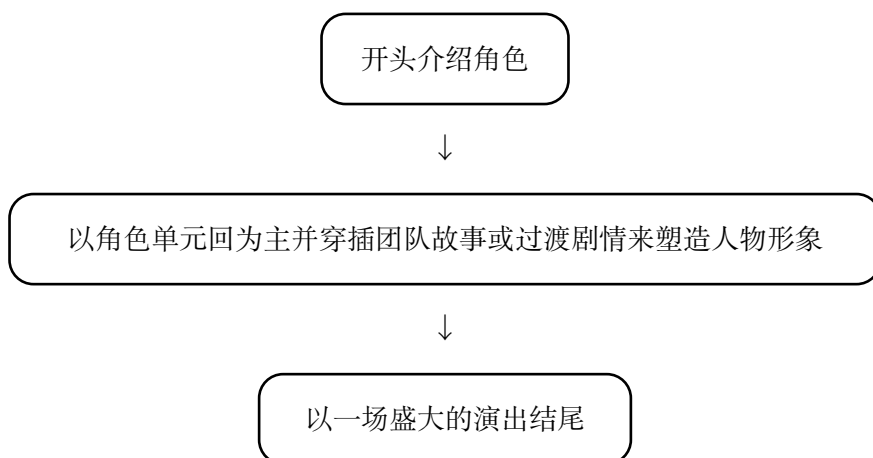
偶像动画大爆发

2010 年 10 月，侦探歌剧企划的第一部电视动画《侦探歌剧 少女福尔摩斯》开播，但这并不是一部偶像番。

2011 年 4 月，美妙系列第一部动画《美妙旋律 彩虹之梦》开播，这是 2010 年 7 月 15 日开始运营的偶像街机游戏美妙旋律的动画化，本作品将在下一节详细介绍。

2011 年 7 月，偶像大师企划的第二部电视动画《偶像大师》和歌之王子殿下企划的《歌之 ☆ 王子殿下 ♪ 真爱 1000%》开播。

《偶像大师》以游戏原作为基础，由 A-1 Pictures 制作，锦织敦史担任监督，待田堂子和锦织敦史担任系列构成。《偶像大师》动画的演出，剧本，作画都十分出色，被誉为日本手绘歌舞作画和演出的巅峰，剧情方面更是开创了



的偶像番王道剧情公式，其中许多王道桥段受到无数偶像番的模仿，成为经典，或偶像动画粉丝口中的“样板戏”。

《歌之 ☆ 王子殿下 ♪ 真爱 1000%》则是日本第一部女性向偶像动画，同样由 A-1 Pictures 制作，该作品在女性受众中十分受欢迎，但历史地位却不及《偶像大师》。

2012 年则有以 AKB48 为原型的偶像机战动画《AKB0048》，以及幼女向偶像动画《偶像活动》等。

2013 年，《LoveLive!》企划动画化，由日升制作，京极尚彦担任监督，花田十辉担任系列构成。动画迅速推动了企划人气的增高，除去动画本身高质量的演出，剧本以及音乐之外，该动画与《偶像大师》的一个显著区别在于，其角色均为在校高中生而非职业偶像。这种设定将偶像动画装进了校园这个盒子中，将偶像界一些较黑暗的成人话题排除在外，创造出了一种理想化的环境，在当时美少女校园番盛行的背景下，这种做法成为了《LoveLive!》成功的重要原因之一。动画中高中生为阻止废校而成为偶像的剧情对后世作品产生了深远影响，它让人们相信偶像具有拯救的力量，许多后世作品都反应了这一理念，甚至有一些企划就是由这一理念所催生的。

除此之外，2013 年还有歌王子第二季《歌之 ☆ 王子殿下 ♪ 真爱 2000%》等偶像动画。

2014 年，《LoveLive!》第二季开播，《偶像大师 剧场版 走向光辉的未来》上映，除此之外，还有《Wake Up, Girls!》《普通女高中生要做当地偶像》等偶像动画开播。

2015 年，《偶像大师 灰姑娘女孩》开播，这是偶像大师系列第二作灰姑娘女孩的动画化，将在之后详细介绍。《LoveLive! 学园偶像电影》上映，LoveLive! 企划影响力达到顶峰。

这个时期偶像动画数量远高于以往，因此称为偶像动画大爆发，更多的动画则不再介绍，而是放在后面各企划的介绍中。

幼女向企划

幼女向企划指主要面向未成年女性的企划，但这些企划也吸引了众多成年粉丝，称为“大友”。由于幼女向企划存在很多共同点，所以在此一并介绍。二次元方面，幼女向动画大多画风可爱，剧情较简单，以单元回为主，通常在周末晨间播放，以便幼女与全家一起观看。在 2.5 次元活动方面，很多企划都有角色和声优并不强绑定的特征，并且很多企划都会举办针对幼女的皮套表演活动，即由穿着角色服装的皮套演员进行演出。这里我们将重点介绍三个较知名的幼女向企划：光之美少女系列、美妙系列、偶像活动系列。

首先是光之美少女系列，它是由东映动画制作的幼女向魔法少女系列动画，通常简称光美或 Q 娃，系列首部作品于 2004 年 2 月 1 日开播，是动画史上季数和集数最多的魔法少女动画，大约每年推出一代，截止 2025 年已有 20 代。虽然光之美少女系列的大多数作品主题并非偶像，但角色声优也会参与一定的偶像活动。其音乐既包含由角色声优演唱的角色歌曲，也包含由动漫歌手演唱的主题曲。线下活动形式也十分丰富，包含歌手演唱会，声优演唱会，皮套表演等，这些表演形式也经常混合进行。该系列中经常出现光之美少女的声优在系列中也扮演其他配角的情况，但作为核心的光之美少女们的声优并无重复。系列内存在男性光之美少女，声优也为男性。2025 年的新作《你与偶像光之美少女 ♪》是系列第一部以偶像为主题的动画。

美妙系列是由 Takara Tomy Arts 制作的幼女向偶像企划，2010 年 7 月 15 日，系列第一部街机游戏《美妙旋律 迷你裙》开始运营，截止 2025 年已有五代（不包含棱镜少男）。美妙系列的音乐大多由艾回（avex）集团旗下 avex Pictures 发行，因此系列主题曲多由艾回所属歌手或偶像演唱。同时，角色声优中也包含许多艾回所属声优，以及与艾回有密切关系的 81 Produce 事务所（简称 81 事务所）所属声优，但该企划中声优与角色并不强绑定，同一个声优在系列中可能扮演多个角色。美妙系列企划也有举办皮套演出活动。美妙系列在 2016 年推出了衍生男性偶像企划棱镜少男，线下活动包含舞台剧和声优演唱会等，但由于其并非幼女向企划，此处不做详细介绍。

2012 年 10 月 8 日，日升制作的《偶像活动》动画开播，2015 年后系列动画转由万代南梦宫影业制作。2012 年 10 月 25 日，结合了集换式卡片，偶像养成和音乐节奏的街机游戏《偶像活动》开始运营。系列截止 2025 年共六代，前两代为声优与歌优分离的形式，第三和第四代由声优本人兼任歌唱，第五代为动画结合实写的形式，第六代则为虚拟主播企划，音乐发行均为 Lantis。与美妙系列类似，该企划声优或歌优与角色也不强绑定，同一个声优或歌优在系列中可能会扮演多个角色。

偶像音乐节奏游戏

游戏是许多 2.5 次元偶像企划的重要组成部分，而其中很多企划都选择了音乐节奏游戏的形式（以下简称“偶像音游”）。尽管《偶像大师》系列游戏包含音乐元素，但通常不认为它属于音乐节奏类游戏，第一款现代意义上的偶像音游，普遍认为是世嘉（SEGA）于 2007 年 7 月 2 日发行的《初音未来：歌姬计划》。

2010 年的《美妙旋律 迷你裙》，2012 年的《偶像活动》中都包含简单的音游元素。2011 年由日本一软件制作，Broccoli 发行的《歌之 ☆ 王子殿下 ♪ MUSIC》是歌王子系列第一款音游。2013 年，LoveLive! 企划的第一部游戏《Love Live! 学园偶像祭》（LoveLive! School idol festival，简称 SIF）发行，由 KLab 制作，武士道发行，它同样也是一款偶像音游。

偶像音游的难度有高有低，但一般会低于纯粹音乐节奏游戏，这种较低的门槛能够吸引更广泛的玩家群体，让他们从游戏开始逐步熟悉企划本身。此外，音乐节奏游戏本身拥有固定的受众群体，偶像音游也能有效吸引这部分玩家。偶像音游中的乐曲大多来自企划内的偶像音乐，有时也会加入翻唱歌曲或联动歌曲，这些内容也能获得企划粉丝的喜爱。偶像音游通常与抽卡系统高度契合，并且相比纯粹的音游，它们通常加入服装、卡牌、社区等内容，通过定期举办游戏内活动和推出新卡牌等手段，持续吸引并留住玩家，从而实现长期稳定的盈利。

