කවරයේ කතාව

ජපානයෙන් ලොවට දෙන නවයුගය

ඔසාකා උප නගරයේ පැරණි පරිසරයක පිහිටි ලී නිවසක්. මෙවන් පරිසරයක් නවීන ජපානය තුළ ඇතැයි සිතිය නොහැකි තරම් යල් පිනූ තැනක්. මෙහි සයිබර් කැෆේ වැනි දේ නැහැ. කිසිම කඩ සාප්පුවක් නැහැ. ජපානයේ තාක්ෂණික පරිණාමයේ අලුත්ම නිපැයුම දියත් කරන්න කොහෙත්ම ගැලපෙන තැනක් නෙවෙයි. ඒත් සවත් යොමන්න.

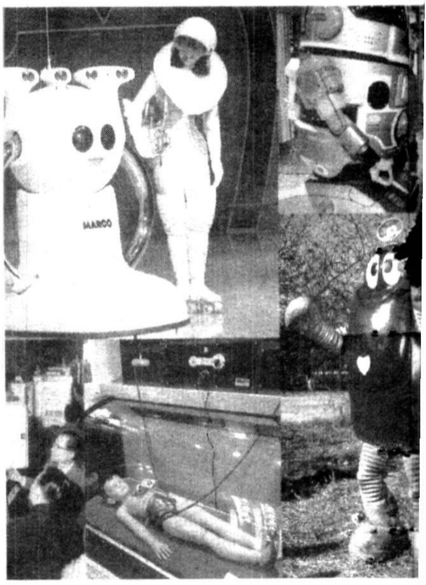
දැන්, මේ 77 හැවිරිදි කසුකෝ කොමියාමා මිතුරියන් හමුවීමට ගොස් ආපසු නිවසට ගොඩවන විට සිදුවන දෙයට. "ආයුබෝවන්! ඔබ ගෙදරට ආවා, දවස හොඳින් ගත කළා නේද?" එසේ සිහින් හඬකින් අසන්නේ රොබෝ කතක්. ජපානයේ තැනුණු නවීනතම නිපැයුමක්. එය ටර්මිනේටර් චිත්‍රපට රොබෝටවත්, ස්ටාර් වෝස් හී C-3po වගේවත්, ජපානයේම පරිමාතුක බලැති රොකට් සමග එන ඇස්ට්‍රෝ බෝයිටවත් සමාන නැහැ. ඒත් මුළුමනින් ම යන්ත්‍රයක්. වොකලට් පැහැති මේ රොබෝ කතට කොමියාමා ගෙදර එන විට ඇසිපිය සලා ඇය පිළිගන්න පුළුවන්. ඇගේ පුංචි හිස කසමින් සිනාසෙන්නත් පුළුවන්.

ඇයට කාලගුණය ගැන කියා දෙන්නත්, බෙහෙත් ගත යුතු වෙලාව මතක් කර දෙන්නත් පුළුවන්. ඇයව සතුටු කරන්නට පෙම් ගී ගයන්නත් පුළුවන්.

කොමියාමාට මේ යාන්ත්‍රික සහකරු තනිකම පාළුව මග හැරගන්න උදවු වෙනවා. ජපානයේ මහලු පරපුර මුහුණදෙන ඒ ඛේදවාචකයට පිළියමක් ලෙසයි මේ රොබෝ තනා තියෙන්නෙ. ඔසාකා උප නගරයේ සුබසාධක සේවයකයන් මහලු අයගෙන් ඇරයුම් කළා මේ මට්සුෂිත ඉලෙක්ට්‍රොනික ආයතනයේ මේ නව ආදර්ශ රොබෝ සුරතලා ජීවිතයට එක් කර ගෙන බලන්න කියලා. කොමියාමා වහා ඉතිරිපත් වුණා. ඒ නිසයි මේ වගේ තැනකට මේ රොබෝ ආවේ. දැන් මාසයක් ගත වෙලා. ඇය රොබෝට කැමතියි. ඇගේ පාළුවට හොඳ පිළියමක්. ඒත් එක වැරැද්දක් තියෙනවලු. රොබෝ කතා කරන්නේ ළමා කටහඬින් වීම නිසා ඇයට තම මහලු බව වැඩියෙන් දැනෙනවලු. ඇය වඩා කැමතිලු මහලු කටහඬක් ඇත්නම්.

