

# داستان مایکروسافت به دنبال سونی؛ هنرمندان خوب از روی دست هم می زنند، هنرمندان بزرگ می دزدند - دیجیاتو

محسن وفانژاد | شنبه، ۲۷ اردیبهشت ۱۳۹۳

مایکروسافت سیلی از اخبار در مورد اکس باکس وان را منتشر کرده و از این طریق تلویحا اعلام می کند که طی شش ماه اخیر درس های زیادی آموخته است. کنسول جدیدش هم تا به اینجا با ۵ میلیون نسخه عرضه شده به بازار، موفقیت را تجربه می کند. اما در حقیقت، واقعیت این است که اکس باکس وان نقش ساز دوم را در کنار پلی استیشن ۴ بازی می کند.

سونی با PS4 کاملا روی بازی ها متمرکز بوده اما بسیاری ادعا می کنند که مایکروسافت با اکس باکس وان، بیش از هر چیز گیمرها را با خود غریبه کرده تا اینکه اعتماد در دل شان به وجود آورد. اکس باکس وان شاید خوب بفروشد اما پلی استیشن ۴ خیلی بهتر کار کرده و مایکروسافت خیلی خوب می داند که اوضاع باید تغییر کند.

این تغییر مستلزم این است که مایکروسافت از روی غرایز آشفته عمل نکند و شروع کند به گوش دادن و یاد گرفتن، و با توجه به یک سری اخبار که اخیرا منتشر شده، به نظر می رسد مایکروسافت واقعا دارد گوش می کند و چیزها در حال تغییر کردن است. نتیجه اینکه اکس باکس وان و سرویس های متنوع آن بسیار بیشتر شبیه رقیب خود شده اند. اما مایکروسافت قبلا هم در چنین جایگاهی بوده.

در ادامه مطلب با دیجیاتو همراه باشید.

مایکروسافت قبلا هم در چنین جایگاهی بوده.

در اوایل دهه ۸۰، مایکروسافت خیلی وظیفه شناسانه نرم افزارهایی تولید کرد که هم روی کامپیوترهای اپل و هم روی سیستم های شرکت IBM کار می کردند. اما به مرور زمانی رسید که متوجه شد می تواند خودش یک سیستم عامل بسازد و گوی رقابت را از اپل بریابد. در نتیجه، ویندوز متولد شد.

جالب و کمپانی [اپل]، گیتس و همکارانش را به سرقت "ظاهر و حس کلی" سیستم عامل مکینتاش متهم کردند، اما گیتس یک برگ برنده داشت: اپل بسیاری از "ایده های خودش" را از مرکز

تحقیقات زیراکس در پالو آلتو به چنگ آورده بود و هیچ پتنتی وجود نداشت، پس می شد همه از طرح های زیراکس به صورتی آزادانه قرض بگیرند.

زیراکس، همانند یک مرتاض که با خود رقابت می کرد، هیچ ایده ای نداشت که با تکنولوژی های آینده نگر تولیدی توسط کارمندانش چه کند. اما اپل می دانست که با این تکنولوژی چه کارها که نمی شود کرد، حتی تعداد زیادی از کارمندان باهوش زیراکس را هم به صورت غیر قانونی به چنگ آورد تا این تکنولوژی ها را روی مکینتاش تکرار کند.

“هنرمندان خوب از روی دست هم می زنند، هنرمندان بزرگ می دزدند.”  
مایکروسافت هم این چشم انداز را می دید و به خاطر همکاری اش با اپل در زمینه ساخت نرم افزار برای مکینتاش، به این سیستم عامل از نزدیک دسترسی داشت و از این رو کارش را سریع تر پیش برد. همانطور که استیو جابز سال ها بعد گفت، خودش تمام مدت از یک نقل قول فوق العاده پیکاسو بهره می جست: “هنرمندان خوب از روی دست هم می زنند، هنرمندان بزرگ می دزدند.”

