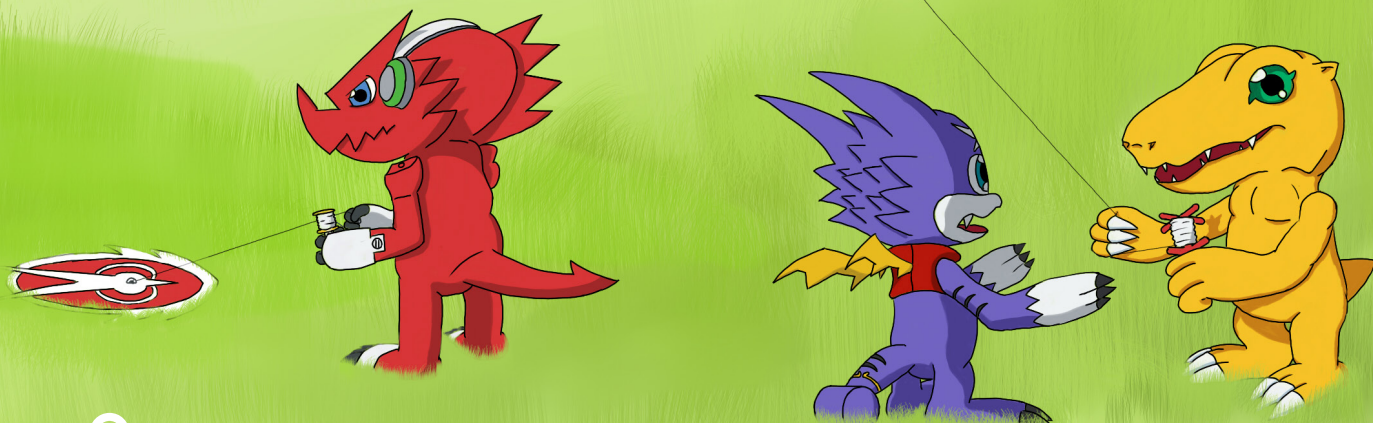




2011 年至 2015 年

# 数码兽系列作品及其周边调查报告



## 相关说明：

- 1、2011 年至 2015 年数码兽系列作品及其周边调查报告（以下简称本报告）是由数码兽视窗于 2016 年 1 月 1 日发布的关于数码兽系列作品及其周边的调查报告。
- 2、在本报告中，数码宝贝、数码暴龙、数码兽、数码精灵等由“デジモン(デジタルモンスター)”翻译而来的词汇统一使用“数码兽”，数码兽大冒险第二系列和第三系列的“ZERO TWO”和“Tri.” 简称为“2”和“3”，尽管相关含义不仅仅是数字编号那么简单。与该系列作品相关的译名依照通行性的原则使用。
- 3、本报告所涉及的时间跨度为 2011 年 1 月 1 日至 2015 年 12 月 31 日，部分与发生在此时间段之外却与此时间段内相关的事件同样会出现在报告中。
- 4、本报告尽量但不保证所有内容的客观与准确性，部分内容涵盖个人对相关问题的看法，如有错误请见谅。
- 5、本报告尽量但不保证所有内容都能够尊重所涉及的有关组织、个人，如有冒犯请见谅。
- 6、本报告转载规则服从数码兽视窗转载规则，即允许用于非商业盈利目的转载。

# 目 录

## 序

### 第一篇 关于数码兽系列动画作品的发展历程

- 1、数码兽合体战争
- 2、数码兽系列动画作品完结？
- 3、数码兽系列动画新作的曲折历程
- 4、数码兽大冒险 3 及第一章·再会

### 第二篇 关于数码兽系列周边作品的发展历程

- 1、数码兽系列漫画作品
- 2、数码兽系列音乐作品
- 3、数码兽系列游戏作品
- 4、数码兽系列周边商品

### 第三篇 关于数码兽爱好者的发展历程

- 1、数码兽爱好者概览
- 2、以数码兽为主题的爱好者网站
- 3、与数码兽爱好者相关的活动
- 4、数码兽爱好者的发展回顾及展望

## 结语

# 序

“再会”，再会。

数码兽大冒险3的第一章幸运地没有让我们将期待存留至2016年。从大器与贤者兽的相遇并逐渐揭开数码世界的秘密，到此次数码兽大冒险故事的再会，时间大约走过了五个年头。

五年间，我们曾经历过数码兽合体战争从晚间调整至凌晨的档期变化，也经历过数码兽合体战争在第五十四集完结后宣布继续播出第三篇的意外之喜；当数码兽合体战争第七十九集播放结束之后，挥之不去的“数码兽系列动画作品完结”的阴影笼罩在许多人的心中长达数年；当2014年8月1日官方宣布数码兽大冒险系列将在2015年迎来续集之时，一切阴霾似乎在这一刻烟消云散。尽管在官方含糊不清的信息面前我们又经历了一段长达一年多的等待，而与我们见面的作品从期待中的电视动画变成了六个篇章的动画电影，但是，十六年过去，数码兽系列动画作品依旧还在我们身边。

当然，数码兽系列动画作品只是数码兽系列的一个重要组成部分。五年间，无论是在动放映期间还是非放映期间，数码兽系列的周边一直保持着相对活跃的状态。漫画方面，官方发行过诸如数码兽合体战争、数码兽世界·复原、数码兽故事·网络侦探等与动画或游戏并行的漫画作品；电子游戏方面，官方发行过数十种游戏作品，覆盖3DS、PSP、PC、手机端等平台；在音乐专辑、光碟、卡片及其他周边商品的发行上，官方也从未停歇。

与此同时，五年间，在国内，随着互联网及移动端的发展普及，以及爱好者们的成长与成熟，爱好者结构与聚集形式发生了翻天覆地的变化。一方面，传统的网站与论坛式交流平台日渐式微，不少网站论坛纷纷关闭；而另一方面，新一代自媒体平台迅速发展，带动了越来越多的爱好者加入相关的平台讨论之中。同时，新生代的成长迅速活跃了爱好者的队伍，以“90末”及“00后”为代表的新一代爱好者也渐渐成为爱好者结构中的重要组成部分。

五年，对数码兽系列作品及其周边的发展来说足够长。它可以让我们经历作品上映的激动兴奋，也可以让我们经历作品空窗期的失望无奈；它可以让老一辈的爱好者们从前线慢慢退出活跃爱好者们聚集的舞台，同样也能让新一代的爱好者从幕后走向台前。数码兽系列作品的存在与发展，在讲述作品故事本身的同时，也讲述着这一系列作品与爱好者们之间的情感故事。

# 第一篇

## 关于数码兽系列动画作品的发展历程

数码兽系列动画作品是数码兽系列中分量最重的一个部分。数码兽系列动画作品的兴衰通常被视作数码兽系列兴衰的重要标志。五年间，电视动画作品数码兽合体战争完结，而数码兽大冒险 3 略显意外地以动画电影的形式重新出现在大众的视野之中。在这两个动画的空窗期，伴随着数码兽系列动画作品发展的，除了数码兽大冒险 3 从宣布到上映长达一年多的等待，还有数码兽合体战争完结后的“数码兽系列作品完结”。五年间首尾作品播出兴奋背后，有着更多的心酸与无奈的等待。

- 1 数码兽合体战争
- 2 数码兽系列动画作品完结？
- 3 数码兽系列动画新作的曲折历程
- 4 数码兽大冒险 3 及第一章·再会



# 1 数码兽合体战争

数码兽合体战争是数码兽电视动画系列的第六部作品，于2010年7月6日起至2012年3月25日止在日本朝日电视台播出。全篇分为三个篇章共79集，而全篇的故事也正按照这种方式分为三个部分：

第一篇：第1至第30集，数码兽合体战争；

第二篇：第31至第54集，数码兽合体战争·邪恶的死亡指挥官与七个王国；

第三篇：第55至第79集，数码兽合体战争·穿越时空的少年猎人们。



除了在日本播出外，该作品在包括中国大陆、香港、台湾地区以及马来西亚、新加坡、北美等地的70多个国家和地区的电视或网络媒体上播出。

数码兽合体战争的相关故事及登场角色等内容在此不作介绍。数码兽合体战争虽然不是数码兽系列最热门的电视动画，但这部作品却是非常具有争议性的作品之一。尽管作品在2011年报告中有所谈及，但多年后，数码兽合体战争的争议性却未见明朗。

概括地说，数码兽合体战争的争议性可以用其创造了多个数码兽系列作品的先例来简单说明。

## 数码兽合体战争一些具有重要影响的先例

### 全篇故事长达79集

数码兽系列动画作品一般是一年期作品，故剧情一般控制在50集左右，此次数码兽合体战争全篇故事长达79集，创造了数码兽系列动画作品剧情最长的记录。尽管第三篇的出现是官方出于“填充档期”等因素的考虑，但长达79集的电视动画作品在数码兽动画作品中的确令人意外。

### 数码兽的部分设定颠覆了历代数码兽的设定

在数码兽合体战争中，数码兽彼此之间并没有等级（阶段）之分，即并不再区分数码兽是所谓的“成长期”、“成熟期”或者是“完全体”，不同数码兽之间的能力差异在战斗中并没有传统设定上的体现。此外，以往数码兽的一些传统设定在合体战争中却以不同于传统

的形式出现。



设定为掌管“大地(世界)”的黄龙兽，在数码兽合体战争第31集中，作为多卢比克兽的坐骑出现。

### 合体成为数码兽能力增强的主要手段

与传统的数码兽通过进化变得更强的手段不同，在数码兽合体战争中，数码兽变强大的主要手段是通过合体（DigiXros），即通过将不同的数码兽合体为一只使之成为更加强大的数码兽。这个安排在契合标题的同时却改变了过去作品“进化”这一主要形式。

### 历代主角以英雄形式登场

在数码兽合体战争第三篇中，剧情上历代主角以英雄的形式登场，创造了不同故事背景的动画主角在同一作品中登场且对故事发展起着重要影响的先例。在之前的作品中，跨故事背景的主角虽在一些作品中会存在暗示，但以这种“穿越”形式的角色登场还是首次。

### 至今没有推出相关动画电影

按照数码兽系列动画作品的惯例，每一系列电视动画都会推出与之相关的动画电影。然而数码兽合体战争至今却没有推出相关动画电影。

当然，数码兽合体战争还有很多先例，如作品播出于朝日电视台，如高清画面的提供，如动画歌曲的创作与安排变化以及片尾曲的取消，如配音演员专辑的取消等等，在此不一一列出。这些先例的出现，使得作品具有非常复杂的争议性。

### 关于作品相关评价及争议的简单探讨

诚然，与数码兽系列其他电视动画相比，数码兽合体战争的风格算得上是独树一帜。数码兽合体战争抛弃了之前一贯的作品设定与动画习惯，尽管作品中也试图融入传统元素，如中后期出现的超进化，如一些数码兽通过“储存卡”登场，如历代主角的登场与传统历代进化的出现等等，但“合体”始终是全篇的主旋律。这里，我们探讨的问题是，数码兽合体战争对数码兽系列电视动画作品究竟产生的是积极的还是消极的影响呢？

在此我搬出数码兽合体战争播出期间所走访的华盟动漫社区 Digimon Xros Wars 区，数码暴龙中文站论坛，数码宝贝世界，数码暴龙市镇和百度数码宝贝贴吧等地的相关评论，再结合目前的一些观点，通过对相关热点问题的探讨，来分析这样一个问题。

## 关于数码兽之间等级的取消与使用“合体”这一手段的探讨

数码兽的能力增强主要依靠“数码合体”而不是进化，是全篇最大的特点之一。在数码兽合体战争播出期间，几乎所有的讨论给出的观点都是惊人的一致，就是对这种方式持否定的态度。以一只数码兽为核心，将队伍下的一只或多只数码兽通过“合体”的手段来实现能力的增强，这样一种方式彻底颠覆了以往数码兽系列动画作品的观念。

这种颠覆观念所建立起来的新体系一定程度上导致了相关负面评价的出现，但这种负面情绪的来源并不只是这一体系本身。在这种设定下，作品所出现的“兽机械化”、“等级体系丧失”等一系列触及到爱好者心中原则的设定偏差进一步导致了这种负面评价的出现。在以往作品中，尽管跨越等级战斗以弱胜强的例子也屡见不鲜，然而数码兽合体战争在某种意义上来说将这样的事件变成了常态。



无论哪只队伍，合体进化总带着非常明显的机械化特征，比如高吼兽 X3 就是兽机械化最典型的例子。

随着时间推移，截至今日，爱好者们对“合体”体系也在悄然发生变化，尽管消极评价依旧较为广泛地存在，但持积极态度的爱好者数量也有一定程度的增加，一方面爱好者们的更新换代也带来了观念上的变化，而另一方面，当我们重新审视整个作品时，对作品的态度也在悄然发生一些改变。

## 关于作品故事情节的相关探讨

在数码兽合体战争中，第一篇与第二篇故事之间联系紧密，第三篇则另起炉灶讲述日常故事。在播出期间，其剧情也饱受各种争议，这些争议主要体现在对故事内容的不满以及对悬而未决内容的疑惑。故事剧情的好坏这点观点上非常丰富，总体来说属于观众的个人意见，在此不作探讨。

但在这个问题上，第三篇需要拿出来单独说一说。第三篇故事中，故事布局的合理性一直饱受质疑，具体表现在其故事本身的设定和作品中大量直至完结也尚未交代的问题。例如，三人组与三人组之间的故事变成明石激的日常故事，在故事发展过程中除了每周的日常外几乎没有一个明确的对手，直到最后几集才出现……这样一系列的问题使得第三篇成为整个数码兽合体战争中评价最低的一篇故事。如今，对数码兽合体战争的前两篇剧情持积极态度的有所增多，总体评价已趋于中性，然而对最后一篇持消极态度的依旧是目前的主流观点。不过，第三篇中向数码兽驯兽师致敬的动画元素在一定程度上获得一些拾旧观众的好评。

当然，数码兽合体战争的第三篇有其特殊性。数码兽合体战争第三篇的出现是个意外，是在数码兽合体战争第二篇播出结束之后并没有接档的作品使得官方决定继续制作数码兽合



体战争第三篇这样的背景下完成的。在第三篇播出期间，官方相关制作人员的更换，对接档作品上映时间的不确定性，导致了作品出现风格与剧情突变等等问题。



钟表老人？巴古拉兽？

### 关于作品收视率的探讨

数码兽合体战争的收视率问题，目前很少谈及。然而，这个问题在数码兽合体战争播出期间却是个热点问题。相较于之前的数码兽电视动画作品收视率，数码兽合体战争的收视率偏低，并且在播出期间一路走低。观众对作品内容的消极态度一定程度上使得偏低的收视率受到更多的关注，而收视率问题在一定程度上印证着这种消极态度的正确性，这两者之间的某些联系，使得收视率成为伴随数码兽合体战争播出的一个热点问题。当时，爱好者观点一般认为，收视率能够直接反映一部动画作品被认可的程度。在此期间，坊间不断传出作品会被腰斩的各种信息，于是，收视率似乎成为这一信息确认的理论依据。



数码兽合体战争在播出期间经历过一次节目调整，即第一篇于每周二晚 7 时 27 分播出，而第二篇与第三篇调整在每周日早 6 时 30 分播出。这一调整是因为周二晚的这个时段经常因特别节目而使得数码兽合体战争无法按计划播出，故官方将之调整到周日凌晨。当然也有一种说法认为导致节目做出调整的原因是数码兽合体战争的收视率无法支撑这个档期。

调整后对收视率的冲击是显而易见的。不过，有一点值得注意，就是自 2002 年起电视调查收视率计算方法有所改变，故将收视率与数码兽大冒险、数码兽大冒险 2 和数码兽驯兽师进行对比意义不大。然而，伴随着上述复杂的原因，收视率这个话题至始至终贯穿着数码