මේ තමා අලුත් ම ජපානයේ හැටි. ආච්චිලාගේ පාළුව මකන්න දැන් රොබෝ මිතුරියන් ඉන්නවා. අඩසියවසක් තිස්සෙ ජපානය මේ තාක්ෂණික පරිණාමයට මුහුණ දීලයි තියෙන්නෙ.

තැන්පත්, මුදු ගති ලක්ෂණ ඇති, අලංකාර වූ මිනිසාට බොහෝ සෙයින් සමාන වූ යන්ත්‍ර තනන්න



ඔවුන් බොහෝ වෙහෙසුණා. එහි ප්‍රතිඵලයක් වශයෙන් දැන් සුවිශේෂ යන්ත්‍ර මහත් රාශියක් බිහිවී තියෙනව. සජීවී පොප් ගායකයන් මවන උපකරණ, රොබෝ ගෙයිෂාවන්, වීඩියෝ රූප පටිගත කර ගෙන යා හැකි ඇඟිල්ලක් තරම් වූ 'මතක කෝටු' පළඳින්නා ඉදිරියේ පරිගණක තිර මවන හෙල්මට්, මිනිස් සිරුර සෝදන යන්ත්‍ර, සිරුරේ, බර කිරන මේද හා සීනි මට්ටම බලන යාන්ත්‍රික වැසිකිළි ආදිය ඉන් කිපයක්.

'40s

1945

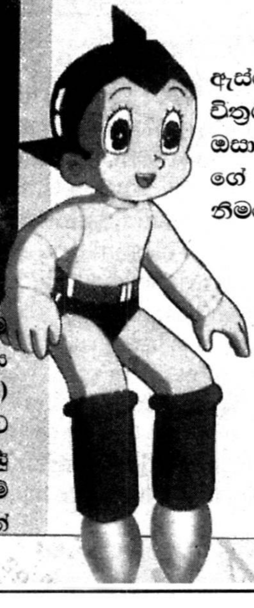
එක්සත් ජනපදය ප්‍රථම යුරේනියම් පරමාණු බෝම්බය (ලිට්ල්බෝයි නම් වූ) අගෝස්තු 6 ද හිරෝෂිමාවට දමයි. ඉන් දින 3 කට පසු දෙවැනි ප්ලූමේ නියම් පරමාණු බෝම්බය (ෆැට් මැන් නම් වූ) නාගසාකිට දමයි.

1950

තෝකියෝ විදුලි සංදේශ ඉංජිනේරු සමාගම (සෝනි ආයතනය) ජපානයේ ප්‍රථම චුම්බක ටේප් රූකෝඩරය නිපදවයි.

1952

ඇස්ට්‍රෝ බෝයි චිත්‍රශිල්පී ඔසාමු තෙසුකා ගේ තෙලිතුඩින් නිමවෙයි.

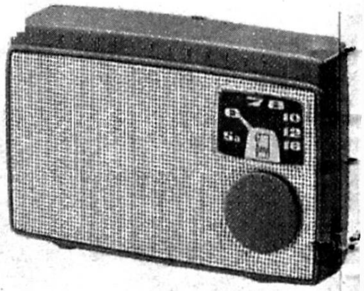


1953

එන් එම් කේ ආයතනය මගින් ප්‍රථම රූපවාහිනී විකාශය ඇරඹීම. එය නැරඹීමට විදුලි උපකරණ සාප්පු අසලට ජපන්නු රොක්වෙති.

1955

ට්‍රාන්සිස්ටර් නිපදවීමේ බලය සෝනි ආයතනය විසින් මිලට ගනු ලැබේ. ජපානයේ ප්‍රථම සාක්කු ප්‍රමාණයේ ට්‍රාන්සිස්ටර් රේඩියෝව නිපදවෙයි.