با غارت ایده های زیراکس، اپل به سود دهی و رونق رسید. اما مایکروسافت با رویکرد بازش حتی بیشتر از اپل رونق پیدا کرد و ویندوز را از روی سیستم عامل مکینتاشی که به نوبه خودش کپی رابط کاربری بصری زیراکس بود، مدل زد

اما با این بیرون کشیدن مرده از قبر، به دنبال چه نکته ای هستیم؟

مایکروسافت و اپل با وجود این داستان ها، به عنوان دو غول فضای کامپیوتر باقی ماندند؛ اما زیراکس در حالی که می توانست دنیای کامپیوترهای شخصی را به تصاحب کامل در آورد، اشتباهی کرد که از آن تنها یک جای پای کوچک در این صنعت بر جا گذاشته. تمام چیزی که لازم بود یک بصیرت و آگاهی بود و قبول اینکه گاهی اوقات، برخی افراد و برخی شرکت ها ایده های بهتری نسبت به آنچه شما در ذهن می پرورانید دارند. بنابراین چاره ای نیست که به جای نوآوری، تقلید کنید.

با نمایش اولیه اکس باکس در بازار، مایکروسافت واقعیت را پذیرفت و همانند سونی که متوجه شد PS4 باید از اکس باکس ۳۶۰ هم ایده بگیرد و نه اینکه تنها تکامل PS3 باشد. شاید همه این ها تحت تاثیر خروج جنجال برانگیز دان متریک، مسئول بخش سرگرمی های مایکروسافت بوده یا شاید مدیریت تازه بخش اکس باکس، فیل اسپنسر به این نقطه نظرات رسیده.

در هر صورت، مایکروسافت آماده است رقابتی را از نو با سونی آغاز کند و با تقلید از روی دست رقیبش به میدان نبرد حمله کند. این موضوع شاید خیلی واضح باشد - یا شاید سخیف- اما یک چیز قطعی است: این استراتژی ممکن است یک برنده بزرگ از کنسول مایکروسافت بسازد و موفقیت هدف نهایی است.



برای شروع، مایکروسافت بالاخره قبول کرد که بازار مصرف کینکت را نمی خواهد - حداقل تا زمانی که اجبارا در کنار قیمت کنسول عرضه می شود و قیمتش را بالا می برد. در نتیجه قرار است که اکس باکس بدون کینکت روانه بازار شود. قرار گرفتن کینکت در کنار اکس باکس وان، قیمت کنسول را افزایش داد و خوش خیالی مایکروسافت را عیان کرد.

قیمت گذاری تا به اینجای کار تنها تفاوت عمده بین پلی استیشن ۴ و اکس باکس وان بود و حالا این برتری که تا مدتی از آن سونی بود، از بین رفته. هر دو کنسول از ۹ ژوئن، زمانی که اکس باکس وان بدون کینکت عرضه شود، ۴۰۰ دلار قیمت خواهند داشت و مایکروسافت به سونی خواهد گفت: "بزن بکنگیم".

مایکروسافت حذف سنسور حرکتی از محتویات اصلی باندل را از روی دست سونی کپی کرد. این چیزی بود که سونی مدت ها پیش از آنکه کنسول عرضه شود، در مورد دوربین پلی استیشن انجام داده بود، زیرا درسش را به خوبی از PS Move فرا گرفته بود و نمی خواست تاریخ را دوباره با دوربین پلی استیشن تکرار کند، مخصوصا اگر قرار بود قیمت کنسول را تحت الشعاع قرار دهد.

جالب اینجا است که چنین حرکتی نه تنها به سونی اجازه داد آگاهانه به حرف مصرف کنندگان گوش کند و قیمت PS4 را با قیمت پایین تری در نظر بگیرد، بلکه تقاضای شگفت انگیزی برای دوربین پلی استیشن ایجاد کرد؛ تقاضایی که خود سونی هم انتظارش را نداشت. بر اساس گفته های فیل اسپنسر کینکت بعدا و به صورت مستقل عرضه خواهد شد و احتمالا مانند دوربین سونی، قیمتی زیر ۱۰۰ دلار داشته باشد.

