

KOMMER DU IHÅG SVUNNA TIDERS TEKNISKA LANDVINNINGAR?

Den bortglömda teknikkyrkogården

Sedan 1970-talet är det många tekniker som har utmålats som framtidens produkter, men dagens tekniska standard har förpassat de flesta till teknikkyrkogården.



Journalist
Henning Rasmussen

IT-världen rör sig snabbt. Så snabbt att produkter och tekniker som känns outhärliga idag kan vara glömda om några år och ersatta av något nytt. Tänk bara på medier som LP-skivor, CD-skivor, DVD-skivor och VHS-band, som för länge sedan har ersatts av onlinetjänster. I många fall beror den övergivna tekniken helt enkelt på att det har utvecklats något bättre, men andra gånger har tillverkare och

IT-företag helt enkelt missbedömt kundernas intresse. Så var fallet med den stora satsningen på 3D-tv för ett decennium sedan. Då trodde jättar som Sony, Samsung och LG att alla ville se film i sina vardagsrum med stora 3D-glasögon. Kunderna visade inte det intresse som företagen hade förväntat sig och idag utvecklas inte längre några nya 3D-TV-apparater.

Här kommer vi att titta närmare på tio produkter som var lovande på den tiden det begav sig, men som nu till stor del är bortglömda. En del har du kanske använt själv en gång...

1970

1978
LaserDisc

Världen var inte redo för framtidens videoformat

Föreställ dig en CD-skiva lika stor som en LP-skiva, och du får en uppfattning om det optiska videoformatet LaserDisc som lanserades 1978. Till skillnad från CD-skivan, som kom ut på marknaden 1982, var LaserDisc inte ett helt och hållet digitalt format. Både video- och ljud-

signalerna som fångades upp av lasern var analoga, men både ljud och

bild var av högre kvalitet än kassetformaten VHS- och Betamax. Trots formatets alla kvaliteter nådde LaserDisc långt ifrån samma popularitet som VHS. Det berodde främst på två faktorer: spelarna var dyrare att köpa, och de saknade möjlighet att spela in TV-program, vilket VHS kunde göra.

Kommersiella filmer såldes dock fortfarande på LaserDisc ända fram till år 2001 innan marknaden helt slukades upp av den kompetenta DVD:n.

Visste du?

De flesta LaserDisc-spelare hade bara en laserdiod och filmen lagrades på skivans båda sidor. Därför behövde man att ta ut LaserDisc-skivan och vända på den halvvägs genom filmen.



1987
OS/2 Warp

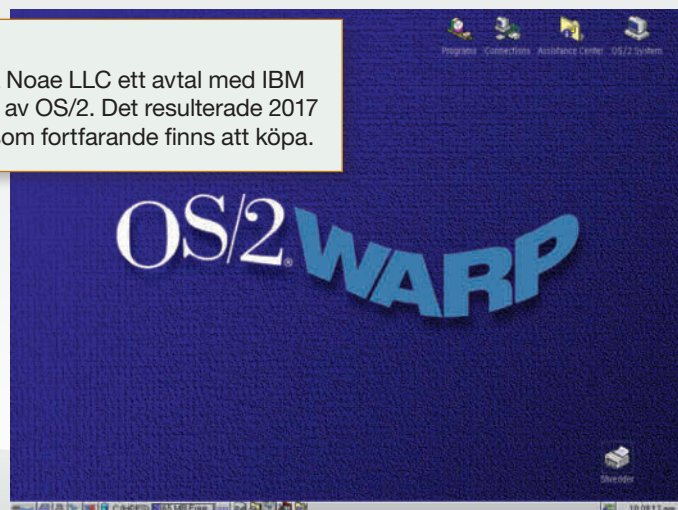
1990

Det stabila alternativet till Windows

Under hösten 1985 inledde Microsoft ett samarbete med datortillverkaren IBM för att utveckla ett operativsystem som skulle ersätta PC DOS för Intels 80286-processor. Redan 1987 släpptes första textbaserade versionen av operativsystemet OS/2 och året efter tillkom det grafiska gränssnittet med skrivbord, ikoner och fönster. Samtidigt med OS/2 fortsatte Microsoft att arbeta med sitt eget operativsystem Windows, något som till slut kostade företaget partnerskapet med IBM. Detta hände 1990, då Microsoft lanserade Windows 3.0. Till skillnad från OS/2 följde Windows med som standard i många nya datorer, och Microsoft utvecklade också betydligt fler drivrutiner för Windows än för OS/2. Windows blev snabbt populärare än OS/2, och Microsoft drog sig ur partnerskapet med IBM.

Visste du?

