

# 创意 @ 东京

TOKYO

苍井夏树 著 栗原淳实 摄影



ちいばす



GOOD  
DESIGN  
AWARD

えんぴつで

奥の細道



HAPPY  
LAWSON

生活・読書・新知 三联书店

版权所有©苍井夏树

本书版权经由方智出版社授权生活·读书·新知三联书店出版简体版权，  
委任安伯文化事业有限公司代理授权  
非经书面同意，不得以任何形式任意重制、转载。

#### 图书在版编目(CIP)数据

创意 @ 东京 / 苍井夏树著；栗原淳实摄。—北京：生活·  
读书·新知三联书店，2009.6  
ISBN 978-7-108-03136-5

I. 创… II. ①苍…②栗… III. 艺术—设计—美术批评—  
日本—现代 IV. J06

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2009) 第 009638 号

## 创意 @ 东京

苍井夏树 著 栗原淳实 摄

- 
- 责任编辑 刘蓉林  
装帧设计 崔建华  
责任校对 何敏  
出版发行 生活·读书·新知 三联书店  
(北京市东城区美术馆东街 22 号)  
邮 编 100010  
经 销 新华书店  
印 刷 北京盛通印刷股份有限公司  
版 次 2009 年 6 月北京第 1 版  
2009 年 6 月北京第 1 次印刷  
开 本 880 毫米 × 1230 毫米 1/32 印张 7.75  
字 数 100 千字 图片 252 幅  
印 数 0,001—8,000 册  
定 价 42.00 元

TRAVEL LIFE  
MAGAZINE  
FASHION  
HISTORY  
BOOK

创意



TOKYO

苍井夏树 > 著

东京

生活·读书·新知 三联书店



006\_【自序】创意@东京

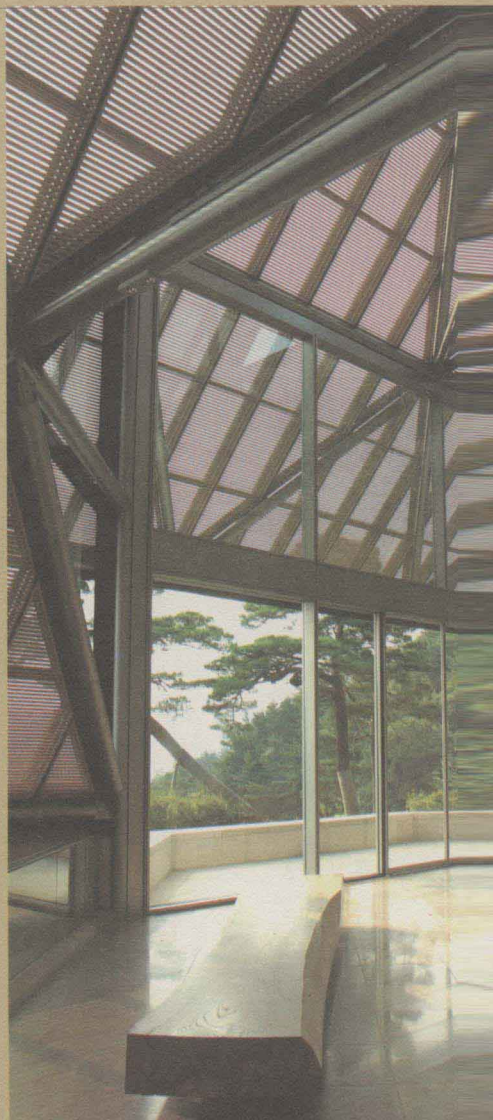
010\_【前言】东京创意散步

Chapter 1 > 趋·势·观·察

- 014\_ 1.任天堂感性工学
- 023\_ 2.天然生活风潮
- 032\_ 3.一个人的商机
- 037\_ 4.熟年黄金世代
- 042\_ 5.五感的苏醒
- 048\_ 6.文化系女子
- 054\_ 7.老东西·新灵魂
- 058\_ 8.创·游·美·人

Chapter 2 > 情·报·活·用

- 066\_ 1.种下你的创意树
- 073\_ 2.学日文, 开启另一扇窗
- 080\_ 3.东京过生活
- 088\_ 4.广告蒙太奇
- 096\_ 5.电视智囊
- 103\_ 6.书架浏览法
- 108\_ 7.杂志活用法
- 114\_ 8.城市学行销
- 124\_ 9.街道阅读法