1959

අකිහිතෝ කුමරු ගේ හා මිචිකෝ මසඩා කුමරිය (වර්තමාන අධිරාජ්‍යා හා රැජිනිය) ගේ මංගල්‍යය රූපවාහිනියෙන් විකාශය කිරීම නිසා රූපවාහිනී අලෙවිය ඉහළ යයි.

ලෝකයට ට්‍රාන්සිස්ටර් රේඩියෝව, වොක්මන් හා අතේ ගෙනයා හැකි වීඩියෝ ක්‍රීඩා දයාද කළ රට, යන්ත්‍ර සූත්‍රවලට තමන් තුළ ඇති ආදරය ප්‍රකට කරමින් යළිත් වරක් ලෝකයේ පෙරළියක් කරන්න දැන් සූදානම්.

හොන්ඩා ආයතනය මගින් තැනූ EO නම් රොබෝ මිනිසා 1986 දී තම පළමු පියවර තැබූ මොහොත මේ පෙරළියේ වැදගත් අවස්ථාවක්. ඒ මුල් පියවර තැබීමට වෙහෙසකර තත්පර 30 ක් ගතවුණා. ජපානයේ තාක්ෂණික නැඟීම යුද්ධයෙන් පසු ඉතාමත් වේගවත් වුණා. හරියට විදුලි දුම්රියක් වාගේ. ඔවුන් යන්ත්‍ර ආදරයෙන් වැළඳ ගත්තා. ජීවිතයේ හැම දේකට ම ඒවා යොදා ගන්න උත්සාහ කළා. හැම දේකට ම පිළිතුර තාක්ෂණය යන අදහස ජපානයේ ජාතික මන්තරයක් බවට පත්වුණා.

ඒත් මේ ප්‍රසන්න අත්දැකීම් මතුවුණේ දෙවැනි ලෝක යුද්ධයේ සිදුවූ අප්‍රසන්න අත්දැකීමක් නිසයි. තාක්ෂණය මේතාක් බිහිකළ කුරිරු ම අත්දැකීම යි ඒ.

දෙවැනි ලෝක යුද්ධ නිමා කළ ඒ ඛේදජනක සිදුවීම හිරෝෂිමා හා නාගසාකි නගර දෙකට පරමාණු බෝම්බ හෙළීමයි. එයින් ජපානය මුළුමනින් ම අවුල් වුණා. අන්තයට පරාජය වුණා. පහළට ම විනාශ වුණා. තාක්ෂණයේ ඉහළ ම ප්‍රතිඵලයක් ලෙස සැලකෙන පරමාණු බෝම්බය නිසා ජපානයට තාක්ෂණය කල්කදුරු වන්නට තිබුණි.

එහෙත් ප්‍රතිඵලය වූයේ අනෙකකි. තාක්ෂණය වැළඳ ගැනීම යි. "ඒ අමිහිරි සතුරු අත්දැකීම පිටු දකින්නට තාක්ෂණය මිතුරු කර ගැනීම එකම පිළියම ලෙස ඔවුන් දුටුවා." ජපානයේ කියෝතෝ බුන්කියෝ සරසවියේ මානව විද්‍යාඥයකු වූ සායා ෂිරේෂි කියනවා "ජනතාව තම අපේක්ෂා හා සිහින සපුරා ගැනීම අනාගත ලෝකයේ යන්ත්‍රවලට බාර කර තියෙනවා."

යුද්ධයේ පරාජයෙන් ලැජ්ජාවට පත් හිරෝහිතෝ අධිරාජයා 1945 සැප්තැම්බරයේ ඔහුගේ පුත්, එවකට 12 හැවිරිදි අකිහිතෝට, ලිපියක් යවමින් ජපාන හමුදාව ප්‍රමාණය ඉක්මවා යුද්ධයට බර වෙමින් විද්‍යාව අමතක කළ බව කියා තියෙනවා. ඒ නිසා අධිරාජයා හා යුද්ධයෙන් පසු ජපානයේ නායකත්වයට පත්වූවන් කල්පනා කළා ජයග්‍රාහකයාගේ ඇමෙරිකා එක්සත් ජනපදයේ දියුණු තාක්ෂණයේ ශක්තිය වැළඳ ගන්න. ඒ අනුව ඇමරිකානුවන් ජපානය යළි ගොඩ නගන්න උදවු වුණා. කොමියුනිස්ට් වාදයට එරෙහිව රටක් ගොඩනගන්න තිබූ අවශ්‍යතාව නිසාත් මේ තාක්ෂණික විප්ලවයට ඇමෙරිකාව උදවු කළා.