År 2015 ingick företaget Arca Noae LLC ett avtal med IBM om att fortsätta utvecklingen av OS/2. Det resulterade 2017 i operativsystemet ArcaOS, som fortfarande finns att köpa.



Den förbisedda ersättaren för kassetband

1984 kulminerade musikkörsäljningen för kassetbanden. 55,3 procent av alla nya album såldes på kassetband, med LP-skivor på andra plats med 36,3 procent. Problemet med kassetbanden var att formatet är analogt, och eftersom det finns en mekanisk kontakt mellan läshuvudet och bandet slits de ut med tiden vilket förstör musiken

på dem. Det fick Sony att börja utveckla ett digitalt optiskt format som liknade CD-skivan, men som dessutom hade fördelen att man kunde spela in på dem på samma sätt som kassetbanden. Det ledde fram till lanseringen av MiniDisc 1992. Tekniken gick ut på att med hjälp av en laser spela in på en liten skiva som hade ett magnetiskt lager dolt under plasten (magneto-optiskt). Idén var riktigt god och de små skivorna kunde rymma 60, 74 eller 80 minuters musik eller egna inspelningar. Tyvärr slog MiniDisc aldrig igenom på den amerikanska marknaden och tekniken blev snart omsprungen av brännbara CD-R-brännare och MP3-spelare med inbyggd flashminne.



Visste du?

Till en början ansåg Sony att brännbara CD-skivor inte var ett hot mot MiniDisc eftersom en CD-R-skiva 1994 kostade runt 125 kronor. Sony trodde att det skulle ta minst ett decennium innan CD-skivorna skulle sjunka avsevärt i pris. 1996 kostade dock en CD-R bara 12 kronor, vilket var betydligt mindre än en tom MiniDisc.

1990

1992
Sony MiniDisc

2003
Second Life

Alla skulle ha ett virtuellt liv på nätet

I början av 2000-talet var konceptet med virtuella världar lika hett som en överdimensionerad utegrill. I spetsen för denna digitala tillvaro fanns Second Life som inte var så mycket ett spel som ett sätt för människor att umgås i en virtuell verklighet. Det var så hippt

att Sverige öppnade en ambassad i spelet där dåvarande utrikesministern Carl Bildt var inblandad i invigningen. Även ett flertal svenska företag och tidningar försökte etablera sig i den alternativa verkligheten. Den virtuella världen Second Life lanserades 2003

av Linden Labs, och 2010 hade världen cirka 21,3 miljoner användare. Sedan gick det utför, intresset försvann och med det även många av användarna. År 2017-2018 hade Second Life drygt 800-900 000 användare, och år 2023 runt 200 000 användare.



Visste du?

Second Life finns fortfarande kvar. Om du vill prova den virtuella världen själv kan du hämta installationsprogrammet utan kostnad från företagets webbplats: www.secondlife.com

Formatet som nästan erövrade världen

I slutet av 1990-talet började HDTV-apparater komma ut på marknaden, men det fanns inte något media för att spela upp filmer i 720p eller högre upplösning på dessa moderna TV-apparaterna. Det vanliga DVD-formatet hade i Europa en upplösning på endast 720 x 576 pixlar (576p), så de stora elektroniktillverkarna började utveckla ett bättre format som använde en blå laser istället för DVD:ns röda laser för att kunna lagra mer data då den blå lasern har en kortare våglängd. År 2006 lanserade Toshiba och en grupp med andra tillverkare formatet HD DVD, som kunde rymma 15 gigabyte data på varje lager, eller 30 gigabyte i vanliga versionen med dubbla lager. Som jämförelse kan en DVD-skiva bara rymma 4,7 gigabyte per lager. Kapaciteten på HD DVD var tillräcklig för att få plats med en långfilm i Full HD (1920 x 1080 pixlar).

Oturligt nog för Toshiba lanserade ett konsortium bestående av Sony, Panasonic och Philips ett konkurrerande format bara tre månader senare, 2006, som rymde 25 gigabyte per lager och 50 gigabyte i versionen med dubbla lager. Det nya formatet kallades Blu-ray och det blev snabbt tydligt att filmindustrin föredrog Blu-ray framför HD DVD. När de stora filmstudiorna tog ställning för Blu-ray slutade det med att Toshiba 2008 lade ner all vidareutveckling av HD DVD både gällande formatet och utrustning.

Visste du?

Om det korta formatkriget mellan kombattanerna HD DVD och Blu-ray låter bekant kan det bero på att kampen är mycket lik en liknande bataljen som ägde rum i mitten av 1970-talet mellan JVC och Sony. Då handlade det som formaten VHS och Betamax, och som vi alla vet var VHS det vinnande formatet.



