

談創新—Wii為什麼Win

著者/田青平 蘇慈巽

海軍官校正期99年班學生

本文為《wii為什麼會win》(我識出版社)導讀



壹、前言

你或許不會打電動或是玩電玩遊戲，但是你不可以不知道Wii，因為他已漸漸影響世界…原因，或許包括了行銷、企業形象…等，但我們說，他的力量，始於創新！

貳、一個成功的例子

早在十幾年前任天堂公司就已經開創自己的電玩市場，他率先改變了電視的使用方式，讓電視不再是電視而是電動玩具的一個平台，就此之後電視電玩市場因此興起。近年來許多電玩公司興起搶食這塊大餅，造成了競爭激烈的紅海廝殺的電玩市場，而在這競爭激烈的市場當中誰能夠站穩腳步，成為龍頭老大的才是贏家。

SONY、Microsoft(微軟)與Nintendo(任天堂)是目前市場上三大電玩霸主，這三家電玩廠商都各有各的策略。SONY他自從誕生以來就代表著創新，以其隨身聽最為著名。而任天堂公司雖然最早創立電視遊樂機，但SONY廠商以超強的圖像處理能力加上專用3D處理器使SONY的PS系列主機成為當時電玩主機圖像處理能力最強的機器(即使是當時的電腦也無法與之抗衡)，他也改變了人們對電視的想像，剛開始的PS主機到後來的PS2主機SONY將他精簡到跟筆記型電腦一樣薄，重量也不到一千公克，使大家方便攜帶，佔領了各大小家庭的電視螢幕。隨個各家廠商的激烈競爭，PS3誕生它採用了最新的藍光光碟技術，他不再使用市面上的DVD光碟格式，而是變成藍光Blu-Ray Disk可以達到54GB的驚人容量，SONY將PS3的定位不再只是電玩主機，而是「多媒體功能的家庭娛樂中心」，它有著建立強勢帝國的心態。

XBOX360是微軟公司開發的電玩主機，它在問世之前就透過MTV頻道高度亮相，它有著微軟公司強大的資金後盾，就像腳踏車界的捷安特，強大的廣告形象瞬間使它在市場占有一定的地位。XBOX360的裝備可說是世界一流，它有20G的可拆硬碟，IBM PowerPC架構的「Xenon」處理器，一塊ATI R500的「Xenon」顯示卡，此外還有內建上網設備，可隨時連上微軟公司的Xbox Live多媒體玩家伺服器，XBOX不只可以玩遊戲還可以上網，播放DVD、看圖片、還有即時聊天的功能，而購買主機還附送硬碟、無線把手、耳機、網路線、Xbox Live會員和高級AV線，對於微軟來說XBOX只是他公司的一小部份，它的終極目標是要把他打造成為「家庭數位娛樂中心」，成為消費者消費各種頻道娛樂的一條途徑，它也透過Xbox Live服務，使玩家可以下載最新資訊以及推出電影、電視服務；XBOX不再是電玩主機，它是微軟的一個超強平台，結合微軟強大的資金以及強力周邊微軟電腦設備，結合網路，以WINDOS系統串連各不同平台，使XBOX成為像電腦之後，同樣普及的娛樂主機系統。

任天堂公司是最早開發出電視主機，也就是大家而熟能詳的紅白機，但起初任天堂公司並沒有在電玩事業中發展，而是在娛樂界中創新，也奠定了電玩事業的基礎，但在兩次的石油危機之中導致經濟衰退，讓剛起步的電玩市場慘淡經營，任天堂也只能依靠它生產的傳統撲克牌生存，但是任天堂公司不願意認輸，它與不同企業合作開創新的電玩設施，從電玩錶、任天堂、超級任天堂主機以及掌上型電玩GAME BOY，它始終沒有脫離家用電玩主機的方向，而是不斷的開創新的電玩設備及主機。Wii是任天堂公司的革命創新電玩，原本要取名為「革命」，但後來取名為「Wii」好記又和「WE」相同，在之前所有的電玩都是「專享」的玩法，使玩家與家人漸形疏遠，而Wii打破了這一

切，打電動不再只是大拇指酸痛，打電動不再只是只有按鍵，而是輕鬆享受電玩的樂趣，打電動不再只是年輕人的專利，連老爺爺老奶奶也能很快進入電玩的世界，家人們可以一起參與電玩遊戲，使打電動不再是個人專利，它開創了屬於自己的藍海市場，不與微軟SONY搶食傳統電玩主機的大餅，而是獨霸屬於自己開創的消費者。

比較三家廠商的電玩主機，雖然Wii的硬體等級不高，不論是顯示能力或者網路、儲存、聲光效果及其他等等…他所強調的是：電玩本身的娛樂性！完整的市場區隔使Wii從傳統電玩產業在硬體升級上所做的廝殺胡同中跳脫出來，新奇的實體操作感、上手容易，不論是老少男女，都可以輕易享受到玩遊戲的樂趣，而不是在拿著把手記著搞不懂的按鍵順序。