1950 දශකයේ ජපානය පටන් ගන්නේ ගෘහනියන්ට නැතිවම බැරි මෙවලම් තුනක් ඉදිරිපත් කරමින්. රෙදි සෝදන යන්ත්‍රය, ශීතකරණය හා රික්ත ශෝධකය ඒ මෙවලම් තුනයි.

ඒවා කෙතරම් ඉක්මනින් ජනප්‍රිය වීදයත් කම්හල් විශාල වශයෙන් ඒවා නිපදවන්න පටන් ගත්තා. ජපානයේ ආර්ථික වර්ධනය ඉතාමත් සීඝ්‍රයෙන් ඉහළ ගියා. නවමත් මේවා ජපානයේ ආර්ථිකය සමග බැඳී පවතිනවා.

1951 දී බිහිවූ ඇස්ට්‍රෝබෝයි නම් කාටූන් චරිතයත් ඒ වගේ ජපානයේ හදගැස්ම සමග බැඳී පවතිනවා.

ඔසමු තෙසූකා විසින් අඳින ලද අධිවේගී අධි ජවයක් ඇති විද්‍යාත්මක කාටූන් චරිතය ජපානයේ වීරයා වී එරට වේගවත් ගමනට උරදෙනවා. ජාතියේ මනස තාක්ෂණයට හැඩගැසූ මේ වීර චරිතය කළ මෙහෙය අසීමිතයි.

"ඇස්ට්‍රෝබෝයි අපේ ආගම වගෙයි" ඔසාකා සරසවියේ මිනෝරු අසද කියනවා. "රොබොට්ටන්ට කිසිදක බිය විය යුතු නැහැ." අද මේ බැඳීම ඉතාමත් විශාල යි. ජපානය පුදුමාකාර විදියට ස්වයංක්‍රීය වෙලා. යන්ත්‍රවලට එකතු වෙලා.

'50s

1956

දූරස්ථ පාලකයකින් ක්‍රියාකරන තත්සූජින් 28 (යකඩ මිනිසා) දෙරට වැඩීම

1957

ලොව ප්‍රථම සුසංගත ඉලෙක්ට්‍රොනික කැල්ක්‍යුලේටරය වූ කැසියෝ 14–A වෙළෙඳපොළට නිකුත් වෙයි.

1960

සෝනි විසින් ලොව ප්‍රථම ට්‍රාන්සිස්ටර ටෙලිවිෂන් යන්ත්‍රය

1964

තකයිඩෝ ෂින්කන්සෙන් (බුලට් දුම්රිය) ප්‍රථම විදුලි දුම්රිය තෝකියෝ හා ඔසාකා අතර කි. මී. 550 ක දුර අඩකින් නිම කිරීමට සමත් වෙයි.

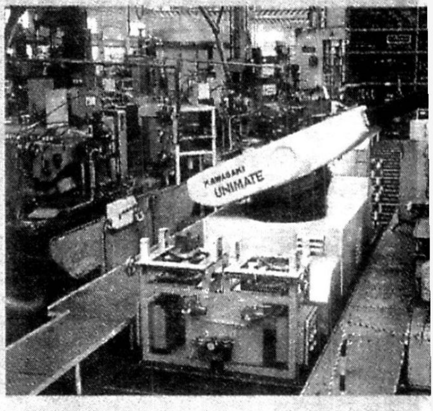
'60s

1966

මධ්‍ය පන්තික පාරිභෝගිකයෝ තමන්ගේ ප්‍රධාන පාරිභෝගික ද්‍රව්‍ය තුන වූ කාරය, වර්ණ රූපවාහිනිය හා වායු සමනය යන්ත්‍රය මිළදී ගනිති.