兽合体战争的播出。

### 关于历代主角登场的相关探讨

在数码兽合体战争第三篇中，历代主角的登场无疑是作品最大的关注点。在该篇中，先前的剧情便暗示历代主角的登场，而历代主角主要登场于第 78 与 79 集。

在历代主角登场的这个问题上，坊间对此的评价褒贬不一。持积极评价的观众主要认为，历代主角的登场使得观众们重拾当年的感动，同时也对该作品来说是一种很好的宣传；而持消极评价的观众主要认为，历代主角的登场中有关内容的设定不合理，并且这种安排恰恰说明数码兽合体战争作品是一部失败的作品，需要通过历代主角的登场来试图挽救低迷的人气。



历代主角及反派角色登场中，变种吸血魔兽被收割。

以下，我集中发表我个人对于上述问题的看法，再分析数码兽合体战争对作品本身及数码兽系列电视动画作品究竟产生的是积极的还是消极的影响。

在无等级和以“合体”为主要增强手段的设定下，数码兽彼此之间实力差异在战斗中造成了一定程度的混乱，而数码兽的过度“机械化”也一定程度上将“数码兽”这一概念偏移。在这一问题上，我持消极态度。如果说数码兽合体战争是游离于数码兽这一概念之外的话，这样一种选择是可以的。但数码兽系列作品有其一定的概念与规则，尽管在之前的作品中这种体系并不完善，但必有其作为“数码兽”的特点在其中。数码兽合体战争本身以合体作为特色并没有错，但现在这样一种形式并不是一种好的形式。

作品的故事情节有一定瑕疵，而数码兽合体战争第三篇的确受到客观因素的影响，关于故事情节的讨论，特别是前两篇的故事情节，我持积极态度，具体不再做评论。

关于作品的收视率，其偏低是一个客观事实。但是我个人认为，收视率是反映作品质量的一个因素，但除了作品本身的因素外，收视率还受其他客观因素的影响。数码兽系列之前的作品在周末播出而数码兽合体战争在周二或周日凌晨播出，不同的时间之间收视率的可比性受到很大的影响。此外，十年之间，生活方式发生了很大变化，收看作品的方式也被更多的观看方式所分流，这点在清晨档的作品上表现更加突出。总之，数码兽合体战争与同档期播出的其他节目相比收视率偏低，作品自身确实是一大因素，但我们也不能仅以收视率来反推作品质量，更不能以收视率来推测诸如作品腰斩作品终结等问题。

关于历代主角的登场，我持消极态度。作品中，历代主角的正式登场从第 78 集后期开始，到第 79 集结束。官方所设计的“数码晶界”这样一个时空环境，给了历代主角出现的可能。

历代主角登场的剧情中，“收割”历代经典的反派角色成为他们的主要登场方式，并将历代所有进化形式在五分多钟的动画中全部展现。而到第 79 集，历代主角成为背景，与最终反派角色的战斗也成为明石激表演的舞台。当然，明石激作为第三篇的主角理应会有这样的待遇，但历代主角的这种展示性登场，我个人认为，是一种草率的行为。这样的行为，一定程度上破坏了之前数码兽系列动画作品的背景与数码兽设定，为了让主角登场而将历代作品内容进行某些“破坏”，我认为是一种不明智的行为。

以上，是我对之前所提出的相关问题的个人意见，在此做个总结。在分析的过程中，我给的意见居多。不过，对数码兽合体战争整部作品及其对数码兽系列动画作品的影响来说，我持积极的态度。数码兽合体战争这部作品，除去上述争议性的问题外，还是有许多积极的作用。数码兽合体战争中对部分人物的描绘，使得作品中的很多角色受到一批爱好者们的喜爱；而数码兽合体战争中的动画音乐，同样受到许多爱好者的喜爱。

数码兽合体战争的播出对数码兽这一概念的宣传作用还是十分积极的。长达 79 集，跨越一年零八个月的播出也让数码兽及其作品有了长时间的存在，培养了更多的爱好者的同时也让一度远离这个圈子的爱好者回归。尽管周边商品的发行不尽如人意，但在超过 70 个国家和地区上映的数码兽合体战争的动画本身还是让官方获得一笔可观的收入，也让数码兽这一概念及其动画作品在更广的范围内被人所知晓。尽管数码兽合体战争并未使数码兽系列动画作品重回当年的火热，但其作品对数码兽系列动画作品的影响来说，有非常积极的意义。

## 2 数码兽系列动画作品完结？

2012 年 3 月 25 日至 2014 年 8 月 1 日，两个日期之间相隔 859 天。在这 859 天中，数码兽系列一直笼罩在完结论的阴影之下。如今，数码兽系列动画作品完结这一结论已被数码兽大冒险 3 终结，但数码兽系列电视动画作品的未来并不清晰。但值得注意的是，关于完结这件事，舆论所强调的几乎都是动画作品完结，而非电视动画作品完结。

关于数码兽系列动画作品完结的整个过程，2013 年初发布的 2012 年 Digimon 调查报告曾对“完结”这样一个过程有详尽的记录与分析，相关内容在此不再多言。在本期报告中，我们更多的关注“完结论”的背景与影响。

### 数码兽系列动画作品完结论出现的主要因素

#### 数码兽合体战争并不被人看好

在报告的上一章中也曾谈到，数码兽合体战争在播出期间以消极评价居多。在播出期间，低收视率、观众对作品的失望以及中后期不断传出的一些作品将被腰斩的消息使得部分观众一度认为数码兽合体战争的“失败”将会使官方放弃数码兽系列动画作品。

#### “东映动画的未来战略”关于数码兽系列作品的言论

“数码兽系列动画集数不断增加，目前已经超过 310 集，最终大概会有 320~325 集左右。”



海外販売ではある程度の話数がないと売れませんので、どれぐらいあったかなとまとめてみました。ドラゴンボールはもう終わってしまいましたが、GTまで含めて508話ありました。デジモンはどんどん話数が増えていますが、いま310話を越えて、最終的には320~325ぐらいになると思います。もともとアメリカで人気のある作品なので、どんどん売りたいと思っています。ワンピースは520話を越えています。これがおそらく当社でもっともいま話数の多い作品だと思いますが、尾田先生が「あと10年は描く」とおっしゃっているので、まだまだ続くのかなと思います。プリキュアシリーズは8年目で、今までのところで376話あります。プリキュアは10年プロジェクトで、毎年50話ぐらいいきますので、最終的には500話ぐらいまでいくかなと思っています。



东映动画的常务取缔役经营战略本部副本部长大山秀徳

这是完结论的最直接证据，是由东映动画的常务取缔役经营战略本部副本部长大山秀徳在“东映动画的未来战略”的会演上说的内容。不过，值得注意的是，尽管目前数码兽大冒险3已上映，但因为该作品是以动画电影的形式上映，所以320~325集的上限，至今还没有突破。

### 历代主角的登场象征着动画系列的告别

历代主角登场的78，79集播出日期在上述发言之后，故当时的一种观点认为，历代主角的登场是官方在传递一种信息，即携历代主角的登场意在向观众说再见。而在数码兽合体战争完结后，官方没有释放任何关于动画作品的信息，也似乎契合了“完结”这一论断。

以上，便是认为数码兽系列动画作品完结的主要因素。数码兽系列动画作品完结这一言论绝非空穴来风，而是在当时特定的因素下做出的一种合理的推断。从一定程度上说，这种推断也是数码兽合体战争播出完结后情绪化的反映。

数码兽系列动画作品完结的消息，自2012年2月5日官方表态后，到2012年3月25日第79集播放结束及之后的很长一段时间，国内几乎所有的主流媒体在相关板块都有报道。尽管目前，关于数码兽系列动画作品完结的消息，通过相关搜索引擎已很难再找到大面积的报道，但如果一些新闻网站上检索，依然能找到当年关于数码兽系列动画作品完结报道的有关痕迹。

数码兽系列动画作品的完结这一消息影响非常广泛，受到影响的人群也特别多，而对于许多爱好者来说，这一消息简直如梦魇般存在。永别的滋味不必多言，而在这一观点背后整个悲观的情绪的存在，自然不会是一件好事。比如，当时就有爱好者对官方的这一发言的可信度提出质疑，但被数码兽系列动画的表现给否定；又比如，当时有爱好者提出，即便电视动画完结，也可能以动画电影的形式上映；然而，这一观点同样很快就被否定，毕竟，连数码兽合体战争都没有任何出动画电影的信息，怎么可能以动画电影的形式上映？不过，多年



过去，这一观点最终却幸运地成为了正确答案。这样一种负面情绪的感染力是超乎想象的，它几乎否定了任何关于数码兽系列作品未来的积极因素，同时也成为对数码兽合体战争批评的理由之一。

除了广泛的影响外，其持续时间之长也使其具有非常恐怖的杀伤力。在 2013 年的 3 月 25 日以及 2014 年的 3 月 25 日，多个贴吧与论坛都出现了纪念数码兽系列动画作品完结一周年、两周年的纪念贴，并且有着很高的关注度。即便是这件事过去了一年，两年，这种负面的情绪依旧影响着非常多的爱好者。除此之外，每当数码兽周边有新动态或者一些积极的信息，但多多少少能看到“数码兽系列不会再出动画作品”等一系列的评论。

如今，数码兽大冒险 3 的出现，使得这个话题也淡出了大多数人的视线，心中多年的阴霾也因新作的推出而烟消云散。作为在过去五年中最具影响力的事件之一，这件事依旧有许多值得深思的地方。

以下，我集中发表一些我的一些经历、感受以及对这个问题的看法。

2012 年 3 月 25 日，对我来说，直观的记忆是，那天距离 2012 年高考仅有 74 天。

数码兽系列动画完结这一消息，即便在现实中，我也接触到许多。无论在高中还是大学期间，都有不少人问我有关动画完结的问题。我印象最深的是，我入大学，在某动漫社团招新的摊位和其成员交流时，他们直接说，“诶，这动画不是已经完结了嘛。”当时，我突然感觉，数码兽系列动画作品完结的观点在很广范围内已经深入人心。

煎熬，无疑是当年涉及到这个问题时，自己内心最直接的感受。在 2012 年期间，我记录了许多关于“完结”的评论与表述，也将之整理到 2012 年调查报告中。2012 年的报告，我用了很多方法论证数码兽系列作品并不会完结这一观点。当然，在 2012 年的报告中，关于官方原话以及各种不同的十五周年的表述上有不当之处，但即使我也在问自己这样一个问题：数码兽系列动画作品究竟是否完结？

当我们回过头来看这件事的时候，也许早已没有当年那种感觉。但关于“完结”之事，有些事我还是发表一下自己的意见。

我要强调的是，将它摆出来，并不是要“打某些人的脸”。一段时间以来，“打脸”这件事在相关问题上似乎很流行，但就议事规则来说，这已破坏了表达的铁律。在当时的环境下做出的结论有一定的时间性，谁能保证多年之后自己当年的判断还是正确的呢？

当我们回顾这样一件事时，正如之前所说，这是一种合理但不可靠的结论。数码兽系列动画的完结与否，直接取决于企业对于作品价值与收益的判断。正因为此，数码兽系列动画作品的完结并不是官方一时的表态能够说的清楚的。在动画作品“炒冷饭”趋势下要放弃这个曾经带来辉煌成绩的作品，会是一件困难的事情。一件非常有意思的事情是，接替数码兽合体战争播出的作品，圣斗士星矢 Ω，正是完结多年后官方再次将之搬上电视的作品。

还有一件非常有意思的事情是，官方说过，数码兽系列动画最后将制作到 320~325 话左右。以动画电影上映的数码兽大冒险 3 并没有打破这个上限，也就是说，这句话至少到目前为止还是正确的。但是这段话真的可信么？让我们看看谈数码兽系列动画之前官方说了什么：

“龙珠已经结束了，到龙珠 GT 的话有 508 集。”

然而，新作龙珠超在 2015 年 7 月 5 日在日本富士电视台等频道播出。

所以说，这段让我们纠结了很久的一段话的可信度……

事实上，数码兽系列动画作品完结这一说法，并不是第一次被大家所讨论。在 2003 年 4 月数码兽最前线播放结束之后，官方举办了各种关于数码兽系列动画完结的活动，被视为动画作品完结的非常强烈的信号。然而，2005 年数码兽 X 进化以电视特别篇的形式上映，随后的 2006 年，官方推出了电视动画作品，数码兽拯救者。在数码兽拯救者播出结束的 2007 年，这一话题便再次被提及。如今，如果去访问一些疏于管理的网站或者百科，依旧有一些介绍中提及，数码兽拯救者是数码兽系列动画的最后一作，只是，在 2010 年 7 月，官方再次推出了数码兽系列动画作品第六作，数码兽合体战争。

可以预见的是，当数码兽大冒险 3 播出结束后，这样的观点会再次出现。而至于数码兽系列动画作品究竟何时会完结呢？也许官方也不知道。对于这样的话题，我们何不保持乐观的心态，顺其自然呢？

### 3 数码兽系列动画新作的曲折历程

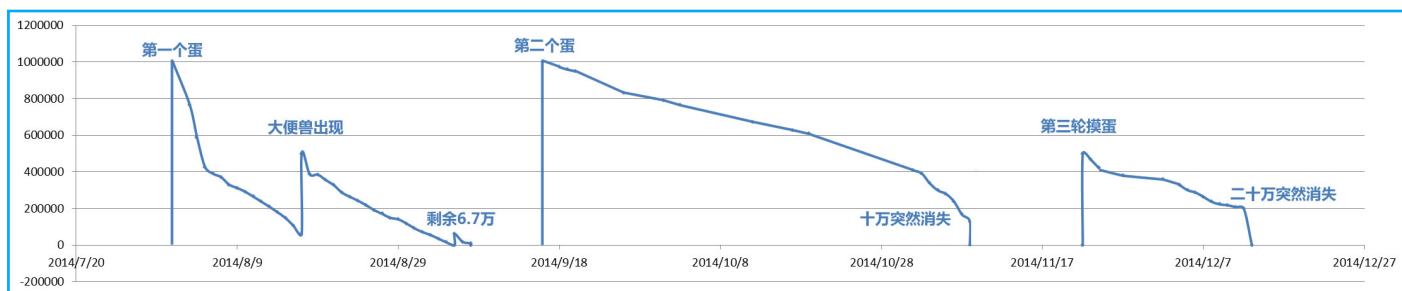
2014 年 8 月 1 日，第十五个御台场纪念日，官方在相关活动中宣布 2015 年春了数码兽大冒险新系列制作决定。这无疑是过去五年中最令人兴奋的事情之一。然而，从 2014 年 8 月 1 日宣布新作决定之后，到 2015 年 11 月 21 日数码兽大冒险 3 第一章的上映，却又花了一年零三个月的时间。在无比含蓄的宣传之下，新作品的上映可谓“忽悠”了不少人。

我们简单回顾下新作从宣布到上映的整个阶段：

#### 第一阶段：通过“摸蛋”活动释放作品信息

“摸蛋”活动自 2014 年 8 月 1 日起，至 2015 年 4 月 15 日止，通过每天对数码蛋的一次抚摸，使得数码蛋“孵化”从而放出关于新作的情报，而每个或者每对数码蛋的总抚摸次数需要 50 万或者 100 万。在第一个蛋从 100 万被摸到只剩 6 万左右时，官方还特别设计了 50 万的击退大便兽的击退次数，规则与摸蛋一样。

通过一次次蛋的孵化，官方依次发布了太一与亚古兽的剪影、全人物剪影、全人物海报、全人物与数码兽海报、全数码兽海报以及 5 月 6 日将发布情报的一系列信息。



“摸蛋”活动过程中，存在着剩余次数非常诡异地急剧下降的过程

关于这个过程，我曾在 2014 年 Digimon 调查报告中做出过相关数据分析。通过对数据的分析，有足够的理由相信官方对此次活动有一定程度的干预，以使有关情报在官方预期的时间范围内发布。

#### 第二阶段：确定上映形式与日期并发布宣传影像

前期的摸蛋活动可以确定的是，数码兽系列作品的新作将在 5 月 6 日发布重要情报。而 5 月 6 日，官方确定了作品以动画电影的形式于 2015 年 11 月 21 日发布第一章，与上一阶

