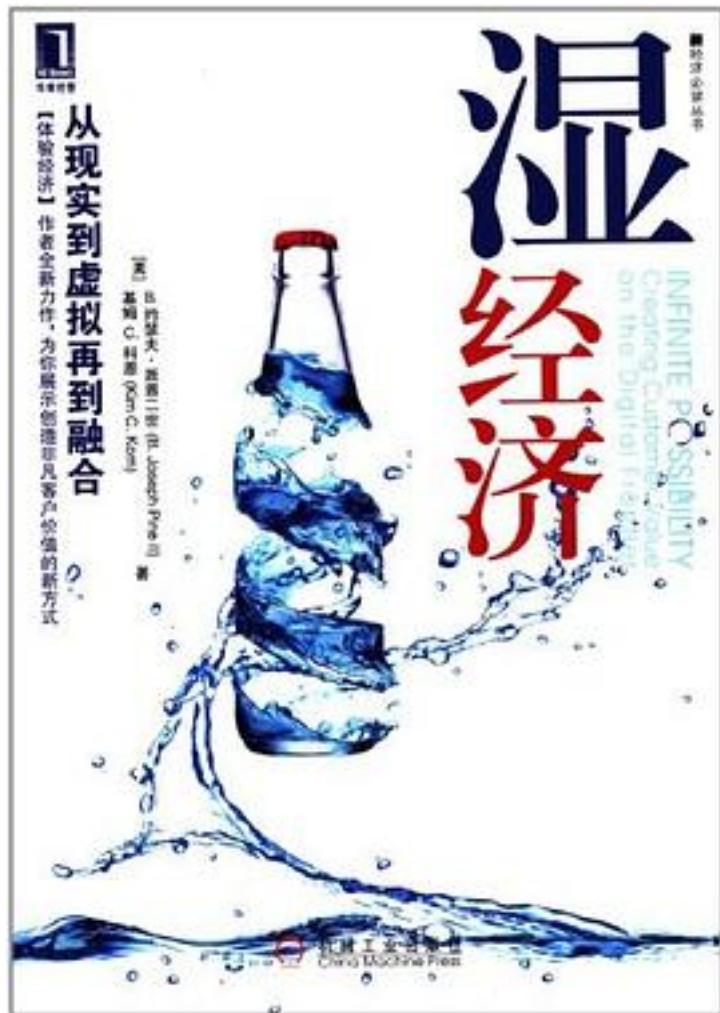


# 湿经济



[湿经济 下载链接1](#)

著者: (美) B.约瑟夫·派恩二世

出版者:机械工业出版社

出版时间:2012-8

装帧:

isbn:9787111393627

B. 约瑟夫·派恩二世与詹姆斯 H.

吉尔摩那部经典名作《体验经济》在商界引起了震动性的大转变：让你不会在参与的竞争中失去自我，你需要展示经历——展示那些有纪念意义的实物，它鼓励人们采用自己与生俱来的方式。鉴于消费者越来越多地借助数码设备体验世界，公司却仍然只能把握技术体验的皮毛，B. 约瑟夫·派恩二世与基姆 C. 科恩合作推了出这部作品，特别向你展示为客户创造新价值的方式——将现实与虚拟融为一体。这部书构建了一个虚实结合的“湿经济”框架。如果把实体经济比喻成面，把数字经济比喻成水，全书讲的就是如何水多了加面、面多了加水，最后形成湿经济。

## 想想Xbox

Kinect，它就是很好的例子。这种游戏机在虚拟的视频游戏中结合了有力的身体运动，玩家游戏时要移动自己的身体。新的应用还表现在其他方面。比如当你将自己的智能手机摄像头对准现实中的某条街道，这个场景相关的数字信息就会重叠覆盖在呈现的图像上。或者新应用会体现为时刻追踪现实世界信息的虚拟控制面板。

数字技术提供了无穷尽的机会，你可以真正创造自己想要的一切，而现实世界的体验丰富多样，这是虚拟体验所不及的。那么，要怎样才能利用两者的优势？怎样能赋予这种无限可能实际意义？你可以创造哪种体验？你应该将它提供给谁？

## B. 约瑟夫·派恩二世与基姆 C.

科恩推出了一种意义深远的新工具，它用于探索开发数字化前沿。他们描绘了八种不同的体验领域，其中包括现实与虚拟的各个方面，以实例展示创新公司怎样在各领域之内和不同领域之间创造非凡的客户价值。

让我们跟随他们的思路，进入湿经济，发现属于你企业的无数机遇。

## 作者介绍：

### B. 约瑟夫·派恩二世

### B. Joseph Pine II

作家、演讲家，担任《财富》500强公司和创业公司的管理顾问，也是《体验经济》和《大规模定制》两本书的作者。

### 基姆 C. 科恩

### Kim C. Korn

由管理实践者转变为作家、演讲家与管理顾问。科恩曾创立建筑师事务所Business Architecture，目前他帮助许多公司释放其自身潜能，以创造超出以往的最大价值，令这些公司得到无限发展。

## 目录: 目录

推荐序一 (姜奇平)

推荐序二 (李志军)