1969

කවසාකි හෙවි ඉන්ඩස්ට්‍රීස් ආයතනය ජපානයේ ප්‍රථම කර්මාන්ත රොබෝ යන්ත්‍රය අල්ටිමේට් 2000 මගින් වාහන නිෂ්පාදනයේ කොටස් එකලස් කිරීම ආරම්භ වෙයි.



පේ ෆෝන් කුටියකට යන ඔබට ජපන් ක්‍රමයට කඳ නමා ආචාර කරන යුවතියක් දකගත හැකිවේවි.

ගමන් බිමන්වලට මිනිස් මෙහෙයවීමක් නොමැතිව දුවන අධිවේගී දුම්රියක් තියෙනව.

බීර ඇතුළු ඕනෑම දෙයක් ලබා ගත හැකි යන්ත්‍ර, හාල් කිලෝ 10 ක මල්ලක් දෙන හෝ ඔබ ඇනවුම් කර රැඳී සිටින කාලය තුළ දැල්ලන් බැද දෙන යන්ත්‍ර, වීඩියෝ ක්‍රීඩා, සඟරා පොතපත ලබා ගත හැකි යන්ත්‍ර දැක ගත හැකියි.

එසේම සම්පූර්ණයෙන් රොබොට්ටන් යෙදූ කම්හල් තියෙනව.

රොබොට්ටන් ගේ අමතර කොටස් හදන රොබොට්ටන් ඉන්නවා. එසේම සුෂි වැනි කෑම ජාති හදන රොබොට්ටන් පවා ඉන්නවා.

මෑතදී නගානෝ නගරයේ එක්රැස්වූ අයිබෝ නමින් හැඳින්වුණ සුරතල් රොබෝ සුනඛ හිමිකරුවන් 101 දෙනෙකු ගේ රැස්වීමක් ද පැවැත් වුණා.

සෝනි ආයතනය තැනූ මේ රොබෝ සුනඛ සුරතලුන් විශාල පිරිසක් එක්රැස් වූ විට ඇතිවිය හැකි තත්ත්වයන් විමසා බැලීමක් ද එහිදී සිදු වුණා. වටාරු හිරේෂි ඒ සමුළුව පිළිබඳ සජීවී විකාශයක් අන්තර් ජාලය හරහා ලෝකයා වෙත ගෙනාවා.

මේ හැම දෙයකින් ම මිනිසා ගේ තනිකම, හුදෙකලාබව මකාගන්නට උදව් වෙන බව ඔහු එහිදී කීවා.

සෙලියුලර් දුරකතනය දැන් ජපානයේ ජනතාව අතර වඩාත් ප්‍රචලිත උපකරණයයි. තෝකියෝවේ භෝජනාගාරයක තැන තැන හිඳිමින් එම දුරකතනයකින් හා ලැප්ටොප් පරිගණකින් ලොව පුරා වෙනත් අය සමග සබඳතා පවත්වන අය, සාකච්ඡා සම්මන්ත්‍රණ පවත්වන අය ඕනෑතරම් දැකිය හැකියි. හුදෙකලාව ජීවත්වන අයට මේ සෙලියුලර් දුරකතන මගින් පෙර නුදුටු මිතුරන් සමග එක්විය හැකියි.

එසේ වීඩියෝ ක්‍රීඩකයන්ට දුරස්ථව හිඳ ගෙන තරග සඳහා වෙනත් ක්‍රීඩකයන්ට අභියෝග කර තරග පැවැත්විය හැකි යි.

ජපාන ජාතිකයන්ට මේ නව මෙවලම්වලින් නව පණක් ලැබී තියෙනව. දැන් සෙලියුලර් දුරකතන මගින් මංගල යෝජනා සේවාවන් ද පවත්වාගෙන යනවා. කොකොන් ජොහෝ නම් දුරකතන මංගල සේවාවේ මසයුකි ඉවාටා කියන විදියට ඔබට අවශ්‍ය නම් ඔබේ සහකාරයා හෝ සහකාරිය හඳුන්වා දෙන්න රොබෝ නැන්ද කෙනෙකු යොද ගත හැකියි.

