

HUSKER DU DE TEKNISKE LANDEVINNINGENE?

Teknologiens siste hvilested

Utallige teknologier har siden 1970-tallet blitt utropt til å være selve Fremtiden, men har likevel blitt frakjørt av den tekniske utviklingen.



Journalist
Henning Rasmussen

Det går unna med teknologiutviklingen. Så fort går det at produkter og tjenester vi i dag tar for gitt, kan være glemt og erstattet av noe nytt om bare noen få år. Bare tenk på medier som LP-plater, CDer, DVDer og VHS-kassetter, som for lengst er fortrent av dagens strømmetjenester. I mange tilfeller skyldes glemselen ganske enkelt at det har kommet noe bedre. Andre ganger har produsenten

og teknologiselskapene feilvurdert markedets modenhet og publikums interesse. Det gjelder blant annet storsatsingen på 3D-tv for et tiår siden. Den gang mente giganter som Sony, Samsung og LG at alle ville se film iført teite 3D-briller hjemme i sin egen stuen. Men publikum viste ikke på noen måte den interessen selskapene forventet, og i dag utvikles ikke lenger nye 3D-fjernsyn.

Her viser vi ti produkter det en gang var knyttet store forventninger til, som i dag ligger på historiens skraphaug. Kanskje husker du noen av dem?

1970

1978
LaserDisc



Verden var ikke klar for fremtidens videoformat

Tenkt deg en cd på størrelse med en LP-plate, så har du essensen av det optiske videoformatet LaserDisc, som ble lansert i 1978. I motsetning til cd-en, som kom på markedet i 1982, var ikke LaserDisc et helt digitalt format. Selve video- og lydsignalene

som ble lest av laseren, var nemlig analoge. Likevel var både lyd og bilde av høyere kvalitet enn det som var tilfellet med både VHS og Betamax.

Til tross for de gode egenskapene oppnådde likevel ikke LaserDisc på langt nær samme popularitet som VHS, og det skyldtes særlig to faktorer: Spillerne var en del dyrere i innkjøp, og de manglet mulighet for å ta opp programmer fra tv, som man kunne med VHS. Til tross for dette ble det solgt film på LaserDisc helt frem til DVD-formatet hadde tatt full kontroll over markedet i 2001.

Visste du?

De fleste LaserDisc-spillerne hadde bare én laserdioder, og filmen lå på begge sider av platen. Derfor måtte man ta ut LaserDiscen og snu den midtveis i filmen – som med en LP-plate.



1987
OS/2 Warp

1990

Det stabile alternativet til Windows

Høsten 1985 innledet Microsoft et samarbeid med pc-produsenten IBM om å utvikle et operativsystem som skulle erstatte PC DOS til Intels 80286-prosessor. Den første tekstbaserte versjonen av operativsystemet OS/2 ble lansert allerede i 1987, og et år senere kom den grafiske brukerflaten med skrivebord, ikoner og vinduer. Men samtidig med OS/2 arbeidet også Microsoft videre på sitt eget Windows-system, noe som endte med at samarbeidet med IBM tok slutt. Det skjedde da Microsoft lanserte Windows 3.0 i 1990. I motsetning til OS/2 var Windows standard tilbehør til mange nye pc-er. Samtidig utviklet Microsoft langt flere drivere til Windows enn til OS/2. Det gjorde at Windows raskt fikk større utbredelse, og Microsoft trakk seg fra samarbeidet med IBM.

Visste du?

I 2015 inngikk selskapet Arca Noae LLC avtale med IBM om å fortsette utviklingen av OS/2. Det førte til lanseringen av operativsystemet ArcaOS i 2017, som fortsatt selges.



