

任天堂哲学



[任天堂哲学 下载链接1](#)

著者:(日) 井上理著

出版者:南海出版公司

出版时间:2018-6

装帧:平装

isbn:9787544293167

美国《福布斯》杂志“世界最有价值品牌”

美国《商业周刊》“世界最杰出公司”

连续两年获技术与工程艾美奖

从小纸牌工坊到全球游戏产业霸主，任天堂走过了130年，依然充满活力。凭借对市场的敏感和创意，任天堂不断地推出划时代的产品，新一代游戏机Switch被美国《时代》杂志评为“2017十大科技产品”之首，排名超过苹果iPhoneX。

一家百年企业为何始终引领着世界娱乐产业的发展方向？本书全方位呈现了任天堂以创意为先导的核心价值观，解读伟大的构想如何帮助企业抢占先机，占领市场；如何获取灵感，将天才创意变成产品；如何通过管理创新激活组织和员工，提高经营效率。

作者介绍：

作者：（日）井上理 译者：郑敏

1974年生于日本静冈县。1999年毕业于日本庆应义塾大学综合政策学专业，毕业后进入日经BP公司工作，担任《日经电脑》编辑部记者，主要负责IT业动向、网络革新等方面采访，非常了解IT行业的发展情况。曾任职于日本商业杂志《日经Business》，连续3年负责对任天堂进行各类采访，对任天堂的发展历史和经营理念有深刻的认识和理解。

目录：序立于金融危机中岿然不动1

第一章 游戏旋风和危机感

挑战：人手一台NDS8

社长力推的“脑锻炼”14

扩大游戏玩家队伍战略与Wii20

任天堂与索尼的10年竞争25

危机感——被抛弃的游戏29

第二章 NDS与Wii的诞生

在餐馆诞生的NDS36

Wii的“母亲至上主义”40

让人感到亲切的游戏手柄46

每天都有新的内容51

第三章 岩田聪与宫本茂——“禁欲”式的管理

胜不骄58

游戏迷岩田聪63

属于世界的宫本茂70

宫本茂的秘密武器——“背后的视线”76

“搬走饭桌”的精神83

打破部门壁垒的“宫本主义”89

“空降”的社长和个人面谈97

科学的管理102

第四章 创造笑容的企业

娱乐主义108

守望任天堂114

任天堂的“惊”与“喜”121

苹果与任天堂126

通过做“没用的东西”培养起来的实力132

焦黑的GameBoy136

第五章 从Game&Watch开始

对于“过时”技术的当下思考144

游戏天才横井军平	151
“过时”技术的巨大胜利——GameBoy	156
永远的横井军平	164
第六章依靠软件属性生存	
山内溥的领袖魅力与“直觉经营”	172
最后的决断	179
以软件为核心	183
用新颖的创意贯彻娱乐的精神	187
第七章从花札工厂到世界级企业	
京都的纨绔子弟与扑克	192
成王败寇	196
失意泰然，得意淡然	200
“纸牌职人”的冒险之魂	203
第八章新的创意和惊喜	
一项新计划	212
扩大游戏创作队伍战略	217
占领客厅	224
来自业余队伍的“刺客”	230
跋惊喜还在继续	237
致谢	243
附录	244
· · · · · (收起)	

[任天堂哲学](#) [下载链接1](#)

标签

任天堂

商业

日本

游戏

传记

思维

商业运营

新经典文化

评论

“娱乐业的产品绝对不可以和其他产品雷同”，关于任天堂经营之道，这家企业价值观层面，这是一本非常值得反复读的书。

180729在三里屯的Pageone看到第一眼就开心地买回家，对于像我这样买的游戏比玩过得游戏更多的人来说，也大言不惭地把任天堂视为信仰。以前看到它出的主机、独占游戏总是会惊叹牛逼牛逼，这本书就是讲它为什么会这么牛逼的一本书。以NDS和Wii为切入点，讲述了岩田聪、宫本茂、山内溥与横井军平的光辉故事，其实好多“段子”都在微博上看到过，可能来源都是本书吧。大概作者出书的时候，岩田聪还没有去世，每每读到他坚持的理念以及最后任天堂面对新的挑战下一代主机能否迎接挑战的悬念都会泪目。总是想如果他没有那么年轻就去世，现在任天堂会不会给我们带来更多的惊喜。作为玩家最后想说：NS很好玩呢，也感谢任天堂带来这么多令人幸福的游戏。

