

# 东方Project 百科全书

看动漫  
编著

由神主ZUN

所构筑的庞大幻想

替换了无趣的现实

追随ZUN和他美丽的女儿们

让我们悄悄步入

远离人世烟云的

航空工业出版社

# 东方Project 百科全书

看动漫 编著

航空工业出版社

北京

## 内 容 提 要

作为一个关注日本二次元领域的人，一定都听过“东方Project”这个名字。作为二次元同人文化中最璀璨的奇迹之一，它通过缔造者ZUN和无数的爱好者为大家描述了在名为幻想乡的神秘世界中生活的少女们的故事，令许多人流连忘返。在本书中为东方Project的爱好者们详细记述了这个系列全部的作品及发展简史，并且整理了其中登场的数十位人气角色的资料、故事、背景等内容，让读者从这一本书中就能了解关于东方Project的一切。而对于ZUN以及同人文化二次创作的解读更可以帮助读者理解其不断蓬勃发展，经久不衰的独特魅力。

### 图书在版编目(CIP)数据

东方Project百科全书 / 看动漫编著. — 北京 : 航空工业出版社, 2016. 8

ISBN 978-7-5165-1043-8

I. ①东… II. ①看… III. ①电子游戏—基本知识  
IV. ①G899

中国版本图书馆CIP数据核字(2016)第161190号

### 东方Project百科全书 Dongfang Project Baikequanshu

航空工业出版社出版发行

(北京市朝阳区北苑2号院 100012)

发行部电话: 010-84936597

010-84936343

北京艺堂印刷有限公司印刷

全国各地新华书店经售

2016年8月第1版

2016年8月第1次印刷

开本: 787×1092 1/16

印张: 14

字数: 418千字

印数: 1—5000

定价: 55.00元

# 东方Project 百科全书

东方简述	001
不完整的世界·神主ZUN的愿望之景	003
东方新旧游戏展	012
东方Project藏旧推新的发展历史	014
最初的稚嫩幻想	018
升华的绮丽幻想	025
东方沿革 东方游戏的总结和发展方向	064
幻想乡的少女们	066

# 东方Project 百科全书

幻想与现实的交点	172
不完整的世界，幻想乡的阵营	174
幻想乡创作所涉及的广范围文化	180
东方幻想乡影响下的同人业界	188
ZUN专访：东方Project已经成为我毕生的事业	194
走近幻想乡的创世者ZUN	204
幻想乡创界记录 东方事件年表	210

## 东方简述

说到东方这个词，大多数人首先会想到我们中华民族上下五千年的文化，但是遗憾的是本书的内容却与老祖宗们的诗书礼乐相去甚远，毕竟本书是一个面向动漫爱好者的读物，而对于不属于“大多数人”这个范畴的动漫爱好者来说，东方指的是神主 ZUN 所创造的“东方 Project 的幻想世界”。

东方的世界一开始虽然算不上是庞大，但是通过日渐严谨的设定让它成为一个完整的世界，赋予了它自己的规则，自己的秩序，在这些规则和秩序之下发生了各种故事，创造出活跃在各个故事中的有趣角色。

作为创作者的神主 ZUN，与他愉快的伙伴们把这些角色和故事以游戏、小说、音乐、漫画等形式，带给了喜爱东方世界的人们。而喜欢东方世界的人们则靠着这份喜爱让东方的世界无限地扩张。ZUN 本人也乐于看到自己创造的世界被人们进行二次创作，通过二次创作补足的世界观让东方的故事更加完整，角色的魅力更加丰富，这样一个良性的循环造成了东方的二次创作作品数量不断增加，而东方的影响也在不断扩大，最终把东方推上了一个巅峰，让它在同人售卖会上持续了相当一段时间的霸主地位。

当然最近几年舰娘和 LL 神教的兴起，让东方曾经的地位受到威胁，不过这也只是证明了时代的潮流在改变而已。实际上，弹幕游戏为主体的东方作品一直都是随着时间的流动而不断进

