

ウォルター・アイザックソン著「スティーブ・ジョブズ」第2巻、講談社 2011年11月1日刊を読む

### 1. <第22章>再臨

- ・消費者が喜ぶエンドツーエンドのすばらしい製品を作りたい。(P22)
- ・あるべき姿のキーボードを世の中に広め、世界を変えていきたい。(P24)
- ・マッキントッシュの時代は終わった。だから、同じくらい革新的な何かを生み出さなければならない。(P25)
- ・アップルがあったほうが世界はよくなる、そう信じるからやりたいと思うんだ。(P37)

### 2. <第23章>王政復古

- ・40歳を過ぎても人は優れたイノベーターになれる。(P38)
- ・お金が目的ではない。
- ・人々がすごいと思われるモノを作る—それこそが自我が求めるもの、己のうちから湧き上がる衝動なのだ。
- ・実際には2種類のモノ、ひとつは、画期的で世界を変えるような製品、もうひとつは、連綿と生き続ける会社だ。(P39)
- ・輝きを取り戻さなければならない。
- ・この10年、マックはほとんど進化しなかった。だから、ウィンドウズに追いつかれてしまった。
- ・だから、もっといいOSを開発しなければならない。(P41)
- ・アップルを買ってくれる人は、この世界のクリエイティブな側面を担う人、世界を変えようとしている人々なんだ。そういう人のために我々はツールを作っている。(P65)
- ・我々も常識とは違うことを考え、アップルの製品をずっと買い続けてくれる人々のためにいい仕事をしたいと思う。自分はおかしいんじゃないかと思う瞬間が人にはある。でもその異常こそ天賦の才の表れなんだ。(P65)

### 3. 第24章<シンク・ディファレント>違うことを考える

- ・持っていることだけで誇りが感じられる製品がある。運転する車には自分が反映されるからだ。アップル製品も、ユーザーからそのように思われている。(P79)
- ・すごい製品にすごいマーケティング、すごい流通という基本に立ち返る。基本をしっかりやる。(P81)
- ・息の長い会社を作りたいという情熱。きちんと経営された会社は個人と比べ物にならないほどイノベーションを生み出せる。会社自体が最高のイノベーションになることもある。(P83)
- ・ハードウェアとソフトウェアは緊密に統合すべきだ。あらゆる側面をコントロールしたければ、コンピューター全体をウィジェットとし、ユーザー体験について隅から隅まで責任を引き受けなければならない。
- ・お粗末なハードウェアを作っている会社にうちのオペレーティングシステムを使わせ、売り上げを奪われるなんて、そんな馬鹿な話はない。(P85)

- ・集中。何をしないかを決めるのは、何をするのかを決めるのかと同じくらい大事だ。会社についてもそうだし、製品についてもそうだ。(P87)
- ・パワーポイントの使用禁止。考えもせずにスライドプレゼンテーションをするのが嫌でねえ。プレゼンテーションをするのが問題への対処だと思っている。次々とスライドなんか見せず、ちゃんと問題に向かい合ってほしい。課題を徹底的に吟味してほしいんだ。自分の仕事をちゃんとわかっている人なら、パワーポイントなんかいらぬよ。(P87)
- ・友だちに勧めるとしたらどれにすべきなんだい。この質問に明快な答えが得られないと分かった時点でジョブズはモデルや製品の絞り込みに取りかかった。すぐに70%もカットしてしまう。
- ・ぼくらが一体どこに向かっているのか、ようやくわかった。(P87)
- ・「消費者用のデスクトップ」「消費者用のポータブル」「業務用のデスクトップ」「業務用のポータブル」各分野ごとひとつずつ、合計4種類のすごい製品を作れ、それが君たちの仕事だ。わずか4分野に集中すべきだ。(P88)
- ・100万台も売って利益が出ないとは、いったいどういうことだ。そんなバカな話があるか。(P89)
- ・アップルを救ったのは、彼の「絞り込む力」だった。(P89)