區隔了市場以及適合任何年齡層使用，都再次的顯示Wii的創新，它不以強大資金提升電視電玩主機的功能及質感去與對手們在紅海裡打滾，而是開發出新的玩法，這也證明了任天堂公司創新的成功！

參、創新是什麼？又該如何創新？

創新就是態度、精神和方法，要有想法求新求變的精神以及實現的方法，以Wii來說，它的創新和創意是獨到特別的，創新的電玩方式，加上將電玩市場大膽的往全民開發，從八歲到八十歲、從幼稚園到安養院，大人小孩都會玩的電玩遊戲，而且一家大小都能簡單的參與享受，突破了以往：「電動使家庭關係疏遠」的常態，成功開創新的藍海市場！在軍中許多事情也是要創新求變的，大家都認為軍中是一成不變，或許是對的？！在許多事情上軍隊都是墨守成規不懂得求新求變，做事都是參考前年資料，導致軍中某些

事物進步速度緩慢；若是軍官有著創新求變以及精神，不侷限於職場的狹小空間之中，我想國軍提升的速度會比現在還快。舉例來說，美軍許多新式武器都是創新的發展，或許當初在提出來時都讓人覺得啼笑皆非，音波彈或是雷射槍在剛開始時會讓人聯想到科幻小說，但是這是一個創新的想法，經過不斷的研究美軍也漸漸開發出屬於這類相關的武器系統，反觀國軍武器裝備，我們或許沒有美國強大的經濟後盾，就像微軟對於任天堂公司一樣，但是任天堂公司還是成功的創新出Wii這項產品，成功擊敗微軟以及SONY的產品，開創屬於自己的市場，如果一個企業能，為何一個國家不能？這些都是值得我們去深思熟慮的。

一、創新是一種思考的方式

他不單向思考，而需要多向的思維，多向的思維講起來很簡單，實際上需要知識與經驗；要看的廣，才有辦法看的遠，既要看到傳統常規的一面，承認原有的合理，也要不斷挑戰合理中的不合理，看見不同的事物，開創新的世界。

然而，創新並不是容易的，其中需要最大的元素，是勇氣。常常想要創新的人，提出想法的時候是被恥笑的，唯有堅持獨到的想法，才有未來開創新天地的能力。舉凡許多企業巨人，何來不是股起萬分的勇氣去挑戰未知的事物，而才有未來的成就？郭台銘當初要往大陸發展時，許多人認定他會失敗，如今是台灣富豪之一；任天堂在當初電視遊樂器產業未發跡時，也擁有足夠的膽識與前瞻性去挑戰，而贏得先機。整合來說，創新的必備條件：能力、允許失敗的環境、有膽識的前瞻力與不怕失敗的勇氣。

當然，創新未必成功，甚至往往是失敗的，但別怕失敗，正面面對失敗所累積的經驗與實力，將展現在

往後更遠大的目標。

二、我們來培養創新能力吧！

講著創新創新，沒有實際的作為也是惘然，培養具有創造力的腦袋就是我們該做的：

第一：合理的懷疑

人們常常被生活中的種種既定的事物制約了，有時候，很多不合理，也在長久之下變成好像理所當然。米是東方人傳統的主食，而漢堡卻是西方來的外食，從來也沒有人想過兩者之間的交集，直到某速食業者將兩者整合，大膽的率先推出【米漢堡】，吸引了許多原先排斥西方食品的客源，創造更大的利潤。

第二：發現問題

也許Wii就是發現了傳統電玩的問題，傳統電玩按鍵多，遊戲稍加複雜就會使玩家難以上手，使得電玩只被年輕族群所接受。而Wii的創新突破了這些問題！

第三：大膽的想像

愛因斯坦說：「想像力比知識還重要」，想像創造了無限的可能！有人想像人類飛翔，於是發明了飛機。想像力間接的推動著進步，而進步最大的幅度，便是創造！

第四：要以創造性思維突破傳統的成規

因為慣性的關係，人往往一件事情會被習慣影響，而忘了從不同方向、角度去觀察問題，進而發現解決問題的多種途徑！關於皮鞋的由來，有個國王在某次巡視國家時，大臣為他在一條街道上鋪上一層牛皮，讓國王感覺非常舒適，於是下令全國各處皆要鋪上牛皮。此一命令傷財商民，而另一大臣說：何不用牛皮把國王的腳包起來便是？使得國王走到哪都有牛皮包

覆著腳，也不需勞師動眾。創新思考，便是此種道理！自己的觀點並不是全世界的觀點，而改變思考的方式，就能夠改變全世界！

三、創新與市場定位的關係

簡單的說，創新的目的，多少是為了迎合市場的口味，如果今天身為軍人的我們要創新，是制度上、是物品上，那我們的目的，就是要使得預期的結果更好，比如說管理士兵的方式做出創新，而能使得整體訓練跟人員管制獲得更大的效率，那麼這樣的創新，便跟市場定位有了關連。

