

■ ИСТОРИЯ КОРПОРАЦИИ

БЛАГОДАРЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ SONY НАДПИСЬ "MADE IN JAPAN"

■ ОСНОВАТЕЛИ



Масару Ибука

Начало фирме "Сони" положила маленькая мастерская по производству коротковолновых приставок к радиоприемникам, которую открыл господин Масару Ибука.

История корпорации Sony началась 7 мая 1946 года в Токио, на втором этаже полуразрушенного в ходе бомбардировки магазина готовой одежды. Однажды Масару Ибука и Акио Морита встретились на улице. Денег у Мориты

не было, но было присутствие духа. Бывшие коллеги решили начать все сначала и основать собственное дело. Они скинулись (причем Морите пришлось занять часть денег у своего отца, который торговал са-кэ - во время войны са-кэ выдавали только по специальным карточкам людям, уходящим на фронт) и открыли фирму с уставным капиталом в 84500 иен (375 долларов по тогдашнему курсу). В компании, которая получила гордое название "Токио Цусин Когио Кабусики Кайса" ("Токийская телекоммуникационная инженерная компания") (Tokyo Tsushin Kogyo

(Totsuko), работало всего-навсего 20 человек - инженеры, работавшие некогда в "Компании точных инструментов". Поначалу красивое название было всего лишь вывеской - о высоких технологиях и телекоммуникационных системах в "Токио Цусин Когио" и речи не было: бывшие оборонщики производили жаровни для риса, вольтметры и электрогрелки. В 1949 году Ибука запатентовал магнитную ленту для записи звука. Для ее изготовления использовали ватман, который нарезали узкими длинными полосами и вручную покрывали особым составом. Затем компания выпустила магнитофон G-Tune - громоздкое и несовершенное творение, которое, тем не менее, послужило прообразом всех современных стереосистем.

Едва ли кто-то мог предсказать тогда большое будущее этому предприятию, которое испытывало острую нехватку финансовых ресурсов, не имело привлекательных товаров в своей производственной программе и постоянно боролось с угрозой вытеснения с рынка более мощными конкурентами.



Акио Морита

щей функции, Морита настоял на своем. Так появился портативный плеер Walkman, бестселлер конца 1970-х. Сочетание Sony Walkman показалось менеджерам не очень удачным, и они придумали несколько вариантов названия для Европы и Америки: Freestyle для шведов, Stowaway для Великобритании и Soundabout для Соединенных Штатов. Однако уровень продаж сразу упал - торговая марка перестала узнаваться, и Морита опять унифицировал название. Правильность его решения была сразу подтверждена новым ростом прибыли.

Совместно с голландским концерном "Филипс" фирма разработала и внедрила принципиально новую лазерную технологию звукозаписи на компакт-дисках. В 1982 году Sony Corporation выпустила на рынок первый компакт-диск. Самый привычный для человека нашего времени носитель информации, компакт-диск первоначально предназначался только для записи звука, переведенного в цифровой формат.

преобразованную в Sony Music Entertainment. А совсем недавно купила киностудию Columbia Pictures, одну из самых крупных киностудий Америки.

Не имеет равных вклад компании в разработку и продвижение оборудования для телевизионного вещания - от аналоговых "бетакамов" до камкордеров и видеомагнитофонов цифровых форматов последнего поколения. Наконец, в последнее время "Сони" активно создает оборудование для производства цифровых программ высокой четкости, которое уже вытесняет традиционную пленочную технологию в кино. В 90-ых годах Sony вплотную занялась информационными технологиями, выпуская оптические приводы, мониторы, носители данных, компьютеры, ноутбуки, портативную технику. Успеха добились и подразделения корпорации Sony по сотовым телекоммуникациям. В 2001 году это подразделение объединилось с шведской компанией Ericsson, образовав компанию Sony Ericsson Mobile Communications.

Не будучи изначально компьютерной компанией, Sony удалось достигнуть впечатляющих успехов и в этой сфере - ноутбуки Vaio пользуются огромной популярностью среди потребителей. Однако Sony не ограничивается созданием привычной техники, ее разработки поражают технической новизной и великолепным дизайном. Яркая иллюстрация - два концептуальных компьютера, представленные в 2002 году. Первый из них - это домашний мультимедийный сервер Content Egg, который не только хранит самую разную информацию, от музыкальных записей и телепрограмм до фотографий и фильмов, но и транслировать ее через беспроводную локальную сеть или интернет. Сервер оснащен пишущим DVD-приводом.