සම්ප්‍රදායිකව ජපානයේ වැඩිදෙනකු එහි අතරමැදියකුට කැමති නිසා ඒ අඩුව පිරවීමට පරිගණක රොබොට්ටන් යොද ගැනීම ඉතා ජනප්‍රිය වී තියෙනවා. කයුහිකෝ හචියා තනා ඇති ඊමේල් වැඩසටහන 'පෝස්ට් පෙට්' දැනටමත් දශලක්ෂයක් දෙනා මිලදී ගෙන ඉවරයි.

ඒ වැඩසටහනේ ප්‍රධාන විශේෂාංගය වූයේ ඊ මේල් පණිවිඩය ගෙන යන්නා ලෙසට යොද ගත හැකි කාටූන් චරිතයක්.

පුද්ගලික පරිගණක ජපානයේ එතරම් ජනප්‍රිය නැහැ.

ඊට හේතුව ජපාන භෝඩියේ යතුරුපුවරුවේ ඇති සංකීර්ණ භාවය නිසා භාවිතයේ ඇති අපහසුවයි.

එසේම ජපානයේ දුරකතන

ගාස්තු ලෝකයේ ඉතාමත් මිල අධික ඒවා වෙනවා. කෙසේ වෙතත් දැන් තරගකාරීත්වය යටතේ බොහෝ වෙනස්කම් සිදුවෙලා. පරිගණකයට වඩා සෙලියුලර් දුරකතන ජනප්‍රිය වෙලා තියෙනව. දැනටමත් ජපානයේ උසස් අධ්‍යාපනය ලබන සිසුන් අතරින් සියයට 41 ක් සෙලියුලර් දුරකතන භාවිත කරනවා. එක්සත් ජනපදයේ එවැනි සිසුන් නවමත් ඇත්තේ 12% ක් පමණයි.

1970

යූජිකෝ ෆුජියෝ ගේ ඩොරේමොන් නම් අනාගතයේ රොබෝ බළලාගේ විකට චිත්‍රය දෙරට වඩියි.

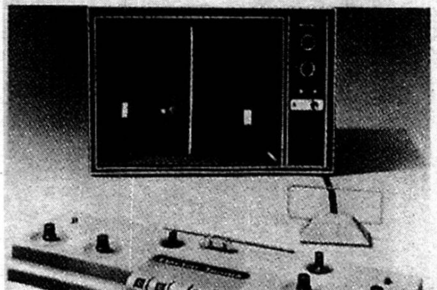
'70s

1973

ජපාන විදුලි සංදේශ සේවය (NTT) ජපානය තුළ ෆැක්ස් පණිවිඩ සේවාවක් අරඹයි.

1975

ඉපොක් වීඩියෝ ක්‍රීඩාව TV ටෙනිස් වෙළෙඳපොළේ ජනප්‍රිය වෙයි



1976

VHS වර්ගයේ වීඩියෝ රෙකෝඩරය JVC ආයතනයෙන් වෙළඳපොළට නිකුත් කිරීම

1979

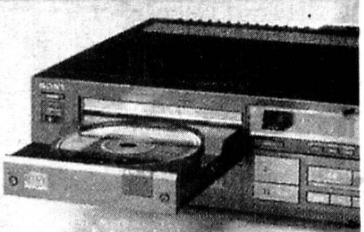
සෝනි ආයතනය වෝක්මන් යන්ත්‍රය වෙළඳපොළට නිකුත් කරයි.