**Chapter 3 > 设计·现场**

- 134\_ 1.设计现场 Good Design Award 50周年现场直击
- 152\_ 2.里山之美 越后妻有·大地艺术节·三年展
- 165\_ 3.城市美学 东京深呼吸,中城风尚慢游
- 172\_ 4.创意市集 第10届GEISAI
- 180\_ 5.跨界玩意 东京牛大游行

**Chapter 4 > 创·意·散·步**

- 186\_ 1.美的学习
- 194\_ 2.安藤忠雄的建筑诗
- 202\_ 3.伊东丰雄的非线性几何
- 210\_ 4.赖特的有机建筑
- 216\_ 5.伊右卫门绿茶大战
- 221\_ 6.花园里的疗愈力量
- 228\_ 7.Wow! 超乎期待的服务
- 235\_ 8.市民社会的品格力



## 自序—创意@东京

小时候，每次家族聚会时，我总是黏着长年旅居日本的舅舅。不爱念书的我，却总爱拿表哥从东京带来的日文杂志随便乱翻，东问西问一堆怪问题。在练马的江古田，表哥的牙医诊所，我开始和日文的第一次甜蜜接触。

长大后，着迷于尾濑朗的漫画——《夏子的酒》。主角夏子是佐伯酒造的女儿，原本在东京撰写酒商的广告文案，在哥哥康男患癌症死后，毅然决定回到乡下，完成哥哥未完成的梦想——和酿良酒，寻找传说中的龙锦米，使其在有机栽培中复活。她用坚毅的信心和热爱大地的执著感动了镇上的人，酿造出日本第一的大吟酿。

这种“一生悬命”专注坚持的态度，正是值得学习的日本精神。

工作多年后，因缘际会，开始在大学及各大企业担任“创意思考”课程讲师。我喜欢使用多媒体素材取代枯燥的传播理论，也许是欣赏一首松尾芭蕉的俳句，也许是朗读一篇深刻精致的广告文案，也许是分享一部NHK安藤忠雄的纪录片，往往都能让学生们眼睛一亮，新鲜灵感就有机会跳跃，彼此激荡分享。

这些课堂中片刻的感动，让我觉得学习的过程可以有許多美好的可能。为了能够看懂动人心扉的日本广告作品，我开始学习日文。庆幸多年前这个正确决定，从此不仅为自己打开一扇窗，可以更深入观察日本文化，也收藏了无数次和东京美好相遇的回忆。



年复一年，我总是再度回到东京。

一间中目黑小公寓，一部 Softbank 手机，在 Geographical 挑几样古董家具，在多摩川散散步、吹吹风，恬静安逸地享受在东京过生活的悠哉时光。

这些日常生活，每每为我带来宁静的力量。

回到教室，和学生们分享每次在东京住游的心情和创意的启发，总是让我觉得课堂外的天地才更精彩。例如：有一回，我在教室播放一段山手线和台北捷运的现场录音带，让同学们感受音乐对旅客的大不同。

因为日本设计师对于感性工学的深入研究，这些生动的日本设计个案，可以让同学们想象一下，台湾公共设施还有许多进步的空间与对人因工程更细致体贴的思考。

于是，这本书的灵感开始在我的脑海中浮现。

时间慢慢地流动，故事静静地发生。夏目漱石的早稻田、村上春树的 Denny's 餐厅，整个东京就像是一座超大美术馆，每个人都可以找到属于自己熟悉的东京角落。

就在书写东京的此时此刻，我仿佛又回到安详宁静的田园调布（编注：田园调布，地名，位于东京大田区）晃游。手中握着西日暮里的羽二重团子，沉浸在江户下町怀旧的昭和风情中。

感谢协助采访的好友福田久子、《日经新闻》的记者朋友杉山泰一、久子的妹妹光子超厉害的情报搜集，以及久子热情的家人和两只可爱的约克夏狗，当然还要感谢我的日语老师赖素绸教授解答我稀奇古怪的日文疑问。

特别要感谢我的指导教授、早稻田大学的和多田淳三教授，带领我探索感性工学的精彩天地。在早稻田的学习生活，不仅有“做学问”的喜悦，也让我

虚心学习成为学者的基本功课。

同时深深感谢创意旅程一路上曾经相遇的师父们，伟忠哥在我们一起为TVBS打江山时的绝妙创意与动人故事，有笑有泪，令人拍案叫好；年代邱复生董事长给予我和创意伙伴们的自由空间，打了一场美好的仗；还有我的人生导师——《天下杂志》殷允芄发行人曾经说过：“学习贵在自修自得。”