Другая новинка Sony - компактный шестиугольный компьютер Vaio EQ - способен не только сохранять информацию, такую как фотографии и голосовые сообщения. Если вы будете носить этот компьютер с собой (Vaio EQ помещается в кармане), он сможет запомнить ваши предпочтения и будет снабжать вас полезной информацией и даже давать советы. Например, Vaio EQ предоставит вам список ресторанов в незнакомом городе, исходя из ваших гастрономических предпочтений. Другой пример: если в загруженном из интернета прогнозе погоды обещают дождь, компьютер напомнит вам взять с собой зонт.

В этом году в линейке Sony появились камеры, записывающие на компактные 80 мм DVD диски, и бытовые DVD-рекордеры, которые, вероятно, скоро заменят бытовые видеомагнитофоны.



DVD-комбайн Picot

вое название - Sony, созвучное и английскому фамильному слову "sonny", что значит "сын" (словечко подцепили у американских солдат уличные мальчишки, и оно прочно вошло в лексикон послевоенного поколения). В 1963 году Sony представила свои акции на Нью-Йоркской фондовой бирже. Она оказалась первой японской компанией, попавшей в список NYSE (New York Stock Exchange).

В 1968 году в лабораториях Sony был сделан первый цветной телевизор Trinitron, затем открылись торговые представительства и предприятия в США, Великобритании, Германии. Строились фабрики и заводы - в Сан-Диего, Бридженде, росло количество служащих и сотрудников (сейчас на предприятиях Sony трудится 173 тысячи человек).

В начале 1960-х, с появлением рок-н-ролла, молодежь стала больше слушать музыку. Морита часто наблюдал, как его дети с утра до вечера слушают "Битлз", Литтл Ричарда и Элвиса Пресли. И не только тинейджеры: даже взрослые японцы теперь покупали дорогие стереосистемы для автомобилей и брали с собой на пикник или на пляж большие и тяжелые магнитофоны. И хотя отдел новых технологий принципиально не хотел выпускать магнитофон без записываю-

Успех пришел, когда Ибука и Морита купили у американской компании Western Electric лицензию на производство транзисторов. В мае 1954 года "Токио Цусин Когио" выпустила первый японский транзистор, а чуть позже Ибука и Морита изобрели первый портативный радиоприемник TR-2. Так в активе компании появилась собственная торговая марка. Надо сказать, что впервые транзистор был разработан в исследовательских лабораториях компании Bell (ее основателем был изобретатель телефона Александр Грэм Белл), но никто не додумался использовать его для радиоприемников. В то время как американцы рассматривали возможность применения транзисторов в военной промышленности, Ибука

конструировал невинное бытовое радио. В 1971 году в интервью американскому еженедельнику Time, Акио Морита заметил: "Я знал тогда - мы сумеем прорваться на рынок США, но для этого нам придется сделать что-то такое, чего еще никто не делал".

В 1955 году "Токио Цусин Когио Кабусики Кайса" сменила название на Sony. Морита давно говорил: чтобы утвердиться на мировом рынке, нужно другое название - простое, короткое, легкое для произношения, запоминающееся. А вместо иероглифов можно использовать интернациональную латиницу. В каком-то словаре Ибука и Морита нашли латинское слово "sonus" - "звук". Слегка модернизировав его, они придумали компании но-



Первая в мире автомагнитола с компакт-диском

■ ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ

Рассказывают, что когда в 1955 году американская компания Bulova Inc. пожелала заказать у SONY 100 тыс. транзисторных радиоприемников, при условии, что они будут продаваться под видом американских, японцы отказались от сделки. Акио Морита, заявив, что его компания станет продавать приемники только под своей собственной маркой. "Сколько людей слышали о вас пятьдесят лет назад? - обратился он к представителям Bulova Inc. - Сейчас мы только начинаем, но

через полвека наша компания будет так же знаменита, как и ваша". Тут господин Морита ошибся - компания SONY завоевала мировую известность гораздо раньше.



Первый портативный транзисторный приемник TR55



Первый в мире CD-плеер 1982 г.

СТАЛА СВОЕОБРАЗНЫМ ГАРАНТОМ КАЧЕСТВА

Батарейки на кофейной гуще

Компанию Sony и профессиональную гадальку роднит... кофейная гуща. Sony использует ее в качестве исходного сырья при изготовлении электродов для литиево-ионных батарей.

Вопрос о кофейной гуще поднялся неспроста. В одной только Японии ежегодно утилизируют до 300 000 тонн традиционно-офисных отходов – кофейной гущи.

В 1996 г. инженеры компании Sony получили из кофейной гущи вещество с высоким содержанием углерода, которое идеально подходило для изготовления катодов литиево-ионных батарей.