前言

致谢

第一部分

预备

导论

数字化前沿的创新 /002

我们迫切需要一种创新体验的企业，因为我们身处体验式经济环境中。在这种环境中，

有纪念意义的事件鼓励人们采用与生俱来的个性方式。这样的体验已成为经济的主要产品。

## 第1章

未知的宇宙

介绍多重宇宙 /010

时间、空间与实物构成了已知的宇宙，共同形成整个实体现实。现在出现了新的经济——体验经济。创造了新的体验，就可以更清楚地发现时间、空间与实物的共同维度如何打造企业今天拥有的机会。

## 第二部分

现实定位

### 第2章

现实

展示最丰富的体验 /026

虽然现实由纯粹的物质性定义，它却仍然体验了所有领域最丰富的体验。它的精华是充分投入五种感觉，让整个身体着迷，捕捉思想，与物质世界建立关联，以同伴认同的仁爱道德约束自己。

### 第3章

增强现实

强化我们对周围世界的体验 /032

增强现实的精髓是：为提升体验而用数字技术覆盖基于现实的体验，让体验携带的信息更多、更有效、更吸引人、更有纪念意义。增强现实与技术无关，与技术怎样提升人们的体验、生活、各自的关系和自身有关。

### 第4章

替代现实

创造真实世界影像的替代品 /046

替代现实将一种虚拟体验置于现实世界之上，让参与者以现实方式主动解决谜题或者发现解决方法。它的本质在于建立一种数字化体验，并将其附加到实际位置上，创造出实物现实的替代图像。

### 第5章

扭曲现实

与时间游戏 /060

扭曲现实的体验与现实世界的体验有关，但仍有别于后者。扭曲现实最伟大的价值也许在于：它教导我们，从时间的实际事件转为无时间的自动事件都与什么有关。

## 第三部分

虚拟定位

### 第6章

虚拟

打造最有想象力的体验 /078

虚拟实际上是利用想象最多的领域，因为它的本质也是彻底的非物质性。虚拟不受实物世界局限，通过屏幕沟通，存在于人们的头脑中。

### 第7章

增强虚拟

将物质带入虚拟 /99

增强虚拟没有以数字技术增强实物，而是以实物形式增强了数字体验。它的本质是利用虚拟体验让无实物变为实物，比特变为原子。方法是用某种实物物体改变、提高、控制或修正我们体验的虚拟世界。

### 第8章

实物虚拟

在实物中实例化虚拟 /113

实物虚拟这一领域内有无限可能。机遇绝不仅存在于实物商品中，还存在于创造真正无形的服务、有纪念意义的体验和有效力的转型之中。

### 第9章

镜像虚拟

吸纳现实世界进入虚拟 /131

镜像虚拟在现实时间中诞生。即使它的主要体验是一种虚拟，它与现实的联系也相当紧密。它实质上是现实的虚拟表现，会随着现实真正发生的情况逐步展现。

## 第四部分

### 向导

#### 第10章

##### 多重宇宙之旅

###### 穿越不同领域抵达 /148

穿越抵达各领域系统地探索多重宇宙的八个领域，从一个领域到另一个领域逐步累积。产品整体或产品的某种突出方面符合哪个领域，哪里就是穿越之旅的起始点。在拜访各个领域后又回到起点，“并且生平首次了解这个地方”。

#### 第11章

### 提供描述

#### 多样化变量 /167

多样化变量之旅提供了思索提升一切体验的方法。它考虑到每种变量每次的强度和变量间的相互影响，从而提供了从零开始体验的方法。除了某特定体验，设计画布上还可以对比两种体验。

#### 第12章

### 第三空间

#### 融现实与虚拟于一身 /192

第三空间是一种体验。它既不是纯粹的现实，也不是纯粹的虚拟。它包括那些在多重宇宙六大领域内任何一个领域的体验，还有那些跨越领域之间任意界限的横向体验。

#### 第13章

### 从设计到配置

#### 以行动进入未来 /203

数字技术从个体和集体两方面改变了人。步入未来就是设计并配置受多重宇宙激发而生的体验产品，而你主要该做的是有意识。不但要审视自我，你还要调查自己的企业和我们的社会，然后才有能力为未来出现的做准备。

#### 后记致无限与无边 /217

#### 注释 /220

#### 作者简介 / 260

· · · · · (收起)

[湿经济](#) [下载链接1](#)

标签

互联网

新经济

商业

经济学

虚拟与现实

用户体验

湿经济

心理学

评论

他们合著新书<http://www.amazon.com/dp/B00P1R1LXW>

-----  
物质、空间、时间三个维度，八个空间组合现实和虚拟

-----  
整合介绍了“现实、增强现实、替代现实、扭曲现实、虚拟、增强虚拟、实物虚拟、镜像虚拟”八种体验形式的概念，然后，然后就木有然后了...

-----  
可视化的用户体验量化控制框架。8-6-3-1模型。值得在今后的产品设计中运用下。

-----  
没看完，看着看着让人没兴趣读下去。

-----  
可能是一本好书。对我来说比较难读懂。

-----  
只是从理论角度上给现在的高科技经济分类了吧。

很不错，有很大的创新视角，逻辑清楚

---

[湿经济 下载链接1](#)

## 书评

1995年，年仅21岁的麻省理工学院的天才教授尼葛洛庞帝写作了《数字化生存》一书，他未尝想到，这本历时六个星期写成的通俗读物，竟然在全球范围内旋起了网络时代的风潮。在这本书中，他强调“如果说工业时代是原子的时代，那么信息时代是电脑时代，它显现了相同的经济规模，但...

---

[湿经济 下载链接1](#)