#### 4. <第25章>デザイン原理

- ・我々の目標はお金を儲けることだけではなく、すごい製品を作ることだ。(P91)
- ・条件はただ一つ、作ろうと思うものの図面を手で描くこと。手が生み出すモノは美しい。本当に大事なものは、どれほどの心遣いや手間を投入するかです。だから仕上がったものにはいいかげんなどころがあるのは大嫌いです。
- ・製品の作り方や内部製品の動作にも注目する。(P92)
- ・心遣いや手間を投入する感覚。
- ・形状や材料に関するアプローチ。(P93)
- ・ジョニーは、アップルだけでなく世界を大きく変えたんだ。
- ・ぼくらが本当のところ何をしているのか、一番よくわかっているのは彼だ。
- ・どの製品も、彼はことごとく小さな部品から全体まで把握している。アップルが製品の会社であることもわかっている。
- ・デザイナーというのは、一つ一つのデザインを作り、少しずつ詰めていく哲学とその思考過程を分析するのが大好きである。
- ・デザインをとことんまでシンプルにしよう。(P92)
- ・洗練を突き詰めると、簡潔になる。
- ・複雑さを乗り越えたところにあるシンプルさを求めてきた。複雑さを無視したシンプルさではない。
- ・シンプルにする、つまり、背景にある本当の問題を理解し、エレガントなソリューションを考え出すというのは、本当に大変な作業なんだ。
- ・表面的なシンプルさではなく真のシンプルさを求める「心友」の姿を、ジョブズはアイブに見た。
- ・複雑さを整理し、秩序をもたらせば、人を尊重する製品にできます。
- ・本当にシンプルなものを作るためには、本当に深いところまで掘り下げなければならないのです。
- ・対象のあらゆる面を理解する。それらがどう作られるかも理解する。つまり製品の本質を深く理解しなければ、不可欠でない部品を削ることはできません。(P95)
- ・デザインというのは、人工物の基礎となる魂のようなもの。人工物は、連続的に取り囲む外層とい

う形で自己表現する。

- ・アップルにおける製品のデザインのプロセスは、設計や製造と密接に絡み合っている。
- ・絶対に必要なもの以外はすべてなくしたい。
- ・製品のデザインと、製品の本質、そして、その製造方法が一体。(P96)
- ・我々のすごさの源泉とデザインは不可分。
- ・デザインがエンジニアリングを導く。(P97)
- ・大部屋。ここなら、iPhone,iPad,iMac,ノートブックなど、アップルが検討中の製品すべてを見渡せる。いろいろなものを関係性で把握する。テーブルにモデルを並べて一覧することで、3年先の未来を見る。
- ・モデルを目で確認し、身体で感じる方を好む。
- ・静かで落ち着いている。すべての決定が流動的。毎日、行ったり来たりを繰り返し、くだらないプレゼンテーションをしない。(P99)
- ・印象の重要性。
- ・アーティストらしい繊細さ。

#### 5. 第26章< iMac >家庭用コンピューター

- ・半透明ケースにより、比喩的な意味でも現実的な意味でも、コンピューターの内部の構造が外側のデザインと一体化。
- ・シンプルでありながら、真のシンプルさが必要とする深さも見せてくれる、そういうデザイン。(P104)
- ・きっちりと仕上がっていないなら発表しない。(P108)
- ・果物系のカラーを4色を追加し、ボンダイブルーと合わせて5色とした。いろんな色を提供するぞ。(P114)

#### 6. 第27章、< CEO >

- ・経営哲学は「集中」。製品ラインを絞り込み、開発中のオペレーションシステムも機能を削りに削った。自社生産のこだわりはさて、回路基板からコンピューターまで、製造はすべてアウトソーシングとする。サプライヤーも厳しく管理した。(P116)
- ・カンバン方式。(P118)
- ・在庫。2か月分から、1か月。6日分から、2日分まで短縮。瞬間風速では15時間分ということも。4か月かかっていたアップルコンピューターの製造工程も、2か月ぐらいまで短縮。コストが大幅に削減されるだけでなく、コンピューターに最新の部品が使えるというメリットもあった。(P120)
- ・アップルの最大の強みはウイジェット全体の統合にある。デザインから、ハードウェア、ソフトウェア、コンテンツにいたるまでが一体となっていることだ。社内の各部門は並行して走りながら協力すべきだ。「緊密なコラボレーション」「同時並行のエンジニアリング」。アップルの製品開発システムでは、様々な部門が協力しながら作業を進めていく。
- ・僕らは統合された製品を開発するのだから、プロセスもコラボレーションで一体化する必要がある。
- ・AクラスはAクラスと一緒に仕事をしたが。ただ、Cクラスのプレーヤーといっしょに仕事をするのが嫌なだけで。(P122)
- ・そのためには採用も協力して行う必要がある。(P123)

<コメント>

スティーブ・ジョブズの公式伝記第 2 巻の一部をご紹介いたしました。スマホの 40 %がアップル製品、残りの 60 %もアップル製品に追いつけ追い越せを目指しているとしたら、彼ほど現代社会の人々の生活に影響を与えた人はいないとさえいえます。今、お使いのスマホはどのように作られたのかを知りたい人は、是非、ご一読ください。

— 2017 年 7 月 13 日（木） 11 時 15 分 林明夫 —