Но Sony не остановились на этом. Чтобы избежать лишнего расхода топлива, необходимого для нагрева гущи и удаления влаги, они предложили использовать биологические ферменты. Бактерии, помещенные в кофейную гущу, в процессе своей жизнедеятельности разогревали ее до 70°C. И лишь затем обезвоженное вещество обрабатывали для промышленности.

Изготовленные по такой технологии катоды – кроме решения вопроса с утилизацией отходов – позволяют снизить конечную стоимость литиево-ионной батареи на величину от 2 до 10%.

ПОСЛЕДНИЕ РАЗРАБОТКИ



Наработки Sony в области искусственного интеллекта были применены и в автомобилестроении: совместными усилиями компаний Sony и Тойота был создан концептуальный автомобиль, открывающий небывалые возможности общения владельца со своей машиной.

Спереди у четырехместной машины, которую назвали "скорлупка", имеются U-образные желобки, которые загораются, выражая ее эмо-

ции. Фары расположены таким образом, чтобы они напоминали глаза, а зеркала заднего вида – уши.

Когда приближается владелец, морда "скорлупки" окрашивается в счастливый желто-оранжевый цвет. Прокोलась шина или закончился бензин – цвет будет синим и появится изображение слез. Сердитым красным цветом машина среагирует на слишком крутой поворот или резкое торможение. Сзади у автомобиля находится антенна, похожая на виляющий хвостик.

Машина управляется с помощью приспособления, подобного джойстику; педалями она не оборудована. Зато она оснащена датчиками, которые определяют эмоциональное состояние водителя.

MILE STONES

1946. Образование фирмы под названием "Токио цусин когё".

1949. Патентирование магнитной ленты.

1950. Изобретение первого в Японии отечественного звукового магнитофона "G-Type".

1955. Первый в Японии транзисторный радиоприемник TR-55.

1958. Первое употребление названия Sony в качестве бренда.

1960. Первый в мире транзисторный телевизор.

1963. Первый в мире транзисторный кассетный видеомангитфон.

1968. Первый в мире цветной телевизор с кинескопом Trinitron.

1971. Представление формата U-matic – первой в мире профессиональной кассетной системы записи.

1975. Формат видеозаписи Betamax; бытовой кассетный видеомангитфон.

1979. Начало выпуска персонального стереомангитфона Walkman.

1980. "Сони" представила формат видеозаписи "Betacam".

1982. Проигрыватель компакт-дисков.

Выпущен первый моноблочный вещательный камкордер Betacam с записью на 1/2-дюймовую ленту

1982. Запуск в производство первого в мире звукового плеера компакт-дисков

1985. Формат видеозаписи Video 8 – моноблочный 8-мм камкордер

1987. Цифровой магнитофон DAT

1988. Электронный фотоаппарат Mavica

1989. "Сони" приобретает кинокомпанию Columbia Pictures Entertainment Inc.

1990. 36-дюймовый бытовой цветной телевизор высокой четкости HD Trinitron

1991. Серия Kirara Basso с кинескопом Super Trinitron

1992. Минидисковая (MD) система.

1993. Формат видеозаписи Digital Betacam – вещательный компонентный цифровой кассетный видеомангитфон.

1994. Представлена первая система видеоконференцсвязи.

Начат выпуск игровой приставки PlayStation.

1995. Технология

История Sony AIBO

Хотя первое поколение Aibo (ERS-110) увидело свет в 1999 г., история Aibo, на самом деле, началась в 1993. Фирма Sony задумала "развлекательного робота" Aibo, чтобы преодолеть разрыв между людьми и чрезвычайно быстро развивающимися современными технологиями в поисках путей обоюдного взаимодействия.

1993-1995 г.г. ушли на разработку экспериментальной модели. В 1996 был создан прототип Aibo. Он имел небольшое тельце, снабженное камерой, микрофоном и аккумулятором, но не мог сохранять равновесие при ходьбе.

Кроме того, ему не хватало программного обеспечения, чтобы распознавать изображения и звук. По ходу разработки не меньшее внимание уделялось и внешнему виду Aibo. Поскольку робот должен был стать другом человека, он унаследовал форму лучшего друга человека – собаки. Для создания этого образа Sony пригласила известного японского иллюстратора Хайме Сорайаму. После бесконечных часов, проведенных вместе с персоналом лаборатории, Сорайама разработала эскизы, послужившие образцом для создания Aibo ERS-110.

Будучи представлен миру в июне 1999 г., Aibo ERS-110 имел бешеный успех: 3000 искусственных собачек были проданы через интернет буквально

но в первые же 20 минут после начала продаж, и тысячи людей записались в очередь на покупку. По следам такого успеха Sony выпустила в феврале 2000 г. небольшую партию немного модифицированной модели ERS-111. Новинка не имела каких-либо значительных усовершенствований внешнего вида или функций, но была обречена на немалый успех и захватила вместе с японским и американским рынком также европейский.

