

心想事成の



创意 整理术

世界级电玩职人、任天堂wii企划大师独家分享
从超级创意到美好事物的万用整理术

コンセプトのつくりかた

〔日〕玉树真一郎 / 著 连宜萍 / 译



北京联合出版公司
Beijing United Publishing Co., Ltd.

心想事成の 创意 整理术



世界级电玩职人、任天堂 wii 企划大师独家分享
从超级创意到美好事物的万用整理术

コンセプトのつくりかた

〔日〕玉树真一郎 / 著 连宜萍 / 译

图书在版编目 (CIP) 数据

心想事成的创意整理术 / (日) 玉树真一郎著 ; 连宜萍译. — 北京 : 北京联合出版公司, 2015. 3
ISBN 978-7-5502-4265-4

I. ①心… II. ①玉… ②连… III. ①创造性思维—思维方法 IV. ①B804. 4

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第284499号

CONCEPT NO TSUKURIKATA

by SHINICHIRO TAMAKI

Copyright © 2012 SHINICHIRO TAMAKI

Chinese (in simplified character only) translation copyright © 2015 by United Sky (Beijing) New Media Co., Ltd. All rights reserved.

Original Japanese language edition published by Diamond, Inc.

Chinese (in simplified character only) translation rights arranged with Diamond, Inc. through BARDON-CHINESE MEDIA AGENCY.

本书译文由时报文化出版企业股份有限公司授权使用

北京市版权局著作权合同登记 图字: 01-2014-7381

未读
UnRead

思想家



关注未读好书

心想事成的创意整理术

作者: (日) 玉树真一郎
译者: 连宜萍
出品人: 唐学雷
策划: 联合天际
特约编辑: 单元皓 边建强
责任编辑: 李征 刘凯

北京联合出版公司出版

(北京市西城区德外大街83号楼9层 100088)

