1. 为什么会走红 + 维持热度

2. 国内 二次元 游戏 ip发展展望 （二次元？感觉不一定要限制到这个（不是讲ip吗）（而且感觉会不太入yyu的眼））

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 (很火，热度长期维持)

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（盲点）

可以搞一些比较有排面的，也能上得了台面的（得去找）（我不太清楚有啥qwq）

\* 官方

游戏主体:

大致的剧情链条（ 异变起源 —— 调查解决问题 —— problem solved）

弹幕STG的具体特点

——符卡制度 (名称 —— 背景)

——角色设定

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: （同人音乐创作的基础）

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：

——\*\*\*（重点）旋律线条非常突出（zun号）

——元素非常丰富

——作为游戏音乐契合当前主题（对手历史背景，当前关卡场景）

（放一些音乐片段 + 乐评（找 ycx 或者 其他业界大佬的话））

曲子本身由于旋律非常catchy + 风格面广，适合同人。（提一句）

（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：（感觉重要度可以高一点）

东方和西方：

西方元素(吸血鬼，女巫(Marisa))

大量日本传统(神社,巫女(Reimu)，竹取等等)

中国传统（霍青娥）

现代和古代：

河童科技相机，核聚变

宗教 (cautious part，有争议) 等等。

时间观，背景：（承接文化）

虽然一言不合就开打，都是一些无厘头的理由（关键词无厘头、后现代），但是没有任何角色死亡，而且实际上很多情况下是不打不相识，而且最终，没有什么是一场宴会所不能解决的。

(包容) 无论你是弱小的人类，还是普通的妖精或是强大的妖怪，甚至是神明，你都可以在幻想乡内和谐的生存。

故事进展没有说教式的的灌输价值观，作者并没有明确指出什么是对什么是错，并没有说教式的总结（+为什么说教式会令人反感？），以及没有突出的情感倾向。

背景虚化，淡化了时间的存在（时代错位），文化大熔炉（中西，一切新颖和传统事物），是一种模糊而范围广、包容性强非常和谐的一种地方，构成了庞大的幻想乡世界。大部分人或多或少都能从幻想乡哪里找到一些自己的影子，从而获得一种情感上的共鸣。幻想乡也是一个非常和谐美好的地方，无论是欢乐的宴会，还是可爱的美少女，都对全世界的观众有一种天然的吸引力。

（感觉）可以加点世界观什么的，以及精神内核，参考 [【东浅语】为什么东方被称为“信仰”？](https://www.bilibili.com/video/BV1bG4y1n75f)

但是别表现得像是被文化输出了一样（额那个尺度控制一下别太明显）

(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> （东方为什么会火）

<https://www.zhihu.com/column/touhou-culture-studies> （东方文化学刊）

<https://zhuanlan.zhihu.com/p/36830268> （著作权视角下的东方Project发展现状）

<https://zhuanlan.zhihu.com/p/36740397> （浅析同人创作系统的模式与未来）

<https://zhuanlan.zhihu.com/Gensokyo-in-Zhihu> （东方现世求闻）