Kassettenes glemte arvtaker

I 1984 nådde salget av de små og praktiske kassettenes toppen av sin popularitet. 55,3 prosent av alle nye album ble solgt på kassett med LP som nummer to på 36,3 prosent. Problemet med kassettenes var at formatet er analogt, og fordi det er mekanisk kontakt mellom lesehode og bånd, blir de etter hvert slitt – med dårlig lyd eller

i verste fall båndbrudd og "båndsalat" som resultat. Det fikk Sony til å starte utviklingen av et digitalt optisk format av samme type som CD-platene, men som også hadde den fordelene at man kunne ta opp på samme måte som med kassettenes. Det førte til lanseringen av MiniDisc i 1992. Teknologien gikk ut på at en laser tok opp på en liten plate med et magnetisk lag under plasten (magneto-optical). Tanken var god, og de små diskene hadde en kapasitet på 60, 74 eller 80 minutter med musikk. MiniDisc slo likevel aldri gjennom på det store amerikanske markedet, og teknologien ble snart forbykket av skrivbare CD-R-plater og MP3-spillere med integrert flash-minne.



Visste du?

Til å begynne med vurderte ikke Sony de skrivbare cd-platene som en trussel mot MiniDisc. I 1994 kostet nemlig en CD-R-plate rundt 100 kroner, og Sony mente at det ville ta minst ti år før platene hadde falt vesentlig i pris. Allerede i 1996 var imidlertid prisen nede på cirka en tier, og det var mye mindre enn for en MiniDisc.

1990

1992
Sony MiniDisc

2003
Second Life

"Alle" skulle ha et virtuelt liv på nettet

Den virtuelle verdenen Second Life ble lansert i 2003 av selskapet Linden Labs og gikk ut på at brukerne kunne skape avatarer og samhandle med andre i et digitalt miljø. I 2010 hadde Second Life rundt 21,3 millioner brukere, men deretter gikk det utforbak-

ke, og interessen forsvant nesten helt. Det samme gjorde antall brukere, som i 2017–2018 ble anslått til å ligge på rundt 800 000–900 000.

Også en del norske institusjoner og bedrifter utforsket mulighetene. Blant dem var DnB NOR, som opprettet en

virtuell filial. Den fikk rundt 2–5 besøkende per dag og var neppe blant bankens beste investeringer. NRK utforsket plattformen som en kanal for medieformidling, og enkelte høyskoler var engasjert, blant annet for å undersøke nye pedagogiske muligheter.



Visste du?

Second Life finnes fortsatt. Hvis du har lyst til å prøve deg i den virtuelle verdenen, kan du laste ned installasjonsprogrammet gratis fra selskapets nettside:

www.secondlife.com

Formatet som nesten vant

Sent på 1990-tallet begynte tv med HD-oppløsning å innta markedet, men det manglet et medium som kunne spille av film i 720p eller bedre oppløsning på de nye tv-modellene. I Europa hadde nemlig det utbredte DVD-formatet en oppløsning på 720 x 576 piksler (576p), og derfor begynte de store elektronikkprodusentene å utviklet et format som skulle være i stand til å lagre mer data ved hjelp av en blå laser i stedet for den røde som benyttes til DVD, fordi den blå laseren har kortere bølgelengde. I 2006 lanserte Toshiba HD DVD sammen med en gruppe andre produsenter, og formatet kunne lagre 15 GB data på hvert lag, altså 30 GB i dobbeltlagsversjonen. DVD-platene hadde til sammenligning kun plass til 4,7 GB per lag. Kapasiteten på HD DVD var nok til en spillefilm i Full HD (1920 x 1080 piksler), som kunne vi-

ses på de nye tv-modellene. Dessverre for Toshiba lanserte et konsortium med blant andre Sony, Panasonic og Philips et konkurrerende format bare tre måneder senere i 2006, og det formatet kunne lagre 25 GB per lag og 50 GB i dobbeltlagsversjonen. Det nye formatet het Blu-ray, og det viste seg raskt at filmbransjen foretrakk dette fremfor HD DVD. Da de store filmstudioene endte med å satse på Blu-ray, valgte Toshiba alt i 2008 å droppe all videre utvikling av HD DVD-formatet og utstyr til det.

Visste du?

Hvis historien om den korte formatkrigen mellom HD DVD og Blu-ray virker kjent, kan det skyldes at den minner om den tilsvarende rivaliseringen som utspilte seg mellom JVC og Sony på midten av 1970-tallet. Da het formatene Betamax og VHS, og det var som kjent VHS som trakk det lengste strået.