مضاف بر عرضه کنسول بدون کینکت، مایکروسافت دیوار مالی بین سرویس های استریم و کاربرانش را در اکس باکس وان (و همچنین اکس باکس ۳۶۰) برداشت. تمام این سال ها، یک اکانت طلایی اکس باکس لایو لازم بود تا بتوان از نت فلیکس یا HBO Go یا هر چیز دیگری در اکس باکس لایو استفاده کرد. موقعیتی گیج کننده برای مایکروسافت که باعث افزایش بگو مگو ها بین مصرف کنندگان شده بود. چرا باید علاوه بر خرید اشتراک نت فلیکس، به مایکروسافت هم بابت دسترسی به آن پرداختی می شد.

سونی سال ها پیش پشت میکروسافت را به خاک مالید، یعنی زمانی که به دارندگان پلی استیشن ۳ - و حالا پلی استیشن ویتا و پلی استیشن ۴- این امکان را داد که کاملا رایگان از سرویس های استریم بهره ببرند. البته همچنان لازم است که بابت استفاده از نت فلیکس، کرانچیرول، این ایچ ال گیم سنتر و باقی برنامه ها حق اشتراک خود سرویس پرداخت شود، اما سونی راه زنی نمی کند. حالا دیوار مالی اشتراک طلایی اکس باکس لایو، یعنی پاشنه آشیل میکروسافت، دیگر وجود خارجی ندارد و این یعنی یک بار دیگر از روی دست سونی چیزی یاد گرفت.

و پس از همه این ها، موضوع بازی ها با اشتراک طلایی پیش می آید. میکروسافت با رضایتی نصفه و نیمه تلاش کرد تا با برنامه فوق العاده محبوب پلی استیشن پلاس سونی رقابت کند. بازی های رایگان که به دارندگان اکانت های طلایی داده می شد شروع آرامی داشتند و تنها در مورد بازی های قدیمی اکس باکس ۳۶۰ اجرا شدند، اما همه چیز این برنامه هم قرار است عوض شود.

ماه آینده، Game with Gold (یا همان ارائه رایگان بازی به دارندگان اکانت طلایی اکس باکس لایو) قرار است به اکس باکس وان مهاجرت کند و مانند پلی استیشن پلاس، به بازیکنان در هر پلتفرمی به صورت جداگانه بازی رایگان بدهد. Halo: Max: The Curse of Brotherhood و Spartan Assault شروع کننده این برنامه روی اکس باکس وان خواهند بود.

رونویسی میکروسافت از پلی استیشن ۴ سونی، بی شرمانه نیست، خیلی هم خوب است. این یک تصمیم گیری هوشمند است و به نفع میکروسافت و مصرف کنندگان. این راهی است برای نشان دادن اینکه میکروسافت امروز به اندازه ماه هایی که اکس باکس وان را برای عرضه آماده می کرد ناشنوا نیست. بسیاری از غرایض میکروسافت در مورد کنسول اشتباه بود و -نفرین کنسول سوم را که کنار بگذاریم- باید با کنسول حتما کار می کردید تا متوجه آن می شدید.

همانند میکروسافت دهه ۸۰ که ترسی از قرض گرفتن از اپل نداشت تا وضعیت کمپانی و تجربه مشتریان را بهبود ببخشد، میکروسافت ۲۰۱۴ هم متوجه شد که در حال باختن است و احتمالا بهترین راهی که برای نفوذ به قلب و ذهن مصرف کنندگان هست، نزدیک کردن استراتژی به رقیب ژاپنی است. هیچ مشکلی وجود ندارد که یک کمپانی صادقانه و داوطلبانه از وضعیت بد خود مطلع باشد و باز هم هیچ مشکلی نیست که به کارهایی که رقیبش انجام می دهد و جواب مثبت می گیرد، نگاه کند. چنین موضوعی نشان دهنده این است که میکروسافت دقیقا توجه می کند، می خواهد چیزها را عوض کند و معتقد است بازی تازه شروع شده.

“هنرمندان بزرگ می دزدند؛ حقیقتا که همینگونه است.”

[دیجیاتو](#)