独一无二的任天堂

任天堂为什么能成为任天堂？任天堂是如何从2008年的经济危机走出来，并且实现了飞速的增长？成就任天堂130余年的屹立不倒的创新精神都在这本书可以找到答案。

如果这是任天堂鸡汤，我也喝得充满感动。有人在努力地让更多人喜欢游戏，享受游戏，理解游戏，让这样的人赚到钱我很满意

任天堂和迪士尼一样，都是造梦机。

三星半。从认识论上说，任天堂哲学就是“创意先行，快乐至上”，善于从生活中发现乐趣，把普通人变成玩家。但是在方法论上如何实践，作者也没谈出多少深度，只能介绍一下任天堂的发展历史。

本索狗本任天堂打动了…想入手switch

不是任豚，但看得很感动。从山内溥让位、岩田聪临危受命说起，描述了任天堂自我革新调整方向，走出被索尼压制的阴影，用NDS和Wii重回市场霸者地位的十年。期间对公司重要人物的性格及他们在关键时间节点下的重要决策、历次重大人事变革对应的架构调整、还有“游戏业正在走向消亡”这个行业焦虑，都做了很详细的描述，以小见大展现了任天堂这个百年老店的崎岖与成就。最近两年看了很多关于组织管理的书籍，这本是写得最好的，不是那些枯燥的一板一眼和老生常谈，而是回归到性格管理上——自我批判和厚积薄发

可以看做是任天堂2000-2008发展史，缺少08年之后的内容还是比较可惜的。书中写了不少当年主机和游戏开发的小故事，对于想了解任天堂开发和经营理念的任豚来说是不可多得的资料来源。

过时技术的当下思考。

书有点老，最新的信息只到2008年。正如作者所说，任天堂很忌讳向外披露公司的运营经验，这本书里也基本是浮于表面地介绍了一下，整体比较水。简单地了解了一下任天堂的历史和早期几款主力游戏机的情况。其中在02年就能提出要扩大游戏玩家的战略，主攻非典型游戏用户，推出轻松的休闲游戏、降低操作门槛，确实是比较先进的思路。但时代的洪流依旧抵挡不住，整个智能机和互联网的发展，app store和安卓开发平台几乎颠覆性地洗劫了这个市场，更彻底更直接地响应了全民娱乐、ugc开发的潮流。为任天堂的未来还是感到担忧。

作为任饭，怎能不知道任天堂的成长轨迹，怎能不知道岩田和宫本茂之间相爱想杀的故事，哈哈

任天堂历史，有限条件下把创新做到极致

比公关稿拼凑还恶心的书，这种书出来就是耻辱。草。

老书新作还是热血沸腾，岩田聪在新品发布当天离开去见一个作者……啥时候能做到这样的书……

都2018

年了，switch都出了，还在聊上两代的机器。日本估计是08年写成的书吧。繁体版也是11年的，简体版的迟到也是够厉害。

没有预期的那么高，欠缺的主要有两点，一来全文偏少少了公司运营的细节；二来日版是在10年前写成的，而在国内竟然10年后才刊印（封面还有switch的元素，但是书中完全沒有提及switch的元素），略有欺骗之感。不推荐购买，但是也不妨碍了解任社的伟大，宫本茂、岩田聪、雷吉……

任天堂、迪士尼、苹果，都是令人尊敬的公司，任天堂的理念跟苹果很像，并不是最新的硬件却做出做符合的东西，打开独占就知道，任天堂来了！

我们拼命地想要开发出堪称完美的游戏，但是对于那些平时就不会在游戏上花费时间和精力的人来说，无论什么样的游戏都没有任何区别，换来的只是他们默默地转身离去。我们越是思考就越能感受到这个问题的严重性。

[任天堂哲学 下载链接1](#)

书评

《任天堂快乐创意方程式》，很喜欢这本书，游戏改变世界，人对于游戏的追逐，有各种理由，游戏固然可以让人沉湎，但也可发挥正面作用，我曾建议有些人使用wii来作为辅助工具。此书非常朴实，揭密任天堂的企业精神、创意由来、产品研发等诸方面，“有创造性，懂得灵活变通”，深...

平时几乎不读有关管理的书，厌烦。

凡是能谈出来的，都是管理的边角料；管理真正的精髓，常常只可意会不可诉诸于文字。读《任天堂》，再读，精读，很意外。
遇上就很意外：一个朋友就是个纯文艺女，纯到因为恨五金，估摸家里连锅都不是铁的。
。（她家全是布艺皮艺和木艺）她强迫...

关于任天堂的书太少了，这样一家有趣的公司怎么就很少人来挖掘其价值，对比现在铺天盖地关于苹果的各种什么创新，发家史，成功史的书，真是凤毛麟角。在创新价值的参考研究上，任天堂绝对是可媲美苹果的。

这书可以作为任家的入门普及，还未完全翻完。只供部分观点的小结。 ...

