

Serien "japansk kreativitet, finns den?"

2020.10.12/Hans Rhodiner

Avsnitt 1: Om SONY Discman

Den bärbara CD-spelaren är känd och använd över hela världen, men kanske det inte är så väl känt att världens första kommersiellt tillgängliga bärbara CD-spelare D-50 släpptes först i världen i Japan av japanska SONY 1984 som senare fick namnet SONY Discman eftersom man såg den som cd-marknadens motsvarighet till SONYs storsäljande bärbara kassettspelare Walkman som redan erövrat världen.

Shigeru Yokono, som var djupt inblandad i utvecklingen av CD-standarderna och senare även SONYs egen CD-spelare, förklarar ingående i en intervju med Dag Klingstedt, Japanpoddens "förlängda arm" i Japan, om hur det gick till när det begav sig, och speciellt om den företagskultur som var grunden för allt utvecklingsarbete inom SONY och som de idag ikon-förklarade grundarna Masaru Ibuka och Akio Morita skrivit in i företagets stadgar.

Yokono-san säger att Ibuka-sans och Morita-sans grundläggande ide redan från starten 1946 av deras gemensamma företag, som då hette Tokyo Tsushin Kogyo, Tokyo Telecommunications Engineering, var att det i princip var företagets skyldighet att skapa en företagskultur som främjade och gjorde det lätt för ingenjörerna att hitta på nya saker.

Yokono-san förklarar att Ibuka-san och Morita-san, som själva var ingenjörer, helhjärtat supportade ingenjörernas leklusta och att det var denna kultur och sätt att tänka som ledde fram till unika och framgångsrika produkter, som Walkman, och senare CD-spelaren.

”Naturligtvis kunde det mycket väl hända att någon grupp drog igång något som dom ovetandes redan var igång någon annanstans inom företaget”, säger Yokono-san, ”men det sågs inte alls av ledningen som ett misslyckande utan snarare en bekräftelse på att SONY som företag hade något riktigt bra på gång eftersom samma tanke uppstod på flera ställen”. Den som var sent ute fick en uppskattande klapp på axeln och uppmamades att hitta på något nytt!

Yokono-san började på Sony 1972 efter att ha läst till ingenjör på Tokyo University. Jobbade först på avdelningen som utvecklade Trinitron-TVn.

Yokono-san säger att ”Det snackades redan då om optisk lagring både inom SONY och i olika studieprojekt inom industrin, tex Nihon Denshi Kogyo Kai,” dvs Electronics Industries in Japan, ”men det gick så frusterande långsamt framåt, så SONYs ingenjörer bestämde sig för att köra sig eget race”. Man hade på egna initiativ studiecirklar på kvällen, ofta mycket fritt och föresättningslöst. För att det var intressant och kul. Man köpte in utrustning och experimenterade ganska hejdlöst, allt med ledningens godkännande och finansiella stöd.

Yokono-san berättar att Philips hade liknande funderingar om optisk lagring av data men behövde SONYs kunskaper för att kunna fortsätta sin egen utveckling. Att SONY hade en egen stor utvecklingskraft av ny teknik hade Philips lärt sig genom ett tidigare samarbete för utvecklingen av standarden för kompaktkassetten med vilken SONY blev först och störst i världen med sin bärbara kassettspelare Walkman. Det var detta samarbete med Philips och utvecklingen i SONYs utvecklingslab i Tokyo som redan 1980 ledde fram till den standard för optisk lagring av digital data, sk Compact Disc, CD, som gör det möjligt att spela CD-skivor på alla tillverkares CD-spelare.

Oktober 1982 släppte SONY den absolut första CD-spelaren i världen, CDP-101, som var stationär och kostade ca 170,000 yen (nästan två gånger min egen månadslön när jag jobbade på Fujitsu i Japan efter att tre månader tidigare flyttat dit). Mao blev den ingen storsäljare och detta ledde till att SONY ville ta fram en billigare och bärbar variant och med deras D-50, som släpptes 1984, var priset nere under 50,000 yen med följden att den sålde explosionsartat i Japan, och sedan världen. Enligt Wikipedia såldes det redan 1986 över en miljon CD-spelare i världen .

Yokono-san förklarar att en av de största utmaningarna var att hantera de vibrationer som uppstod när man gick eller sprang. Lösningen på detta togs fram av ett snille på SONY, Nobutoshi Kihara, som hade löst liknande problem för Walkman.

Anledningen till att SONY var så ledande inom teknik-och produktutveckling är enligt Yokono-san just denna företagskultur som uppmuntrade SONYs ingenjörer att "leka". Cheferna, och de nu ikoniska grundarna, Ibuka-san och Morita-san var glada som små barn med nya leksaker när någon yngre kom upp till dem för att visa vad de hade "lekt ihop". Det var inte top-down förutom i den meningen att toppen uppmuntrade lekfullheten. Det fanns alltid en "nåt-annat-vad-som-helst-budget" där man kunde få loss en slant för ett projekt som inte rymdes inom någon vanlig budget.

Denna lekfullhet, som ledde fram till en framgångsrik produkt, är ett utmärkt exempel på japansk kreativitet.