行修改和完善的。不论是从游戏性还是故事性，或者是角色设定都相当丰满，虽然说完美的东西是不存在于我们这个循规蹈矩的现实世界中的，但是 ZUN 的那些努力的确让东方这个作品趋于完美。说不定未来的某一天，东方世界中的幻想乡真的会成为“完美”，完美到让人神往。这倒并非只是不可能的假设，毕竟幻想乡是区别于常世的异界空间，不需要受到我们的规则所限制，如果真的有一天东风谷早苗小姐最喜欢的奇迹发生，让这个“完美”真的可以变成现实，不知道会让多少人感慨涕零呢。

美好的畅想一定会在未来的某一天变成现实吧。毕竟 ZUN 并没有对东方的二次创作做出限制，就算花上几十几百年的时间，即使是以同人作品的形式，东方幻想乡的世界的也不会完结。

# 不完整的世界， 神主ZUN的 愿望之景

这个世界上几乎所有人都会做梦，但是又有多少人把自己的梦境展现给人们，又有多少人把自己的梦境托付给人们，又有多少人的梦境能够成为全人类的幻想乡……

东方 Project 是由神主 ZUN 所创造的一个庞大的世界，既然能够被称为世界，自然包括着森罗万象的一切。既然需要包含一切，那也就说明这个世界想要变得完整还需要无限的设定、故事、人物，神主 ZUN 倾尽半生仍然没有把这个世界创造得完整。

以人类的能力在有限的时间不可能完成一个世界的设定，或者说只能完成一个世界大概框架的设定，想要把这个世界创造得完整，几乎是一个不可能的任务。而这还是在世界的设定是以基础物理世界为蓝本的情况下得出的结论。当这个被创造的世界超出常识，以幻想具现化的形式出现在人们眼前的时候，那么需要的时间就无法计算了，至少这个时间将无法用数字表示，只能用一个“正无穷”的概念来代替。这也是没有办法的事情，毕竟没有人能够计算出幻想的极限是多少。

所以在人们眼前出现的东方世界是一个不完整的世界，但即使如此，它对我们来说，依旧有着无穷的魅力，因为它是一个幻想的世界，一个美好的

世界，一个充满着美丽少女的世界。

对于人们来说，幻想这种东西的魅力是无法抵御的，人们对于幻想的追逐就像蝴蝶于花朵，飞蛾于灯火，西行寺幽幽于食物，博丽灵梦于金钱，是可以不顾一切去争取的东西，即使朝生暮死，即使灰飞烟灭也无法忘记的本能反应。所以东方的世界才会吸引了众多尘世俗我争相神往，即使知道人类进入幻想乡会有什么结果，也依然对这个终末欣然接受。

当然，对幻想的追求是一回事，对美丽少女的追逐又是另一回事了，正所谓爱美之心人皆有之。这种对美丽的追求并非一定是表现在对自己外形上的执着，更多的时候表现的是对自己眼前的美丽事物的爱恋。美丽的少女就像娇柔的花朵，因为芳华正时，才像吸满了朝露的牵牛花一样清鲜动人，因为薄暮西垂，才像夕阳阳光中的桃花一样妖艳绝尘。这么说的话，应该可以避免被五大老叉口吧。

其实说起来，对于男人来说，幻想这种东西百分之九十二的几率都会和美丽的少女挂钩，这里倒



是没有必要把它们分开。

## 自由创作的世界， 二次创作的乐园之地

人们向往这个不完整的世界完全是因为本能。这个世界不完整，但是正是因为这个不完整，才让人们的幻想有了发挥的余地。

东方的全部作品都是以同人作品的形式发表，对二次创作来说是相当方便的，不完整的世界观让人们有了创作的空间，人们以神主 ZUN 创作的基础，去这个广阔的幻想中开拓属于自己的幻想，完善着这个世界。

