

ウォルター・アイザックソン著「スティーブ・ジョブズ」第1巻、講談社 2011年10月24日刊を読む。

- ・親しみの感じられるマシンにこだわった。そのため、次第に人間の顔に似た雰囲気となっていく。輪郭が人の顔に近くなった。(P210)
- ・スティーブのアイデアやインスピレーションがなければあのデザインは完成しなかった。正直なところ、スティーブに教えられるまで、コンピューターが「親しみやすい」とはどのようなことか、我々にはわかりませんでした。
- ・スクリーンの表示について。円や楕円はいいけど、角を丸めた長方形は描けるのかい。
- ・角を丸めた長方形はそこいらじゅうにあるんだぞ。部屋の中の、ホワイトボード、テーブルトップ。外に連れ出し、車の窓にビルボード広告、道路標識を指さしていく。(P211)
- ・きれいに角が丸められた長方形をあっという間に描くデモが完成。リサもマックも、その後登場するコンピューターのほとんどが角の丸いダイヤログボックスやウィンドウを持つようになった。(P212)
- ・素晴らしいフォントが必要だ。
- ・マッキントッシュに搭載された美しいフォントの数々は、のちに、レーザープリンターや素晴らしいグラフィック機能と組み合わせられデスクトップパブリッシング産業を興すとともにアップルの収益を大きく後押しする。
- ・ゴミ箱、アイコンも作った。(P214)
- ・満足してもらえるまでタイトルバーだけで20回はやり直した。
- ・毎日見るものなんだぞ。ちょっとしたことじゃない。ちゃんとやらなきゃあいけないことなんだ。
- ・デザインに対する飽くことのないジョブズの要求。(P214)
- ・ジョブズから指摘があるたびに、毎日のようにエスピノザは改良を重ねる。しかし、どこをどう直しても必ず何かを指摘される。
- ・アップル製品を一つのデザインコンセプトとしてまとめたい。
- ・プロジェクトのコードネームは「スノーホワイト(白雪姫)」
- ・「形態は機能に従う」「形態は感情に従う」(P215)
- ・角をわずかに丸めた白いケースに通風と装飾を兼ねた細いスリットが印象的なスノーホワイトデザイン。
- ・かつて、ジョブズは父親から、優れた工芸品は見えないところもすべて美しく仕上がっているものだと言われた。
- ・チップなどの部品が取り付けられたプリント基板はマッキントッシュの奥深くに配属され、消費者の目には触れない。そのプリント基板でさえジョブズは、美しさを基準に評価したのだ。いわく、その部品はすごくきれいだ。いわく、あっちのメモリーは醜い、ラインが密すぎる一と。(P216)
- ・できる限り美しくあってほしい。箱の中に入っているもだ。優れた家具職人は、誰も見ないからとキャビネットの背面を粗悪な板で作ったりしない。
- ・夜、安らかに眠るためには、美を、品質を最初から最後まで、貫き通す必要がある。

- ・隠れた部分にも美を追求する。
- ・パッケージやプレゼンテーションも美しくなければならない。たしかに、人は表紙で書籍を評価する。だから、マッキントッシュの箱やパッケージは、フルカラーとし、少しでも見栄えが良くなるまで様々な工夫をした。
- ・50回はやり直しをさせたと思いますよ。開いたらゴミ箱に直行するものなのに、その見栄えにものがごくこだわっていたのです。(P217)
- ・マッキントッシュを驚くほどの製品にし、また、マッキントッシュに驚いてもらうためには、細部までゆるがせにできなかった。
- ・アーティストは作品に署名を入れるんだ。45名全員のサインは全てのマッキントッシュの内側に掘り込まれている。(P218)

### 第13章<マックの開発力>

- ・IBMという会社は、市場を支配するとだいたい、いつも、イノベーションをやめてしまう。(P220)
- ・偉大なコンピューターにするためには、ハードウェアとソフトウェアの結びつきを強化しなければならない。
- ・ハードウェアに合わせてソフトウェアを作りソフトウェアに合わせてハードウェアを作るという形で全てができていたものだ。(P222)
- ・海軍にはいるより海賊になろう。どのようなものにも立ち向かう反逆者魂を持ってほしい。無茶苦茶をしながらどんどん先に進む冒険好きになってほしい。自分たちがしていることに誇りを持ちながら、まわりから次々に盗むチームになってほしい。(P233)