另一方面，相较于养成类游戏，音乐节奏类游戏的成本更低，更适合中小型企划。养成类游戏通常在人设、剧情、建模、玩法等方面有着更高的要求，相应的成本也更高，一般只有大型厂商才有能力制作出既优秀又火爆的养成类游戏。因此，音乐节奏类游戏对于 2.5 次元偶像企划来说也是更为稳妥的选择。

动漫音乐拼盘演唱会

动漫音乐拼盘演唱会也是 2.5 次元偶像的重要宣传途径。

早在 2000 年左右就已有动漫音乐拼盘演唱会，如超级机器人之魂（钢之魂演唱会）、超级英雄之魂、超级战队之魂、超级动漫音乐之魂、动漫音乐女子部等，但规模都相对较小。

2000 年 7 月 17 日，20 世纪最具实力和影响力的五名日本动漫歌手水木一郎、影山浩宣、松本梨香、坂本英三和远藤正明在涩谷 Egg-man 召开发布会，宣布动漫音乐组合 JAM Project 结成。组合全称为“Japan Animationsong Makers Project”，为了在 21 世纪继续发展日本动漫音乐而结成，目前成员为影山浩宣、远藤正明、北谷洋、奥井雅美和福山芳树。

在 JAM Project 的推动下，世界最大的动漫音乐拼盘演唱会 Animelo Summer Live 第一届于 2005 年 7 月 10 日在国立代代木竞技场第一体育馆举办，简称 ANISAMA 或 ASL。自 2013 年起，每年夏季在埼玉超级竞技场连续举办三天。为实现 JAM Project 将日本动漫音乐推广到全世界的愿望，ASL 还会在全球各地举办演唱会，称为 ANISAMA WORLD。每年 ASL 都会邀请动漫音乐界知名词曲作家为该演唱会创作主题曲，这首主题曲通常会在演唱会结束前的最后一首由全体参演者共同演唱。

这里列举直到 2016 年，2.5 次元偶像企划的 ASL 参加情况。

- 2008 年偶像大师参加第二天；
- 2009 年偶像大师参加第二天；
- 2010 年侦探歌剧参加第二天；
- 2011 年偶像大师参加第一天，侦探歌剧参加第二天；
- 2012 年 LoveLive!、侦探歌剧、歌之王子殿下参加第二天；
- 2013 年偶像大师灰姑娘女孩、LoveLive!、侦探歌剧参加第一天，偶像大师百万现场参加第二天，歌之王子殿下参加第三天；
- 2014 年 Wake Up, Girls!、偶像活动参加第一天，偶像大师、偶像大师灰姑娘女孩、偶像大师百万现场参加第二天，LoveLive!、光之美少女参加第三天；

- 2015 年偶像大师、LoveLive! 参加第一天，偶像大师灰姑娘女孩、侦探歌剧参加第二天，Wake Up, Girls! 参加第三天；
- 2016 年偶像大师灰姑娘女孩参加第一天，BanG Dream!、SHOW BY ROCK!! 参加第二天。

可以看出，从 2008 年开始，2.5 次元偶像企划的参与数量逐年增加，2013 年之后逐渐稳定。作为拼盘演唱会的一大特色，各企划也会联动出场，例如 2015 年第一天，当时最大的两个 2.5 次元偶像企划偶像大师和 LoveLive! 联动开场，一同演唱了六首歌。

除 ASL 之外，知名的动漫音乐拼盘演唱会还有：2009 年开始的 ANIMAX MUSIX、2010 年开始的 LisAni! LIVE、超次元音乐祭、中国的 Bilibili Macro Link (BML) 等；以及各唱片公司主办的动漫音乐拼盘演唱会，如 King Records 的 King Super Live (KSL)、Lantis 的 Lantis Festival、波丽佳音 (PONY CANYON) 的 P's LIVE、索尼旗下动漫音乐厂牌 SACRA MUSIC 的 SACRA MUSIC FES、万代南梦宫旗下的各种动漫拼盘演唱会、武士道旗下的各种动漫拼盘演唱会等。

除演唱会外，如 Anime Japan、niconico 超会议、Bilibili World 等动漫主题展会内，也会有一些舞台表演，它们也是 2.5 次元偶像的宣传途径之一。之前提到的东京偶像节 (TIF) 虽然是以三次元偶像为主的活动，但偶尔也会有 2.5 次元偶像参加。

本时期的 2.5 次元偶像企划

偶像大师

作为 PROJECT IM@S 2nd VISION 的一部分，偶像大师在本时期内开启了三个子企划，2011 年的偶像大师灰姑娘女孩，2013 年的偶像大师百万现场，以及 2014 年的偶像大师 SideM。

《偶像大师 灰姑娘女孩》游戏由 BNEI 和 Cygames 开发，2011 年 11 月 28 日开始营运。2015 年企划动画化，由 A-1 Pictures 制作。该子企划共有近二百个偶像，但并非所有偶像都有配音。灰姑娘女孩的唱片同前作一样由日本哥伦比亚发行。

《偶像大师 百万现场!》游戏由 BNEI 开发，2013 年 2 月 27 日开始营运。百万现场被视为系列第一作的延续，《偶像大师》中的偶像在本作中亦有出场，2014 年的《偶像大师 剧场版 走向光辉的未来》中有已七名百万现场的偶像出场，而百万现场真正的动画化直到 2023 年才实现。动画是由白组制作的 3D 动画，因其放弃了系列手绘动画的传统，引发了很多粉丝不满。百万现场的唱片由 Lantis 发行。

《偶像大师 SideM》是偶像大师系列的男性偶像企划，游戏由 AltPlus 开发，2014 年 2 月 28 日开始运营，但 3 月由于游戏中存在漏洞停止运营，最终于 2014 年 7 月 17 日重新开始运营。2017 年企划动画化，由 A-1 Pictures 制作。偶像大师炎上事件中加入的男性偶像组合 Jupiter 亦转入该子企划。SideM 的唱片同样由 Lantis 发行。虽然本系列内偶像全部为男性，但存在女装男性，其中一个角色的声优也为女性声优。

LoveLive!

随着 LoveLive! 系列的动画化， $\mu's$ 逐渐成为 2.5 次元偶像史上影响力最大的团体，至今仍无人超越。2015 年 12 月 31 日， $\mu's$ 登上红白歌合战，除南条爱乃因伤未能出演外， $\mu's$ 的其他声优共同成为

自水树奈奈后第二个登上红白的声优，也是第一个登上红白的声优组合。但正在 $\mu's$ 处于巅峰期时，企划却决定急流勇退，于 2015 年 12 月 5 日发布了 $\mu's$ 将停止活动的消息。2016 年 3 月 31 日至 4 月 1 日，于东京巨蛋举办最后一场单独演唱会 “ $\mu's$ Final LoveLive! ~ $\mu'sic$ Forever ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪”，但实际上在此之后仍保持少量活动。

LoveLive! 系列同样推出了新的子企划，即 LoveLive! Sunshine!!，2015 年 2 月 26 日启动，2016 年 7 月动画化，由日升制作。该子企划剧情上延续了前作拯救学校的设定，不同的是本作中并未拯救成功。在三次元活动方面，本作以静冈县沼津市为主要舞台，与静冈县沼津市长期合作，带有一定的地域振兴性质。自企划启动至今，带动了沼津市的经济持续增长，沼津市目前已成为一座“痛城”，这是二次元带动地域振兴最成功的例子之一。

歌之王子殿下

歌之王子殿下企划同样进行了扩张。2012 年 5 月 24 日，游戏《歌之 ☆ 王子殿下 ♪ Debut》发售，ST☆RISH 的前辈组合 QUARTET NIGHT 在该作中首次登场。2013 年的歌王子动画第二季《歌之 ☆ 王子殿下 ♪ 真爱 2000%》中则加入了 ST☆RISH 的对手团体 HE★VENS，当时仅有三名成员，在 2015 年的歌王子动画第三季《歌之 ☆ 王子殿下 ♪ 真爱 Revolutions》中，HE★VENS 则扩充至了七人。

Wake Up, Girls!