2006
HD DVD

2006
Microsoft Zune

2010

Blev överrumplade av Apple och Creative

Under senare delen av 1990-talet blev MP3-spelarna populära som den tidens Walkman. Ingen MP3-spelare var riktigt som Apples iPod, som lanserades 2001 och som med tiden kom att produceras i cirka 450 miljoner exemplar. Apples fingertoppskänsla för den tidens digitala behov fick de flesta stora IT-företag att försöka sig på marknaden. Microsofts försök med en liten fysisk digital musikspelare och tillhörande uppkopplad musiktjänst fick namnet Zune. Microsoft lanserade Zune 2006 under stort ståhej och i samarbete med företaget Toshiba, som tillverkade själva spelarna. Totalt tillverkades tre olika spelare som hade inbyggda hårddiskar, och sex spelare där musiken lagrades på flashminne. Försäljningssiffrorna kom dock aldrig i närheten av vare Apples eller den andra konkurrenten Creatives försäljning, och därför lades Zune ned 2012.



Visste du?

Vid midnatt den 31 december 2008 låste sig många Zune 30-enheter och kunde användas. Enligt Microsoft berodde det på den inbyggda klockan, som inte kunde hantera skottår. Efter 24 timmar löste sig problemet av sig självt.



Windows på din Nokia-mobil

Den 11 februari 2011 äntrade Microsofts dåvarande chef Steve Ballmer och Nokias chef Stephen Elop scenen vid ett stort pressevenemang i London. Där presenterade de samarbetet där Microsofts mobila operativsystem Windows Phone skulle ersätta Symbian och bli det primära operativsystemet på Nokias mobiler. Den stora satsningen

var Microsofts försök att ta marknadsandelar från de växande iPhone- och Android-mobilerna, och för Nokia var det sista försöket att återta föregående decenniets popularitet som decimerats i och med Apples lansering av iPhone. Den stora satsningen drabbades dock hårt av uppfattningen att Microsofts operativsystem för mobiler var för krångligt att använda.

Windows 8 på mobilen

Operativsystemet påminde en hel del om Start-menyn i Windows 8 vilket kanske fungerade på en datorskärm, men på en mobil blev det alldeles för rörig. Windows Phone ersattes sedan av Windows 10 Mobile år 2015, men problemen förblev desamma och 2020 var Microsofts försök att ta sig in på mobilmarknaden över.

Visste du?

Drömmen för Microsoft och Nokia var att ta en så stor del av mobilmarknaden som möjligt, men som mest nådde Windows Phone bara en marknadsandel på 3,4 procent. År 2021 låg den på 0,01 procent.

2010

2010
Windows Phone2010
3D-skärmar

Tv:n och datorskärmen ska vara i 3D

Den första 3D-filmen som visades för offentlig publik presenterades redan 1922, och genom åren gjordes det många experiment med tekniken, ofta med hjälp av röd/gröna filter för att skapa en illusion av 3D.

Det var dock inte förrän på teknikmässan CES år 2010 som de stora tillverkarna satsade fullt ut på 3D-TV och 3D-skärmar. Det skedde efter den enorma framgången med filmen Avatar, som hade premiär året innan. Efter att ha presenterat allt större skärmar för potentiella kunder under 00-talet behövde TV-tillverkarna ett nytt försäljningsargument, och 3D låg perfekt i tiden.

Det visade sig däremot snabbt att konsumenternas motstånd mot att använda de speciella 3D-glasögonen för att titta på film hemma var större än väntat, så försäljningen av 3D-TV,

3D-spelare, 3D-projektorer och 3D-kameror nådde aldrig de nivåer som tillverkarna hade hoppats på. Toppen nåddes 2012 med drygt 41 miljoner sålda 3D-TV-apparater, men produktionen upphörde helt redan år 2016.