在日本这个对创作版权相对重视的国家中，二次创作的同人作品只能在束手束脚中发展，毕竟这涉及到原作者，和持有版权的相关制作公司的利益，不去追求自我原创，想要在别人的蛋糕上分上一口好像有些说不过去，人家会不会告你侵犯版权只在一念之间。而进行东方相关作品的二次创作时则没有这方面的顾虑，因为对于二次创作，神主 ZUN 是相当纵容的，他并没有把自己的幻想当成只属于自己的东西，欢迎进行二次创作的人们对东方世界进行各自的探索和创造，这种意义上讲，好像和沙盒游戏《我的世界》有着相似之处吧。

神主 ZUN 的这种做法大概是因为他意识到自己的能力界限，明白以一己之力去完成这个幻想世界的想法不太现实，所以他希望自己的幻想可以以这种形式去壮大。

神主 ZUN 创造了东方世界的意义用一个比较容易理解的例子来解释的话，他就像当年发现了新大陆的哥伦布一样，把东方世界这个新大陆告诉给人们，然后让人们在这个新天地中自由发挥，创造属于自己，更属于全人类的新世界。当然，哥伦布发现新大陆导致的大批量移民侵略之类的东西可以不用考虑，因为东方这片土地是完全自由的，而且普通人也打不过东方原住民。

在这片自由的土地上，人们可以无忧无虑地创

造，这是一个双赢的局面，神主 ZUN 看着自己的孩子（东方世界）在万民之智的加持下茁壮成长，而人们也能在不断壮大的东方世界中找到自己的一席之地。

以东方世界为题材的二次创作作品以游戏、音乐、动画、漫画、广播剧等形式出现在人们眼前，让人们全方位地去体验东方世界的美好，而这种繁盛状况的持续时间可以说是前所未有的长之又长，而且还在持续中，很难有哪个作品可以在同人作品中火上这么久的时间，因为同人作品在很多时候都是顺应潮流，在一个作品的风潮结束之后，就会很快冷却。也就是东方和 V 家能够拥有如此长久的生命力。

当然最近几年，风头正劲的舰队收藏和校园偶像小姐妹们的出现也表现出了一定程度的爆发力，让东方显得不如以往那么强势。

但是这种状况对于神主 ZUN 来说只不过是“他强由他强，清风拂山岗”的程度，男人的幻想怎么会被别人的幻想打败呢。

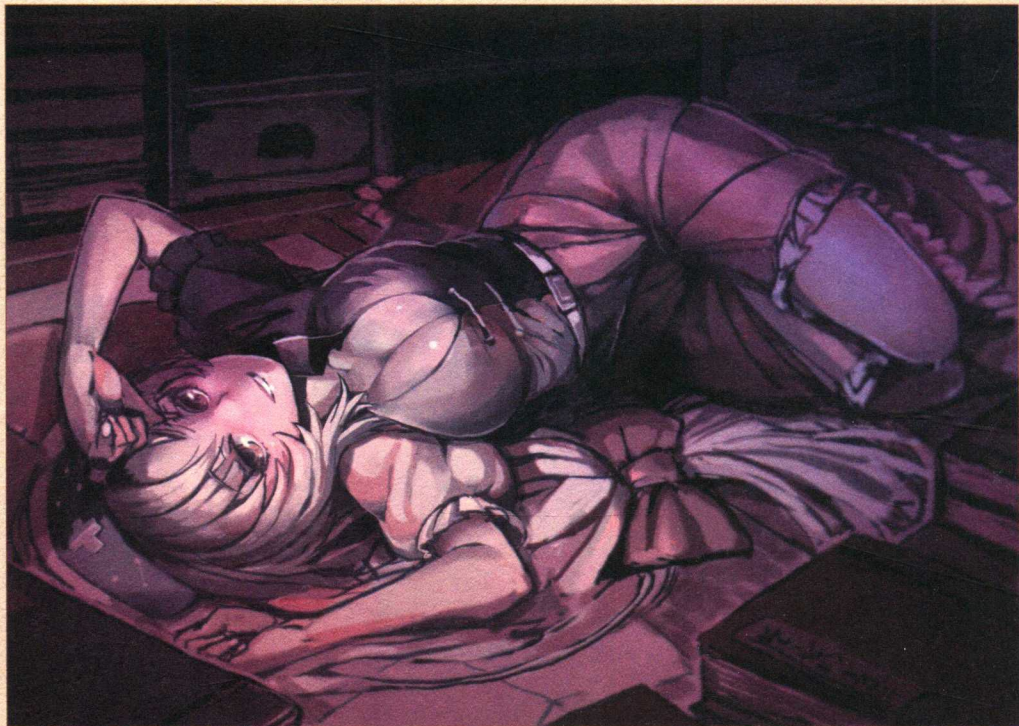
当然即使神主 ZUN 的幻想并没有产生动摇，但是为了市场需求，同人界的确产生了不容忽视的倾斜，随着风潮过去，一切想必又会回到从前。毕竟东方可是个历史悠久的作品。将近二十年的巨大存在感怎么可能那么容易被人忘记。