2012 年，艾回和 81 事务所举办第二届联合试镜（第一届联合试镜选出的是 i☆Ris），2013 年 7 月 28 日公布七位成员，组成组合 Wake Up, Girls!，将为同名偶像动画的七位主角配音。2014 年，《Wake Up, Girls!》系列动画开始播出，讲述以偶像战国时代为背景的偶像故事。动画监督为《凉宫春日的忧郁》演出、《幸运星》监督的山本宽，系列构成为《幸运星》和《偶像大师》的系列构成待田堂子，音乐为负责《凉宫春日的忧郁》《幸运星》和《偶像大师》音乐的神前晓，动画制作为 Ordet 和龙之子，但动画的作画和 BD 销量并不理想。该企划后续也加入了新的团体，即艾回和 81 事务第三届联合试镜的合格者组成的 Run Girls, Run!。

2019 年 3 月 8 日，Wake Up, Girls! 在埼玉超级竞技场举行最后一场单独演唱会“Wake Up, Girls! FINAL LIVE~ 思い出のパレード ~”后解散，2023 年 3 月 25 日，Run Girls, Run! 在山野 Hall 举办最后一场单独演唱会“Run Girls, Run! FINAL LIVE ~ 新しい道の先へ ~”后解散。

该企划的团体不仅演唱企划内的音乐作品，还为艾回参与的其他动画演唱主题曲，其中，Run Girls, Run! 同第一届的前辈 i☆Ris 一样，演唱了很多美妙系列的歌曲，歌曲主要由 MONACA 制作，所有唱片均由艾回发行。

月野艺能事务所

2012 年，animate 旗下子公司 movic 推出男女混合企划“月歌。”，每个月份由一男一女为代表推出歌曲，每月乐曲均由木力口音乐制作人提供，唱片由 movic 发行。该企划角色均所属一个称为月野艺能事务所（简称月普罗）的虚拟事务所，2015 年后，该企划也相继推出了许多后续企划，但大部

分角色均为男性。企划中大部分角色均所属月野艺能事务所，小部分所属为与月野艺能事务所相对的太阳传播娱乐公司。2016 年 7 月，该企划首次动画化，《月歌。THE ANIMATION》播出。该企划是较早的全面由术力口音乐制作人提供音乐的企划。

超时空要塞 Δ

超时空要塞 Δ 是超时空要塞系列第四作，简称马三角。在该作的歌姬选拔中，铃木实里成功合格并声优出道。作品中，五名主要女性角色组成组合“女武神”，企划初期曾计划让这五位角色的声优和歌唱演员由同一人担任，但由于一直未能找到唱功适合美云·金努梅尔的声优，最终决定由小清水亚美担任声优，JUNNA 担任歌优，女武神的演出也由 JUNNA 出演。女武神的唱片由 FlyingDog 发行。马三角动画于 2016 年 4 月开播，女武神最终于 2023 年举办最后一场演唱会“ワルキューレ FINAL LIVE TOUR 2023 ~Last Mission~”后宣告解散。

BanG Dream!

2014 年，武士道旗下响社所属声优爱美在偶像大师的”THE IDOLM@STER M@STERS OF IDOL WORLD!! 2014”演唱会上吉他弹唱了所饰演角色茱莉亚的歌曲《流星群》，引起了武士道社长木谷高明的注意，木谷高明决定制作由声优亲自演奏乐曲的乐队企划，即 BanG Dream! 企划，这也是武士道继侦探歌剧后制作的第二个 2.5 次元偶像企划。2015 年 1 月，杂志《月刊 Bushiroad》开始连载中村航原作的漫画《星之鼓动》，企划始动。随后，以爱美为主唱的声优乐队 Poppin’Party 逐渐组成。企划音乐由元素花园提供，唱片由武士道音乐发行。企划后续逐渐推出了多个声优乐队，于 2017 年动画化并开始运营偶像音游《BanG Dream! 少女乐团派对!》。

BanG Dream! 企划内乐队也会为武士道参与的一些其他动画作品演唱主题曲。

赛马娘

CyberAgent

CyberAgent 是 1998 年设立的日本公司，主要业务包含广告、媒体、游戏等，旗下有博客平台 Ameba 和视频流媒体平台 ABEMA，游戏制作公司 Cygames、QualiArts、Craft Egg（已解散）等，以及动画厂牌 CA Animation。

Cygames 于 2011 年设立，2016 年设立动画制作子公司 Cygames Pictures。Cygames 有自己的音乐制作团队，所属作曲家有本田晃弘等人。Cygames 参与制作的游戏有：《偶像大师 灰姑娘女孩》《偶像大师 灰姑娘女孩 星光舞台》《影之诗》《公主连结 Re:Dive》《碧蓝幻想》《赛马娘 Pretty Derby》等。Cygames Pictures 制作的动画有：《公主连结 Re:Dive》《灰姑娘女孩 十周年纪念动画“永恒回忆”》《偶像大师 灰姑娘女孩 U149》《赛马娘 Pretty Derby ROAD TO THE TOP》《赛马娘 Pretty Derby 新时代之门》《赛马娘 芦毛灰姑娘》等。由于 Cygames 初代社长渡边耕一为佐贺县出身，Cygames 也与佐贺县有密切合作，例如 2018 年

与 MAPPA 联合制作的 2.5 次元偶像企划佐贺偶像是传奇。

QualiArts 于 2016 年设立，因游戏内精良的 3D 建模而知名，参与制作的游戏有：《偶像荣耀》《学园偶像大师》等。

Craft Egg 于 2014 年设立，参与制作的游戏有：《BanG Dream! 少女乐团派对!》《世界计划 缤纷舞台! feat. 初音未来》(由 Craft Egg 子公司 Colorful Palette 制作) 等。2024 年，Craft Egg 被母公司 CyberAgent 吸收，Colorful Palette 成为 CyberAgent 的直属子公司。

CA Animation 于 2018 年设立，参与的企划有：与元素花园等合作的 TechnoRoid、与索尼旗下 MusicRay'n 合作的偶像荣耀、与 DMM GAMES (现改名为 EXNOA) 合作，Craft Egg 原案的橘色荣耀! 等。

2016 年 1 月，偶像大师企划制作人石原章弘离职万代南梦宫，随后加入 Cygames 并宣布担任赛马娘企划制作人。赛马娘是以现实中存在的赛马为原型的运动和偶像题材企划，唱片由万代南梦宫旗下厂牌 Lantis 发行。由于 Cygames 与万代南梦宫尤其是与偶像大师灰姑娘女孩企划的密切关系，赛马娘企划中很多声优同时也是灰姑娘女孩的声优。该企划起步极其艰难，早期并没有多少活动，所以我们将它留到下一个时期介绍。

那就是声优!

《那就是声优!》虽知名度不如此处介绍的其他作品，但因其以声优及 2.5 次元偶像为题材，故在此作重点介绍。

《那就是声优!》是一部由声优浅野真澄担任原作、其丈夫畑健二郎负责作画的漫画，并于 2015 年动画化。这部作品以浅野真澄本人的亲身经历为原型，讲述了三名声优在参与配音工作的同时，组成声优组合 EARPONES 并开展偶像活动的故事。动画中，有许多现实中的知名声优以本人名义客串，动画中出现的很多声优事务所也以现实中的声优事务所为原型。

EARPHONES 的原型是现实中的声优组合 Aice⁵ (堀江由衣、高桥智秋、神田朱未、浅野真澄、木村圆)，为 EARPONES 配音的三位声优 (高桥李依、高野麻里佳、长久友纪) 在现实中也组成了同名声优组合进行活动，唱片公司为 King Records，浅野真澄本人还担任了部分歌曲的作词。组合在作品完结后并未解散，而是继续举办演唱会，并为其其他动画作品演唱主题曲等。

虽然也有《声优广播的幕前幕后》等类似题材的动画，但剧情、专业程度等方面并不如《那就是声优!》优秀。

其他

本时期出现的其他企划还有：

- ASGARD 制作的男性乐队企划 DYNAMIC CHORD;
- BN Pictures 制作的男性偶像企划梦之祭;

- 波丽佳音和角川联合制作的女性偶像企划 Re:Stage!;
 - Creative Frontier 制作的女性偶像企划偶像连接;
 - CyberAgent 制作的女友企划临时女友;
 - DONUTS 制作的女性偶像企划东京 7th Sisters;
 - EXIT TUNES 和波丽佳音联合制作的男性偶像企划歌塑世界;
 - 芳文社制作的女性夜来舞偶像企划花舞少女;
 - 角川制作的女性动物拟人偶像兽娘动物园;
 - 科乐美制作的女性乐队企划 HinaBitter ♪;
 - 中国公司乐元素制作, 但声优全为日本声优的男性偶像企划偶像梦幻祭;
 - 中国公司乐元素制作, 但声优全为日本声优的女性偶像企划星梦手记;
 - MAGES.、西川贵教、志仓千代丸联合制作的男性偶像企划 B-PROJECT;
 - Marvelous 制作的男性偶像企划幕末 Rock;
 - NBCUniversal Entertainment Japan 和 C-Station 联合制作的男性音乐剧企划高校星歌剧;
 - Rejet 制作的男性主唱企划 Dear Vocalist;
 - 三丽鸥制作的男女混合乐队企划 Show by Rock!!;
 - 世嘉制作的来自音游《中二节奏》的女性乐队企划彩绿;
 - 世嘉和 Lantis 联合制作的男性偶像企划梦色 Cast;
 - 万代南梦宫娱乐制作的男性偶像企划 IDOLiSH7;
 - 旭 Productionz 制作的, 模仿 AKB48 的女性偶像企划 AGC38;
 - 元素花园制作的女性战斗歌姬企划战姬绝唱;
 - 秋元康为宣传 AKB48 的短期企划 AKB0048;
 - 来自《苍蓝钢铁的琶音》的女性偶像团体 Trident
- 等。