### 第14章<スカリー登場>

### 第15章<宇宙に衝撃を与える>

- ・アップルはIBMに対抗できる最後の希望だ。(P267)
- ・マッキントッシュは自己紹介する初めてのコンピューターになった。(P268)

### 第16章<ゲイツとジョブズ>

- ・ジョブズは完璧主義者で全てをコントロールしたいと強く望み、アーティストのように一徹な気性で突き進んだ。その結果、ジョブズとアップルはハードウェアとソフトウェアのコンテンツを、シームレスなパッケージにしっかりと統合するタイプのデジタル戦略を代表する存在になった。(P272)
- ・箱から出しただけで使えるコンピューターにすべきだ。(P277)

## 第 17 章<イカロス>

- ・今思うと、日本で見た光景に強い影響を受けていたんだ。日本の素晴らしいところであり、僕らの工場にかけている点は、チームワークと規律だと僕は思う。工場をきれいに保てるだけの規律がなければ、あれだけのマシンをちゃんと動かせるだけの規律もない。(P288)
- ・製品の外観やスタイルはブランドの一部 (P305)

## 第 18 章<ネクスト>

- ・遺伝子組み換え技術。ジョブズは情報を吸収するのが大好きだ。自分より知識がはるかに多いと感じている相手からならなおさらだ。(P331)
- ・大学の研究者が欲しいのは、パワフルかつパーソナルなワークステーション。(P332)

## 第 19 章<ピクサー>

- ・創造性と技術が交わる場所にジョブズの興味がある。(P370)
- ・人は創造的な動物で、発明した人間が想像もしなかった使い方を見つけてくれる。(P374)
- ・ハードウェアと同じようにソフトウェアも、専門家だけでなく一般向けに販売すべきだ。(P375)
- ・芸術的な創造性に触れると元気になる。それがテクノロジーと関係があればなおさらだった。
- ・あの時、技術を示すだけでなく芸術性まで表現できていたのは僕らの映画だけだった。
- ・ジョブズはこれから毎年、短編アニメを作ろうと決心する。(P379)
- ・これは、心に深い喜びをもたらしてくれる魔法のような芸術の孤島であり、何が何でもこれだけは育てよう、これにかけようと考えていた。(P383)
- ・転んでもただでは起きないのがジョブズだ。
- ・芸術と技術の融合については夢を見続けていた。
- ・すぐれた芸術とデジタル技術を組み合わせれば、従来のアニメーション映画を一変させられるという直観は、まさに先見の明と言えるものだった。(P385)

## 第 20 章<レギュラー・ガイ>

## 第 21 章<トイ・ストーリー>

- ・不可能なことを成し遂げるのはおもしろい。(P432)
- ・製品には本質、つまりその製品がつくられた目的がある。
- ・モノが感情を持つなら、その本質を全うしたいという思いが基本にあるはずだ。
- ・たとえば、ガラスの目的は「水を保持する」こと。だから、水がいっぱい入っていれば幸せだし、空なら悲しくなるはずだ。
- ・コンピュータースクリーンの本質は、人とのインターフェイスになること。
- ・一輪車の本質は、サーカスで乗ってもらうこと。

- ・そして、おもちゃの場合、その目的は、子どもたちに遊んでもらうことであり、彼らが最もおそれるのは捨てられたり、新しいおもちゃに、取って代わられたりすることだ。だから、お気に入りの古いおもちゃときらめくような新しいおもちゃがコンビを組むバディムービーなら、本質的なドラマとなる。持ち主の子どもと別れてしまったおもちゃが奮闘するという形ならなおさらだ。「トイ・ストーリー」(P435)
- ・ディズニーブランド並みの信用を持つブランドにピクサーを育てたいと思います。そのような信用をピクサーが得るためには、まず、映画を作っているのがピクサーなのだと消費者に知ってもらう必要があります。(P445)

以上

#### <コメント>

アップルの創業者、スティーブジョブズの公式伝記である本書をまだ読み終わっていない方は、是非、2017年の夏の読書として、本書の第1巻と第2巻を最終頁までじっくりとお読みいただき、イノベーションとはどのようなものかを実感していただきたく存じます。たぐいまれな現代のイノベーター、スティーブ・ジョブズから学ぶことは多いと確信いたします。

— 2017年7月17日(月) 17時58分 林明夫 —