1. 为什么会走红 + 维持热度

2. 国内二次元发展展望

演讲题目: 东方project——一个现象级 IP 的兴盛史

讲什么: 东方project，无论是在日本、中国还是世界范围内，都是一个非常有影响力的热门IP。截至2023年，其已经走过了20多年的发展历程，却依然保持有一定的热度。同时，其也与 “月姬”和“寒蝉鸣泣之时” 合称为“三大同人奇迹”之一。本次演讲想要分析的是，东方project，这样一个现象级的IP，到底是如何一步步地建立起来，并且能有如此持久的影响力和吸引力。

为什么讲: 本人出于东方project的兴趣，想要探究东方project为何会有如此强大的吸引力，以及为何其能够走红并且经久不衰，并希望能够为国内将来树立类似的热门IP指引一些方向，也希望能引发大家对于热点IP走红背后原因的思考。

如何讲: 本人计划从横向和纵向角度来分析东方project一步步走向热门的原因。纵向分析结合时代背景来进一步找出最初走向热门的原因，横向分析东方project独特的地方以及具有经久不衰的吸引力之处，最后希望能总结一些热门IP的产生和发展的规律。

\*列数据，背景知识，理清一些基本概念，特别是车万人知道但是圈外人不知道的

\* 官方

游戏主体: 弹幕STG

绘画: (最次要qwq)

有特色，画风几乎一致有连贯性，很cute很慈祥很有辨识度（zun绘）。（bonus: 服饰分析。我不懂，略微跳过，reference: [(4 条消息) zun 绘的特点 - 搜索结果 - 知乎 (zhihu.com)](https://www.zhihu.com/search?type=content&q=zun%20%E7%BB%98%E7%9A%84%E7%89%B9%E7%82%B9)）

音乐:（第3或4重要）

编曲和游戏环境精密相连，情绪被调动。曲子本身艺术上有一定的造诣，旋律线条非常突出（zun号）（音乐片段 + 乐评（找ycx 或者 其他业界大佬的话））（reference:

[从zun曲的特点中学习作曲技巧【东方吧】\_百度贴吧 (baidu.com)](https://tieba.baidu.com/p/5689827990))

文化因素：（第3或4重要）

西方元素(吸血鬼) + 大量日本传统(神社，竹取等等) + 中国传统（霍青娥） + 宗教 (cautious part，有争议) 等等。

(Reference: [(4 条消息) 东方 Project 文化的根本精神或是内核是什么？ - 知乎 (zhihu.com)](https://www.zhihu.com/question/482243588/answer/2083561968) )

总结：宏大的幻想世界，数以百计各有特色的角色特点，融合了东西方的文化（文化包容性）

+ 引出 仅仅官方宣传是不够的。事实上，如此优秀的ACG游戏并不少见，但是

二次创作开放性 + 商业化规矩性 （最重要）

对比商业模式reference : (

[为什么知道东方 Project 的人这么少？ - 知乎 (zhihu.com)](https://www.zhihu.com/question/312778043/answer/603442465)

[同人创作与商业化的关系 ——论商业化对同人创作内容的影响 - 知乎 (zhihu.com)](https://zhuanlan.zhihu.com/p/66682612)

)

\* 环境(历史，地理) （因为涉及的点太多了，第2重要）

1. 日本本身同人/ACG环境好

2. 东方project 赶上了 2010年的一波互联网热潮

3. 东方社区的正向反馈

未分类(请帮我添加thx):

https://www.zhihu.com/question/306303516

https://www.zhihu.com/column/touhou-culture-studies

https://zhuanlan.zhihu.com/p/36830268

https://zhuanlan.zhihu.com/p/36740397

https://zhuanlan.zhihu.com/Gensokyo-in-Zhihu