北京慧美印刷有限公司印刷 新华书店经销

字数129千字 880毫米×1230毫米 1/32 8印张

2015年3月第1版 2015年3月第1次印刷

ISBN 978-7-5502-4265-4

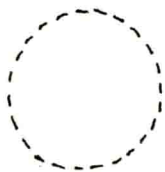
定价: 36.80元

联合天际Club
官方直销平台



未经许可, 不得以任何方式复制或抄袭本书部分或全部内容
版权所有, 侵权必究

本书若有质量问题, 请与本公司图书销售中心联系调换
电话: (010) 82060201



引言

“概念”，
从这两个字，你会想到什么？
是广告业或顾问公司卖弄的一些难以理解的道理？
还是创作者需要的创意或创想？

都不是。
我们任何人在做任何事，创造任何东西的时候，
最先要考虑的，就是“概念”。

“概念”，
只要有纸、笔、便利贴、一张大桌子，
再加上可以一起思考的“伙伴”，任何人都可以整理出概念。

只要有了概念，“该做什么样的设计”“该为谁而做”“该

如何执行”等自然就会确定下来。

就算没有设计师也没关系，只要依照确定的概念前行即可。

只要有好的概念，创造者、销售者、消费者，所有人都可以共享“幸福快乐”。

当然，也包括你自己。

概念也会产生新的价值，世界在一夜之间会变得更加美好。

概念可以帮助很多人。

制造业者、创业者或是拥有预算却不知道该如何使用的地方政府及 NPO 负责人，抑或是正在筹备校庆或社团活动的大学生，等等。

无论是找工作还是谈恋爱，只要掌握了整理生成概念的方法，就能变得更加顺利。

不擅长创意工作的人也不必担心，

因为整理创意的过程跟小学的课程一样简单！

世界需要什么？

要向大家传达什么？

能让你幸福的是什么？

通过此书，我们一起探索答案吧！

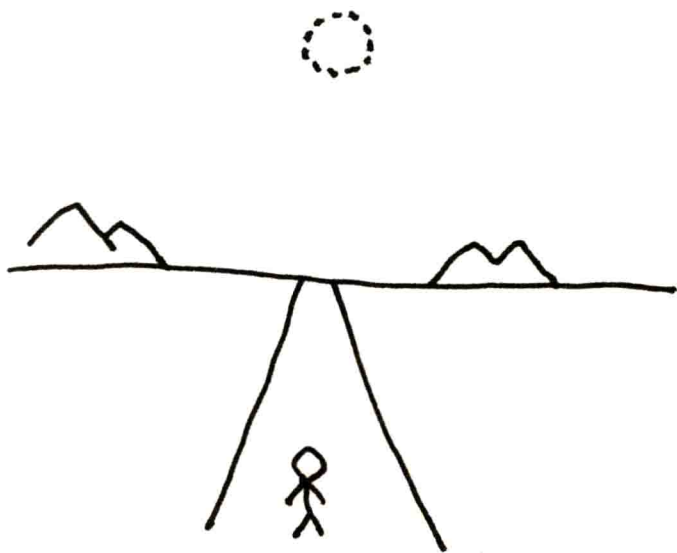
阅读后，相信你会找到“改变”的自信和勇气。

那么……

欢迎来到概念的世界！

一起享受这个让人眼花缭乱的“探险之旅”吧！

我们出发！



前言

2006年推出,全世界销量超过9500万台(2012年3月数字),帮助公司股票市价总额飙涨至原来的两倍达到10兆日元(2007年9月资料),一夜之间刷新游戏机世界纪录的超人气商品是什么呢?

没错,就是家用游戏机“Wii”。

相信很多人都曾经和家人、朋友一起玩过Wii的游戏吧!

我曾在任天堂公司负责Wii的策划和开发,现在回到家乡青森县八户市从事与地方企业、个人企业、地方政府、教育机关、非营利组织等各方相关的工作。

在任天堂,我真的学到很多。离职前的最后一天我说过:“即使离开任天堂,我也永远是任天堂的粉丝。”当时说这一番话的情感至今仍深深地留在我心里。

其中家用游戏机Wii成功问世的创造经验尤其重要,因为它大大地左右了我的人生。

“左右人生”这样的说法也许有些古板、有些老套，但这是事实。

那么，为什么我要从任天堂离职呢？简单地说就是：

我在任天堂学到“概念”之后，不得不开始思考我自己的“人生概念”，而思考的结果，就是我要离开任天堂。

这是一本关于“概念”的书籍。

不是业界爆料，也不是只供游戏业者参考的书，而是一本关于概念的书，汇总了我在策划开发 Wii 时的经验和感受。

Wii 究竟是如何构思出来的？我们可以从这个出发点来读这本书，但那不过是一个引子罢了。

实际上概念涵盖的要比这广得多。

无论是开发游戏机，还是任何人想要开始任何事之前，都可以使用这套整理术来生成概念。

什么样的人需要“概念”呢？举例来说：想为全世界创造崭新商品或规划新型服务的人，想要成立新公司的人，想要开始新事业或筹备活动的人，想要建立组织、确定战略、决定方向的人，或是会被上司突然的一句“有没有什么新的创意啊”搞得不知所措的人。

不只营利企业，还包括NPO等非营利组织的活动，例如：筹办学校校庆或社团活动、振兴地方文化经济、主办团体聚餐、

求职，等等。

概念是所有事物的起源。是从无到有，是所有人都在创造新事物的最初都必须思考的事。

我在任天堂进行创造工作时学到的，并不单纯只是策划一个好玩的游戏、畅销的商品、周全的服务的方法而已，而是心中更深层次的东西。

你所经历的烦恼、痛苦、挫折、开心、欢喜、成长，全都在深处联系在一起，组成了一次惊奇的冒险。

在冒险的尽头究竟有什么呢？

那就是创造能使全世界、所有人“幸福的东西”，为世界增添新的“好”。



“任天堂开创了游戏机市场，不断推出畅销大作，他们一定有着只有公司内部才知道的秘密。正因为有这种像是魔法一样的独门秘诀，才能创造出如此革命性的作品。”

很惭愧，在进入任天堂以前，我也抱持着同样的想法。

但是，现在我明白事情并不是那么简单。

听说后马上就能应用的睿智，跟吃一口就能看清所有问题并得出答案的智慧果实一样，都不存在。

在任天堂的工作经验让我明白，“创造”是个非常严酷的事，不是仅凭一知半解就能着手进行的；那是为了不断寻找“未知的知识”，而掏空自己的感觉。

本书记录下了这场冒险的全貌，是一本“冒险之书”。而解开“概念”的谜题，就是我们要抵达的终点。从概念工作的第一步出发，一直到终点，我会一步一步地向各位娓娓道来。

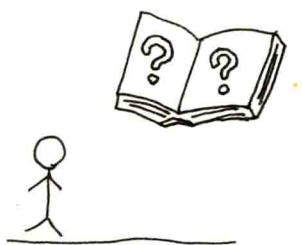
本书分为以下三个部分：

- 向下探索：定义概念、准备创造
- 向上成长：概念的具体产生方法
- 向前迈进：如何善用概念

让我们一同驰骋在知识的世界，在快乐中踏上寻找“改变世界的概念”之旅吧！

让我们立即起程，为了你与这个世界，寻找新的“幸福”。

玉树真一郎



目录

前言	7
第一部 向下探索——什么是概念？	11
01 从迷雾中出发——概念与创造	13
02 勇士的登场——概念中的概念	16
03 冒险的伙伴——创造的步骤	21
04 高挂旗帜——概念的形式	29
05 恶魔的低语——“好”是什么？	37
06 赐予翅膀——愿景	45
07 最初的约定——要素	55
08 以“什么”达成“什么”——概念	61

