

# はじめに

みなさんは、毎日、いろいろなものを使いながら生活をしています。えんぴつや消しゴムなどの文房具、冷蔵庫やテレビなどの家電（家庭用電気器具）、自動車や船などの乗り物……。なくなると困るものばかり。これらの「道具」は、いつ頃にできて、どのようにうつりかわって、今の姿になっているのでしょうか。この本では、そんな道具の進化のようすを、改良のひみつや豆知識をまじえながら、順をおって紹介しています。道具の今と昔を調べて整理し、まわりの人に伝えられるようになると、道具への理解が深まり、より大切に使えるようになりますよ。

## この本の見方



- 01 テレビ ..... 4 
- 02 冷蔵庫 ..... 8 
- 03 洗濯機 ..... 12 
- 04 掃除機 ..... 16 
- 05 炊飯器 ..... 18 
- 06 電話機 ..... 20 
- 07 パソコン ..... 24 
- 08 ゲーム機 ..... 28 

・この本の情報は、特に言及されている場合を除いて2026年1月時点のものです。  
 ・道具の発明、開発等の年数については、年代もふくめて、いろいろな説があります。この本では、広く知られている説を主に採用して紹介しています。

カバー写真提供 東芝/東芝ライフスタイル:1931年 VC-A型、1991年 VC-250AP パナソニック ホールディングス:1958年 MC-8、1982年 MC-250C キャニスター、2024年 MC-NX810KM アイロボット:2002年 ルンバ

テレビは、離れた場所に音と映像を送ることができる装置で、およそ130年前に開発されました。  
日本では1953年にNHKと日本テレビによるテレビ放送がはじまりました。

## 分厚いブラウン管から薄型モニターに進化

テレビの実用化は1920年代にはじまります。日本では1953年のテレビ放送開始とともに、ブラウン管の白黒テレビが発売されました。続いて1960年代から70年代にかけてカラーテレビやリモコン付きテレビが登場

します。1990年代には液晶テレビが発明され、薄型化が進みます。2000年代にはテレビの放送形式が高画質のデジタル放送になり、現在では、さらなる高画質に対応したテレビが発売されています。

西暦1926(昭和元)年

## ブラウン管テレビの実験

1926年、日本の電子工学者・高柳健次郎が、世界ではじめて、ブラウン管テレビに映像を表示させる



提供:NHK

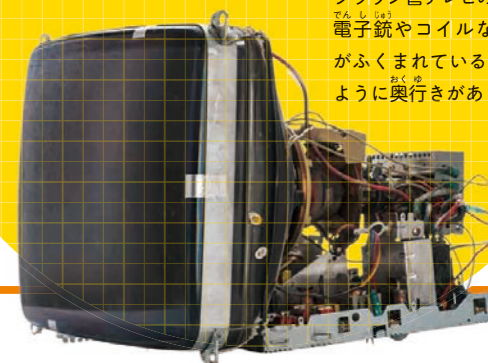
ことに成功しました。

イロハの「イ」を、ブラウン管に表示させました。

## 進化のひみつ

映像を受け取る装置にブラウン管を利用することで、ベアードの機械式テレビの弱点だった、映像のあらさが改善されました。ブラウン管は、電子銃から電子ビームを発して、映像を表示するしくみです。

ブラウン管テレビの内部には、電子銃やコイルなどの装置がふくまれているため、このように奥行きがありました。



西暦 1890年 1900年 1910年 1925年 1926年 1930年 1940年 1953年

年号 大正時代 昭和時代

## 発明はここから

1897年

1897年、ドイツの物理学者・ブラウンが、真空(空気の無い状態)にしたガラス管を利用して映像をつくり出す「ブラウン管」を発明しました(電子式テレビ)。一方、イギリスの発明家・ベアードは、1925年に円盤に穴を開けた装置で映像を映し出すしくみを発明していましたが(機械式テレビ)、画質があらいのが欠点となり、やがてブラウン管がテレビの主流になりました。



提供:Swtpc6800(Wikimedia Commons\*)

機械式テレビで映像を見るようすが掲載された雑誌。

西暦1925年

## テレビの公開実験

1925年に、ベアードは、ロンドン(イギリス)の百貨店で、2体の腹話術人形を映像に映す実験を行いました。



提供:Orrin Dunlap, Jr. (Wikimedia Commons\*)

映したいものを明るく照らす必要があったため、装置にはたくさんの電球が取り付けられています。



提供:Science & Society Picture Library/アフロ

ベアードが発明した円盤を使った装置は、「テレバイザー」とよべます。

## 各家庭にテレビがなかった時代

### ひとくちメモ



街頭テレビを見るために集まった群衆。

提供:「アサヒグラフ」1955年8月3日号(Wikimedia Commons\*)

1953年2月、公共放送のNHKがテレビ放送をスタート。8月には民放(民間の放送局)として日本テレビが続きました。駅や公園などに街頭テレビが設置され、人々はプロレスやクイズ番組などを楽しみました。