不过有些时候存在感太大也是个问题，对于初次接触二次元世界的人来说，对东方世界可能不会感兴趣，因为太过庞大的东方世界究竟要怎么去看都是个不小的问题。所以在这种情况下，篇幅较小，不用做太多探索的作品就成了比较不错的选择，在这种时候东方世界的庞大就成了缺点。

对于从事二次创作的年轻人来说，进行东方作品的创作就成了一个不小的挑战。虽说二次创作比较自由，但是搞错了根本的设定还是免不了遭人吐槽，相对来说新出现的作品比较容易掌握。

而且毕竟时间过去那么久了，东方的一些设定对于年轻人来说可能已经失去了吸引力，但是这并不代表东方世界会成为历史，它还是一个现在进行时的活力作品，这么说的原因很简单，因为东方的





世界还不完整，还等着神主 ZUN 去创作，还需要二次创作的人们去完善，没有完结的作品就不会成为历史。

## 繁花烂漫的世界， 未完成的梦幻之境

由于神主 ZUN 和诸多创作者对东方世界的开拓和建设，世界观越显壮大，而因为时间跨度太大，创作者对东方作品的解读程度不同，在这两个条件下，东方的设定显得有些混乱。这是理所当然且不能避免的，虽然一般我们以神主 ZUN 一个人的设定为大背景去了解故事，但是在了解东方文化的时候会在不知不觉中接触到同人团体所做的二次设定，并把那些并非出自神主意志的设定当成东方文化去接受。

所以东方文化在很大程度上受到了二次创作的

影响，时间和各个创作者之间的不同观点必然会产生这样的混乱，所以在接触不同的东方作品时难免会有一些异样的感觉，由于创作者的不同，我们所看到的画风，故事风格，人物设定上的不同也极为常见，甚至就算是同一个作者在不同的时期所创作的作品也会有着一定的矛盾感。

这一点就算是神主 ZUN 也无法免俗，在东方的游戏作品刚刚出现在人们面前的时候，作品虽然有着相对良好的游戏性，但是在创新上并没有太多令人眼前一亮的地方，这一时期的东方作品也被东方众们戏称为黑历史，在世人眼中只是普通的游戏作品而已，并无太多出奇之处，故事背景设定相当随便，角色形象也不甚丰满，而作品所具备的影响力更是几乎可以忽视，这时期产生的作品被归类为东方旧作。

而随着时间的推移，以《东方红魔乡》的出现为分界线，神主 ZUN 脑中对东方世界创作达到

了相对成熟的时候，他对作品的游戏性和故事性产生了一定的执着，于是东方作品的质量一下子被提升，加入了符卡等新元素，人物，剧情方面也多加润色，让人们在享受弹幕游戏的乐趣之余，对游戏背后的故事也产生了兴趣。随着这个兴趣产生的结果就是人们开始行动起来，对东方的世界开始自己的探索，而《东方红魔乡》的世界以后的作品被称为新作，而我们所了解的东方也基本是这个新作的时期而已。