第五章 百家争鸣

百家争鸣时期始于 2016 年 4 月 1 日，终于 2022 年 11 月 13 日，这天在西武巨蛋举办的武士道 15 周年纪念演唱会，是新冠疫情后首场允许观众发声的大规模动漫演唱会，标志着新冠疫情对 2.5 次元偶像业界的影响正逐渐减弱。

本时期可进一步划分为两部分，即疫情前与疫情后。尽管新冠疫情的爆发使得线下活动的开展变得困难重重，对 2.5 次元企划的发展造成了巨大打击，但疫情也迫使业界深入探索基于互联网的线上活动新模式，从而形成了另一种“百家争鸣”的局面。

缪水大战与 Aqours 的发展

LoveLive! 企划初代偶像团体 $\mu's$ （简称缪斯）停止活动后，暂时没有其他企划能立即填补其留下的空白。然而，LoveLive! 第二代企划《LoveLive! Sunshine!!》中的团体 Aqours（简称水团）在短短几年内迅速成长，成为本时期最成功的 2.5 次元偶像团体。Aqours 的发展历程伴随着诸多争议，由于这些争议对 2.5 次元偶像企划中可能产生的粉丝间冲突具有代表性，这部分内容值得单独一节进行详细介绍。

$\mu's$ 停止活动后，部分极端粉丝将怒火发泄在新企划上，认为 Aqours 是导致 $\mu's$ 停止活动的原因，并认为 Aqours 窃取了 $\mu's$ 多年积累的人气。2016 年 7 月，动画《LoveLive! Sunshine!!》开播，动画中表明 Aqours 是仰慕 $\mu's$ 的后辈团体，然而在三次元的现实活动中，两个团体的声优却鲜少在公开场合互相提及，这进一步加剧了双方粉丝间的矛盾。一些 $\mu's$ 粉丝坚持 LoveLive! 企划只有 $\mu's$ ，拒绝承认 Aqours 的后辈地位，而另一些粉丝则被新企划吸引，转而成为 Aqours 的粉丝，两派之间因此产生巨大矛盾，被称为“缪水大战”。缪水大战期间发生了许多较恶劣的事件，其中一些甚至对声优和企划本身造成了负面影响。

2017 年 9 月 21 日，在 Tokyo Game Show 2017 的 SIF 新情报发表会上，Aqours 成员伊波杏树与 $\mu's$ 成员新田惠海同台主持，被认为是两团声优以企划名义在公开场合的首次合作。在此次发布会上，公布了 LoveLive! 系列第三代团体虹咲学园学园偶像同好会及其声优。此次发布会被认为是缪水大战两派逐渐走向和解的开端，它向粉丝们展示了 $\mu's$ 和 Aqours 不仅能够共存，甚至可以加入第三个团体，实现三团并存。

在各类 2.5 次元企划的发展过程中，由于企划内部增加新团体、更新换代或资源倾斜等问题，类似缪水大战的粉丝冲突时有发生，然而，缪水大战无疑是其中规模最大，影响最恶劣的一次。如今看来，由于 $\mu's$ 已停止活动且恢复活动的可能性极小，加之企划对 Aqours 的支持，极端 $\mu's$ 粉丝的失败是必然的结果。

2017 年 10 月,《LoveLive! Sunshine!!》第二季开播,此时 Aqours 已积累了相当高的人气。2018 年 11 月 17 日至 18 日, Aqours 在东京巨蛋举办了第四次专场演唱会, 同年 12 月 31 日, 更是登上了第 69 届 NHK 红白歌合战的舞台。2019 年 6 月 8 日至 9 日, Aqours 在西武巨蛋举办了第五次专场演唱会。2020 年 1 月 18 日至 19 日, μ 's 限定复活, 与 Aqours、Saint Snow (《LoveLive! Sunshine!!》中的衍生组合) 以及虹咲学园学园偶像同好会共同出演了在埼玉超级竞技场举办的 LoveLive! 系列 9 周年演唱会 LoveLive! Series 9th Anniversary LOVE LIVE! FEST。

2020 年 4 月 4 日, Aqours 宣布即将举办 LoveLive!Sunshine!! Aqours 6th LoveLive! DOME TOUR 2020, 计划在名古屋巨蛋, 西武巨蛋, 东京巨蛋, 福冈巨蛋和京瓷巨蛋举办共十场演出。然而, 由于新冠疫情, 本次巡演最终全部取消。如果巡演顺利举办, 其动员人数将超过 40 万人, 成为 2.5 次元偶像史上动员人数最多的巡演。这也在另一方面说明, 此时 Aqours 的动员力已超越巅峰时期的 μ 's, 但其影响力和历史地位却仍不及 μ 's。

对偶像动画的探索

本时期, 一些偶像动画在遵循经典的王道偶像动画公式的基础上进行了创新, 并取得了巨大成功。其创新方向包括: 运用更丰富的演出手法、与大众化主题融合、打破既有的公式结构等。以下列举本时期三部最具代表性和影响力的优秀偶像动画, 并说明它们的创新思路。

赛马娘

赛马娘企划在沉寂两年之后, 终于播出了第一部动画《赛马娘 Pretty Derby》, 然而, 原本计划在动画开播前上线的同名游戏却多次跳票, 未能如期运营。在企划沉寂期间, 其主要声优阵容也与最初有所不同。动画第一季曾因修改现实中存在的比赛结果而引起部分粉丝不满, 此后企划便再未更改过任何比赛结果。

2021 年 1 月, 动画第二季《赛马娘 Pretty Derby Season 2》播出, 同年 2 月 24 日, 同名游戏《赛马娘 Pretty Derby》正式上线, 动画第二季和游戏都取得了巨大成功。动画第二季剧情质量极高, 其 BD 销量更是打破了多项纪录: 它不仅打破了《LoveLive!》第二季保持了 7 年的单卷首周销量纪录, 还打破了《新世纪福音战士》保持了 26 年的单卷累计销量纪录和卷均首发销量纪录, 其卷均累计销量仅次于《新世纪福音战士》, 位居第二。

《赛马娘 Pretty Derby》系列将偶像动画中常见的“成为顶级偶像”目标, 转化为“成为顶级赛马娘”, 并把抽象的偶像间比拼具象化为激烈的赛跑比赛, 只有比赛获胜才能站上胜者舞台, 这使得作品更具感染力。此外, 动画剧情改编自真实赛马的传奇经历, 精彩的改编、完美的情绪渲染与人物刻画, 进一步深化了这种影响力。

BD 销量如此之高的原因, 除了动画本身的极高质量和日本赛马文化的影响外, 游戏也发挥了关键作用。游戏由 Cygames 开发, 采取了类似偶像大师系列的养成玩法, 其完成度之高, 被视为 Cygames 游戏的集大成之作。许多偶像动画的 BD 销量都不低, 通常是因为它们在 BD 中附赠各种特典, 例如用于线下活动资格抽选的抽选券, 尽管赛马娘第二季没有附赠抽选券, 但它附赠了游戏内道具的兑换码, 对 BD 销量也做出了很大贡献。

少女歌剧

少女歌剧是武士道于 2017 年启动的女性 2.5 次元舞台剧企划，但其内容也涵盖了声优演唱会等形式，音乐发行由波丽佳音负责。2018 年 7 月，动画《少女 ☆ 歌剧 Revue Starlight》开播，动画由 Kinema Citrus 制作，古川知宏担任监督，樋口达人担任系列构成。

这部动画的核心依然遵循王道偶像动画的模式，但其演出手法在同类作品中却是独树一帜。不同于通常偶像动画中角色心结或矛盾常以一系列标志性事件为契机得以解决，本作创新地以角色间的“舞台对决”的形式来展现。在一场场激烈的战斗中，角色形象得以塑造，人物也随之成长。

监督古川知宏作为著名动画家几原邦彦（代表作《少女革命》）的弟子，继承了几原邦彦作品中符号化、象征性、重复性演出等风格（有时也称为“意识流”风格），并在此基础上发展出了自己独特的风格，这些特点在动画以及后续的《剧场版 少女 ☆ 歌剧 Revue Starlight》中更是体现得淋漓尽致，加之其优秀的音乐制作，使得本作获得了极高的评价。

关于本作品的研究和考据的数量，大概是同类作品中最多的，甚至在整个动画史上也名列前茅，因此此处不再赘述。

佐贺偶像是传奇

《佐贺偶像是传奇》是由艾回、Cygames 和 MAPPA 合作推出的僵尸偶像企划，动画于 2018 年 10 月播出。

在众多偶像题材与不同类型题材相结合的案例中，《佐贺偶像是传奇》无疑是最为大胆和极端的一部，它创新性地将偶像与僵尸元素融为一体。动画播出前，宣传片刻意营造出恐怖僵尸片的氛围，然而正片开播后，观众却发现它讲述的是僵尸偶像们努力振兴佐贺地区的故事。这种巨大的反差以及动画中众多“反套路”的剧情设定，迅速吸引了大量观众，尤其是非偶像番的受众。在后续剧情中，本作也遵循了王道偶像动画公式。整体风格上，剧情巧妙地在无厘头搞笑与真挚情感间切换，节奏收放自如，成功打破了一些观众对偶像动画的刻板印象。

除此之外，《佐贺偶像是传奇》也带有地域振兴性质，它忠实地描绘了日本地方性地下偶像的活动形式，使其成为讲述地方偶像和地下偶像故事中最知名的动画作品之一。

对特定曲风的探索

音乐作为 2.5 次元偶像企划的重要组成部分，偶像歌曲的曲风极其丰富，探索特定曲风、寻求差异化赛道也是创新的一大方向，以下将介绍一些具有代表性的例子。

在这些探索中，乐队形式和摇滚曲风最为常见，其中最成功的当属 BanG Dream! 企划。

BanG Dream!

