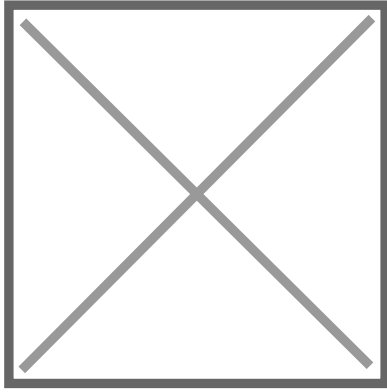




En 1955 Tokyo Tsushin Kogyo creía que su nombre era demasiado complicado para el extranjero. Así que se cambió a Sony

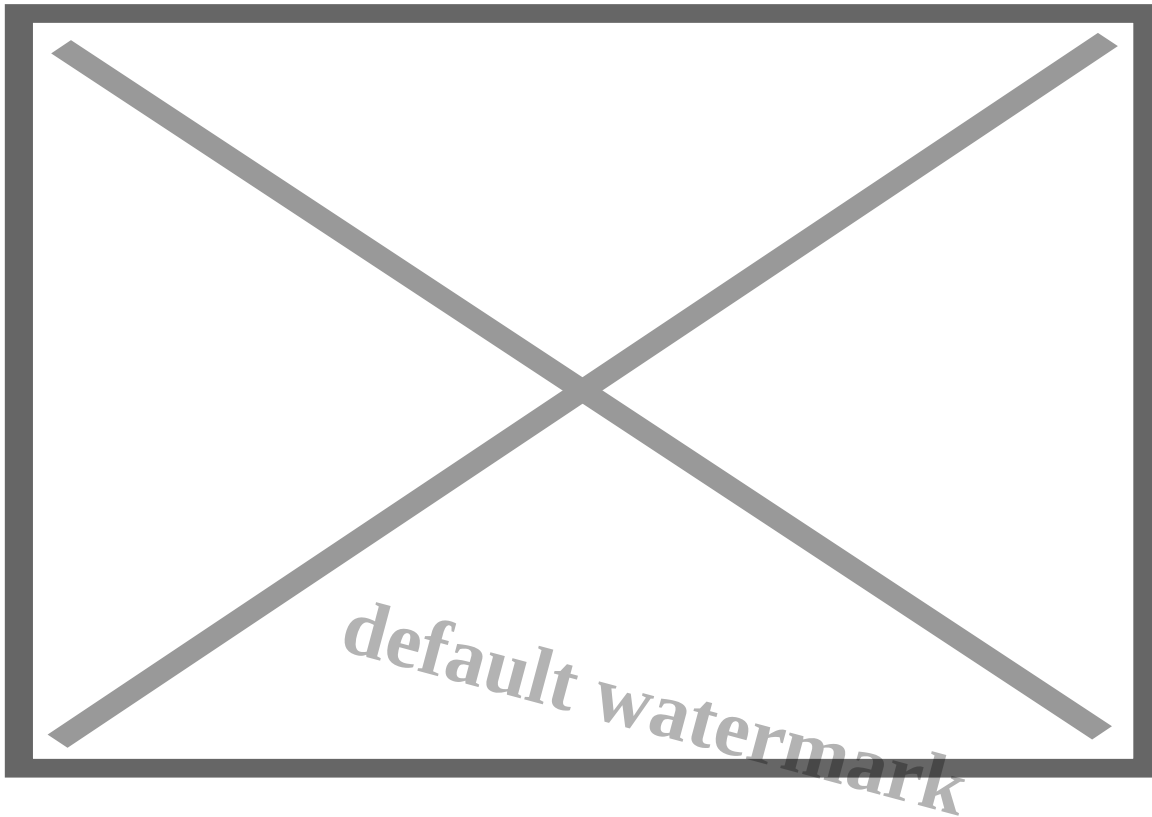
Descripción

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 está 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 encontró con un artículo en un periódico local que hablaba sobre la empresa de Ibuka y decidió unirse a su antiguo compañero. Con financiación familiar, fundaron Tokyo Tsushin Kogyo K.K. (Tokyo Telecommunications Engineering Corporation).

Aparte de la reparación de radios, había una intención de innovación y de crear productos, siendo una fallida arrocera el prototipo de la empresa. Básicamente, era una tina de madera con electrodos de aluminio que producía arroz o poco cocido o pasado. Nunca llegó 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 espíritu 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 aparecía en las chapitas de identificación de los productos era el de Tokyo Tsushin Kogyo.

Intenta decir “Tokyo Tsushin Kogyo” en voz alta e imagínate yendo a la tienda a por la [Tokyo Tsushin Kogyo PlayStation 5](#). Puede que en Japón fuera un nombre “sencillo”™, pero fuera del país nipón la cosa se complicaba. A finales de los 50, la compañía estaba tratando de abrir vías en otros mercados y su nombre original era poco comercial, por lo que empezaron a explorar otras vías.

Polémica y globalización. Podríamos pensar que la solución al problema era el uso de las siglas. Si se llamaran “TTK”™, sería mucho más fácil de recordar. Y sí, pero el problema es que ya había una empresa a la que se conocía como TTK: la compañía 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 “Totsuko”, pero Morita se dio cuenta de que los estadounidenses tenían problemas con la pronunciación y, con el objetivo puesto en ser una compañía de nivel mundial, había que hacer algo más.

En 1958, eligieron el término “Sony”™ al ser un juego de palabras de “sonus” (la palabra latina de “sonido”) y “sonny” (que era un término con el que se conocía a los jóvenes innovadores de la época en Japón). Era un nombre corto y fácil de recordar, pero tenía 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 (æ±ä°-éšš¿jå·¥æ¥æª¼•ä¼šç¾¾ es el

de Tokyo Tsushin Kogyo K.K.). El segundo es que ¿quién querÃa decir âSonyâ™?

El banco principal fuente de financiaci3n de la empresa en aquel momento intent3 que cambiaran el nombre a Sony Teletch o Sony Electronic Industries, ya que eran nombres que indicaban el campo de especializaci3n 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 acept3 la sugerencia.

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

Autor
admin

default watermark