

En 1955 Tokyo Tsushin Kogyo creÃa que su nombre era demasiado complicado para el extranjero. Asà que se cambió a Sony

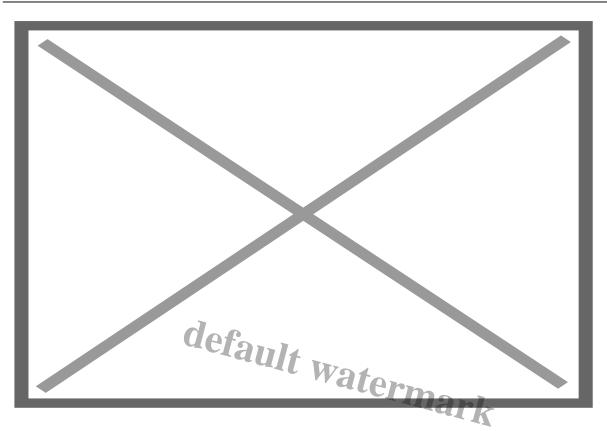
DescripciÃ3n

default wa Un buen nombre es esencial para una empresa y Sony lo aprendió por las malas (aunque se dieron prisa en arreglarlo)

Nintendo, Apple, Microsoft o siglas como IBM son potentes y reconocibles. Otro que estÃ; en esa lista es Sony. Curiosamente, el gigante japonés nació con un nombre muy distinto que los obligó a adaptarse poco después de su nacimiento.

TTK. Unos meses después de la Segunda Guerra Mundial, Masaru Ibuka, veterano de la Armada Imperial y amante de la electrónica, fundó un taller de reparación de radios en unos grandes almacenes de Tokio. En mayo de ese mismo año, un compañero suyo del ejército, Akio Morita, se encontrÃ³ con un artÃculo en un periÃ³dico local que hablaba sobre la empresa de Ibuka y decidiÃ³ unirse a su antiquo compañero. Con financiaciÃ3n familiar, fundaron Tokyo Tsushin Kogyo K.K. (Tokyo Telecommunications Engineering Corporation).

Aparte de la reparación de radios, habÃa una intención de innovación y de crear productos, siendo una fallida arrocera eléctrica el primogénito de la empresa. Básicamente, era una tina de madera con electrodos de aluminio que producÃa arroz o poco cocido o pasado. Nunca llegÃ3 al mercado, pero en los primeros años, también consiguieron importantes licencias de transistores de Bell Labs para crear radios no enfocadas a usos militares.



Algo no funciona. Ese espÃritu innovador los llevó a lanzar en 1947 la primera cinta de grabación de Japón, la primera grabadora de cinta magnética -la Type G– o la primera radio de transistores de Japón -la TR-55-. El audio fue la especialización de los primeros años de Sony con productos tanto para órganos gubernamentales como para el hogar, pero lo que nos importa para esta historia es que el nombre que aparecÃa en las chapitas de identificación de los productos era el de Tokyo Tsushin Kogyo.

Intenta decir "Tokyo Tsushin Kogyo†en voz alta e imagÃnate yendo a la tienda a por la <u>Tokyo Tsushin Kogyo PlayStation 5</u>. Puede que en Japón fuera un nombre †sencillo', pero fuera del paÃs nipón†la cosa se complicaba. A finales de los 50, la compañÃa estaba tratando de abrir vÃ-as en otros mercados y su nombre original era poco comercial, por lo que empezaron a explorar otras vÃas.

Polémica y globalización. PodrÃamos pensar que la solución al problema era el uso de las siglas. Si se llamaran â€⁻TTK', serÃa mucho más fácil de recordar. Y sÃ, pero el problema es que ya habÃa una empresa a la que se conocÃa como TTK: la compañÃa ferroviaria Tokyo Kyuko, por lo que usar las siglas no era una opción. Además, durante el viaje a Estados Unidos para conseguir la licencia, probaron a usar el término â€⁻Totsukoâ€⁻, pero Morita se dio cuenta de que los estadounidenses tenÃan problemas con la pronunciación y, con el objetivo puesto en ser una compañÃa de nivel mundial, habÃa que hacer algo más.

En 1958, eligieron el término â€~Sony' al ser un juego de palabras de "sonus†(la palabra latina de "sonidoâ€) y "sonny†(que era un término con el que se conocÃa a los jóvenes innovadores de la época en Japón). Era un nombre corto y fácil de recordar, pero tenÃa dos problemas. El primero era tradicional, ya que en la cultura japonesa, era extraño que una empresa utilizara letras romanas en lugar de los kanjis tradicionales (敱ä⁰¬é€šä¿¡å·¥æ¥æ ªå¼•会社 es el

de Tokyo Tsushin Kogyo K.K.). El segundo es que… ¿qué querÃa decir â€~Sony'?

El banco principal fuente de financiación de la empresa en aquel momento intentó que cambiaran el nombre a Sony Teletech o Sony Electronic Industries, ya que eran nombres que indicaban el campo de especialización de la empresa. Sin embargo, Morita no querÃa que el nombre limitara la cantidad de sectores en los que su empresa podrÃa involucrarse, por lo que no aceptó la sugerencia.

TR-610. Y menos mal que no lo hizo, puesto que Sony fue demostrando con el paso de los años que tenÃan mucho que decir en diferentes sectores. La gran mayorÃa están ligados a la tecnologÃa como tal y a ese "Electronic industriesâ€, pero en campos como la imagen, el sonido, la informática y los videojuegos, siendo esta una pata fundamental en la actualidad.

Autor admin