2017 年 1 月，动画《BanG Dream!》播出，但由于作画质量欠佳，动画反响平平，此后系列动画均改为 3D 制作，制作公司为株式会社三次元。但于 2017 年 3 月 16 日开始运营、武士道与 Craft Egg

合作开发的偶像音游《BanG Dream! 少女乐团派对!》取得了巨大成功。该企划在此时期推出了八支新乐队，其中三支乐队的声优不具备乐器演奏能力，声优仅负责歌曲演唱。

虽然企划内所有歌曲均由乐队形式呈现，但各乐队的具体细分曲风又有所不同，每支乐队都有其标志性的音色和歌曲特色，包含流行摇滚、哥特金属、电子核、流行朋克等，满足了各类听众的音乐需求。

2018 年，企划推出了男性乐队企划 ARGONAVIS from BanG Dream!，但该企划于 2021 年分拆为独立企划，并更名为 from ARGONAVIS。

电子音乐方面的代表是 D4DJ 和电音部。

D4DJ

D4DJ 是武士道于 2019 年推出的女性 DJ 偶像企划，由 BanG Dream! 系列的原作中村航担任系列原案。该企划于 2020 年先后推出了音乐节奏游戏《D4DJ Groovy Mix》和电视动画《D4DJ First Mix》，游戏制作为株式会社 DONUTS，动画制作为株式会社三次元。在音乐方面与 BanG Dream! 系列类似，每个组合都专注于不同的电子音乐细分曲风，并由特定的制作人负责。

2024 年 6 月 20 日，企划创始者武士道将本企划的运营权转交给游戏开发商 DONUTS，此后其音乐作品将改由 DD RECORDS 发行。

电音部

电音部是万代南梦宫娱乐于 2020 年推出的电子音乐主题女性偶像企划，虽然电音部企划的人气不及这里介绍的其他企划，但它对偶像大师企划下一时期的发展具有重要影响，特别是对学园偶像大师。为了给下一时期学园偶像大师的介绍做铺垫，在此处对电音部进行必要的介绍。

偶像大师企划的唱片大多由日本哥伦比亚与 Lantis 分售，为掌握音乐自主权并整合资源，万代南梦宫娱乐于 2019 年 10 月 21 日设立音乐厂牌 ASOBINOTES，电音部正是该厂牌旗下的首个企划。万代南梦宫娱乐作为一家游戏公司，其所属作曲家大多擅长电子音乐，例如由井上拓作词作曲、2015 年 2 月 4 日发行的《Hotel Moonside》就是一首典型的 EDM（电子舞曲）作品，这首歌的加长版本初次披露的第二天，亚马逊的 CD 销量暴涨 2000%，许多网络商店和 CD 商店也纷纷售罄。这首歌引发了偶像大师粉丝间的第一波电子音乐热潮和 Remix 热潮，为电音部的出现奠定了受众基础。

电音部企划的音乐提供除万代南梦宫娱乐的现有资源外，还召集了许多日本电子音乐制作人，其中一些制作人后续也参与了偶像大师的音乐制作。

说唱方面的代表是催眠麦克风和 Paradox Live。

催眠麦克风

催眠麦克风是 King Records 于 2017 年 9 月 2 日启动的男性说唱企划，10 月 19 日公开第一支正式 MV，并同步公开了其世界观设定和角色人设等内容。企划初期共有四个子团体，分别来自四个不同

的地区，这些子团体之间将会展开说唱对决。2019 年后企划扩张，加入了新的子团体，2020 年又先后推出手机游戏和电视动画。该企划打破了传统偶像企划中以唱歌或舞蹈为主的模式，而是让男性声优们进行说唱对决，对决的胜负主要由 CD 销量等方式决定，这与现实中偶像团体的“总选举”投票机制类似，能有效提升其 CD 销量。音乐方面，企划则与日本嘻哈界专业的说唱歌手、作词家和音乐制作人合作，制作高质量和多元化的说唱音乐。

Paradox Live

Paradox Live 是艾回和 GCREST 于 2019 年联合制作的 HIPHOP 企划，其中大多数角色为男性，但也有性少数角色，并由女性声优或唱见配音。企划于 2023 年动画化，该企划与催眠麦克风属于同一赛道的作品，活动形式也与催眠麦克风具有极大相似度。

还有其他以特定曲风为主题的企划，例如以阿卡贝拉为主题的歌声是千层派和 aoppella、以爵士乐为主题的 swing,sing 和 JAZZ-ON!、融合了朗读元素的 Princess Letter(s)! 和 Prince Letter(s)!、将古典音乐改编为现代流行音乐的古典乐之星等。

对活动形式的探索

这一时期，许多企划不再局限于传统的 2.5 次元偶像活动形式，而是积极拓展，深入探索了各式各样的活动形式。

22/7

22/7 是秋元康担任制作人的 2.5 次元女性偶像企划，企划名来源于圆周率 π 的近似值，唱片由索尼发行。企划于 2020 年 1 月动画化，由 A-1 Pictures 制作。

22/7 的运营模式与大多 2.5 次元偶像企划有显著差异，其运营模式更接近秋元康制作的其他三次元偶像团体，这既带来了优势也带来了劣势。受益于秋元康系偶像的运营模式，22/7 的各类资源、活动、曝光量、唱片销量等数据一直保持在较高水平。然而，由于其毕业制度，每次成员变动都会导致粉丝的流失，这方面影响对于声优与角色高度绑定的 2.5 次元企划来说更为明显。

世界计划

《世界计划 缤纷舞台! feat. 初音未来》是由 Colorful Palette 开发、世嘉发行的一款偶像音游，于 2020 年 9 月 30 日开始运营。该游戏内角色除了虚拟歌手外，还有许多原创角色，并由真人声优配音。原创角色大多为女性，并有少量男性角色和性少数角色。游戏内的乐曲全部由术力口音乐制作人提供，这不仅吸引了音乐节奏类游戏的受众，也吸引了术力口音乐的受众，获得了巨大成功。

2010 年 3 月 9 日，世嘉以初音未来名义举办的“ミクの日感謝祭 39's Giving Day”演唱会被认为是世界上第一场使用 3D 全息投影技术的单独虚拟演唱会，此后许多 2.5 次元企划也推出了基于各种技术的虚拟演唱会内容。世界计划作为世嘉官方推出的企划，除通常的声优演唱会形式外，自然也包含许

多虚拟演唱会内容，其中包括线下虚拟演唱会、线上虚拟演唱会、以及真人声优与虚拟角色同时表演的演唱会形式等。

草莓王子

草莓王子是一个于 2016 年 6 月 4 日组建的视频投稿团体，它并非传统意义上的 2.5 次元偶像企划，其成员也都不属于狭义上的声优。尽管草莓王子的成员都有各自的二次元形象，并进行网络直播、视频投稿、歌曲演唱等活动，但与现代意义的虚拟主播不同的是，他们早期直播时并没有以二次元形象出境，并且草莓王子也会进行露脸的线下活动。草莓王子的成员在线上一般不会露脸，在他们上传的线下活动视频中，成员的脸上也会用其二次元形象遮挡住，因此粉丝若想看到成员的真实形象，只能参加其线下活动。

疫情期间，基于网络活动的草莓王子迅速发展，在原有基础上组建了多个新团体，统称为“STPR 家族”，其成员均隶属于草莓王子发起者设立的株式会社 STPR。

2022 年，草莓王子举办了名为“草莓回忆 Vol.Next!!!!”的巨蛋巡演，巡演共计八天，其中福冈巨蛋和名古屋巨蛋各一天，京瓷巨蛋、东京巨蛋和西武巨蛋各两天。

除此之外，2.5 次元偶像企划中亦不乏其他形式的活动，例如由来已久的 2.5 次元舞台剧。受历史因素影响，2.5 次元舞台剧的受众群体以女性居多，因此开展相关舞台剧活动的偶像企划也大多为于男性偶像企划。也有部分女性偶像企划拓展了 2.5 次元舞台剧活动，例如前文中提到的 BanG Dream!、赛马娘、佐贺偶像是传奇、少女歌剧等，其中除《佐贺偶像是传奇》外，其他企划主要角色的声优与舞台剧演员均为同一人，而男性偶像企划的舞台剧演员和声优则大多不为同一人。

由 DECO*27 和山中拓也联合制作的企划 MILGRAM 则是注重互动性的典型例子，该企划通过让观众参与决定故事剧情的走向，使其深度融入到故事塑造和角色理解的过程中，从而产生强烈的参与感。

此外，还有一些企划将歌唱与舞蹈表演分离。在演出中，由声优负责演唱歌曲，而舞蹈则由专业的舞蹈演员呈现，例如以街舞为主题的企划 BURNS SKOOL 和下一时期出现的以钢管舞为主题的企划钢管舞公主。

本时期的其他 2.5 次元偶像企划

LoveLive!