虽然本文说是以《东方红魔乡》这个新作与旧作分界线把东方世界区分，但是事实上，直到《东方永夜抄》之后 ZUN 才开始考虑将东方的设定和体系进行系统化，只不过蕾米莉亚大小姐的存在感太强，太让人难以忽视了，所以这里才以她出现的这个时间点当作变化之始。

而新作和旧作时期有很多设定相对有些矛盾，就算是同出自神主 ZUN 之手，这些矛盾也是无法避免的。

不过对于只是单纯地喜欢东方少女的人们，对这些变化也不是很执着，但是对于比较喜欢纠结设定的考据党和剧情党来说就比较难以释怀了。说起来神主 ZUN 设定产生的矛盾也不是全部出现于这一时期。毕竟世界观太过庞大，就连创作者本人想要全部记得，并且还要准确，也是相当困难的，所以即使是在新作时期，一些比较不显眼的小设定也是可能出现前后矛盾的情况的。

神主 ZUN 称呼自己为神主，而没有把自己神化成全知全能的造物主不是没有道理的。即使是神主这个侍奉于神明的神职者也只是人类而已，既然是人类而非圣贤的话，谁又能做到没有错误呢。

而在神主 ZUN 所创作的东方世界中进行二次创作的人们，出现与神主 ZUN 的设定相悖的创作也就没什么稀奇了。

东方世界这个看起来有些混乱的状态可以说是东方文化的百家争鸣吧。在这种不明不白的状况下文化才会产生应有的发展。这样一想的话，最近几年东方文化可能需要一场文艺复兴来重新确定自己

的地位才行了。但是也说不上是复兴，毕竟还没有沉到谷底，东方文化那没有设定上限的创作空间，实在没有什么值得担心的，比起庵野秀明推测的动画业界会在四年内崩塌之后，动画质量出现可以直接目视的明显下滑来说，东方世界的前景可以说是无限美好。当然我国有句古话叫做生于忧患而死于安乐，东方世界要是安于现状的话，结果倒是也说不上乐观，只不过以神主 ZUN 本人的创作趋势来说，长于接受新时代文化来改善自己作品的他应该不会让东方世界过早覆灭。

## 变化万端的世界， 随风旋舞的少女们

在东方的世界观中，博丽灵梦这个乐园的巫女小姐是以主角的身份出现的，穿着红白两色巫女服的她背负着解决守护幻想乡，以及解决各种由妖怪产生的异变的使命。无边弹幕萧萧下，不少女滚滚来。仿佛《周刊少年 JUNP》般的王道发展，随着灵梦和她的伙伴们解决异变的同时，魅力的少女角色也随着无尽的旅途出现在我们面前。

虽然在最初几个作品中出现的角色并没有享受到这种待遇，毕竟那时候神主 ZUN 也没有想到东方世界会拥有如此长久的寿命，所以出现了几个用过即丢的卫生纸一样的角色，但是随着东方世界的发展，以及东方文化对我们所在的现实世界的影响逐渐变大，东方中的路人角色都开始被赋予属于自己的形象、故事。让路人角色这个概念本身从东方世界中去除，在东方的世界中，每一个出现的美丽少女都确实地生存在这个世界中，有着自己的生活，即使只是在某个故事的某个节点仅仅出现过一次的角色，也都确实地摆脱了用过即丢的命运。出现过一次，就代表这个角色拥有了幻想乡的居住权，即使在主线中消失，也确实地生活在东方世界的某个角落中。演绎着自己的故事，即使平凡，即使平和，即使不值一提，她们也存在着。