段官方含蓄的表态使得关注此动画的爱好者们一头雾水不同的是，这一阶段需要做的只是等待。在这一阶段中，官方先后发布了三个关于动画电影的宣传影像，并在宣传影像中释放了动画电影中的部分内容。此外，官方通过网站等渠道发布了更多细节与确定性的信息。

在第一阶段中，不确定性无疑是这个过程中最具特色的标签，因为作品上映形式，作品播出时间等关键信息在这一阶段中一概不提。而2015年春这个含糊的表态被视为数码兽系列动画将于2015年春播出。2015年初，日本某杂志发布消息数码兽大冒险3将以电视动画的形式上映，几乎所有人都以为动画将以电视动画的形式上映时，5月6日，官方却意外地给出了数码兽大冒险3以动画电影的形式上映，分为六章，而第一章于2015年11月21日上映。这时，当我们回过头去看整个过程，才明白官方在这个阶段所释放的“2015年春”等一系列含糊而关键的词汇的具体含义。



2015年1月，来自日本的杂志发布信息，数码兽大冒险3将以电视动画的形式上映

数码兽大冒险3以动画电影而不是电视动画的形式上映，这点应该说各有优劣。动画电影的质量一般来说高于电视动画，而动画电影的投资同样不小。但动画电影周期过长，需要太多时间等待，不如电视动画那样一周一集地上映迅速。对于数码兽大冒险3来说，选择动画电影这样的形式究竟效果怎样，这个问题目前很难回答。不过以半年一期上映数码兽大冒险3，我觉得，官方的选择很机智。

数码兽大冒险3的上映过程对爱好者来说无疑是曲折的。此前的数码兽系列动画作品，从宣布动画播出到动画上映，中间的等待期一般为几个月，并没有一年多等待的先例。

让我们通过相关新闻来回顾下数码兽合体战争的上映过程。

以下内容摘抄自朝日新闻社2010年5月在数码兽合体战争宣布播出之后所发的新闻稿。

### 动画新闻：数码兽合体战争将于七月上映

东映动画与朝日电视台宣布新的数码兽系列动画将于今年七月开播。这部新的动画名为数码兽合体战争，它也是东映动画自1999年以来制作的数码兽系列的最新动画。

这个动画的详情仍未对外公布，但与之前的系列相似，数码兽合体战争应该也会是一部动作冒险类动画。

东映动画公开的情报显示，这个故事中数码兽势力之间的冲突将会成为其重要组成部分。动画的声明中提及，“这些孩子们将指挥着他们的数码兽为了数码世界的统一而展开空前的



战斗。”

东映动画制作的其他两部动画正在朝日及其有关电视台上播出。《怪谈餐馆》于每周二晚7:30分播出,《光之美少女》于每周日早8:30分播出,但数码兽系列的新作播出时间仍然没有透露,东映动画通常在每周日早6:30分在朝日电视台播出并持续到秋季。如果新的动画制作上映,将对动画制作公司的商业起着积极的作用。

自数码兽系列动画从上世纪九十年代末期播出以来,数码兽系列已成为最受欢迎的动画之一,除动画本身外,也受益于动画相关的不同电子玩具的发行。

自1999年数码兽大冒险初次上映以来,数码兽系列动画已播出五季。最近的一季,数码兽拯救者,于2007年春放映完毕。同时,还有十部与之相关的动画电影上映。

数码兽几乎能成为东映的商标,不同系列的放送能吸引更多的人群。公司同样希望通过新系列能吸引更多新的爱好者。

数码兽系列已经在包括美国在内的60多个国家或地区上映,并且能引起巨大的反响。东映似乎已经开始将眼光投向国际市场使其能成为国际性品牌。

数码兽动画新作的上映过程在数码兽大冒险3上被人为地复杂起来,官方当然有自己的考虑。曾经流传过“摸蛋”是官方在测试数码兽系列作品的人气和市场价值,所以号召大家一定要来摸蛋,否则数码兽的新作将被“撕票”。这种观点,我依旧坚持2014年报告中的态度,即“摸蛋”活动可以理解为官方对数码兽新作人气及市场的一种试探,但这种试探并不是官方会收回新作制作决定的唯一因素。在与观众的这种互动中,对新作收益进行考量,这无可非议,对我们来说,静观其变,积极看待就好。

## 4 数码兽大冒险3及第一章·再会

数码兽大冒险3以动画电影的形式分六章上映,第一章为再会,于2015年11月21日上映。数码兽大冒险3是数码兽系列作品中第一次以动画电影的形式上映连续的动画作品,一章片长约为90分钟。其时间背景为2005年,讲述了当年孩子们成长后的冒险故事。

由于数码兽大冒险3上映正值本报告撰写期间,故关于作品的舆论评价在本报告中无法统计与分析。作品自身有不少的长处,当然也存在许多瑕疵,但在此,我仅发表下个人观看此作品后的一些感想。



“太一,你长大了呢。”“你倒是变小了,亚古兽。”



数码兽大冒险 3 第一章·再会，作为十五六年前冒险的延续，有太多的情怀在其中。数码兽大冒险的前两个系列，便是在每天准时蹲守在电视机前看完的。每天定点定时观看动画的过程中，融入了许多童年的记忆。而当我们回忆起那段时光时，总有着太多的感动。数码兽大冒险系列，对很多人来说，正是这一系列记忆中的一个经典。

数码兽大冒险 3 的制作充分考虑了这一点。无论在场景的选择还是相关内容的设定上，数码兽大冒险 3 取了之前两个系列的最大公约数，这也使得在观影过程中，尽管很多场景已记忆模糊，甚至连部分人物或数码兽都无法叫出名字，但作品内容依旧勾起了许多观众对过去的回忆。

在感动与回忆之外，数码兽大冒险 3 也给了我许多思考。当然，电影所传递给每个人的感情因个人经历的不同而有区别，我所谈的仅仅是我从电影中所得到的思考。从大的方面来说，故事围绕着数码兽出现在现实世界所涉及伦理道德问题，展开了激烈的思考与讨论；而对具体到个人来说，故事则探讨了在面对现实时个人的抉择与思考。

数码兽大冒险 3·再会，与以往大冒险故事在数码世界与现实世界交替不同，这次官方非常坦率地选择了现实世界。

大冒险与大冒险 2 的现实世界，剧情并没有引导我们去思考这些大部分人眼中的“怪兽”究竟对我们正常的社会造成了怎样的冲击与不安。在描绘现实世界的过程中，除了造成伤害与人们表面的惊恐外，并没有从现实中其他人的角度来思考这样一个问题。数码兽们通过战斗拯救数码世界与现实世界的过程中，动画向我们传递的是，通过人类与数码兽们的战斗，两个世界再次恢复了和平，侧重弘扬孩子们与数码兽们的精神与意志品质。

这种对现实世界的描绘终究是一种朴素而纯粹的描绘。我们所喜爱的数码兽们是为了解决数码世界与现实世界的危机这样一种理所应当的责任而来，这种责任是数码兽们能够并且应当出现在现实世界的理由。一个非常经典的例子是大冒险 2 中，中印边境，人民解放军允许人类与其数码兽伙伴进入中国藏南地区。这样一种“和谐”虽在故事中是为了表现孩子们的机智与勇敢，但却恰恰印证了数码兽出现在现实世界的理所应当。当然，作为“子供向”的作品来说，这样的设定无可非议，因为作品本身并不引导你去思考这样一个问题。



数码兽大冒险及大冒险 2 中非常纯粹而朴素的描绘，数码兽通过中印边境进入中国藏南地区

数码兽大冒险 3 却将数码兽的存在这样一个问题摆了出来。故事不但发生在现实世界，而且其所描绘的现实世界比大冒险及大冒险 2 更为真实。数码兽大冒险 3 的这种真实性体现

在路人的采访，政府的重视以及众人因电视台有关报道而引发的一系列争论，这种争论也直接指向的一个问题便是，数码兽的出现对于现实世界来说会引起社会的动荡与不安，那么数码兽们出现在现实世界的意义何在？尽管对一些熟悉数码兽的人来说，比如电影中八神的母亲来说，这并不是问题，但对于普通的民众来说，电影中所描绘的便是这样一种怪兽的存在，就是一种噩梦。



数码兽大冒险 3 中对数码兽出现在现实世界中的不同反应

如果说数码兽的存在对于人类社会来说是一种巨大的伤害，那么我们是否会希望它们的出现？也许正如数码兽大冒险与大冒险 2 所描绘的那样，数码兽的出现正是为了拯救这个世界，然而，更为现实的想法却是，数码兽们为什么要在现实世界出现？当一个有序和谐的社会突然间遭受到入侵，当入侵过后对普通民众的生活造成了无比巨大的影响的时候，而我们所喜爱的数码兽的出现，却伴随着一次次现实社会的受伤，每一次伙伴的再会，便面临着一次现实世界的巨大危机，这样的话，我们究竟是希望伙伴们在彼此世界的安好，还是一次次见面的动荡与不安呢？

退一步说，即便数码兽的出现并没有给人类社会带来灾难而是和谐共处，这种跨世界的相遇，也许会是一次奇妙的经历，但其终究摆脱不了伦理道德的问题：不属于我们这个世界的数码兽们如果存在，并且作为直接与人类社会接触的生物，不同社会属性之间相互碰撞，必然成为现代社会的搅局者。何况这样的存在在片中对人类造成了非常沉重的伤害。

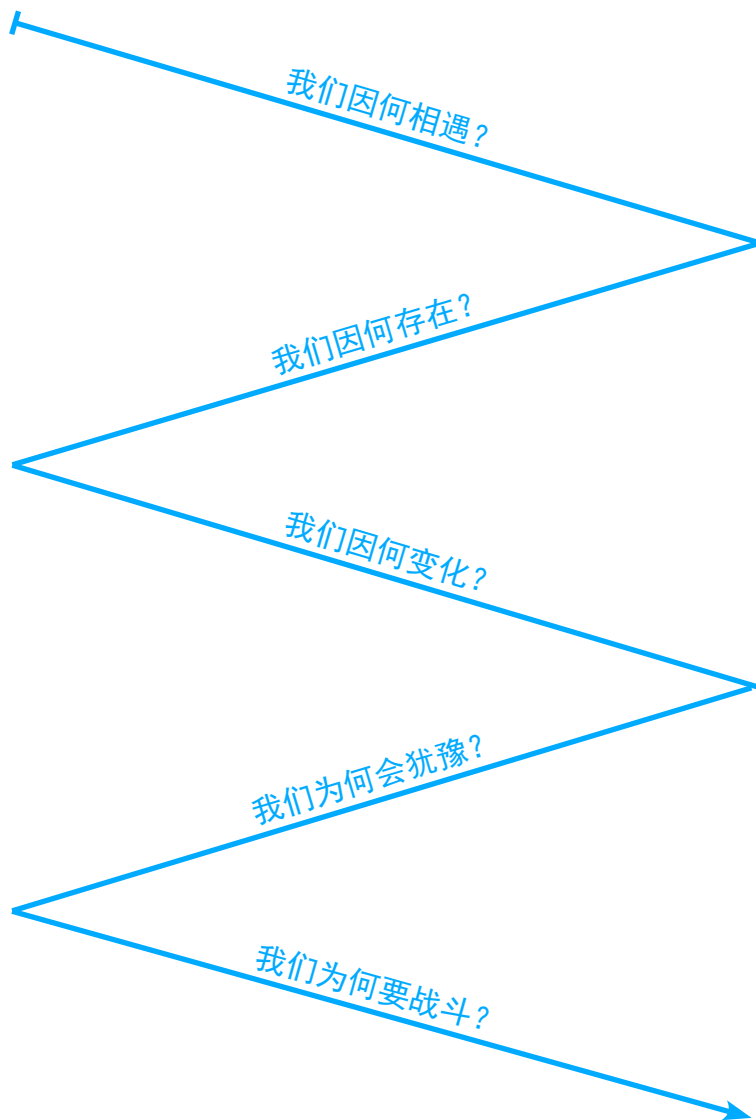
剧中的众人作为被选召的孩子，与数码兽伙伴之间有着非常特殊的感情。也正是在这样的背景下，当媒体报道关于数码兽们的负面消息时，会有如此强烈的反应。而太一，在我看来并不是单纯地因为战斗会造成伤害而犹豫，而是因为伤害背后对所提及的一系列问题的思考而犹豫。当然，在电影的环境中，选择战斗是最合理的选择，只是，我觉得，电影所表现的太一的犹豫是对这样一种复杂情感的象征。

也许我过度解读了这一问题，但这的确是我从电影中所看到的。关于数码兽在现实世界存在性的问题，我认为，是数码兽大冒险 3 在一些思考性问题上与大冒险和大冒险 2 相比最大的不同。在人类寻求和平安宁的环境与对数码兽们之间的感情的取舍上，这真的是一个难

题。

对于个体来说，现实生活中也会存在类似的矛盾难以取舍，而这种矛盾会因为 we 身处其中而难以做出决定，会让我们犹豫和迷茫，因为这不是一种对错分明的选择，而是一种价值取向的选择，这种选择并没有对与错的区分，但却使拦在现实中的一道坎。面对这样的纠结与挑战，究竟怎样的选择才能兼顾与平衡？当我们真的遇到这样的问题或身处这样的窘境之时，是否又会因为在这样的窘境中迷失自我？在这种没有绝对的对与错却要做出合理选择的时候，我们又究竟能选择一个怎样的未来与结果呢？

这些，也许不同的人会给出不同的解读，因为作品给每个人传递的信息因经历的不同会有不同的理解，以上，是我对数码兽大冒险 3·再会的一些思考。



我们因何？我们为何？

## 第二篇

### 关于数码兽系列周边作品的发展历程

诚然，在数码兽系列中，动画系列是影响最大的一个部分。但数码兽系列动画并不是数码兽这一系列的全部。尽管游戏、漫画、音乐及其他周边作品影响力远不及动画作品，但数码兽周边作品同样是数码兽系列的重要组成部分。在本报告中，我暂且将除动画以外的其他内容归为周边作品。

- 1 数码兽系列漫画作品
- 2 数码兽系列音乐作品
- 3 数码兽系列游戏作品
- 4 数码兽系列周边商品



## 1 数码兽系列漫画作品

在过去的五年中，数码兽系列发行的漫画作品数量上略有增加。日本方面的数码兽系列漫画一般由集英社出版，连载于 V Jump 杂志上。在其他国家和地区，也有经授权的，由所在国家或地区的漫画家绘制并发行的数码兽系列漫画。本报告中所统计分析数码兽系列漫画作品是集英社的漫画作品。

### 数码兽合体战争

作为与动画并行的漫画作品，数码兽合体战争于 2010 年 6 月 21 日在 V Jump 上连载，于 2012 年 3 月 21 日连载结束，共 4 卷 21 话。

该漫画的部分内容与动画相同，都是讲述的工藤大器听到神秘的呼唤而成为指挥官，在数码世界中与高吼兽邂逅并与其他数码兽伙伴一起阻止巴古拉帝国的冒险故事。不过，漫画当中的故事内容部分与动画作品也有不同，比如在大器的故事背景上，漫画做了不同的描述。

### 数码兽世界·复原 / 复原·解码

数码兽世界·复原及数码兽世界·复原·解码是与游戏并行的漫画作品，其中数码兽世界·复原于 2012 年 6 月 21 日至 2012 年 7 月 21 日在 V Jump 杂志上分上下两篇发行，数码兽世界·复原·解码于 2013 年 4 月 21 日在 V Jump 上发行，目前仍在连载中。作为游戏的并行作品，其内容与游戏息息相关，讲述的是在竞争游戏排名的大河在游戏中发生的奇妙的冒险故事。

### 数码兽物语·网络侦探

数码兽物语·网络侦探同样是与游戏并行的漫画作品，2015 年 2 月 21 日刊载于 V Jump 上，单篇共一话。其漫画内容同样与游戏相关。

总体来说，过去五年中，数码兽系列漫画作品一般并不独立发行。这是与 1997 年至 2007 年十年间最大的不同。数码兽合体战争漫画与动画并行而数码兽世界·复原 / 复原·解码与数码兽物语·网络侦探这些漫画都与游戏并行。相比于 1997 年至 2007 年的十年，随着互联网技术的进步以及网络的更加普及，如今数码兽系列漫画的发行方式也不单单靠连载于期刊上。可以预见的是，随着数码兽其他系列作品的发布，会有更多的数码兽系列漫画作品发行。