LoveLive! 系列在本时期推出了两个新的子企划，即之前提到的 LoveLive! 虹咲学园学园偶像同好会和 LoveLive!Superstar!!。

虹咲学园学园偶像同好会最初是作由 KLab 开发，武士道运营的游戏《LoveLive! 学园偶像祭 ALL STARS》（简称 SIFAS）中的偶像团体，由 LoveLive! 企划方和武士道共同运营，其特色是所有偶像均以单人活动为主、所有学园偶像都不参与 LoveLive! 系列中标志性的“LoveLive! 大赛”。起初，虹咲学园学园偶像同好会被视为 LoveLive! 系列的番外篇，而非正统作品，也没有动画化计划。然而，最终它于 2020 年 10 月成功动画化，并被官方正式确认为与前两作并列的系列第三作。

LoveLive! Superstar!! 于 2020 年 1 月公开，起初成员只有五人，但此后每年会因学年增长而加入新成员，直到第三年停止，目前成员共 11 人。由于企划最初过于强调五人“五角星”的概念，加之讲述第二批成员加入的动画《LoveLive! Superstar!!》第二季的剧情质量较第一季有明显下滑，新成员的加入引发了许多粉丝的不满。

此外，企划还推出了以 2.5 次元舞台剧形式活动的学园偶像音乐剧。以及加入了虚拟主播元素的莲之空女学院学园偶像俱乐部，不过其正式活动则是在下一时期才开始。

偶像大师

偶像大师系列在此时期仅推出了一个新的子企划，即偶像大师闪耀色彩，本作与 SideM 相同，所有偶像都拥有固定的子团体。该企划于 2024 年动画化，第一季于 4 月播出，第二季于 10 月播出，与《偶像大师 百万现场!》一样采用 3D 制作，但剧情质量远不如后者，被认为是偶像大师企划中动画质量最差的一部，甚至成为了日本动画中知名的烂片。

此外，偶像大师系列还推出了一个番外作品，由韩国人制作的，以偶像大师系列为原型的韩国电视剧《THE IDOLM@STER.KR》。然而，该电视剧反响平平，并没有后续展开。

其他

本时期出现的其他企划还有：

- AOI Pro.、Amuse、Origamics 联合制作的男性车站工作人员偶像企划 STATION IDOL LATCH；
- 艾回、讲谈社、大日本印刷联合制作的女性虚拟歌手企划十五少女；
- 波丽佳音和山中拓也联合制作的女性阿卡贝拉企划歌声是千层派；
- Broccoli 制作的女性偶像企划 Z/X iDOL Project；
- CyberAgent 制作的女性偶像企划妃十三学园；
- CyberAgent、艾回、元素花园联合制作的男性仿生人偶像企划 TechnoRoid；
- CyberAgent、索尼旗下 Music Ray'n、Straight Edge 联合制作的女性偶像企划偶像荣耀；
- CyberAgent 和 DMM GAMES 联合制作的女性冰球企划橘色荣耀！；
- DECO*27 和山中拓也联合制作的男女混合互动型企划 MILGRAM；
- DONUTS 制作的男性不良企划黑星剧场；
- Enbound 制作的女性温泉拟人偶像企划温泉娘；
- Eternal voyage 制作的男性偶像企划 TOKYO COLOR SONIC!!；
- GiantStep 制作的男性街舞企划 BURNS SKOOL，但其中部分男性角色由女性声优配音；

- GMO 制作的女性偶像企划 8 beat Story ♪;
- ISARIBI 制作的女性偶像企划 LiveRevolt;
- ISARIBI 制作的女性爵士企划 swing,sing;
- 角川制作的女性乐队企划 GIRLS' F1ST!!!!;
- 角川和动画工房联合制作的女性偶像企划 SELECTION PROJECT;
- Klab 制作的男性阿卡贝拉企划 aoppella;
- Klab 和角川联合制作的女性魔法偶像企划宝石幻想光芒重现;
- King Records、Broccoli、元素花园联合制作的男性古典乐偶像企划古典乐之星;
- King Records 和 Dazed 联合制作的男性偶像企划 Charisma;
- King Records 和 Seven Arcs 联合制作的女性运动偶像企划极限之心;
- 科乐美制作的女性乐队企划 BAND MESHI ♪;
- 科乐美和 Straight Edge 联合制作的女性偶像企划闪耀路标;
- Liber Entertainment 制作的男性演剧企划 A3! 满开剧团;
- Liber Entertainment 制作的男性偶像企划 I★CHU;
- Liber Entertainment 制作的女性声优偶像企划 CUE!;
- MAKEMIND 和 Plus81 联合制作的男性乐队企划 ENLIGHTRIBE;
- Marvelous 和 Rejet 联合制作的男性牛郎企划 FABULOUS NIGHT;
- movic 制作的男性偶像企划华 Doll*;
- 中国公司萌新文化传播制作，但有一半声优为日本声优的女性偶像企划 DreamingDays;
- Nizista 制作的男性僵尸电音企划 HANDEAD ANTHEM;
- PLANET KIDS ENTERTAINMENT 制作的女性超能力偶像企划 CHARMS!!;
- Rejet 制作的男性偶像企划 MARGINAL#4;
- 日本环球音乐制作的女性偶像企划 IDOL 舞 SHOW;
- 世嘉制作的女性偶像音游音击;
- 世嘉制作的男性偶像企划 Readyyy!;
- 索尼制作的男性偶像企划 UniteUp!;

- 索尼制作的男性乐队企划 Band Yarouze!, 其中有部分男娘角色由女性声优配音;
- 松竹制作的朗读偶像企划 From Idol, 包含女性偶像子企划 Princess Letter(s)! 和男性偶像子企划 Prince Letter(s)!;
- Scuderia46 和 Pixel 联合制作的汽车相关女性偶像企划 Project Rabbie;
- Team Entertainment 制作的男性乐队企划 DIG-ROCK;
- Techno Art 制作的男性乐队企划 GANG×ROCK;
- 武士道制作的女性 2.5 次元舞台剧企划突击莉莉;
- 元素花园制作的男女混合鬼魂偶像企划 GHOST CONCERT;
- 元素花园制作的男性奇幻企划视觉监狱;
- 来自《消灭都市》系列的女性偶像组合 SPR5;
- 来自《世界魔女》系列的女性偶像组合光辉魔女;
- 来自游戏《炽焰天穹》的女性乐队 She is Legend

等。

疫情的影响

线下活动的受阻与线上直播的大规模兴起

受疫情影响, 线下活动的开展变得极其困难, 许多演唱会相继取消、推迟, 或改为线下无观众、线上付费直播的形式。在疫情影响相对较轻的时期, 部分活动得以成功举办, 但这些活动通常也设有严格限制, 例如要求观众间隔一个座位就坐、全程佩戴口罩、禁止发出声音等。在这些规定下, 许多传统的应援方式被禁止, 而随节奏拍手的应援形式逐渐被大众接受, 并一直延续至今。

在疫情爆发前, 大多数演唱会都没有线上直播, 没有参加演唱会的粉丝若想观看演唱会录像, 只能等待演唱会 BD 发售, 或观看所谓的“卫星源”。“卫星源”指的是通过技术手段截取官方在其他地方进行同步转播的演唱会信号而获得的视频资源。疫情期间, 日本大规模兴起了线上付费观看演唱会的形式, 这不仅允许不能到场的粉丝观看演唱会, 也为企划带来了除线下门票外的额外收入。此后, “卫星源”现象大大减少, 不过, 也有一些人使用技术手段观看彩排等非公开内容, 这类资源也一并被称为卫星源。

线上直播让业界看到了新的盈利模式, 因此, 在疫情结束后, 线上直播形式仍然得以保留, 甚至一些演出会为线上直播票附赠专属特典, 以吸引人们购买线上直播票。

线上内容的增多和虚拟主播形式的快速发展

为了应对疫情带来的影响，业界加速了向线上直播表演、在线粉丝活动、虚拟周边等各类线上内容方向的发展，这不仅为受限的线下活动提供了一个临时的解决方案，也在一定程度上拓展了受众范围。这些线上数字内容中，最具代表性的便是虚拟主播的形式，