1981

ෆූජිට්සු ෆනුක් ආයතනය රොබොට් කොටස් තැනීමට රොබොට්ටන් භාවිතය ඇරඹීම

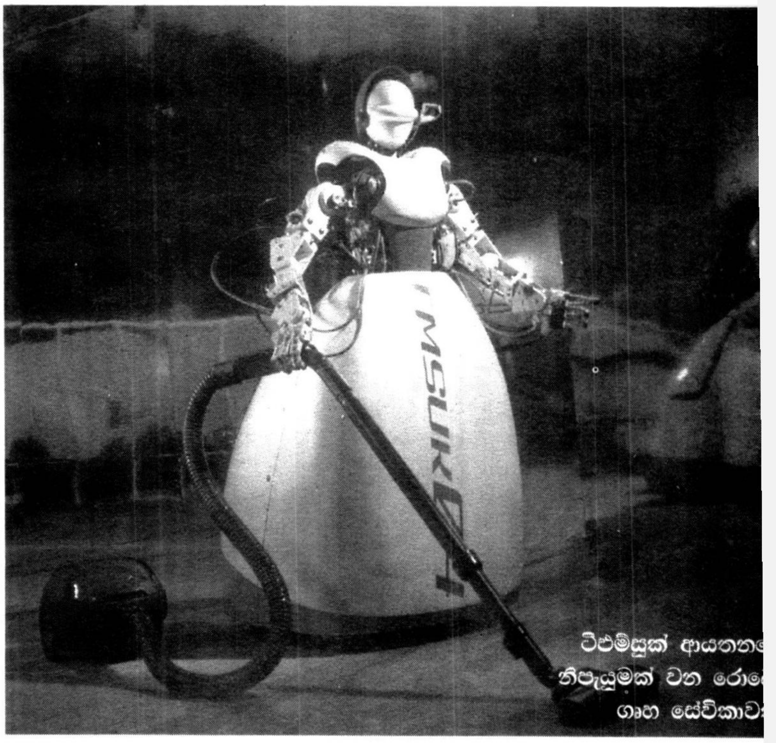
1982

සංයුක්ත තැටි හා ඒ තැටි වාදන යන්ත්‍ර සෝනි හා පිලිප්ස් ආයතනය මගින් එකවර වෙළඳපොළට නිකුත් කිරීම



1983

නින්ටැන්ඩෝ පවුලේ විනෝදය සපයන පරිගණක ක්‍රීඩා පද්ධතිය වෙළඳපොළට එයි. එයින් ඒකක මිලියන 4.3 ක් අලෙවි වෙයි.



ටීඑම්සුක් ආයතන
නිපැයුමක් වන රො
ගෘහ සේවිකාව

නව තාක්ෂණික උපකරණ භාවිත කිරීමට මෙසේ නැඹුරුවක් දක්නට ලැබුණද ඒ නව තාක්ෂණය නිර්මාණ බිහි කරන්න ඉගෙන ගන්නට උනන්දුවක් ජපානයේ ළමුන් අතර නැහැ. නව පරපුර නව නිපැයුම් තැනීමට වඩා ඒවා පරිහරණය කරන්නට ආශාවක් දක්වන්නේ.

"1950 ගණන්වල අපි ඉගෙන ගන්නා කාලයේ විද්‍යාඥයන් වීරයන් ලෙසයි සලකනු ලැබුවේ. ඒත් අද දරුවන් විද්‍යා විෂයයට කැමැත්තක් දක්වන්නේ නැහැ." මෙහෙම කියන්නේ භෞතික විද්‍යාඥ ජින්සබාරෝ තකාගි යි.

ඒත් ජපානය තාක්ෂණික මෙවලම් අතරින් බොහෝ සේ ඉදිරියට ගොස් තියෙනවා. කලින් ලද අත්දැකීම්වලින් පාඩම් ඉගෙන ගන්නට ජපන්නු දක්ෂයි.

ජපානය මුලින් ම ට්‍රාන්සිස්ටරය නිපදවූයේ නෑ. ඒත් සෝනි සම ආරම්භක අකියෝ මොරිටා එහි නිෂ්පාදන අයිතිය ලබා ගෙන එය කළ යුතු දෙය කුමක්දැයි දැන සිටියා.

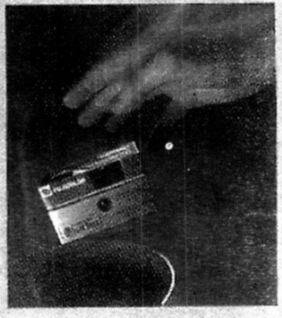
ඉන් අඩසිය වසකට පසු ඇමෙරිකා එක්සත් ජනපදය සංවර්ධනය කළ රොබෝටික තාක්ෂණය යොදා ගෙන සෝනි ආයතනය අයිබෝ නම් රොබෝ සුරතලා තැනුවා. අද ඔවුන් ඉන් ඔබ්බට යන්නට සූදානම්. යළිත් "ඇස්ට්‍රෝ බෝයි" චිත්‍රපට මගින් හා රූප මගින් ළමා හදවත්වලට පිවිසෙන්නට පටන් අරන්. ආර්ථිකය අද මඳක් හෙල්ලී තිබුණත් "ඇස්ට්‍රෝ බෝයි" සංකල්පය හැමවිටම අනාගතය නියෝජනය කළ නිසා යළිත් ජපාන වැසියන් තුළ අනාගතය ගැන ලොකු උනන්දුවක් ඇති කරනවාට සැකයක් නෑ.