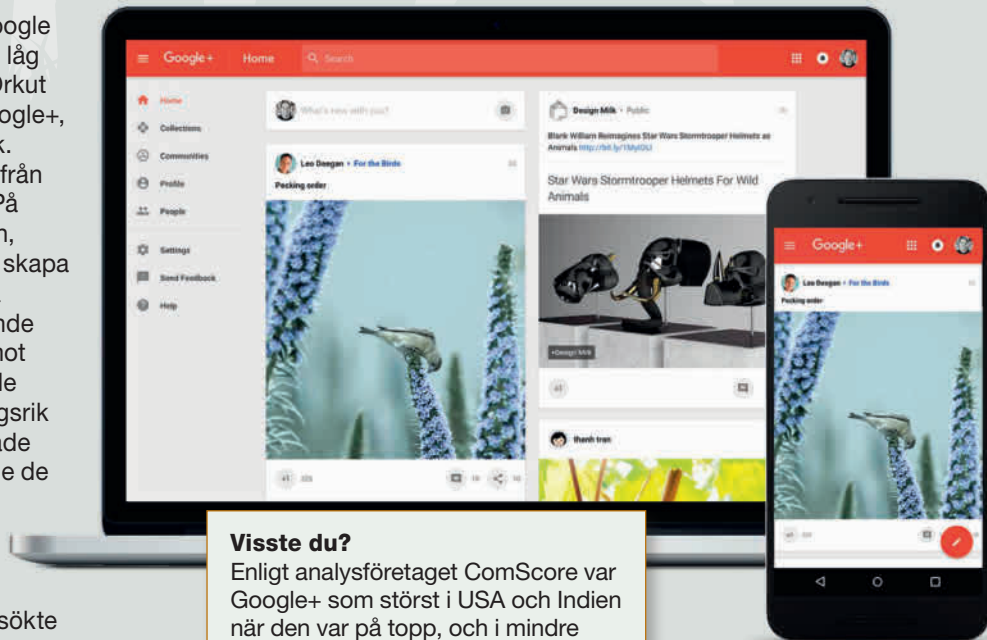


Visste du?

3D-filmerna är inte helt döda. Det kommer nya 3D-filmer på bio då och då. De senaste uppfinningarna är biosalonger med så kallad 4DX, där en fjärde dimension läggs till i form av vind i håret, skakande stolar och känslan av regn på kinderna.

Googles egna sociala nätverk

I början av nittiotalet experimenterade Google med flera olika sociala nätverk. Företaget låg bakom Google Wave, Google Buzz och Orkut innan man sommaren 2011 lanserade Google+, som ersatte företagets alla tidigare försök. Målet var förstås att ta marknadsandelar från Facebook, som lanserades redan 2004. På Google+ kunde man dela inlägg och foton, skriva och prata via Google Hangout och skapa evenemang. Möjligheterna var väldigt lika Facebook, men med ett helt annat utseende och en helt annan känsla. Det som däremot inte liknade Facebook var hur folk använde Google+. När den var som mest framgångsrik var 540 miljoner aktiva användare inloggade varje månad, men i genomsnitt tillbringade de bara 3,3 minuter i månaden på tjänsten, samtidigt som Facebooks användare tillbringade 7-8 timmar där. I februari 2014 kallade New York Times Google+ för en spöktstad, och även om Google försökte sig på en ny design 2015 lyckades man aldrig återuppliva tjänsten, som stängdes helt 2019.



Visste du?

Enligt analysföretaget ComScore var Google+ som störst i USA och Indien när den var på topp, och i mindre utsträckning i resten av världen.

2011
Google Plus

2012
VR-glasögon

2019
AI

2020

Nästan lika verkligt som att vara där själv

År 2012 började ett antal spelutvecklare söka finansiering för ett virtual reality-headset som de kallade Oculus Rift. År 2014 köptes företaget Oculus VR av Facebook för nästan 14,5 miljarder kronor, och nu började även andra tillverkare vakna. Sony utvecklade ett headset till PlayStation 4. Mobiltillverkaren HTC samarbetade med spelleverantören Valve för att skapa VR-glasögonen Vive, Samsung skapade Samsung Gear VR i samarbete med Oculus, och Google gjorde ett billigt headset i kartong som du fick montera själv och använda med mobilen. Tekniken finns fortfarande men har inte fått något brett genomslag.

Visste du?

Om du vill prova virtuell verklighet kan du köpa VR-glasögon som fungerar med din mobil. De finns online och kostar oftast någon hundralapp.



Ska AI-euforin överleva?

Visste du?

Sedan 2010 är det nästan uteslutande grafikprocessorer, GPU:er, som utför beräkningarna för AI. Det beror på att utvecklingen av dessa kretsar sedan länge har gått om utvecklingen av datorns vanliga huvudprocessor.

Några av de produkter och tjänster som vi tar upp på dessa sidor har det gemensamt att de startade med massiv publicitet och stort intresse, nådde inledande framgångar innan antingen entusiasmen avtog eller det överträffades av något bättre. Många hade nog förväntat sig att intresset för VR och 3D-skärmar skulle hålla i sig när hypen var som störst, men idag är de borta sedan länge. Idag är AI, artificiell intelligens, ett av de mest omtalade ämnena i IT-världen. Frågan är om intresset i det här fallet kommer att hålla i sig, eller om AI också kommer att bli omsprunget av nästa tekniska framsteg om några år.