发展到现在，几乎每次打败一个新的 Boss 就



可以确定，在失去 Boss 身份的同时，少女虽然不一定会像被下级赛亚人卡卡罗特打败的贝吉塔王子那样一不小心成为了主角的同伴，但是也失去了对立的理由，从敌人变成了认识的人，偶尔还会有些少女间的小打小闹。

看到这里可能会庆幸是少女间的嬉戏，因为在喜欢浪漫的我们眼中，那可是梦一样美丽的画卷，如果是卡卡罗特和贝吉塔的嬉戏，那就是地狱一样惨烈的炼狱画卷了。但是在了解之后就会清楚，幻想乡中的那些美丽少女之间的嬉戏没有我们想象的那么简单就是了。

当然，幻想乡的创立时间在现实时间正是美少女游戏鼎盛的时期，神主 ZUN 也不会让花瓣一样柔嫩的少女们进行太过惨烈的战斗，毕竟花瓣凋落的美感只有爱的战士虚渊玄才理解，染血的花瓣在战场中狂舞并不符合那个时代的美学。

所以少女间的嬉戏还是以愉快的搞笑日常对话为主的。而少女们的设定也大多以能让普通玩家产生好感的居多。只不过很多角色即使抛开设定不看，只看少女们的外表就能萌杀一大片玩家了。而那些附加的设定并不是说没有意义，设定的存在的确实让那些拥有人类外表的妖怪少女们的可爱更加明显，更加惹人爱怜。

比如拥有读心能力的古明地觉，作为被人类，妖怪，甚至怨灵都厌恶的少女，如果只看外形只是个普通的年幼少女而已，稍微有点弱气的感觉，让人只需看上一眼就能心生保护欲望的少女。这样的少女居然被所有人讨厌，不敢接近，只因为只要接近她，就会把自己所有的想法表露出来。

人类这种生物是虚伪的，这里用虚伪可能有点过分，或者用害羞比较顺耳，因为人无完人，人类必然有着自己不完美的一面，而人类的自尊导致人类喜欢在别人面前展现自己相对完美的那一面，把自己的缺点或者不愿诉说的部分隐藏起来，这已经可以说是一种本能了。

但是这种本能在名为古明地觉的少女面前没有任何意义，少女的能力会让她不自觉地发现人们想

要隐藏的部分，而人们在发觉自己被隐藏的部分被别人发现的时候，自然会恼羞成怒，明明少女没有做错什么，却成了人们讨厌的对象。

悲乎哀哉，惹人爱怜的少女成为了人们厌恶的妖怪，而感受到人们的厌恶之感，少女不得不离开了人群，独自一人生活，独自承受了不应该由她来承受的惩罚，名为寂寞的惩罚。

这样的一段文字，无疑让古地明觉这个角色的可爱程度升华，在读者的同情和保护欲望的膨胀之下，泪眼婆娑的少女形象就这么出现了，并烙印在人们的心中。

当然，现实中是不可能有这样角色出现的，不是读心这种超自然能力不会出现，而是就算出现了可以读心的可爱角色，她也不会遭到这种待遇，为什么这里能这么肯定呢？很简单，不是还有读着这段文字的你吗？

而古地名觉这样的少女随着故事的发展出现在幻想乡的全土，当然不都是这样略显悲伤的角色，编纂《文文新闻》的活泼少女射命丸文，信仰奇迹之力的天然巫女东风谷早苗，威严的吸血鬼蕾米莉亚大小姐，等等。

几乎包含了二次元历史中所有类型的魅力少女们在这个变化万端的幻想世界中，演绎着只属于她们和读者的故事。

## 无限的世界， 被好奇心驱使着的人们

因为东方世界的不完整，所以有着继续创作的空间，而角色也在不断增加。少女们可以是来自于神主 ZUN 的遐想，也可以是来自各种书文典籍中的记载，但是最终都会成为读者或者玩家脑海中的一个属于每个人自己的少女。