Популярность Aibo привела к тому, что появились хакеры,



которые самостоятельно разрабатывают дополнительное программное обеспечение для собачки, которое обучает Aibo петь, плясать и т.д. Хакеры выложили все это на своем сайте www.aibopet.com. Фирма Sony немедленно потребовала удалить эти программы под предлогом нарушения лицензии на карту памяти Memory Stick. Вторым пунктом обвинения идет нарушение лицензии DCMA (Digital Copyright Millennium Act). Однако сама DCMA сейчас находится сейчас под судом в связи с нарушением другого закона. www.aibopet.com заявили что нет никакого нарушения закона в том, что на Memory Stick добавлены новые программы, расширяющие технологические возможности, но все же программы из сети убрали. Однако другие сайты не дали умереть инициативе.

Plasmatron, дисплей с плоской панелью бытовой цифровой камкордер Digital Handycam.

Присвоение имени формату DVD.

1996. "Сони" представила форматы ""Betacam SX" и "DVCAM".

1996. Glasstron – персональный ЖК-монитор.

Цифровой фотоаппарат Cyber-Shot.

Персональный компьютер VAIO.

FD Trinitron, кинескоп с плоской поверхностью экрана.

1997. DVD-видеопроектор.

1998. Memory Stick, интегральная карточка памяти для записи данных в различных устройствах, первый в мире телевизор с абсолютно плоским экраном Vega

1999. Проигрыватели компакт-дисков Super Audio CD

развлекательный робот AIBO. Memory Stick Walkman,

проигрыватель на Memory Stick с защитой авторских прав по технологии MagicGate Memory Stick.

1999. Официальное представление производственной

■ ИСТОРИЯ SONY PLAYSTATION

Первоначально эта 32-битная игровая консоль от компаний Sony, разрабатывалась в содружестве с Nintendo и должна была стать CD-расширением для SuperSNES. Но в 1993 году Nintendo отказалась от сотрудничества, и Sony приняла решение продолжать работу самостоятельно. Возглавил проект молодой инженер Кен Кутараги (Ken Kutaragi) (в настоящий момент уже президент SCE). К CD-приводу, оставшемуся от Nintendo были добавлены 32-х битный RISC CPU с тактовой частотой 33-34 МГц и вся остальная "начинка" приставки:

CPU: 32-bit RISC (R3000A) процессор на 33MHz
RAM: 2MB оперативной-, 1MB видео-, 512K аудио-памяти
Graphics processor: 3D-ускоритель – 180 000 полигонов/сек. 16,7 мил. цветов.
Screen resolution: от 256x224 до 640x480; частота изображения – 30fps.
Sound: 24-канальный (ADPCM audio)
CD-ROM: 2x-скоростной (300KB/сек).

Хотя сейчас это кажется смешным, но тогда это был прорыв. И вот в декабре 1994 года, неизвестная в игровой области фирма SONY, выпустила в Японии свою первую приставку: к лету 1995 года было продано около миллиона приставок только в одной Японии!!! SONY заручилась поддержкой у большей части игровой индустрии, ублажив издателей игр выгодными контрактами с меньшими, чем у Nintendo и Sega, лицензионными выплатами за выпуск игр для своей консоли. В итоге на стороне SONY оказались крупнейшие японские игровые компании от Enix, Carcom и Square до Namco и Konami. Сопровождая свой продукт невиданной рекламной кампанией, на которую SONY потратила более 100 миллионов долларов, корпорация выпустила свою приставку и в США: случилось это осенью 1995 года, где та также имела успех: 100 000 приставок было продано только в первую неделю!!!

PlayStation заняла второе место по количеству продаж в мире, на сегодня продано более 80 миллионов приставок; только GameBoy от Нинтендо превосходит её. Но несмотря на такой успех, её дни подходят к концу.

На смену Playstation пришла новая консоль – Sony PlayStation 2 – это гигантский технологический прыжок в сравнении с ранней моделью. PS2 была выпущена в марте 2000 в Японии и в октябре 2000 в Соединенных Штатах. Важной особенностью является способность использовать игры, выпущенные для её предшественницы (в некоторых случаях она даже улучшает их). Обратная совместимость ещё один плюс для новой консоли, всегда есть возможность поиграть в старые любимые игры. На PS2 стало можно смотреть DVD и подключать акустику.

А теперь на подходе PSX (ожидается выход в этом месяце в Японии). Кроме потрясающих игровых возможностей, новая консоль будет комплектоваться жестким диском и записывающим DVD-приводом.