第二部 向上成长——产生概念的具体程序 73

- 09 从哭声中诞生——由口出恶言变成“喜欢” 75
- 10 捣蛋鬼的智慧——通过逆转进行“改变” 94
- 专栏1 献给勇士的九个“逆转”例题 113
- 11 寻找星座——群组化后就能“理解” 132
- 12 口耳相传——为了“完成”而故事化 153
- 13 挑战黑影——完成概念 186
- 专栏2 孤独的考验 概念工作如果失败了 206

第三部 向前迈进——如何应用概念? 221

- 14 充满心愿——从概念到设计 223
- 15 勇士——概念的宿命 230

- 后记 243



引言

“概念”，
从这两个字，你会想到什么？
是广告业或顾问公司卖弄的一些难以理解的道理？
还是创作者需要的创意或创想？

都不是。
我们任何人在做任何事，创造任何东西的时候，
最先要考虑的，就是“概念”。

“概念”，
只要有纸、笔、便利贴、一张大桌子，
再加上可以一起思考的“伙伴”，任何人都可以整理出概念。

只要有了概念，“该做什么样的设计”“该为谁而做”“该

如何执行”等自然会确定下来。

就算没有设计师也没关系，只要依照确定的概念前行即可。

只要有好的概念，创造者、销售者、消费者，所有人都可以共享“幸福快乐”。

当然，也包括你自己。

概念也会产生新的价值，世界在一夜之间会变得更加美好。

概念可以帮助很多人。

制造业者、创业者或是拥有预算却不知道该如何使用的地方政府及 NPO 负责人，抑或是正在筹备校庆或社团活动的大学生，等等。

无论是找工作还是谈恋爱，只要掌握了整理生成概念的方法，就能变得更加顺利。

不擅长创意工作的人也不必担心，
因为整理创意的过程跟小学的课程一样简单！

世界需要什么？

要向大家传达什么？

能让你幸福的是什么？

通过此书，我们一起探索答案吧！

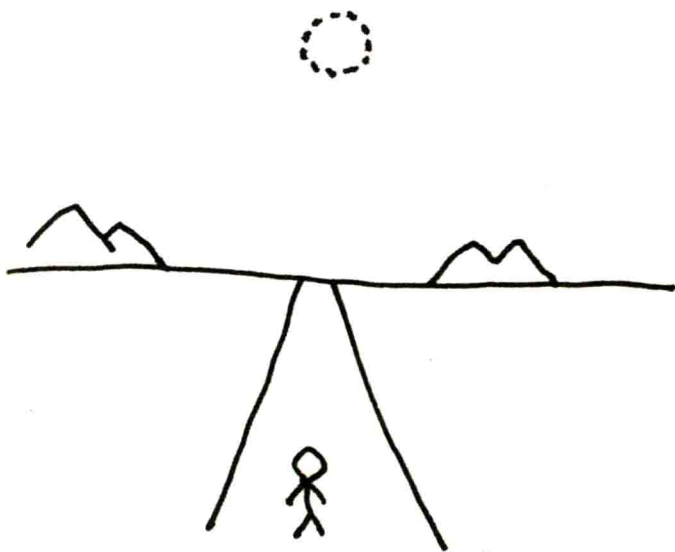
阅读后，相信你会找到“改变”的自信和勇气。

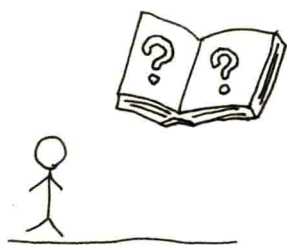
那么……

欢迎来到概念的世界！

一起享受这个让人眼花缭乱的“探险之旅”吧！

我们出发！





目录

前言	7
第一部 向下探索——什么是概念?	11
01 从迷雾中出发——概念与创造	13
02 勇士的登场——概念中的概念	16
03 冒险的伙伴——创造的步骤	21
04 高挂旗帜——概念的形式	29
05 恶魔的低语——“好”是什么?	37
06 赐予翅膀——愿景	45
07 最初的约定——要素	55
08 以“什么”达成“什么”——概念	61