四、科學的創新法

而創新也不單只是憑空捏造，過去的經驗是可以整合的項目之一，更重要的是，需要精密的資訊、大量的資料庫為依據，市場情報與準確的事實佐證，才能確保決策、創新的完善與實際。在80：20法則中，創新指的是80%的模仿與20%的創意，創意本身就是完整的串聯動作，串起過去舊有的創意與新的創意，上下整合、平行連結，都將創意這個名詞付諸實現一創造！綜觀當代大型企業，只有不斷持續創新、開發，才能在競爭激烈的環境下生存，甚至成為霸主，微軟即是、YAHOO也是……，沒有辦法突破、創造創新的企業以至個人，往往是會被淘汰的一方！

參、你的KNOW HOW

我們常常聽到知識經濟和創新，到底什麼是知識經濟？知識經濟(KNOW HOW)就是三創「創意+創新+創業=賺大錢」，創新就是態度、精神和方法，KNOW HOW簡單來說就是知道什麼，也就是知識及專長或是核心競爭力。這是一個賣KNOW HOW的時代，你的KNOW HOW

越少人懂就越值錢。老闆請你到公司上班，你真的值這個薪水嗎？花錢上電腦課或是學英文，你的所學和付出的學費相當嗎？我們所享受的服務都是有價的，因為提供服務的一方也相對提供他的KNOW HOW，或許是餐飲的KNOW HOW或許是醫療的或許是設計的，而他的價值就在於這個KNOW HOW有多少人會，也就是說要有【不可取代性】，在軍中也是一樣，我們身為軍校生，未來的軍官，雖然說畢業就會有工作，但是過了八年十年後呢？基礎服役年限已到，升遷或是退伍是你自己選擇還是國家來選擇，如果你的KNOW HOW有用，或許在職場上你就可以生存下來，若是你的KNOW HOW價值更高，甚至在你尚未退伍之前就已經有辦法開創更為廣闊的未來時，那麼，你的KNOW HOW便是決定了自己的高度，而不是讓別人來選擇你的存在與否！

肆、夢想有多廣，就能看得多遠

夢想有多高，飛的就有多遠，夢想是進步的原動力；創新，是進步最大的幅度。我們都聽過人因夢想而偉大，所有的創新都因為人們懷抱一個更好的夢想而成形的，夢想只要能持久，並且付諸行動就能成為事實，最黑暗的時代就是最光明的時代，最壞的時代就是最好的時代；危機就是轉機，有人說「愚者等待機會，智者抓住機會，成功的人則是創造機會」但是不管如何首先要有夢想。從小每個人都有夢想，但是隨著年紀越大夢想就越越來越小，因為現實漸漸制約了人們，讓我們感到很無力和無奈。但是現今社會其實就是機會，只是知不知道自己是擁有機會的人。大家都會認為公務員是鐵飯碗，但在經濟不景氣的環境下，政府機關也會利用「優退」來進行變相的裁員，所以誰也都無法保證是否工作還是穩定長久的，唯有創新的思維以及工作態度及精神，才能在固守舊有的

環境下，把握新的契機，贏得更長久的勝利。

伍、結論

Wii為什麼會Win？創新，就是主因！任天堂公司有著與微軟公司及SONY沒有的創新思維，雖然他沒有強力的資金後盾及技術支援，但是他的創新確實使他打贏了這場仗，使Wii脫穎而出。回歸我們自己，打仗除了靠裝備還要靠頭腦，或許我們國家的武器裝備不夠精良，沒有敵人良好，但是我們擁有不同的戰略思維、外交手段，或許我們能夠在更高的層次上贏得勝利！並且，不論做任何事情、面對各種情況都要有新穎的想法，跳脫制式的思考，所以從官校教育當中就應該要培養我們有創新的思維，不要侷限在同一個模式中做事情，這樣大家腦袋都變傻了、呆了、笨了，自己跟其他人沒有不同，說難聽一點，「團體」是為了統一行為，但有時更甚至同化了思想與想法，多數人陷入單一的僵化。我們缺乏的是創新的做事態度，我們的想法被扼殺，不懂的有變化這樣海軍永遠不會進步，被人迎頭趕上，海軍是科技的軍種，是國際的軍種，我們所表現出來的方式應該是要落落大方，而不是唯唯懦弱，不應該被教育成接收命令的機器人，在指令下完成事項。如同抓魚，告訴你用幾號釣竿什麼魚餌來釣魚，甩竿要用幾度角等等；但是抓魚有多少方法，有很多種，一小時或許釣十條魚，如果我找人來幫忙用大網拖魚，幾分鐘就有幾百條甚至千條，這就是改變與不變的差別。兵不厭詐是兵家常事，也是一種創新的表現，創新是可以用在許多地方的，就看你自己有沒有，願不願意。

創新是一種態度，也決定了想法的高度。培養一個創新的腦袋，準備好自己的KNOW HOW，在不斷競爭的環境下，建立屬於自己屹立不搖的地位！👊👊👊