## 2 数码兽系列音乐作品

数码兽音乐作品的发布以发行音乐光盘为主。所发行的专辑一般与动画或者游戏相关，当然也有特别纪念的音乐集。数码兽系列音乐发售的音乐专辑有：

### 动画类：

数码兽合体战争原声音乐集 2

数码兽合体战争原声音乐集 3

New World  
 Evolution & DigiXros  
 Stand Up  
 明石激の力量  
 数码兽合体战争音乐集  
 Butter-Fly~Tri.Version~  
 Brave Heart~Tri.Version~  
 I Wish~Tri.Version~

### 综合类：

数码兽音乐纪念作品 We Love Digimon Music（再发行）  
 数码兽片尾曲合集  
 数码兽动画电影音乐合集

### 游戏类：

数码兽物语・网络侦探原声集

过去五年，数码兽音乐相关专辑的发行正常，除了合体战争取消的音乐系列，基本符合官方发布专辑的一般规律。数码兽合体战争的播出使得相关音乐集持续发行，而数码兽大冒险3·再会的上映也因新录制经典歌曲而再发专辑。此外，在御台场纪念日或其他特殊的节日上，官方也发行了部分音乐合集。而游戏周边的发行，同样带动了相关音乐专辑的发行。

## 3 数码兽系列游戏作品

数码兽系列游戏作品包括电子游戏作品、携带机作品和卡片游戏作品。在过去的五年中，数码兽系列游戏作品借着数码兽十五周年这一机遇而表现得非常活跃。

### 携带机作品



2014年推出的数码兽大冒险携带机15周年纪念版

在本报告中，将有关数码兽系列的液晶玩具统称为携带机，坊间也称为暴龙机。随着数码兽合体战争的播出，相关携带机在近五年也有所发行。数码兽合体战争的携带机在 2010 年便开始发售。到 2012 年，随着数码兽合体战争在北美等地播出，数码兽合体战争也发行过名为“数码兽合体装载器”（Digimon Fusion Loader）的携带机。而另一方面，伴随着数码兽系列十五周年这一概念的不断活跃，官方发行了经典的“数码器”（DigiVice）系列，包括数码器便携版，数码器十五周年特别版，数码器十五周年动画原色版等版本的携带机。

## 卡片游戏作品

数码兽系列的卡片游戏也是数码兽系列游戏作品中的重要组成部分。数码兽卡片系列共有四种款式。这四种款式中，最被人熟知的是卡背为绿色的“绿卡”。在过去的五年中，数码兽合体战争的上映，带动了名为“数码兽合体战争·超数码大战”（SDT）的卡片发行。而伴随着有关电子游戏的运营，被称为“战阵卡”（Jintrix）的卡片也于 2011 年发行。不过，这种卡片于 2012 年 9 月停止运营。



数码兽十五周年纪念复刻卡，14580 日元，约合人民币 780 元

随着数码兽十五周年计划的展开，为了纪念数码兽诞生十五周年，官方发行了一系列复刻卡片的游戏套装，而这些卡片套装价格不菲。

## 电子游戏作品

电子游戏作品一直是数码兽系列作品中最为活跃的一个部分。自 1998 年以来，官方只在 2003 年未发行任何电子游戏作品，而在其余年份均有发行。数码兽系列电子游戏作品种类非常丰富。在过去五年中，来自维基百科有关列表的统计显示，数码兽系列电子游戏作品共有 16 种，覆盖了目前主流的游戏平台。

在之前的年报中，报告曾关注过数码兽世界·复原、数码兽大冒险、数码兽圣十字军以及 2014 年中所涉及的数码兽系列游戏。总体来说，数码兽系列游戏有喜有忧：在 PSP、PSV、NDS 等平台上，诸如数码兽物语系列的游戏、数码兽世界系列的游戏以及数码兽大冒险在游戏市场上的表现不错；另一方面，在手机和网页等平台上，数码兽系列的游戏作品表



现的并不理想。自2014年11月数码兽圣十字军在日本方面停服后，数码兽系列游戏作品中的所有中小规模的在线游戏在日本全部宣告失败。此外，新的手机游戏“数码兽连接”也在2015年末宣布推迟到2016年发行。

值得注意的是，2014年7月，日本社交游戏公司ACCESS BRIGHT面向中国大陆与港澳台三地推出社交游戏数码兽圣十字军，中文版由上海通耀信息科技有限公司来承担汉化与本土化工作。目前，尽管日本方面已停止游戏运营，但其在中国大陆的游戏仍在运营。

在2015年期间，数码兽系列游戏最热的新作便是数码兽物语·网络侦探，本报告将稍展开探讨。

数码兽物语·网络侦探，官方繁体中文译为數碼寶貝物語·網路偵探，坊间称为数码宝贝故事·赛博侦探，发行于2015年3月12日，是典型的角色扮演类游戏。



数码兽物语·网络侦探繁体中文版登陆中国市场

在游戏设定中，主人公在冒险过程中遇到了因人类开发虚拟现实而暴走的敌人，在逃回现实世界的过程中变成了数据体，却意外地获得了“连接跳跃”（Connect Jump）的能力使其能穿梭于计算机与现实世界之中，并通过这种能力，追寻有关事件的犯人。

相比于之前的游戏作品，网络侦探并不能将数值刷满。从游戏周边的反应来看，数码兽物语·网络侦探获得了比较好的反响，其游戏销售也非常火爆。在进军欧美市场并考虑将作品本土化之外，官方也宣布于2015年11月26日发售繁体中文版。这也是数码兽系列游戏十几年来官方首度汉化发行的数码兽系列游戏作品。

数码兽系列游戏在NDS、PSP和PSV等平台上的游戏在过去五年中表现可圈可点。不过，之前也提到，在中小型在线游戏上，数码兽系列游戏的表现就不那么理想了。这其中的原因非常复杂。游戏自身的因素是首要的，这包括官方在设计游戏时考虑的游戏题材，玩家，市场，品牌建设以及游戏投入等很多方面的因素。不过，对于这类投资相对较小的游戏来说，



也并不排除官方在这类游戏上的短线思想。游戏的关闭不一定意味着官方在这些游戏上的亏损，相反，这类游戏做了一两年推倒再推出新的游戏，例如 2011 年 11 月数码兽收集者，2012 年 12 月数码兽圣十字军，2013 年 7 月的数码兽命运等一系列作品的发布，一定程度上也在暗示我们，官方在考虑其的投资、收入与时间的关系。就游戏的寿命问题，我向一些朋友打听，也看过有关报道。手机游戏与网页游戏寿命普遍较短，而其游戏作品更新换代速度也较快。我认为，这类数码兽系列游戏作品虽然表现的不是很理想，但不能单单归结为游戏题材或数码兽系列作品的问题，因为这当中原因非常复杂。

以数码兽为题材的这类中小型游戏作品，市场究竟怎样呢？我们其实从中国大陆也能找到直观的感觉。在中国大陆，除了官方渠道代由上海通耀信科技有限公司代理的数码兽圣十字军外，此类游戏亦有非官方的游戏作品出现。如游戏“XXX 数码兽”、“XX 数码暴龙”、“XX 进化”等等。数码兽系列这一题材在中国大陆以童年经典的形式吸引游戏玩家有非常可观的市场。自 2014 年 8 月以来，热炒的“数码宝贝”这样一个童年的概念也被很多国内游戏制作方看到了商机。



非官方数码兽题材的手机游戏在中国大陆市场火热，某进化游戏就是其中之一

一个有趣的现象是，数码兽系列游戏的爱好者不一定是动画的爱好者，而动画的爱好者也不一定是游戏的爱好者。但中国大陆的游戏制作商似乎乐于将两者联系起来。无论是当年的数码宝贝 Online 还是现在的数码宝贝圣十字军，在其游戏作品的描述中，动画与游戏作品都被紧紧地联系在了一起。当然，动画系列和游戏系列都使用的是数码兽及其相关的概念，但近五年来，动画与游戏彼此相关的游戏真的不是很多。不过，无论是动画、漫画还是游戏等其他类型的爱好者，这些都属于数码兽爱好者。对于爱好者而言，所爱好的可以是数码兽系列的一个方面，可以是数码兽系列的几个方面，也可以是数码兽系列的某一些内容。数码兽系列游戏作品的爱好者会早早地关注游戏动向而对游戏并不感兴趣的爱好者并没有什么感觉。以动画来吸引更多的游戏玩家有一定的效果，但效果似乎不会有想象中的那么好。

## 4 数码兽系列周边商品

数码兽系列周边商品覆盖的范围很广。官方所出售的动画碟、漫画本、音乐碟、游戏产品以及其他以数码兽为主题的手办、玩偶以及各式各样的小商品都属于数码兽系列周边商品。在中国的主流网络购物平台上，也有许多以数码兽系列为题材的非官方商品。广义上来说，这些也属于数码兽系列的周边商品。数码兽系列周边商品琳琅满目，涵盖了中小商品的方方面面，周边商品的价格也从人民币几元到几千元不等。

## 官方数码兽系列周边商品

官方的数码兽系列商品大部分在日本本土销售，部分商品也会在上市后的一段时间在海外销售。在官方销售的周边商品中，常出现的类型有：光碟、游戏商品、海报、作品角色模型（手办）、毛绒玩具等等，偶尔也出画本、卡贴、挂件、徽章等小商品。周边商品的价格普遍在人民币几十元到几千元不等，相对于国内的消费水平其价格偏高。在一些限定限售或纪念品上其价格比正常商品往往还要高一些，还有一部分商品的价格远超国内的平均购买能力。例如，数码兽大冒险3的特大海报（1.5m×1.1m）售价为19440日元，折合人民币约1015元；数码兽大冒险相关蓝光碟盒普遍售价为57000日元以上，数码兽大冒险2的蓝光纪念碟售价更是高达64584日元，折合人民币约3365元。



一些数码兽系列的官方商品价格非常昂贵

在过去五年中，即便在数码兽系列动画的空窗期，官方的数码兽系列商品却从未停止发行，特别是在数码兽十五周年前后，不同的纪念商品如携带机、复刻卡、特别纪念日的音乐光碟等商品更是借着这样的机遇不断发行，也给官方带来了一笔不小的收入。

在中国大陆，随着网络购物的不断兴起，通过某些跨国的购物平台直接购买或者通过网络代购的方式来购买日本发行的数码兽周边商品也成为中国大陆的爱好者们购买有关商品的主要渠道。

数码兽系列周边的官方商品能否在中国大陆直接购买到呢？我觉得这点可以在不久的将来实现。数码兽物语·网络侦探的汉化发行开启了数码兽系列游戏作品在中国市场发行的先河。可以期待的是，随着数码兽系列游戏作品更多地拓展其市场，加上中国对外开放的不断深化，国内自由贸易区试点与中日韩自贸区谈判的推进，相信在未来的一段时间，在中国大陆的市场上，也能看到数码兽系列的周边商品，甚至是为国内市场而特别推出的“本土化”的有关商品。不过话说回来，这真的需要时间。

## 非官方的数码兽系列周边商品

网络购物的兴起同样带动了一批非官方的数码兽系列商品的兴起。五年来，同样借着十五周年以及线上购物的发展，非官方的数码兽系列商品也在中国大陆的市场上盛行。非官方的数码兽系列商品类型往往有：服饰、毛绒玩具、抱枕坐垫、纹章、纸模、海报、电子设

备保护套等。这些商品中有一部分在购物网站上也有非常可观的销量。

总体来说，过去五年，数码兽周边商品的销量还算不错。尽管在数码兽合体战争播出期间，有关合体战争周边的商品销量并不是很理想，但借着十五周年的概念对相关商品进行复刻与再发行，以及借着这样一个机遇发行各种纪念商品，使得数码兽周边商品一直处于相对活跃的状态。在国内，借着十五周年的东风，以及“童年”近年来的不断升温，非官方商品也借着这样的机会发展起来，部分商品也给商品的制造商带来了一笔可观的收入。数码兽周边商品在中国大陆的市场上，依旧存在着不小的商机。

## 第三篇

### 关于数码兽爱好者的发展历程

对数码兽爱好者们来说，五年，足够长。五年间，也许，自己慢慢地远离了这个活跃的圈子，从原来活跃的贴吧或者爱好者论坛悄悄地安静了下来；五年间，也许，离开了曾经圈子的同时，自己也不知道什么时候融入了贴吧等其他更为活跃的大家庭之中；五年间，也许，自己的周围多了更多年轻的名字，而他们也渐渐成为这一家庭中越来越重要的组成部分；五年间，也许，自己从刚入圈的小白变成了前辈，成为了这个活跃的群体中不可或缺的一份子；五年间，也许，自己旧时的好友已渐渐陌生，而陌生的好友也不知什么时候渐渐变熟；五年间，也许，曾经在线上见面的朋友第一次或者不止一次地在线下见面，成为现实生活中重要的朋友；五年间，也许，自己掌握了更多的技能，通过对才华的施展，表达着对数码兽系列作品的热爱。

五年间，也许，自己长大了，也许，自己老了。

- 1 数码兽爱好者概览
- 2 以数码兽为主题的爱好者网站
- 3 与数码兽爱好者相关的活动
- 4 数码兽爱好者的发展回顾及展望



# 1 数码兽爱好者概览

数码兽爱好者，在本报告中，泛指所有喜爱数码兽系列全部或部分内容的爱好者群体。在这个定义下，其所覆盖的群体比我们通常所说的“数码兽爱好者”要广一些。比如说，喜爱数码兽系列但从不在任何圈子活跃的人群，喜爱数码兽系列但对数码兽系列中有关知识或概念不熟悉的人群，喜爱数码兽这个概念或设定但对数码兽动画系列完全不感兴趣的人群，都属于数码兽爱好者。

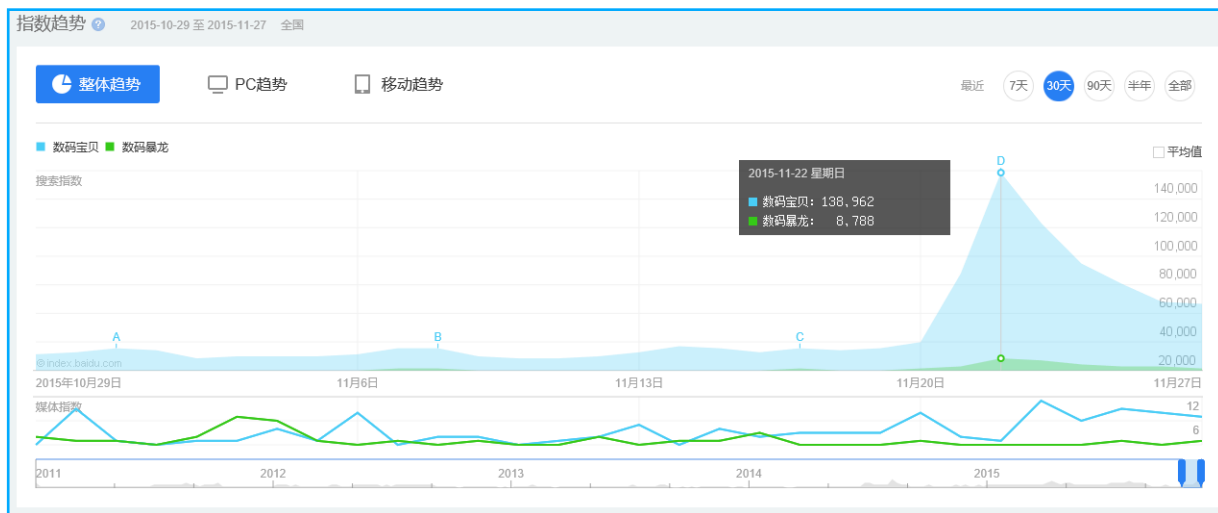
在中国大陆，数码兽爱好者的人群总数较为可观。在本报告中，我再次参照 2010 年报告的形式，通过百度指数这一主要数据来源，来分析“数码宝贝”的关注趋势以及五年来数码兽爱好者的人群分布及其变化趋势。