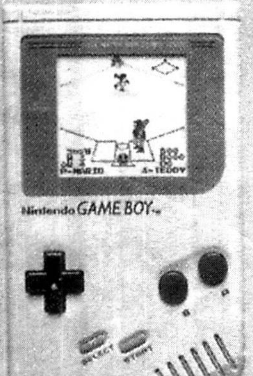
මේ නව තාක්ෂණික පියවර නිසා ජපානය තුළ යළි පිබිදීමක් ඇතිවේවි. ජපානය පසුපසින් සෙසු ලෝකය ද නව තාක්ෂණික මාවතට අනාගතයේදී පිවිසෙනවාට සැකයක් නැහැ. ❒

'80s

1986

වරක් පාවිච්චි කොට ඉවත දැමිය හැකි ලොව ප්‍රථම කැමරාව, 'ක්වික් ස්නැක්' ෆූජි ෆිල්ම් ආයතනය විසින් නිකුත් කිරීම





1988

ඩ්‍රැගන් ක්වෙස්ට් III විඩියෝ ක්‍රීඩාව වෙළඳපොළට නිකුත් කිරීම. පිටපත් මිලියන 3.8 ක් අලෙවි වීම

'90s

1994

සෝනි ආයතනය ප්ලේස්ටේෂන් නම් ක්‍රීඩා පද්ධතිය නිකුත් කිරීම

1996

නින්ටෙන්ඩෝ 64 නමින් ප්‍රථම වරට බිට් 64 ක ක්‍රීඩා පද්ධතියක් වෙළඳපොළට එයි. තොෂිබා හා මට්සුෂිත ආයතන එකවර ඩිජිටල් වීඩියෝ තැටි (DVD) වාදක යන්ත්‍ර වෙළෙඳපොළට නිකුත් කිරීම

1997

හොන්ඩා ආයතනය රොබෝ P3 නම් මිනිස් රුවැති රොබෝට්ටකු සංවර්ධනය කරයි.

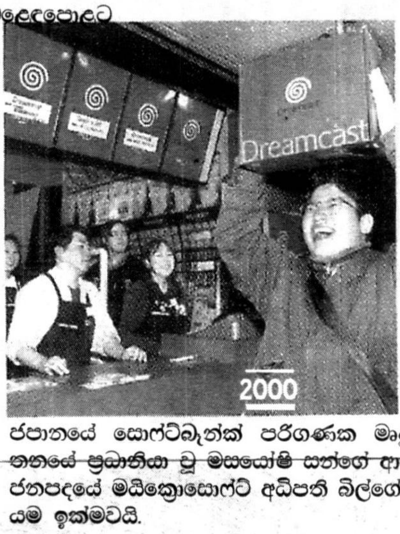
1998

ඩ්‍රීම්කාස්ට් නම් අන්තර්ජාලය සඳහා සැකසුණු ප්‍රථම වීඩියෝ ක්‍රීඩාව වෙළෙඳපොළට නිකුත් කිරීම

1999

සෝනි ආයතනය අයිබෝ රොබෝ සුනඛයා වෙළඳපොළට නිකුත් කිරීම. 45,000 ක් මේ වන තෙක් අලෙවි වීම.

2000



2000

ජපානයේ සොෆ්ට්බෑන්ක් පරිගණක මෘදුකාංග ආයතනයේ ප්‍රධානියා වූ මසයෝෂි සන්ගේ ආදායම එක්සත් ජනපදයේ මයික්‍රොසොෆ්ට් අධිපති බිල්ගේට්ස් ගේ ආදායම ඉක්මවයි.