\*[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/e3/Street\\_televisions\\_in\\_Japan.JPG](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/e3/Street_televisions_in_Japan.JPG)

西暦1953(昭和28)年

## 国産第1号の白黒テレビ

1930年代、イギリスで世界初の白黒テレビが発売されました。日本では、1953年に家電メーカーの「シャープ」が、白黒テレビを発売しました。



白黒テレビの国産第1号、シャープの「TV3-14T」。

\*[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c4/Science\\_and\\_Invention\\_Television\\_1928.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c4/Science_and_Invention_Television_1928.jpg)

\*[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/b2/John\\_Logie\\_Baird\\_and\\_Stooky\\_Bill.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/b2/John_Logie_Baird_and_Stooky_Bill.jpg)

# ゲーム機

家庭用ゲーム機には、50年以上の歴史があります。最初は画面上に光る点を動かすだけの単純なゲームしかできませんでしたが、今では映画のような映像表現が可能になりました。

## 世界中で日本のメーカーのさまざまなゲームがヒット

1970年代に家庭用ゲーム機が登場してから、玩具、家電、パソコンなど、さまざまな業界の会社が市場に参入しました。1983年に発売されたファミリーコンピュータは社会現象となり、その後、スーパーファミコン、

PlayStationと、日本のメーカーのゲーム機が世界中でヒットしました。いつでもどこでも遊べる携帯型ゲーム機も登場し、現在では性能が向上した携帯機と据え置き機との境目がなくなりつつあります。

西暦1989(平成元年)年

## ゲームボーイ

任天堂から、ゲームソフトを交換することができる携帯型ゲーム機「ゲームボーイ」が発売されます。



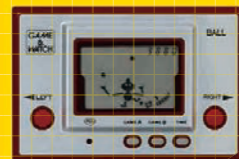
©Nintendo

1989年に発売された任天堂のゲームボーイ。

### 進化のひみつ

ゲームボーイ以前の携帯ゲーム機の多くは、ソフトを交換することができず、一台につき単純なゲームひとつしかプレイできませんでした。

1980年に任天堂から発売された携帯ゲーム機「ゲーム&ウオッチ」。



©Nintendo

西暦1990(平成2)年

## スーパーファミコン

ファミコンに比べて映像と音質が大幅に進化し、画像の拡大・縮小・回転ができます。国内だけでも1400本以上のゲームソフトが発売されました。

1990年に発売された任天堂の「スーパーファミコン」。ファミコンに比べ、コントローラーのボタンの数が増えています。



©Nintendo

西暦

1983年 1984年 1985年 1986年 1987年 1988年

年号

昭和時代

1989年 1990年 1991年 1992年 1993年 1994年

平成時代

### 發明はここから

## 1972年

1972年、世界初の家庭用ゲーム機「オデッセイ」がアメリカで発売されました。画面の光点を操作するような簡単なゲームしかできませんでしたが、ふたりのプレイヤーが球を打ち合う「テーブルテニス」が人気となり、のちに大ヒットする「ポン(エアホッケーと似たテレビゲーム)」の原型となりました。日本でも、1975年に玩具メーカーの「エポック社」から、同様のゲームができる「テレビテニス」が発売されました。

アメリカの電子機器メーカーが1972年に発売したオデッセイ。カードを入れ替えることで、数種類のゲームがプレイできました。



提供: Evan-Amos (Wikimedia Commons\*)  
\*https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/0f/Magnavox-Odyssey-Console-Set.png

西暦1983(昭和58)年

## ファミリーコンピュータ

日本では、1970年代後半から80年代初頭にかけて、コンピュータゲームが次々と登場します。中でも「ファミリーコンピュータ」は、日本以外の国でも名前やデザインを変えて発売され、ヒットしました。

1983年に日本の「任天堂」から発売されたファミリーコンピュータ。「ファミコン」の愛称で親しまれました。カセットを交換することで、さまざまなゲームで遊べるのが特徴でした。



©Nintendo

西暦1994(平成6)年

## PlayStation

「PlayStation」は家電メーカーの「ソニー」が1994年に発売した家庭用ゲーム機で、「プレステ」や「PS」ともよばれます。ソフトがCDになり、3Dの映像表現が進化しました。

ソニーのPlayStationでは、ゲームをするだけでなくCDで音楽を聴くこともできます。全世界で1億台以上が販売されました。



© Sony Interactive Entertainment Inc. All rights reserved.  
Design and specifications are subject to change without notice.

新しいゲーム機が次々に登場

ひとくち大層



1996年に任天堂から発売された「NINTENDO 64」。

©Nintendo

1980年代後半から90年代前半にかけては、任天堂からは「スーパーファミコン」、セガからは「メガドライブ」、NECからは「PCエンジン」が発売。1990年代半ばからは、「NINTENDO 64」(任天堂)、「セガサターン」(セガ)、「PlayStation」(ソニー)が発売され、ゲーム業界が盛り上がりました。