需要说明的是，百度指数直接反映的是某个词的关注度及其趋势。尽管百度指数有关搜索数据与数码兽爱好者的相关数据不能直接相关，但通过对其一段时间的跟踪分析及对其趋势的总体判断，我认为，在中国大陆，其指数中的一些趋势性指标以及人群分布指标在分析数码兽爱好者的有关数据及趋势上有较强的适用性。

此外，Google 同样提供 Google Trends 服务，但自 Google 退出中国大陆以来，其数据对相关趋势的判断影响并不大，而其他搜索引擎分流对总体趋势的判断影响同样不大，故在此不做统计与分析。

在使用百度指数分析关注趋势时，我们先把 2015 年 11 月 21 日附近的一段趋势单独拿出来，因为这一段趋势过高，以至于过去若干年的趋势变得相对平滑而难以分析。

## 数码兽大冒险 3 第一章在中国大陆的火热程度



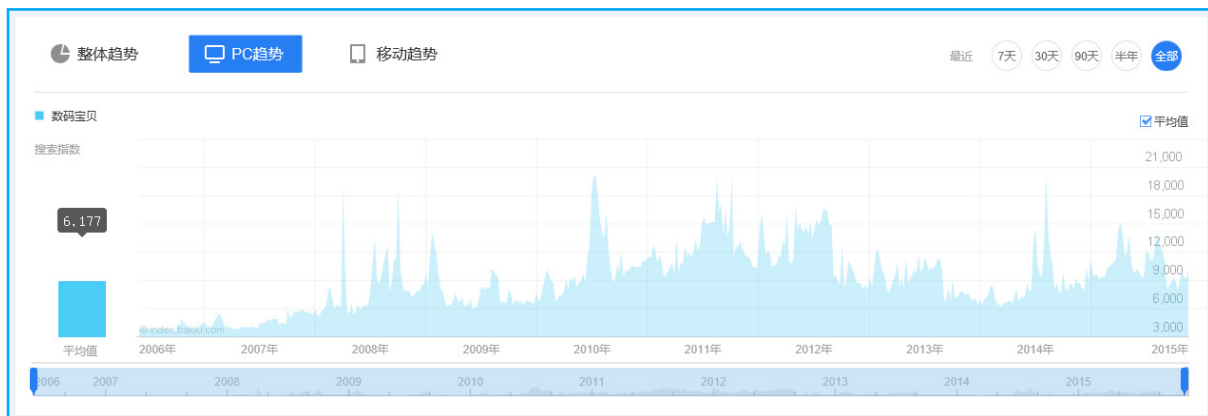
数码兽大冒险 3 第一章再会的上映在中国大陆有多么火热呢？百度指数显示，在 2015 年 11 月 22 日，即爱奇艺正式发布数码兽大冒险 3·再会的当天，“数码宝贝”这一关键词的搜索次数高达 138962 次，远高于其五年来平均搜索次数 10771 次近 13 倍。而与之相关的一周数码宝贝的平均搜索次数也高达 78103 次。

这个数字大概是个什么概念呢？2015 年 11 月 21 日，广州恒大淘宝足球俱乐部获得 2015 年亚洲足球冠军联赛冠军，当天，广州恒大的搜索次数出现峰值，为 121338 次。

## 数码兽系列在过去五年的关注度趋势

之前提及，因为过高的峰值会使过去较低的趋势难以被观察，故在以下的数据中，我们

将 2015 年 11 月 21 日至 2015 年 12 月 31 日的趋势去除。此外，关键词“数码暴龙”的检索结果对总体趋势的影响也不是很大，故在此我们单独考察“数码宝贝”这个关键词。



在搜索趋势上出现过一些峰值（大于 15000），它们分别对应着以下事件：

2008 年 4 月，网络游戏数码宝贝 Online 在中国大陆开始运营。

2008 年 9 月，网络游戏数码宝贝 Online 开始公测。

2010 年 7 月，数码兽合体战争开播。

2011 年 9 月，数码兽合体战争第二篇播放完毕，第三篇宣布播出。

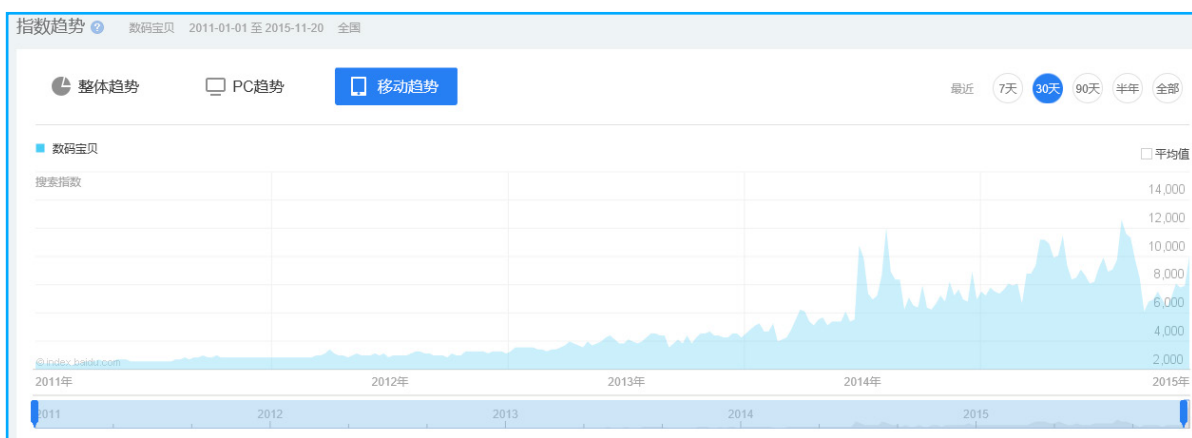
2012 年 3 月，数码兽合体战争第三篇播放完毕，历代主角登场。

2012 年 5 月至 9 月，数码兽十五周年相关新闻不断公布，包括数码兽世界·复原，PSP 数码兽大冒险，数码兽圣十字军等一系列游戏情报公布。

2014 年 8 月，数码兽系列动画新作，数码兽大冒险 3 制作决定公布。

可以看出，总体上，“数码宝贝”的关注度随着互联网的普及与发展处于持续上升的趋势。例如在 2006 年至 2007 年，数码兽拯救者播出期，其平均值约 1000，而到 2013 年至 2014 年数码兽系列动画作品的空窗期，其平均值已高达 6000，而在 2010 至 2012 年数码兽合体战争播出期间，其平均值更是高达 9700。1000、6000 和 9700 这三个值并未将移动端包含在内。而“数码宝贝”的关注度偶尔会出现一些峰值，这与数码兽相关的事件发布有关。

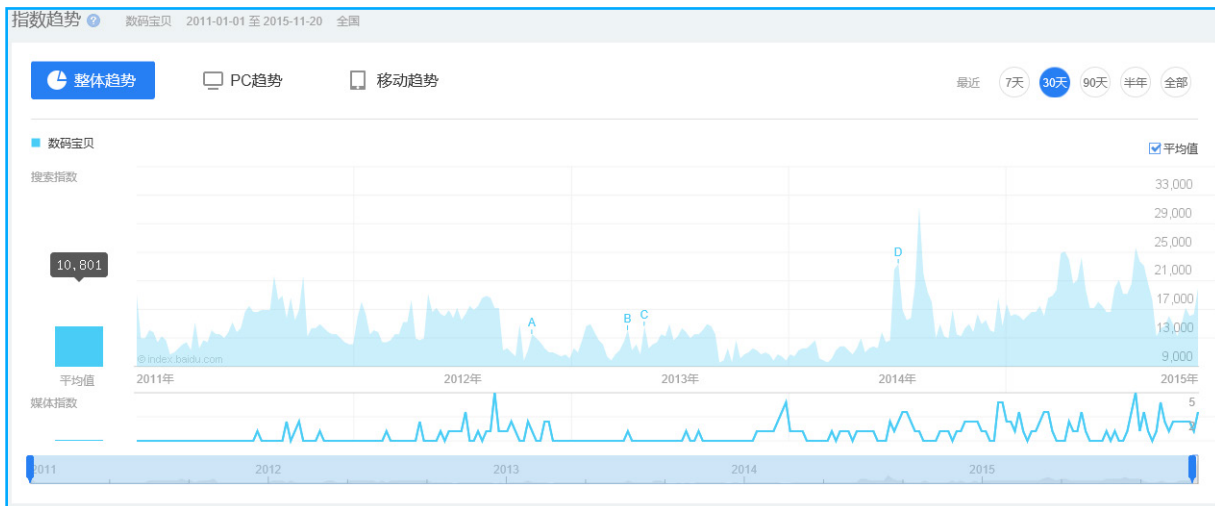
移动端的发展对“数码宝贝”的关注度有怎样的影响呢？自 2011 年 1 月起，百度指数将移动端纳入百度指数中进行统计。我们同样将 2015 年 11 月 21 日之后的那一段去除。



该图的上升趋势相较于之前个人电脑端的趋势更加明显，反映出随着互联网的普及与发展，关注数码兽系列的手段和方式越发便捷，数码兽系列受到的关注度也在不断增加。

以下，我们将 2011 年以来个人电脑端和移动端两者综合起来看，来分析过去五年的关

## 注度趋势。



来自百度指数的统计显示，过去五年，“数码宝贝”的日均检索次数为10801次。

其中：

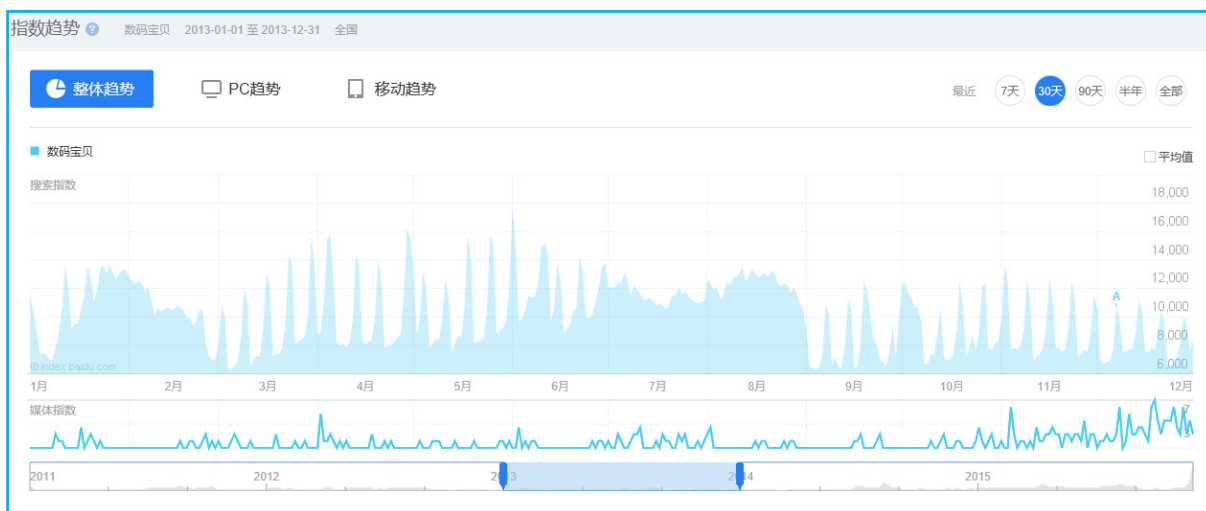
空窗期（2012年3月26日至2014年7月31日），其日均检索次数为9163次。

半空窗期（2014年8月1日至2015年11月20日），其日均检索次数为13961次。

数码兽合体战争期（2011年1月1日至2012年3月25日），其日均检索次数为10574次。

空窗期最低迷时期（2013年9月1日至2014年3月1日），其日均检索次数为6948次。

指数趋势除了受数码兽相关事件的影响外，还有一些非常有意思的特点。我们取2013年1月1日至2013年12月31日期间数码兽动画空窗期的趋势作为代表来分析其特点。



如同2010年报告所展示的趋势一样，其搜索高峰出现在节假日和寒暑假。特别是在寒暑假期间，原本周期性断续的峰在寒暑假期间变得连续起来，而在开学的前后，这样一个峰却突然陡降。这充分反映出五年来，在中国大陆，学生群体依旧是关注“数码宝贝”的主流人群。

以上，是“数码宝贝”的关注度趋势。

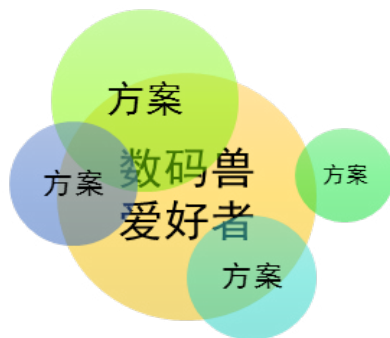
### 数码兽爱好者在中国大陆的数量

而数码兽爱好者在中国大陆究竟有多少呢？这个问题很难回答，也没有非常准确的方法能够统计出结果。通过不同的方法得到的结果是不一样的，甚至相差较大。“数码宝贝”的关注度与数码兽爱好者之间有内在的联系，但这两者并不直接相关。这里提供几种方法：

一种方法是，如果认为无论爱好者是否活跃在各个圈子中，无论其是否对数码兽的相关知识了解透彻，无论其是否只对动画或游戏等某一方面充满兴趣，无论作品是否在空窗期，数码兽爱好者都会持续关注数码兽系列的有关动态的话，那么周六日对“数码宝贝”的检索次数就能直观地反映爱好者的主体人数，即 1.2 万左右。考虑一定的重复检索率，考虑“数码暴龙”等其他中文翻译的适用人群，再考虑部分爱好者往往并不直接检索“数码宝贝”来获取相关信息等一系列因素，这个值会上升许多。这种估计反映的是部分长期关注数码兽系列相关动态的爱好者，所得的值非常保守。例如，如果我只喜欢数码兽大冒险而对其他作品不感兴趣也不关注其动态的话，那么广义上说属于数码兽爱好者，但我并不属于这类人群。

一种方法是，如果认为数码兽爱好者会关注相关贴吧，会参与贴吧“签到”活动的话，那么这个值在 3 万以上。根据我对百度数码宝贝吧和百度数码暴龙吧的相关跟踪，数码宝贝吧的日均签到人数在 3 万左右，而百度数码暴龙吧约为 4000 左右。此外，还有许多与数码兽相关的贴吧有一定的签到数量。考虑贴吧的覆盖面以及较高的跨贴吧签到率，3 万以上也是一个偏保守的估计。例如，我并不使用贴吧，也从不参与贴吧的“签到”，但我是数码兽爱好者，却不属于这类人群，而这部分被划分在外的爱好者还不少。

另一种方法是，通过有关视频网站的视频播放量。如果认为数码兽爱好者会完整观看数码兽系列动画的话，这个值也在 3 万以上，同样是一种偏保守的估计。而如果认为数码兽爱好者会在数码兽大冒险 3 上映时无论如何也要尽早观看的话，这个值大概在 20 万左右。这种短时间的视频播放量估计方法较为准确的圈出了一批只喜欢数码兽某些动画作品的爱好者，有一定的参考价值。但是，鉴于多重原因，视频网站数据所圈定的人偏大，这当中的一些人不一定属于数码兽爱好者。比如说，我来重温下童年时期的作品，或者说我看数码兽大冒险 3 只是因为想看看童年数码兽大冒险的续集故事，但我并不一定喜欢数码兽系列，我并不是数码兽爱好者。