不知道为什么人们总是喜欢用莎士比亚的作品《哈姆雷特》的一句名言来阐述自己的看法，也许是我们骨子中那种代先贤立言的习惯吧，没错，这里要说的就是“一千个人的眼中，就有一千个哈姆



雷特”。

在观看一个作品的时候，观看者个人的思想会融入到这个作品中去，从而产生属于自己的独特见解，所以即使是在观看同一个作品的人，因为个人本身思想境界，教育程度，人生经历的影响，他所得到的理解也会产生不同程度的差别。

但是这个差别并不是错误，而是名为“自我”的烙印，就像著名的木匠会在自己制作的作品上留下代表自己名号的标志一样，人们在接触，接受一个文化的同时，必然会对这个作品产生属于自己的看法，而这种看法让我们对角色有了独一无二的认识。

在某种意义上可以说，我们在观看东方作品的同时，也在进行着属于自己的创作，只是没有用文字或者图片来记录下来，而是记录在自己的脑海当中，我们在作为东方文化的一个接受者的同时，在不知不觉中也成为了创作者。

有人会在在这个过程中产生对东方世界的好奇心，去探索这个世界，即使是以这种只存在于自己脑海中的探索，即使没有化为文字画笔去让更多的入去分享自己所知道，所创作的东方世界，但是这个创作的行为却依旧存在着。

而有些人会在了解中放弃对东方世界的探索，毕竟人们的好恶并不尽相同，所以他们因为各种原因离开了这个幻想的神域，这也是无可厚非的事。

人本来就是任性的生物，在自己的好恶上一向是率性而为的。喜欢这个幻想世界的人们会继续以自己的方式探索东方世界，世界是无限的，少女是无法攻略的，所以人们的探索也就不会停止。

## 终结的世界， 决定中止的是我们

这个世界本身并没有极限，但是我们并不是以森近霖之助形象生活在幻想中的神主 ZUN，活在现实世界的我们终有一天会离开那个自己脑海中的只属于自己的东方世界，虽然我们口中信誓旦旦地



喊着“此生无悔入东方”，但是那时候的我们可能还没有意识到极限，我们理所当然地相信东方永恒，东方世界确实是永恒不变的，只不过，我们还是会变的。

我们会随着年龄的增长变得没有时间去经营自己的幻想世界，即使这个现实是我们此时不会注意到的现实，但是在不久的将来，这个现实会成为继续幻想的最大阻力，年龄的增长会成为幻想的终结。

在我们幻想终结的那一天，就算再喊出“此生无悔入东方”也会成为不甘的嘶吼吧？

对于这个问题，“绝对不会！”将是唯一的答案，即使年龄增长，即使幻想终结，即使记忆变得模糊，即使身体已经失去了全部的机能，我们的灵魂也会记住自己曾经的幻想，也许在生命的最后一刻，我们的意识变得模糊，在回想起自己的人生时，可以躲进那仿佛一瞬的永恒之中，在那名为“走马灯”的时间中，我们可以长睡在自己的幻想之中，不知道醒来时看到的第一个人是不是那个没节操的博丽灵梦呢，她可是被称为乐园巫女的家伙呢，到时候第一句话说什么比较好呢？





# 东方新旧游戏展

*Touhou Project Game Show*

自然存在的事物，自然有自己的开始  
就连以0和1创造的空想世界也不能免俗。

游戏就是东方幻想乡世界的开始。

作为一切幻想的开始是如此的简陋，  
随着时间的推移，更多的人开始认识到她的存在，  
她开始被人们染上各种各样的任性的色彩，  
最终，她变成人们眼前现在的样子。

她脱去旧日的羽衣，以崭新的姿态出现在人们面前  
人们惊呼，人们狂喜，人们为她献上最虔诚的爱恋

归根结底，幻想总是与现实相驳的存在，  
幻想不应该被现实限制住自己的自由，  
只有自由才是全部幻想的原料。

东方 Project 以她不变的自由，  
保证了自己作为游戏的自由，  
坚守了自己二十载的纯洁与纯粹。