虚拟主播是指以虚拟人物形象在流媒体平台上传视频或进行直播的创作者，他们通常由两个主要部分构成：虚拟人物（称为“皮套”）和虚拟人物的操作者（称为“中之人”），大多数虚拟主播的中之人不会露脸出镜。一般认为，首位现代意义上的虚拟主播是 2016 年开始活动的绊爱。

在疫情期间，人们减少外出，选择居家娱乐，包括虚拟主播在内的互联网娱乐产业迎来了迅速发展。对于 2.5 次元偶像业界而言，虚拟主播成为在疫情期间维持活动的一种极佳选择。一些企划在现有活动基础上积极开展虚拟主播活动，也有一些企划直接启动了以虚拟主播为主的新项目。不过，由于某些此类新企划的前期准备时间较长，等到它们真正开始活动时疫情已基本结束。

大量企划停止运营

疫情期间，线下活动的盈利能力遭受重创，收入锐减，为制作公司、经纪公司带来了巨大的经济损失。与此同时，由于防疫要求、人员调度等复杂因素，各类内容的生产成本也大幅增加。在这种双重打击之下，许多中大型企划的预算被迫缩减，产出能力也大幅削弱，甚至陷入停滞。而不少原本就面临压力的企划更是不堪重负，最终不得不选择停止运营。这不仅导致了一部分优秀作品的消失，也导致一些高度依赖 2.5 次元偶像企划的声优及其他相关从业人员面临严峻的失业危机，给整个行业带来了沉重的打击。

第六章 新生代

新生代时期始于 2022 年 11 月 13 日，直到现在，这里所说的新生代指的是疫情后重新兴起的一批 2.5 次元偶像企划。

线下活动的恢复

2022 年 11 月 13 日，于西武巨蛋举办的武士道 15 周年纪念演唱会是新冠疫情后首场允许观众发声的大规模动漫演唱会。此后，在观众的强烈要求下，越来越多的动漫演唱会逐渐放开，允许观众发声。例如，2023 年 2 月 4 日至 5 日举办“LoveLive! 虹咲学园学园偶像同好会 UNIT LIVE!~A · ZU · NA LAGOON~”之前，粉丝们发起了请愿活动，最终使其成为 LoveLive! 系列疫情后首场允许观众发声的演唱会。

本时期的 2.5 次元偶像企划

本时期的 2.5 次元偶像企划在延续了上一时期差异化发展的特征的同时，还由于疫情的影响，呈现出更注重线上运营的特征。本节将首先介绍一些已有企划的重要新近发展，随后再介绍新出现的企划。

偶像大师

2022 年 12 月 26 日，偶像大师企划宣布启动“PROJECT IM@S 3.0 VISION”，为企划 20 周年做准备，3.0 将更重视线上活动及虚拟与现实的结合。同日并发布新企划“PROJECT IM@S va-liv”，唱片发行为 ASOBINOTES。该子企划内的三名偶像均为虚拟主播，线下活动中也只以角色形象出演。该子企划仅为番外企划，并非正统系列作品。

2024 年 3 月 5 日，企划公开了系列第六代作品：学园偶像大师。与此前企划不同的是，本作是以学校为舞台的学园偶像企划，唱片发行由 ASOBINOTES 负责。同名游戏《学园偶像大师》由 QualiArts 开发，万代南梦宫娱乐发行。游戏继承了偶像大师系列的核心养成玩法，同时，在 QualiArts 开发的前一部游戏《偶像荣耀》的基础上，技术表现又有所突破，其 3D 建模达到同类型游戏的顶尖水平，部分独创性算法甚至引发了业界关注。该游戏于 2024 年 5 月 16 日正式上线，并在发布后迅速取得了巨大成功。

该企划与知名音乐人合作供曲，例如以术力口音乐和为歌手 Ado 供曲而知名的 Giga，高质量的音乐吸引了众多粉丝。与这些音乐人的合作一定程度上得益于 ASOBINOTES 厂牌和电音部企划的铺垫，

包括 Giga 在内的多位为学园偶像大师供曲的音乐人，都曾参与过电音部的音乐创作，甚至一些插画画师、MV 制作、CG 制作人员等也都曾参与过电音部的作品。

学园偶像大师的成功，除了企划各方面极高的完成度外，还得益于万代南梦宫娱乐强大的宣传，这使得学园偶像大师无论在人气还是商业成绩上，都成为了新生代企划中的佼佼者。

2025 年 8 月 2 日至 3 日，初代偶像大师在横滨 K-Arena 举办 20 周年演唱会“THE IDOLM@STER 765PRO ALLSTARS LIVE ~ NEVER END IDOL!!!!!!!!!!!!~”，13 名声优全部出演，成为史上首个持续活动 20 年不间断的 2.5 次元偶像团体。

草莓王子

草莓王子是本时期最具影响力的 2.5 次元偶像企划。在刚刚经历 2022 年的巨蛋巡演后，2023 年 12 月 31 日，草莓王子又凭借歌曲《スキスキ星人》登上了第 74 届 NHK 红白歌合战。2024 年 7 月，企划动画化，剧场版《草莓王子 开始的故事 ~Strawberry School Festival!!!~》上映，动画中主要角色皆由成员本人配音。2025 年 4 月 2 日至 6 日，STPR 家族举办了为期五天的巨蛋演唱会“STPR Family Festival!!”，其中东京巨蛋两天，西武巨蛋三天。

LoveLive!

2022 年 2 月 28 日，LoveLive! 企划公布了第五代子企划莲之空女学院学园偶像俱乐部，其中融入了虚拟主播元素。2023 年 2 月 10 日，莲之空女学院学园偶像俱乐部正式启动，该企划的核心理念是二次元与三次元的时间同步流逝，角色们会在手机应用“Link!Like!LoveLive!”上进行直播和虚拟演唱会等活动。该企划采取毕业制，初期共有六名角色，一年后她们升学一级，同时加入了三名新成员。在又一个学年结束后，三名角色及其声优共同毕业，并补充了两名新成员。目前共有 8 名角色。

企划初期投入了大量资源，内容产出也相当丰富，但由于宣传力度不足、手机软件“Link! Like! LoveLive!”完成度不高等原因，并未引起太大反响。直到 2023 年末的“异次元 FES 偶像大师 ★♥LoveLive! 歌合战”之后，该企划才逐渐获得广泛关注。然而，此时企划却决定缩减预算，减少内容产出，加之后来的新成员加入和旧成员毕业等风波，使得刚刚积累的粉丝出现流失。2025 年 6 月 8 日，莲之空女学院学园偶像俱乐部宣布动画化。

2025 年 2 月 2 日，LoveLive! 企划公布了第六代子企划 IKIZULIVE! LOVELIVE! BLUEBIRD，并于 2025 年 5 月 12 日开始活动，该子企划同样重视线上活动，进一步的活动情况仍有待观察。

本时期内，LoveLive!Sunshine!! 的活动情况不容乐观。在受到疫情的巨大打击后，后续推出的衍生内容《幻日的夜羽》也未能获得成功。最终，Aqours 于 2025 年 6 月 21 日至 22 日在西武巨蛋举办最后一次专场演唱会，并停止大部分团体活动。

BanG Dream!

BanG Dream! 企划于 2022 年推出的新乐队 MyGO!!!!! 和 2023 年推出的新乐队 Ave Mujica 在成立初期都未公开声优，线下演出也都在一层幕布后进行，这两支乐队的音乐制作从元素花园改为主要由 SUPA LOVE 负责。乐队成员的声优随后都已分别公开。

2023 年 7 月，动画《BanG Dream! It's MyGO!!!!!》播出。这部动画因其出色的剧情在中国等海外地区获得了极高关注，但日本本土，由于宣传不足，反响相对平淡。此后，武士道显著加大了海外活动的比例，尤其是在中国的活动比例。2025 年 1 月，动画《BanG Dream! Ave Mujica》开播，尽管该作的剧情水平相较前作有所下滑，但得益于武士道的大力宣传，这部动画在日本也引发了较多关注。

此外，武士道于 2022 年 7 月 22 日宣布，BanG Dream! 企划将推出全新的虚拟主播乐队企划，并开始成员招募。该乐队于 2023 年 11 月 9 日正式开始活动，名为“梦限大 Mewtype”。该乐队的成员在进行线上直播时不会露脸，而线下演出时则会露脸或仅遮挡部分。这支新乐队的音乐制作也不由元素花园负责。2025 年 9 月 7 日，成员露脸亮相，并宣布该子企划将动画化。

2022 年，武士道启动了 BanG Dream! 衍生的歌唱合成软件企划梦之结唱，以各乐队主唱为声源，训练 AI 歌唱声库，并与知名音乐人合作推出歌曲，风格不再局限摇滚，整体风格较前卫。