尤其要谢谢方智的小良主编、编辑玮珍和美编惠如，协助所有编务的进行。

最后，谢谢我的亲密伙伴栗原淳实用心捕捉东京瞬间的丰富影像。还有当下打开此书的每一位读者，衷心珍惜这“一期一会”的相逢。

苍井夏树

2007年初秋 · 东京中目黑



创意



东京



## 东京创意散步

近的日子远了

远的日子近了

目黑川 静静生活

轻井泽 晃游散步

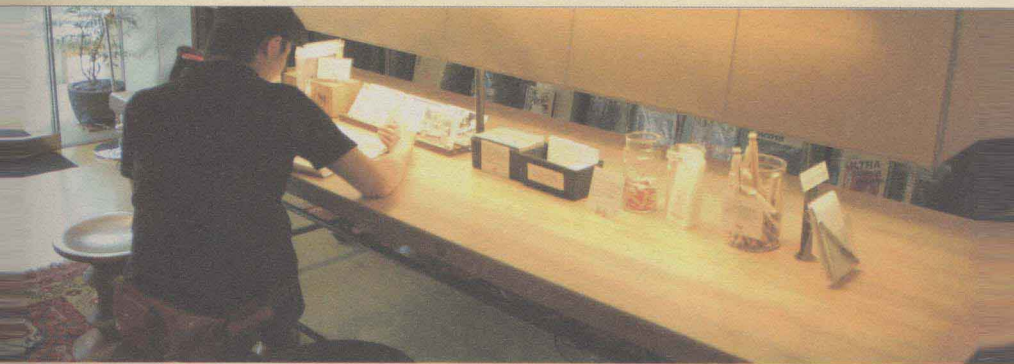
便衣 球鞋 好心情

阅读 纳凉 看星星

俯拾即是芬芳

不期而遇的风景

没有咖啡因



不含胆固醇

一个转角 一处惊喜

一段旅程 一段记忆

学习如何看 · 如何听 · 如何感受 · 如何触摸 · 如何呼吸

奇想采集

甜美发酵

邀请你

五感苏醒

切切磋磋

和我们开始这一趟东京创意散步

创意



东京





## Chapter 1 > 趋·势·观·察

真正的东西,只有用心才看得清楚。

——《小王子》

# 任天堂感性工学

在一般人的印象中，说到电玩总是会联想到宅男。

打电玩的感觉是：看别人玩很好玩，手会痒；但亲自上手，左右拇指各自在十字方向键和四颗圆键快速穿梭反应时，电玩的主角总是不久于人世，快速阵亡。

挫折感的驱使，再加上引领电玩发展走向的一直都是专业玩家，导致游戏机很少在女性的生活中占有一席之地，直到……没错，就是 Wii，才让许多人，尤其是从来不玩电玩游戏的人们投注新的目光。

任天堂（Nintendo）正在重新定义电玩的价值。

“好好玩！”是许多人拿起 Wii 的遥控手把（Remote）后不断发出的惊叹。起手式的游戏，不是用两根手指按八个键，复杂到经常按错的方式。而是以直感操作的运动系列，打网球就是用挥拍的方式操作，打拳就有挥拳的动作，钓鱼就有收竿的动作。

Wii 以遥控手把上下振动，使用者指向哪里就可瞄准到哪里，符合人们真实生活中行为的经验模式。结合无线蓝牙技术的设计，感测遥控器移动与旋转的角度。除了操作非常简单之外，更扩大了身体的运动范围，人们可以用更多样化、更容易入手的肢体动作，来达到前所未有的娱乐经验。

任天堂创造一种独特的感性价值，来吸引新的消费族群。它的产品策略，正符合哈佛大学商学院克里斯坦森教授提出的“破坏性创新”（Disruptive Innovations），让消费者操作起来更容易，更没有入门的障碍。





总部位于京都的任天堂，是典型的“京株式会社”。创业时的第一个游戏产品是日本传统纸牌游戏——百人一首。1983年推出的红白游戏机红极一时，是家庭游乐器的历史里第一台全球大轰动的游戏机。当时的超级玛利、大金刚等游戏，陪伴许多玩家度过了快乐的青春年少时光。

然而，如果你有机会参观任天堂位于京都南部的本社及东京分社，这个全年赢利高达8000亿美元的跨国企业，却没有华丽铺张的高楼大厦，也没有科技时尚的炫目噱头，你会更惊讶任天堂简朴的企业精神。时间回到2002年，