牛的任天堂值得多看几遍，公司需要踏实做事，不能乱来，中国的资本市场教训太多！任天堂身处资本主义和市场经济的洪流之中，能够在激烈的市场竞争中脱颖而出，靠的就是任天堂高层的软件属性。

与工作中可以动用的经费相比，个人的薪酬算不上什么。我们主要研发人员都有权动用

...

FC和GBC陪我度过了小学和初中，GBA伴了我高中三年，NDS至今仍未离手，直到现在我还记得第一次用上NDS触摸屏的那种心情，黄金太阳、高级战争、口袋妖怪、萨尔达、应援团、节奏天国、瓦里奥制造、火焰纹章、银河战士，虽然我玩不下马里奥系列，但是任系的游戏我确实玩了不少，一...

#任天堂哲学 出版时间：2017 观看渠道：实体书
这本书没有将现在最熟悉的switch和will

U，是任天堂过往几十年中推出的产品进行总结，但是我还是从中学到了几点重要的经验：

1，如果你跟竞争对手开始比拼起硬件等不由你控制的部分，非软件的部分，那你最终会失去利润和成长空间...

距离作者写完书已经过一段时间，书的内容组织偏感性，但正因为任天堂的很多理念和我对游戏的态度都很相似，所以也会被任天堂的细节感动到，感性了一面。公司有季度读书，和做笔记分享的习惯，所以将整理好的分享PPT放出来。

正文如图，我是凑字数的，正文如图，我是凑字数的， ...

PS, Xbox, Switch, 三足鼎立，前者硬件为王，后者软件至上。130岁的任天堂为何总能霸占人心？

无论是销量和惊喜感，任天堂阶段性爆发已成为常态，最近是成为理财产品的健身环大冒险，不论是电竞游戏专业人士还是从来不玩游戏的女盆友们，都为之问过无数日本代购。阅毕全书，总...

用刚好一周的时间扫完了这本书，也算对得起陪我走过无数漫漫孤苦长夜的switch了。整本书文字中都弥漫着一种故弄玄虚、围而不攻的感觉，可能是为了可读性，作者绕着几个产品和任天堂的历史梳理了一章又一章、展开了一遍又一遍，却始终不愿意进行总结提炼，让人总感觉不太畅快。 ...

书成于2008年吧，现在看都过了10年了。那时候还是任天堂nds和wii辉煌的时期，特别是nds吊打一切，wii甚至也风靡国内，当时送人家小孩礼物都选这个“可以锻炼身体”……那时候还没到下一代主机索尼ps4躺赢的时代……然后转眼ns都出了两年了，索尼的掌上机也早就死了 整体写的比...

以为是游戏哲学没想到是商业哲学，fine。

任天堂很擅长寻找一条不寻常的少有人走的路，而因此巧妙地避开了竞争最激烈却也在没落的市场部分。很有意思的是任天堂居然能够通过揣摩妈妈们“游戏机太大了不好收拾”“游戏机只能给孩子玩游戏”“游戏机有害健康”的想法来开辟以易于...

岩田聪刚刚去世不久，不如对宫本茂,横井君平等人，我对他知道的并不多，偶然在公司看到此书便借来一看，在游戏圈工作也有两年了，现在再看便能深深的体味到任天堂的不同之处和他的游戏理念。而对于聪哥本人，我也是特别的崇敬，他说过自己不仅是社长，同时是一个游戏开发者更是...

聚集“软件体制”的人才 抵制新技术的诱惑 转化原本不玩游戏的人
用创意让游戏回归快乐和有趣的本质

这本书描绘了任天堂帝国几位风格迥异的灵魂人物，通过他们构建了基于上面四点的任天堂哲学。放在当下的游戏界，乃至创意界都值得人深思学习。 1.
在全球化和世界工厂的大背...

如何描述任天堂。

电子游戏的开拓者，电子游戏的霸主，总之，在电子游戏业叱咤风云的巨头在他们引以为豪的产业上持有的观念呢？这本书应该会给你答案。事实上，任天堂的策略非常清晰：让所有人都参与游戏！

这个观念是由于N64的失败而产生的，一味地追求着技术的进步并不能赢得...

10年前的书了。书中离现在最近的信息是2008年年底的。

基本是任天堂公关稿，主要内容是任天堂克服重重困难，给消费者提供更好的产品。有少量的任天堂营销策略的解释，涉及到一些任天堂游戏设备的升级换代的故事。总体评价2星，价值不大，不推荐阅读。以下是书中一些内容的摘...

[任天堂哲学 下载链接1](#)