不同的估计方案之间或多或少都有偏差

最后介绍一种方法，这种方法并不能统计出一个具体数值，但可以让我们感知数码兽爱好者的存在量。如果认为百度指数所反映的搜索趋势与爱好者的人数成正相关的话，可以用我们所能感知的周边其他内容的百度指数与数码兽的有关指数进行对比然后按比例来感知数码兽爱好者的存在量。举几个例子：如果其他动漫爱好者的话，可以找有关动漫的指数来统计感知。比如动画《进击的巨人》，2015 年 8 月至 11 月（不含 11 月 21 日以后）的 90 天以来的百度指数为 35909，为数码兽系列同期的近 3 倍，于是，我们姑且认为，数码兽爱好者为此动画爱好者的三分之一，再将现实中所感知的进击的巨人爱好者进行比较，便能感知数码兽系列爱好者的存在量。当然，你也可以检索非动漫类型的相关指数，如电视剧，如某个球星，如某款游戏，等等。不过，需要提醒的是，有关指数并不直接反映爱好者的存量，通过相关指数只是在认可这种比例方法合理的情况下用于确定两者的比例。



总之，数码兽爱好者在中国大陆究竟有多少，这是一个非常难以回答的问题。但能肯定的是，五年间，随着爱好者的不断成长与成熟，互联网的不断发展以及计算机与手机的普及，关注数码兽系列的人群不断增加，数码兽爱好者的总体数量也在不断增加。在2010年的报告中，我曾对数码兽爱好者的变化趋势做了“稳中有降”的判断，现在看来，这是个错误的判断，因为在考虑这个问题的同时，我忽视了科技的进步。

### 数码兽系列在中国大陆的认知程度

一个同样困难的问题是，数码兽系列在中国大陆的认知程度究竟怎样。这个问题与爱好者数量一样难以把握。但有些数据还是非常积极的：数码兽大冒险3第一章·再会在中国大陆正式上映一周（2015年11月22日至2015年11月28日）的播放次数达到826万次。这个数值反映的是对数码兽系列依旧感兴趣的人群。当然，这个播放次数一定程度上被不同的视频网站和字幕组资源分流，同时也存在播放次数的重复性统计，但它告诉我们的正如本报告第二篇的有关观点一样，即数码兽系列在中国大陆依旧存在非常可观的市场。

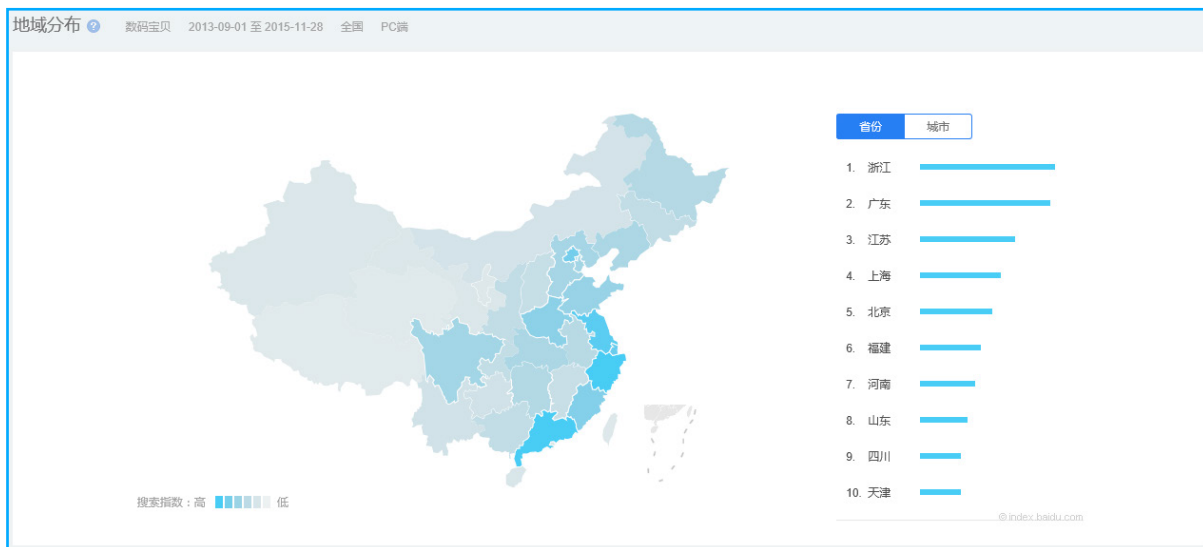
近年来，大量对童年时期所看的作品满怀激动与热爱，被称作“童年党”的爱好者渐渐活跃在各大平台上。在这些爱好者中，非常多的人将数码兽系列动画作品中的前四代作品，特别是数码兽大冒险，视作自己的童年非常珍贵的记忆。需要指出的是，虽然童年党不一定是数码兽爱好者，而数码兽爱好者也不一定是童年党，但是这两者之间不是完全对立，而是有非常大的交集。童年党中存在着许多对数码兽系列中的某一部分非常热爱的爱好者，同样，数码兽爱好者中很多也将童年时期所看的数码兽系列作品作为自己非常美好的回忆，不少爱好者正是自童年起便喜爱上数码兽系列作品。童年党并不是近五年以来的产物，上一个五年中，我曾用“寻找童年的人”对童年党进行描述，只是，五年间，随着网络的不断发展与普及，这类爱好者在各类平台上存在感越来越强，这个称呼也渐渐普及。童年党的出现，我认为，对数码兽系列及数码兽爱好者而言，是一个积极的因素。

### 数码兽爱好者的人群画像

在讨论爱好者地域分布和年龄与性别分布上，之前也有提及，即百度指数尽管统计的是检索趋势的人群画像，但通过一段时间的跟踪观察，并通过其他平台数据（微指数、视频指数等）的佐证，其在反映数码兽爱好者的分布上具有较强的适用性。

数码兽爱好者的地域分布：

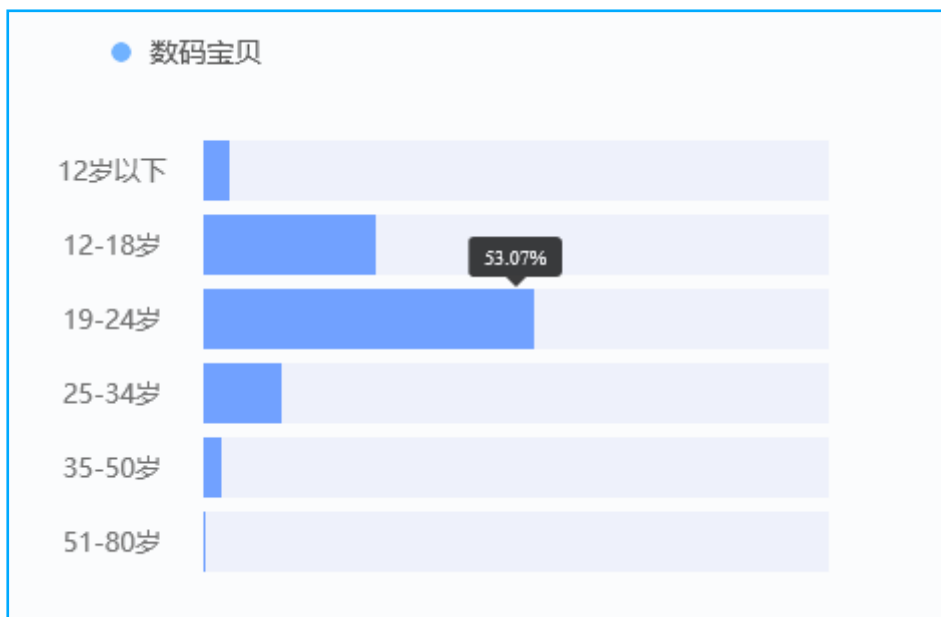
以下是百度指数所提供的自有统计以来的地域分布：



地域分布在不同的指数平台上的排名略有不同，但其反映的信息是一致的，即影响数码兽爱好者地域分布的首要因素是经济发展水平。数码兽爱好者的地域分布总体上与我国地域的经济发展水平密切相关。需要说明的是，在分析地域分布的图时，我们并不纠结于经济发展水平高的相关省市究竟哪个更高哪个更低，我们只是从宏观上分析数码兽爱好者分布的影响因素。其次，人口基数也是另一个十分重要的因素。如河南、四川尽管经济发展水平不及沿海省份，但爱好者数量也相对较大。

数码兽爱好者的年龄分布：

由于百度指数所提供的年龄分布不够精细，故在此采用反映微博有关趋势的微指数。该指数所反映的结果与爱奇艺的视频指数的同样基本吻合。



12岁以下：4.01%

12-18岁：27.51%

19-24岁：53.07%

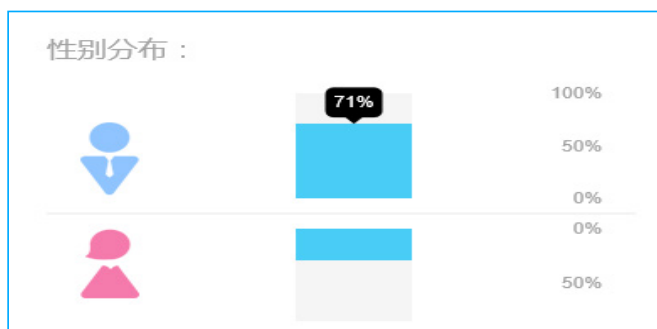
25-34岁：12.50%

35-50岁：2.68%

51-80岁：0.23%

当然，这个比例并不能准确反映相关比例，但在爱好者年龄分布人数的定性分析上，这个统计可信度较高。换句话说，比如，19~24岁这个年龄段的爱护者是否是准确的53.07%并不是很可靠，但可靠的是，这个年龄段的人分布最多的，即便通过不同的统计数据来源，这个值依旧保持在50%~60%之间。其他组的爱护者年龄分布同理。

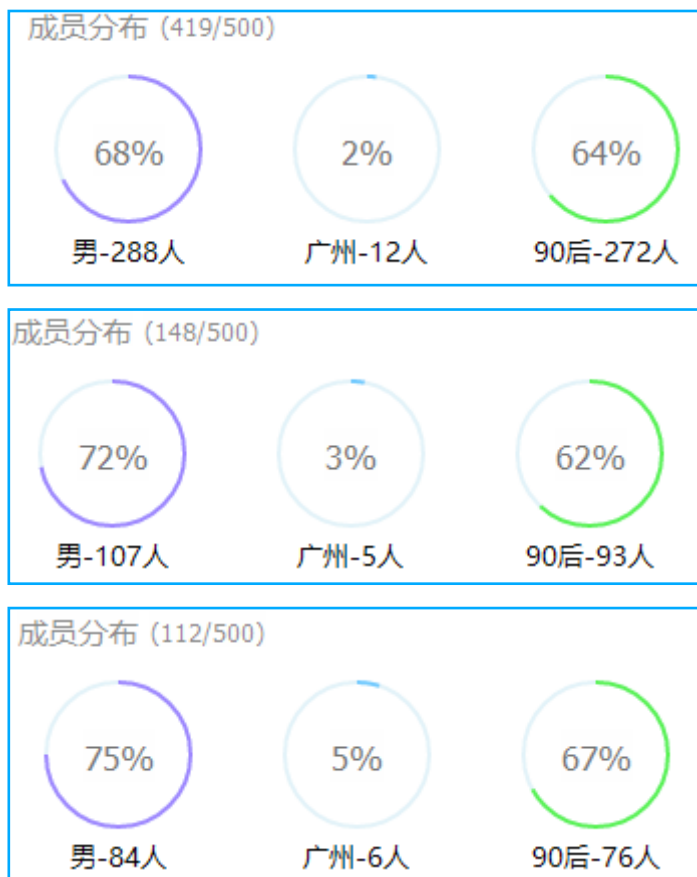
数码兽爱好者的性别分布：



来自百度指数的统计数据显示，数码兽爱好者中的性别分布为男女比为7：3左右。这一点也是可信的。这个数据在不同的平台上几乎也是这个比例。

数码兽爱好者的年龄和性别比例分布有一个非常简单的验证方法：找到人数较多的数码兽爱好者相关的QQ群，你会发现大部分QQ群的人群分布都符合这个规律。当然，前提是该QQ群聚集的是广泛的爱好者集体，在爱好者的群体中没有选择性。

以下是几个我的QQ中相关人数较多的QQ群相关分布：



通过实践可以证明，有关指数平台所提供的爱好者的年龄与性别分布基本符合实际情况。

此外，通过有关指数趋势，还能探索其他非常有意思的问题。比如，在中国大陆，“数码宝贝”和“数码暴龙”两者译名之间使用的人群比是多少呢？百度指数告诉我们的答案是大约10：1。当然，这个值如果从贴吧的关注度上来说是4：1，从贴吧的发帖量上来说约10：1。而在微平台，这个比例却接近40：1。结合中国大陆上人群使用不同平台的目的上来看，百度指数所提供的10：1的比例具有相对较高的可信度。

通过有关指数趋势所探寻的更多内容在此也不再举更多的例子，想探索更多的信息可以自己实践一下。

数码兽爱好者最常讨论的话题是什么呢？通过近五年的观察与分析，并结合2006~2010年期间各大论坛与贴吧的统计与分析，数码兽爱好者最常讨论的话题是数码兽之间的实力对比与动画中主角们之间的情感关系。无论是上一个五年，还是这一个五年，这两个话题一直是爱好者中热度最高的话题。可以预见的是，未来五年，这两个话题还会是数码兽爱好者最常讨论的话题。

以上，我们对数码兽相关的关注趋势，数码兽爱好者的人群总数与结构等一系列问题进

行了分析，相信各位对数码兽爱好者的概览也有了一定程度的了解。需要提醒的是，通过不同方法所得出的结果之间会有一定的差异，而这种差异因采取的手段方法不同，自身感受的不同以及对数码兽爱好者这个定义的不同理解而不同。也许你会对以上结果有不同的意见，或者是完全不同的看法，这些都没关系。

## 2 以数码兽为主题的爱好者网站

以数码兽为主题的爱好者网站，在本报告中，指以数码兽相关内容作为唯一主题的网站。这里，我将贴吧纳入在这一篇内容下，不再单独介绍。

### 以数码兽为主题的爱好者网站概览

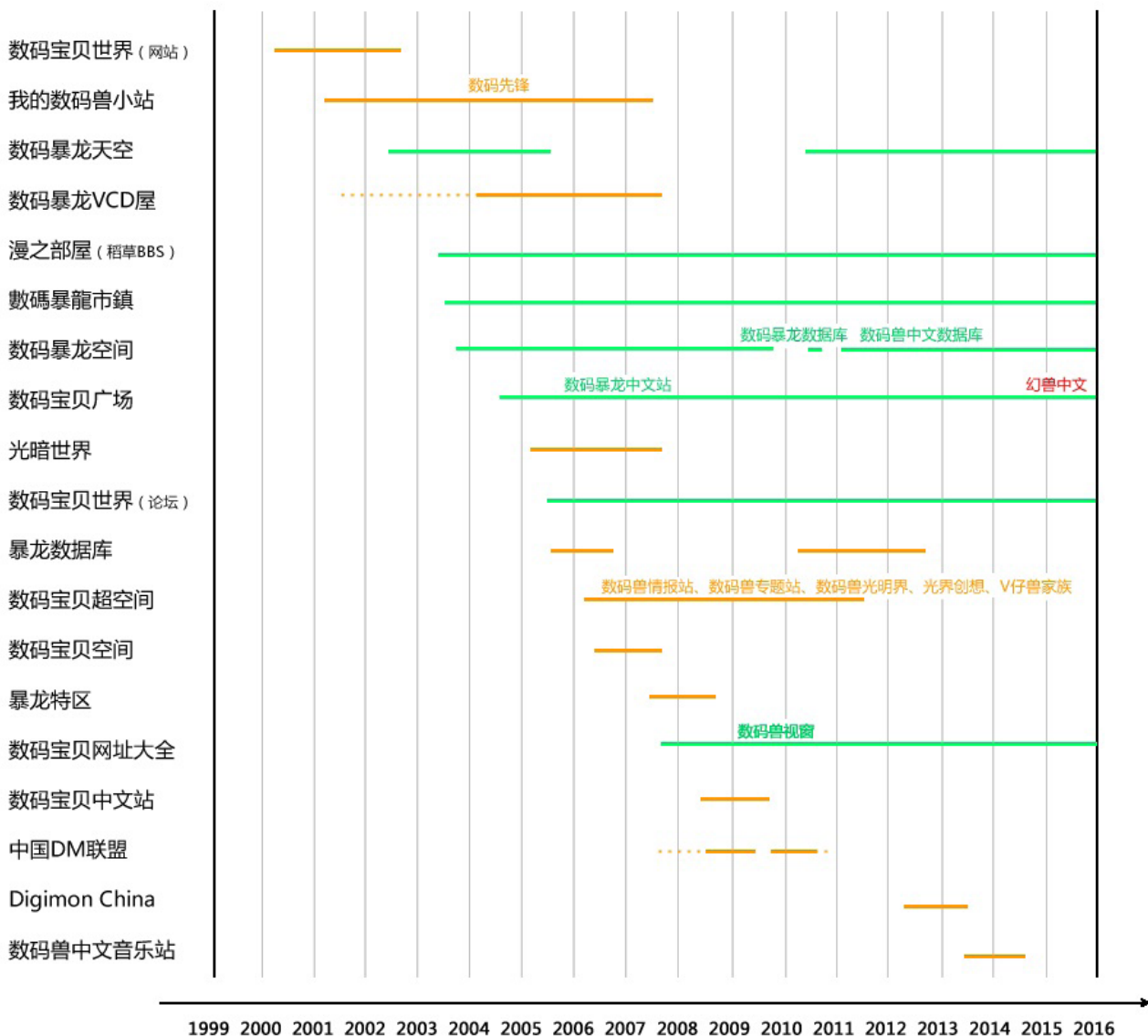
五年前，随着国家在互联网管理上的日渐规范，传统的网站论坛式的爱好者网站结构已开始大面积消失，基于免费空间和免费二级域名的爱好者网站的黄金时期自 2007 年以来便开始没落。到 2011 年月基本仅存拥有独立空间和顶级域名的网站。这些网站有：数码暴龙数据库（现数码兽中文数据库）、数码宝贝世界、数码暴龙市镇（HK）、数码暴龙中文站、稻草 BBS、数码兽视窗、暴龙数据库、V 仔兽家族。