孤独摇滚

《孤独摇滚!》与《轻音少女》类似，均为芳文社旗下杂志上刊载的少女乐队漫画，并成功动画化，动画于 2022 年 10 月播出。孤独摇滚企划初期也没有太多 2.5 次元活动计划，但由于动画的极高人气，相关 2.5 次元活动也逐渐增多，凭借索尼强大的音乐资源，乐队多次登上各大音乐节，进入主流视野。

作品内乐队“结束乐队”的线下演出主要由角色喜多郁代的声优长谷川育美演唱，乐队伴奏则由专业乐手担任，其他声优也会演唱角色歌。除此之外，饰演后藤一里的声优青山吉能随企划学习了吉他，并会在线下演出中演奏少量歌曲。2025 年 2 月 15 日，在演唱会结束乐队 TOUR “We will B” 上，四名主要角色的声优首次亲自演奏乐器，完成了一首歌曲，此前，除青山吉能外其他三名声优学习乐器的事情从未对外公开过。

孤独摇滚也有 2.5 次元舞台剧展开，并由舞台剧演员本人演奏歌曲。

GIRLS BAND CRY

GIRLS BAND CRY 是东映动画、agehasprings 和日本环球音乐共同制作的少女乐队企划。

2019 年，曾参与过《舞-Hime》《舞-乙 Hime》《偶像大师 XENOGLOSSIA》《LoveLive!》以及《LoveLive!Sunshine!!》制作的平山理志离职万代南梦宫，加入东映动画。随后，平山理志决定与《LoveLive!Sunshine!!》的监督酒井和男和系列构成花田十辉合作一同制作新的 2.5 次元企划，音乐制作则由 agehasprings 所属的知名音乐制作人玉井健二担任，唱片由日本环球音乐发行。企划中的主角乐队成员全部为选拔而来的新人。2024 年 4 月，动画《GIRLS BAND CRY》开播，动画凭借高质量的制作和东映动画生动的 3D 表现而受到广泛赞誉。动画中除主角乐队 TOGENASHI TOGEARI 外，还出现另一支乐队“钻石星尘”，其中角色均由职业声优担任配音，但不具备现场演奏能力。

该企划除单独演唱会外，也积极与其他企划举办联合演唱会，包括 BanG Dream! 系列旗下乐队、《炽焰天穹》中的乐队 She is Legend 等。

2024 年 8 月 31 日，企划宣布即将制作相关游戏，并于同年 9 月 13 日开启新乐队成员的声优选拔。此次选拔由游戏制作公司 DONUTS 和艺人管理公司 ASOBISYSTEM 主办，东映动画仅作为合作方参与，此外，新团体的音乐制作人也不再由玉井健二担任，而改由松隈ケンタ负责。

其他

本时期出现的其他企划还有：

- Ace Crew Entertainment 和波丽佳音联合制作的女性偶像企划 LuvFor；
- 艾回和龙之子制作的女性钢管舞偶像企划钢管舞公主!!；
- 波丽佳音、APDREAM、LOVE ANNEX 联合制作的男女混合术力口音乐偶像企划响界 Metro；
- 超银河 Record 制作的魔法少女偶像企划魔法歌姬 MAGICAL GINGA；
- EARTH STAR Entertainment 制作的女性翻唱偶像企划歌姬梦想，但除翻唱外也有原创曲；
- 芳文社和 King Records 联合制作的来自《BAD GIRL》的天狼群；
- Frontier Works 制作的男性末日主播企划 Astro Dive；
- Guan Barl 制作的女性乐队偶像企划 Re:CRESCENDO!；
- HoneyWorks 制作的女性偶像企划 M 学园；
- 近持大和制作的以同人活动为主的女性偶像企划 Project B-idol；
- Liber Entertainment 和波丽佳音制作的男性导游偶像企划 18TRIP；
- 山中拓也制作的女性搞笑偶像企划 NegativeHappy；
- Seed Project 和 ontembaar 联合制作的男性女仆装广播剧企划 BOYS be MAID!；
- 索尼制作的男女混合英雄偶像企划 SI-VIS；
- TWIN PLANET、INCS toenter、UUUM、EXNOA、大日本印刷、Hamachi Network 2、LuaaZ 制作的女性囚犯偶像企划 DATE WARS；
- 万代南梦宫影像制作和万代南梦宫音乐演出制作的女性魔法偶像企划前桥魔女；
- 万代南梦宫影像制作和万代南梦宫音乐演出制作的女性演剧偶像企划演剧星世界；
- 元素花园和 King Records 联合制作的少女向女性偶像企划公主的管弦乐团；
- 元素花园和 Broccoli 联合制作的女性偶像企划歌之公主殿下；
- 中村航制作的女性朗读剧演员企划 Voice & Stories；
- 由行车安全辅助设备衍生而来的女性偶像企划羽衣 6；
- 由绊爱衍生而来的女性虚拟偶像企划绊之 Allele

等，其中一些企划的活动仍有待展开，是否属于 2.5 次元偶像企划也有待观察。

展望

2.5 次元偶像企划近年来发展势头依旧迅猛，行业竞争也依旧激烈，不仅限于内容产出，更是一场在资源、宣发等多个维度的全面较量。一些大型企划凭借多年积累的资源和雄厚的资金投入，实现了人气的进一步飞跃，部分小型企划则通过深耕内容和差异化发展，成为稳步发展的小众精品。然而，也有一些企划因各种原因难以维系，最终不得不停止运营。可以预见的是，未来的业界发展将呈现以下几个主要趋势：

线上运营的进一步挖掘与虚拟内容的增多

疫情显著提升了线上运营的重要性，这意味着未来对网络和虚拟内容的挖掘将更加深入。各企划会进一步注重线上宣发，制作适合网络流媒体传播的内容。人工智能、虚拟现实、混合现实等日益成熟的科技将更广泛地融入偶像活动，呈现出更为真实、形式更为丰富的虚拟内容，如虚拟主播、虚拟演唱会、虚拟商品、AI 互动等，为粉丝提供高度沉浸式的体验。尽管部分粉丝认为虚拟商品、虚拟演唱会等内容无法完全替代实体商品和真人演出，但它们在商业上的表现却持续增长。在百家争鸣时期过后，用户的选择日益丰富，各企划之间的竞争本质上是对用户时间分配的竞争，因此，如何高效地生产出更丰富且更高质量的内容来占据用户更多的时间，将成为各企划未来发展的探索方向。

差异化发展的进一步探索

百家争鸣时期过后，在日益剧烈的 2.5 次元偶像市场竞争中，企划的差异化发展仍是其生存与壮大的关键。未来，各企划会更加注重自身特色，这可能体现在独特的角色设定、创新性的故事背景、更多元的音乐或艺术形式，以及与特定文化、地域元素的结合等。然而，追求差异化并非盲目创新，过于古怪或超出大多数人的接受范围的设定也将导致反感，应在创新与市场普适性之间找到最佳平衡点。

音乐的多元化发展

音乐是 2.5 次元偶像企划的重要组成部分，许多企划凭借其极高的音乐质量成功出圈，各企划将继续投入更多资源，制作更高质量、更多元、更契合作品主题的音乐作品。未来，在音乐方面的探索方向包括：与知名音乐人建立合作，创作出更具大众流行潜力的作品，助力企划突破圈层，进军主流音乐市场；与知名术力口音乐制作人或动漫音乐制作人合作，深耕动漫音乐领域，将二次元核心群体作为目标受众；也可以将更主动地尝试特定或小众风格，以吸引特定品味、对音乐多样性有更高追求的受众群体。在各企划与音乐人的共同推动下，动漫音乐的边界将得到进一步拓展，并证明几乎所有曲风都能与二次元文化融合，这种融合不仅能提升听众的音乐审美，也为那些拥有高质量音乐但影响力有限的小众企划提供了被发现和认可的机会。

海外发展的重视程度进一步提升

互联网的发展打破了地域限制，随着 2.5 次元偶像市场持续壮大，其独特的魅力也逐渐获得了全球范围内的广泛关注，以中国为代表的国际市场展现出巨大的潜力。一些企划开始推出明显面向国际粉

丝的内容，积极拓展海外活动，甚至出现了一些海外知名度超越日本本土的现象。可以预见，未来各企划将进一步提升对国际市场的重视程度，海外活动的比例也将显著上升。

动画和游戏的核心地位不会改变

尽管 2.5 次元偶像企划的活动内容和形式日益多元化，但动画和游戏的核心地位并未改变。动画和游戏是受众面最广的传播形式，高质量的动画或游戏将依然是大多数头部 2.5 次元偶像企划成功的核心因素。拥有充足资金和资源的企划，将继续以这两方面作为主要发展方向。但由于动画和游戏的制作成本较高，制作时间较长，小型企划也必须谨慎评估自身能力，避免过度投入于超出企划制作能力范围的动画或游戏项目，反而有害于企划的长期发展，这方面的失败案例屡见不鲜。

附录 A 文中提到的部分作品时期划分表