在过去的五年中，太多的因素导致了网站数量的进一步萎缩。截至 2015 年年底，数码兽爱好者网站仅存的有：数码兽中文数据库、数码暴龙市镇（HK）、数码宝贝世界、稻草 BBS、数码兽视窗。

注：幻兽中文（数码暴龙中文站）和卡通 MiniXP 社区（飞絮儿的数码暴龙天空）目前仍存在，但其并不是以数码兽相关内容作为唯一主题的网站。



## 数码兽爱好者网站历史概览



此外，由于所接触的爱好者不够广，所以很多网站并不清楚具体时间表。这些网站有：数码暴龙联网、数码宝贝部落、数码驿站、数码兽领域、美美歌友会、数码新世纪、梦幻数码网络、Digimon Future、数码宝贝大冒险、数码城市、数码天空小站、数码宝贝BBS，等等。

爱好者网站的门槛非常高。对于一个人或者一个团队来说，要成立一个稳定而长期的数码兽爱好者网站，需要至少以下条件：

- 1、有一定的资金购买域名和空间来保持网站的稳定和长期有效；
- 2、若空间在中国大陆，需要在有关部门办理 ICP 及域名的备案手续，年龄需 18 岁以上；
- 3、有一定的网站制作知识；
- 4、若网站需要设计成有数码兽风格的话需要有一定的绘画或平面设计能力；
- 5、有一定的时间与耐心对网站进行长期的更新与维护。

以数码兽为主题的爱好者网站也尚存着版权与著作权等法律争议，目前通常采用的是“知

识共享署名 - 非商业性使用 - 相同方式共享协议”。抛开法律争议不说，以数码兽为主题的爱好者网站的这些门槛足够将太多的人拒之门外。此外，即便网站运行起来，依旧面临着诸多问题。比如，如何更快地获取新闻来源，如何保持网站的更新，随着贴吧微博等其他媒体的兴起与发展，所提供内容如何保持吸引力，或者更确切地说，在微博贴吧等平台信息如此迅速传播的情况下如何保持网站的存在价值，这些都是非常难的问题。

近五年来，移动端和互联网的普及，使得数码兽爱好者网站进入了一个寒冬期。传统的论坛早已冷清，而现存的一些网站同样疏于管理。数码宝贝世界是一个非常具有代表性的例子。

数码宝贝世界论坛成立于 2005 年 11 月，至今已有十年历史。其发展历程也恰恰可以按五年分为两个阶段。

第一个阶段是 2005-2010 年期间，是数码宝贝世界的发展与黄金期。在该阶段，数码宝贝世界凭借着积极的宣传与经营体系很快地拥有了大批爱好者聚集。数码宝贝世界最火热的时候节假日数百帖的活跃量，以及特殊纪念日上千帖的量，使其成为中国大陆最为活跃的数码兽爱好者论坛。

第二个阶段是 2011-2015 年期间，特别是 2013 年以后，随着移动端的不断发展，这样一种论坛的形式便渐渐落后于时代的发展。加上此前爱好者因年龄或其他各种原因的渐渐流失，论坛的活跃程度持续下降。在 2011 年期间，数码宝贝世界的节假日日均发帖数平均值已降至 40.3 帖，而到 2015 年，数码宝贝世界的日均发帖量便很难突破 10 帖。

存在这些现象的论坛不止数码宝贝世界。曾经同样非常火热的数码暴龙中文站论坛在 2011 年还能保持节假日 52.5 帖的平均发帖量，而到 2015 年，其发帖量几乎为零。这样的现象并不止出现在中国大陆地区，在香港最具代表性的论坛数码暴龙市镇讨论区同样经历了这样一种变化：2011 年还能保持节假日日均 108.1 帖的发帖量，而到 2015 年，其日均发帖量也只有当年的十分之一。

五年的变化太大。当新的互联网生活形式渐渐被更多的人接受，传统的形式渐渐不适应于时代的发展之时，就如同即将退役的运动员面对时光的流逝般无力，无论其曾经有着多么辉煌的成绩。体育竞技中，当身体跟不上意识时，便到了退役的时候；同样，当过去的形式跟不上如今的互联网生活时，也便到了退出历史舞台的时候。这是时代的潮流，尽管我们会对过去的活跃无比怀念。

在这样的潮流中，所能做的，便是改变网站的发展方式，提供这个时代体系下真正需要的内容。用一个流行的词简单表达的话，转型。传统的网站发布新闻和爱好者作品的功能以及论坛聚集爱好者交流的功能早已被日趋活跃的微博或贴吧所取代，其方便快捷的信息发布方式和拥有非常庞大人群总量的优势已经变成这个年代的主流。数码兽爱好者网站转型最为成功的例子便是数码兽中文数据库。数码兽中文数据库的前身是 2003 年 10 月创立的数码暴龙空间，其于 2011 年便更名为数码暴龙数据库，成为以提供官方的数码兽资料及数码兽系列相关资料为主的数码兽爱好者网站。我曾在 2012 年和 2013 年报告中持续关注过爱好者网站的一系列变化，并特别关注了数码兽中文数据库。尽管目前微博和贴吧在信息更新上和爱好者的聚集上有绝对的优势，但微博与贴吧信息的碎片化的缺陷，以及对数码兽系列有关资料准确化、体系化和完整化的需求，使得数码兽中文数据库很快便成为爱好者网站中唯一成功的一个，也是目前爱好者网站中最为知名的一个。

当然，这样的转型背后付出也是非常大的。数码兽中文数据库非常准确地找到了爱好者

的需求，同时经过十余年的积累，其网站拥有非常成熟的团队与非常广的人际关系，有着非常好的基础。但更不应忽略的是，数据库数据的整理与编辑，更是在巨大的精力与时间的投入下，凭借着对数码兽系列的热爱，向数码兽爱好者提供了非常完善的资料体系。

### 主流平台的发展概览

五年间，以百度贴吧、新浪微博、腾讯兴趣部落为代表的平台迅猛发展。其中百度贴吧是其中最具代表性的平台。尽管百度贴吧并不是新兴的平台，但百度贴吧的发展抓住了近年来移动端的机遇，并对贴吧的一些体系进行调整与优化，使得部分传统平台上的数码兽爱好者也在不断进入这个平台中。据不可靠推断，百度贴吧聚集了中国大陆 70% 以上活跃的数码兽爱好者，而在众多的贴吧中，百度数码宝贝吧作为代表，更是聚集了百度贴吧中半数以上活跃的爱好者。当然，爱好者会在不同贴吧间有流动性，不同平台间的爱好者也有流动性。不过，在 2010 年前后，百度贴吧也仅仅只有 50% 左右的占有量。

此外，新浪微博中同样涌现了一批高人气的数码兽相关微博，例如数码兽数据库（数码兽中文数据库所属）、数码怪兽爱好者等等。而微博作为一个非常流行的自媒体平台，还有非常多的爱好者个体在微博这一平台上进行交流与共享。

在本报告中，以百度数码宝贝吧作为例子，简析一下五年间这样一个平台的变化。

百度数码宝贝吧，是中国大陆最大的爱好者聚集地，当然，其活跃的人群并不限于中国大陆居民。2011 年报告中我曾经对这个平台的爱好者活跃程度通过发帖速率的指标进行衡量，通过对不同时间段的观察与统计，当时百度数码宝贝吧的平均发帖速率在周末及节假日维持在 1.35 帖每分钟。如今，百度数码宝贝吧的发帖量我并没有做过确切的统计，目前所掌握的数据也不是很充分，所以不能给出具体的数值。但从已有的不充分的数据上看，百度数码宝贝吧的活跃程度较几年前有明显的提高。如果有兴趣的话各位可以自行统计。

百度数码宝贝吧五年间的爱好者数量增长正是互联网和移动端的发展和爱好者成长的直接反映。尽管贴吧同样存在人口流失，但有越来越多的爱好者加入了贴吧这个大圈子之中。从幕后走向前台的新一批爱好者，以 90 末及 00 后为代表的越来越多的成长起来的爱好者，以及部分那些曾经在其他圈子中活跃的爱好者，在五年间的加入，使得这个大圈子中活跃的爱好者越来越充满活力。

当然，除了受益于科技进步与社会发展的成果之外，受益于“数码宝贝”这个在中国大陆被广泛接受的译名之外，百度数码宝贝吧的发展另一个不可忽视的因素便是相对积极的管理体系。百度数码宝贝吧不断发展的背后，也是一代代管理层面的爱好者不断的付出与努力的结果。更广泛的意义上说，所有贴吧的参与者都是这一结果的贡献者。不同爱好者间的差异，造就了贴吧非常齐全的资源资讯、文学作品、绘画作品、考据资料等一系列丰富的数码兽系列及其周边的各类杂烩。

不过，无论是哪个时期，因认知或观点的不同，爱好者之间的矛盾始终存在。但五年来，各类矛盾之间也发生了转移。贴吧与传统网站之间的矛盾因传统模式的解体而消失，存在更多的是贴吧之间以及贴吧内部爱好者之间的矛盾。矛盾的解决，需要各方的共同努力。尽管矛盾无论是现在还是未来在数码兽爱好者这个群体中肯定存在，但是对个体来说，减少过多的冲突与对抗，会是一个明智的选择。

总之，五年来，数码兽爱好者的格局发生了颠覆性的变化。在这一变化的背后，是移动端及互联网发展进步的结果，也是爱好者人群向扩大化与年轻化改变的客观反映。在这样的



潮流中，传统的模式已经不能适应这种发展所带来的变化，但传统的模式并不是完全没有机会，只是在这样的变化中，传统的网站模式需要做出改变，以找到这个时代需求的缺口。然而，这样的改变需要大量精力与能力的投入，这的确是拦在很多网站面前的一道非常难以跨越的坎。五年来以数码兽爱好者为主题的网站的变化趋势，便印证了如今很多爱好者网站的窘境。但社会是发展的，这样一种趋势下，传统模式终将被时代的新模式取代。

很多人也问过我，既然认为这样的时代已经结束，为什么我自己的网站，数码兽视窗，却不做出任何改变？数码兽视窗网站存在的价值究竟在哪呢？这些问题真的很难回答，尽管我明白网站的未来是怎样的。网站的改变需要大量的精力与时间，而对我来说，对数码兽系列的喜爱只是生活中的一个方面，而在现实的工作生活与兴趣爱好之间，我自己会有个权衡。我并没有那么多的精力来做这样一件事情。对数码兽的喜爱是非常重要的一个方面，但我需要将更多精力放在我这个阶段应该做的事情上。八年来，我的网站也只做了一件事情，就是收集各个以数码兽为主题的爱好者网站以及关注数码兽爱好者这个群体的变化与发展。尽管网站可以提供的信息非常有限，或者提供的信息也许没有作用，尽管网站落后于时代的发展，但我觉得我会一直坚持下去，因为心存对数码兽的热爱，坚持便不需要理由。

### 3 与数码兽爱好者相关的活动

数码兽爱好者中，与爱好者相关的活动往往在线上举行，通常以文学、知识竞赛、歌曲、绘画等活动为主。随着近些年爱好者的不断成长，线下活动也开始出现。同时，以 Bilibili Macro Link 为代表的大型二次元线下聚会活动也使得数码兽爱好者有更多线下活动的机会。

传统的线上活动常常流行于各大贴吧、部落或者 QQ 群等爱好者集中聚集的地方，而一些网站同样开展过形式多样的线上活动。这些活动通常在有关节日或者纪念日期间举办，以寒暑假期间的活动居然多。

五年来，大型线下活动的出现无疑是这个期间的一大特点。当然，数码兽爱好者线下活动并不是近些年的产物。在互联网与个人计算机尚未普及的年代，数码兽爱好者最早的聚集形式便是不同地域的线下聚集。早在 1999 年数码兽大冒险上映之前，携带机通过各种渠道流入中国大陆。那个年代，掌机和家用机的价格并不便宜，携带机却在那个年代渐渐流行起来。在中国的一些大城市，数码兽爱好者在城市的某些地方便因携带机和流传进来的数码兽周边漫画与杂志聚集起来。

如今，随着互联网与个人计算机的普及，互联网已经成为最大的爱好者聚集地，加上所流行的事物不断改变，线上也渐渐取代了传统的线下成为最主要的交流形式。如今，线下活动的形式与内容与最早的线下活动相比已完全不同。五年间，在北京、在上海、在广州以及其他地区，各种线下类型的活动已成为爱好者线下举办节目、见面及交流交易的平台。这其中，2015 年 7 月在上海举办的“Digimon Only”是其中最具代表性的线下活动。

#### Digimon Only

Digimon Only，简称 DMO，是由相关主办方策划的线下数码兽系列活动。该活动自 2013 年便开始启动，但因各种原因未能在 2014 年举办。经过又一年的准备，主办方最终定于 2015 年 7 月 26 日在中国上海举办相关活动。





Digimon Only 相关宣传图

活动过后，我向这次活动的负责人之一的 tomatoo\_ 了解了关于这次活动的一些信息。她表示，这次线下活动共聚集了 200 多名数码兽爱好者，比预期好很多。尽管线上售票是这次活动的主要售票方式，但是不少爱好者现场买票以至于现场门票数量不足，比较遗憾的是摊位数量比较少。

由于举办这些活动积累资金和确定场地需要很久的时间，而找人准备游戏拉赞助也费了不少时间，所以这个活动的从策划到最终举行花费了很长的时期。

最后，在关于是否会举办第二届的问题上，她表示，举办第二届的概率不大，但在数码兽大冒险 3 播出之后数码兽系列会回暖一些，以后还会有机会，或者其他工作室如果有这个意愿的话。

以上是关于此次线下活动的概况。以数码兽为主题的大型线下活动的举办，有其非常积极的意义。除了将爱好者间的交流带入现实，增进爱好者之间的感情，促进了爱好者周边的发展等现实意义外，其用实践证明了数码兽爱好者有着相当可观的人群数量，有着相当可靠的热血热情，是一群不落后于时代的爱好者。

除了 Digimon Only 外，一些数码兽系列中的演艺明星来中国大陆演出的计划同样成为数码兽爱好者线下聚集的一种方式。在 2015 年 7 月，BiliBili Macro Link Summer Live 在上海召开。在该场演出召开之前的两三个月，BiliBili 官方宣布，数码兽系列的著名歌手和田光司将作为嘉宾出席当年 7 月 25 日的活动，这在数码兽爱好者中也引起不小轰动。和田光司曾在中国香港与澳门地区演出，此次是和田光司第一次计划来中国大陆演出，也是数码兽爱好者近距离感受光叔歌曲魅力的绝好机会，但是非常遗憾的是，在 2015 年 7 月 1 日，BiliBili 官方宣布，和田光司因身体原因无法参加原定于 7 月 25 日在中国上海的演出。

以后还会有机会吧？

## 4 数码兽爱好者的发展回顾及展望

五年来，数码兽爱好者始终同时代一同成长与进步。时代的不同，数码兽爱好者的形式

与结构也不同。自1997年数码兽诞生至今，这样一种与时代同发展的特征便一直存在于每一位爱好者之中。1999年数码兽系列电视动画诞生前，以携带机和相关漫画杂志为主体的数码兽系列便受到最早一批的爱好者的喜爱。1999年至2002年数码兽系列电视动画的上映与国内对外来动画相对开放的态度，使得数码兽系列的热潮流传至中国的大街小巷。动画、杂志与携带机成为那个时代的孩子们街头巷尾谈论的一大话题。2003年1月，人民日报曾在文化评论“小人书里有大文化”中侧面反映了这样一种现象：

1月20日，在北京街上十几个报刊亭看到，在畅销期刊的位置均摆有《数码宝贝》、《COMIC新视点》、《漫画公主》等多种日本等外来连环漫画。随机采访一位叫“都都”的四岁男孩，他竟能一下子数出《数码宝贝》里“终极吸血魔兽”、“巫师兽”、“死神火焰兽”等一串名字。

……

但日本连环漫画缘何使孩子着迷？府学小学的一个五年级学生说：“我就喜欢《名侦探柯南》里高中生工藤新一被坏人下毒变小以后化名柯南破杀人案的故事，特神奇。”另一个二年级的小学生说他也喜欢看《数码宝贝》里精灵怪兽打斗的情节，特刺激。

当然，人民日报撰文的目的是要重视小人书及小型媒介的重要文化影响，同时提醒文化主管部门和编创人员在弘扬民族文化上所应负有的责任，但这的确从侧面反映出在那个数码兽爱好者发展的“黄金年代”数码兽系列在中国大陆非常强大的影响力。

随后的数年时间，伴随着数码兽系列电视动画步入空窗期以及中国大陆加紧了动画文化方面的管制，在网络视频尚不流行的年代，数码兽系列的传播极其有限。随着数码兽系列的逐渐降温，非官方的周边商品在大中小城市中也越来越难以找到。在数码兽系列淡出视线的大背景下，这段特别的经历也便成了许多爱好者美好的回忆。

在过去的五年中，活跃的数码兽爱好者渐渐多了起来。一方面，随着网络媒体的兴起，数码兽系列动画作品借助这样的平台有了非常好的传播途径；另一方面，网络和移动端的发展，改变了传统的网络社交方式，便捷的社交方式也给了更多活跃的爱好者一个良好的参与作品交流的机会。此外，五年间，更多的爱好者也不断成长起来，在这样一种环境中，源源不断地给数码兽爱好者注入新的活力。数码兽合体战争的播出以及数码兽大冒险3的长时间炒作，也在一定程度上促进了数码兽爱好者的交流与发展。

数码兽爱好者也正在步入新的一个黄金期？也许吧。五年间，数码兽爱好者中，有许多人离开了活跃的爱好者交流平台，却同时也有更多的爱好者加入了这样一个平台。

在离开这个圈子的人群中，80后是最典型的代表。五年前的爱好者群体中，尽管80后的爱好者数量已开始下滑，但80后依旧是爱好者人群的主要组成部分，而如今，这一群体中依旧活跃在各大平台上的，相比五年前，少了太多。一个最典型的表现是，在各大爱好者交流平台上，十年前，中学与大学生活是爱好者中的热点生活话题，十年后，尽管谈论的生活话题还是这些，但十年间，爱好者群体已经换了一个年代。

在离开的爱好者群体中，有永远离开的个体。他们中有尽自己的力帮助发展着爱好者网站论坛的重要成员，有用毕生有限的时光将自己的梦想记录在自己的文学作品之中的爱好者。在这里，请允许我介绍一位曾经的好友，并向他表示敬意。

冰。V仔兽EX（1993-2012），数码宝贝世界论坛灵魂式的人物，数码宝贝世界论坛管理员，数码兽原创文学爱好者。由于身体原因在2012年12月前往其所热爱的数码世界。在文学创作过程中，他以惊人的毅力通

过鼠标点击软键盘的形式写下了大量作品。其作品感情真挚，真切感人，通过叙述与数码兽伙伴之间的故事，表达了对生活与梦想的无比向往之情。

爱好者的离开令曾经活跃的圈子中依旧坚持的那些爱好者无比怀念，而永远离开爱好者们，在此送上最好的祝愿。爱好者群体中部分爱好者离开曾经活跃圈子的同时，也有更多的爱好者加入这样一个活跃的群体之中。数码兽爱好者的更新换代，也便在时光的悄无声息中完成了。目前，90后依旧是数码兽爱好者中最主要的人群，但经过五年的时光，爱好者的年龄结构已开始由90初向90末过渡。五年前，90末还是爱好者中的稀有人群，但如今，越来越多这个年龄段爱好者活跃在各大主流平台之上。当然，我们更不能忽略00后。尽管目前，00后并非爱好者的主流人群，但随着00后的成长，这一代爱好者也在各大爱好者平台之上渐渐崭露头角，而未来数码兽爱好者的主流人群，一定是这些新一代的爱好者。

或许，在数码兽系列动画之前，以携带机和漫画杂志为基础的第一代数码兽系列爱好者对很多人来说还非常陌生，但他们确实是最早的数码兽系列爱好者。在回顾数码兽爱好者发展历程中，我也专门走访了一位至今能活跃在数码兽爱好者中的第一代爱好者，DIGIMON。从他的视角中，也许在回顾这样一个历程时，会有更深的感触。

D: DIGIMON G: Geemon N: 相关介绍

N: DIGIMON，国内数码兽第一代爱好者，圈内人更常称他为老D。多年来，尽管老D在数码兽爱好者中并不算活跃，但他一直经营着DIGIMON联邦。老D身在广州，而广州所在的珠三角地区毗邻香澳，因此在接触数码兽系列的过程中，有着得天独厚的条件。

G: 老D，作为在数码兽大冒险电视动画播出之前便接触并喜欢上数码兽系列的爱好者，感谢你接受我的访谈。

D: 主持人好，各位国内外的朋友大家好。

G: 首先，请问你最早接触数码兽系列是在什么时候？

D: 大约是1998-1999年左右吧。

G: 那个时候是怎样接触到数码兽的呢？

D: 路边的书报摊就有途径从香港搞到杂志和漫画，电视也能直接看到香港那边的节目。

G: 在那个年代能接触到数码兽的哪些内容？

D: 主要是暴龙机的介绍和数码兽的育成，暴龙机比赛。还有游戏，然后还有《激斗！数码暴龙》漫画。

G: 老D你那时玩过什么？

D: 1999年后我有暴龙机，主要是数码暴龙机和超数码暴龙机（注：数码暴龙机指官方1997年6月26日推出的“数码怪兽”，超数码暴龙机指官方1998年10月24日推出的“数码兽摇摆机”），后来还玩过卡片。

G: 所以你最喜欢的还是数码暴龙机和超数码暴龙机里面的那些内容？

D: 是的。

N: 也许是因为年龄原因，也许是因为从原初的设定开始接触的数码兽系列，老D对数码兽系列动画作品并不感兴趣。在他眼中，数码兽系列动画作品是偏离最初设定的产物。

G: 老D你看数码兽系列的动画吗？

D: 都看过些，但都不完整。第六部只看过一集。当年没有网络，也就只有电视，电视

不是想看就看，错过了就没有了。后来有了VCD，但我没买。还有一点是动画片的偏离所以不想看，所以动画的话题我说不太合适。

G：老D，你对DIGIMON联邦的定位是怎样的？

D：这要牵涉到诞生的年代。那个时候网络上基本清一色只是动画片的各种话题，基本上没什么人对动画片以外的东西感兴趣，并把动画片作为数码兽的本位，但动画片播完人就消失了。基于以上现象，实行通过传播各种数码兽知识，创作各种数码同人，从而达到促进我国数码兽业的发展。

G：对DIGIMON联邦未来的发展有怎样的期待？

D：在各种因素的影响下已不能有太多的动作，只能做些力所能及的事情，希望日后还有人能记得有这个名字和这群人。

G：对数码兽的热爱在线上或者线下对生活有什么改变？

D：好像没什么改变，或者说应该说从认识数码兽后就没改变过吧，对于数码兽来说最可贵的是对数码兽的热爱至死不变。

G：回顾十几年数码兽系列的发展，有什么想说的感受？

D：我想用物非人是来形容。爱好者还是那群爱好者，数码兽已不是当年的数码兽了。就算明知数码兽是一种商品，但每次看到官方偏离设定时，心里总会五味杂陈。我想这就是爱好者吧。

G：谢谢你接受访谈。

D：谢谢主持人，谢谢大家。

（以上访谈内容经受访者同意并修改后发布。）

未来五年，数码兽爱好者的发展究竟会怎样？这个问题真的很难回答。数码兽系列动的发展，社会的进步，都与爱好者的发展息息相关。我觉得，如果我们对数码兽系列作品充满希望，对我们所在社会的发展充满希望的话，那么，数码兽爱好者的发展，一定是积极向上的。



# 结 语

五年间，我们所经历的事太多太多。五年间，热情、失望、绝望、希望、激动、焦灼、感动，对数码兽系列作品的情感，也许正经历了这样的一段历程。数码兽系列究竟带给了我们什么，才能让我们经历无比复杂的情感坚持到现在，每个人会有自己的答案。也许，你会认为这是一个最好的时代，因为我们能非常方便地观看数码兽系列作品，我们周围有越来越多的爱好者加入数码兽爱好者这个大家庭，我们能非常方便地与各地的爱好者交流关于作品的方方面面，我们能在国内购买数码兽系列官方商品，我们能参加各式各样的爱好者活动，我们能在“有生之年”看到数码兽系列动画作品的继续播出；也许，你会认为这是一个最坏的时代，因为我们之间很多问题上还有分歧，我们彼此之间还有很多矛盾，我们不能在所喜爱的网站上看到数码兽系列作品，我们的政府在这些动画或其他周边作品上还有诸多管制，而数码兽系列的未来还是个未知数。

但这就是我们所处的时代，一个最好与最坏并存的时代。在这样的时代中，面对未来的不确定性，我们为何不保持积极的心态，顺其自然呢？

下一个五年，我们再会。

（完）

感谢在本报告撰写及编辑过程中直接或间接提供帮助的各位朋友。由于提供帮助的朋友较多，在此便不一一列举。

本报告尽量但不保证所有内容的客观与准确性，部分内容涵盖个人对相关问题的看法，如有错误请见谅。

本报告尽量但不保证所有内容都能够尊重所涉及的有关组织、个人，如有冒犯请见谅。

# 附录

## 数码兽系列作品及其周边历史年表

2011. 1. 1 至 2015. 12. 31

时间	类目	事件
2011年1月8日	游戏	数码兽收集者运营。
2011年2月8日	爱好者	原数码暴龙空间，数码暴龙数据库重新上线。
2011年3月3日	游戏	NDS 数码兽物语·超合体战争 红 / 蓝发售。
2011年3月8日	动画	数码兽合体战争第一章播出完毕。
2011年3月23日	音乐	数码兽合体战争原声音乐集 2 发售。
2011年3月26日	爱好者	V 仔兽家族关闭。
2011年4月18日	爱好者	光暗世界重新上线，但目前已经关闭，关闭时间不详。
2011年6月8日	音乐	音乐专辑 New World 发售。
2011年6月22日	音乐	音乐专辑 Evolution & DigiXros 发售。
2011年8月24日	音乐	数码兽合体战争音乐集发售。
2011年9月25日	动画	数码兽合体战争第二章·邪恶的死亡指挥官与七个王国播出最后一集，至此，数码兽合体战争第一第二篇共 54 集播出完毕。同时，在该集中片尾中公布了将在下一周播放数码兽合体战争第三篇的有关内容。
2012年1月18日	音乐	数码兽合体战争原声音乐集 3 发售。
2012年2月5日	动画	东映动画的常务取缔役经营战略本部副本部长大山秀德，举行“东映动画的未来战略”发表会演说，提及数码兽系列动画作品完结。
2012年2月29日	音乐	音乐专辑明石激的力量发售。
2012年3月7日	音乐	音乐专辑 Stand Up 发售。
2012年3月21日	漫画	数码兽合体战争漫画完结，其中正篇 21 话，特别篇 2 话，特典 1 话。
2012年3月25日	动画	数码兽合体战争第三篇·穿越时空的少年猎人们播出完毕，至此，数码兽合体战争动画系列共 79 集播出完毕，成为数码兽动画系列播出集数最长的动画作品。
2012年6月21日	漫画	短篇漫画数码兽世界·复原发行。
2012年7月19日	游戏	PSP 数码兽世界·复原发售。
2012年9月1日	爱好者	暴龙数据库关闭。
2012年11月2日	游戏	数码兽合体装载机 (Digimon Fusion Loader) 发售。

2012年12月3日	游戏	数码兽圣十字军（日本）运营。
2013年1月17日	游戏	数码器便携版（Digivice Ver.Portable）发售。
2013年1月17日	游戏	PSP 数码兽大冒险发售。
2013年2月1日	爱好者	数码暴龙数据库更名为数码兽中文数据库。
2013年3月25日	游戏	数码兽卡片游戏·数码兽15周年盒版套装复刻版发售。
2013年4月21日	漫画	漫画数码兽世界·复原·解码发行。
2013年6月27日	游戏	3DS 数码兽世界·复原·解码发售。
2013年7月11日	游戏	数码兽命运运营。
2013年8月1日	音乐	数码兽片尾曲合集发售。
2013年12月25日	音乐	数码兽音乐纪念作品 We Love Digimon Music 再发售。
2014年3月31日	游戏	数码兽命运停运。
2014年7月1日	爱好者	数码暴龙中文站更名为幻兽中文，名义上退出数码兽爱好者网站。
2014年7月31日	游戏	数码兽收集者停运。
2014年8月1日	动画	官方宣布将在2015年春制作“数码兽大冒险”新系列，同时发布“摸数码蛋”系统，通过该活动逐步公布新作的相关信息。
2014年8月1日	音乐	数码兽动画电影音乐合集发售。
2014年10月29日	游戏	数码兽圣十字军国服开启删档测试，成为又一个进入中国市场的数码兽系列游戏。
2014年11月11日	游戏	PS3/Xbox360 数码兽全明星大乱斗发售。
2014年11月26日	游戏	数码兽圣十字军（日本）停运。
2014年12月26日	游戏	数码器十五周年版（Digivice Ver.15th）发售。
2015年2月21日	漫画	短篇漫画数码兽物语·网络侦探发行。
2015年3月3日	音乐	数码兽大冒险15周年纪念日 Blu-ray Box 特别广播剧 CD 发行（非卖品）。
2015年3月12日	游戏	PSV 数码兽故事·网络侦探发售。
2015年5月6日	动画	官方发布数码兽大冒险3首个宣传影像，确定数码兽大冒险3以动画电影的形式分为六章上映，其中第一章于2015年11月21日上映。
2015年5月29日	音乐	数码兽物语·网络侦探原声集发售。
2015年7月26日	爱好者	大型爱好者线下活动“Digimon Only”在中国上海举行。
2015年11月21日	动画	数码兽大冒险3第一章·再会上映。
2015年11月25日	音乐	音乐专辑 Butter-Fly~Tri.Version~、Brave Heart~Tri.Version~、I Wish~Tri.Version~ 发售。