2006
HD DVD

2006
Microsoft Zune

2010

Ble overrumplet av Apple og Creative

I siste halvdel av 1990-tallet ble MP3-spillere populære som den nye tidens walkman, men ingen MP3-spiller kunne måle seg med Apples iPod. Den ble lansert i 2001, og skulle i årenes løp produseres i rundt 450 millioner eksemplarer. Apples usvigelige sans for tidens digitale strømninger fikk de fleste store teknologiselskapene til også å prøve seg i dette markedet, og Microsofts forsøk på å lage en fysisk spiller og en tilkoblet musikkjeneste, fikk navnet Zune. Microsoft lanserte Zune i 2006 med stor ståhei og høye kneløft i samarbeid med Toshiba, som produserte selve spillerne. I alt ble det produsert tre forskjellige spillere med integrert harddisk og seks spillere som benyttet flash-minne til lagring av musikken, men salgstallene kom aldri i nærheten av det Apple eller den andre konkurrenten, Creative, kunne vise til. Derfor ble Zune avviklet i 2012.



Visste du?

Ved midnatt 31. desember 2008 låste mange Zune 30-modeller seg, slik at de ikke kunne brukes. Ifølge Microsoft skyldtes det en innebygd klokke som ikke taklet skuddår. Problemet løste seg selv etter 24 timer.



Windows på Nokia-mobilen

11. februar 2011 gikk Microsofts daværende toppsjef Steve Ballmer, sammen med øverste direktøren i Nokia, Stephen Elop, på scenen under en ambisiøs presselansering i London. Der annonserte de et nytt stort samarbeid der Microsofts mobiloperativsystem, Windows Phone, heretter skulle erstatte systemet Symbian og være det

primære operativsystemet på mobiltelefoner fra Nokia. Fremstøtet var Microsofts forsøk på å ta markedsandeler fra de fremadstormende iPhone- og Android-modellene, og for Nokia var det et siste forsøk på å gjenerobre det tidligere tiårets popularitet, som gikk i bratt stup etter lanseringen av iPhone. Satsingen ble imidlertid sterkt hemmet av at det lite brukervennlige operativsystemet til Microsoft.

Visste du?

Drømmen for Microsoft og Nokia var å ta en stor jafs av mobilmarkedet, men Windows Phone nådde aldri en større markedsandel enn 3,4 prosent. I 2021 hadde andelen falt til bare 0,01 prosent.

Windows 8 på mobilen

Det lignet på flisemenyen fra Windows 8, som til nød kunne fungere på en stor pc-skjerm, men som ble for smått på en mobilskjerm. I 2015 ble Windows Phone erstattet av Windows 10 Mobile, men problemene var de samme, og i 2020 var det kroken på døra for Microsofts mobilsatsing.

2010

2010
Windows Phone2010
3D-skjerm

Både tv og pc-skjerm skulle være 3D

Den første offentlig visningen av 3D-film ble gjennomført allerede i 1922. Senere fulgte flere eksperimenter med teknologien, der illusjonen av 3D ofte fikk hjelp av røde og grønne filtre.

Det var imidlertid først på teknologimessen CES i 2010 at de store produsentene virkelig satset på 3D-tv og 3D-skjerm. Det skjedde spesielt etter den kommersielle suksessen med filmen Avatar, som hadde premiere året før. Etter å ha presentert stadig større skjermer for potensielle kunder tidlig på 2000-tallet, var produsentene ute etter et nytt salgsargument, og da passet 3D som hånd i hanske.

Det viste seg imidlertid raskt at kundenes motstand mot å ta på seg de spesielle aktive eller passive 3D-brillene for å se film i sin egen stue, var større enn forventet. Derfor nådde aldri salget av 3D-fjernsyn, -spillere, -pro-

jektorer og -kameraer de nivåene produsentene hadde håpet på. Salget toppet seg i 2012 med litt over 41 millioner solgte 3D-fjernsyn, men produksjonen opphørte allerede i 2016.

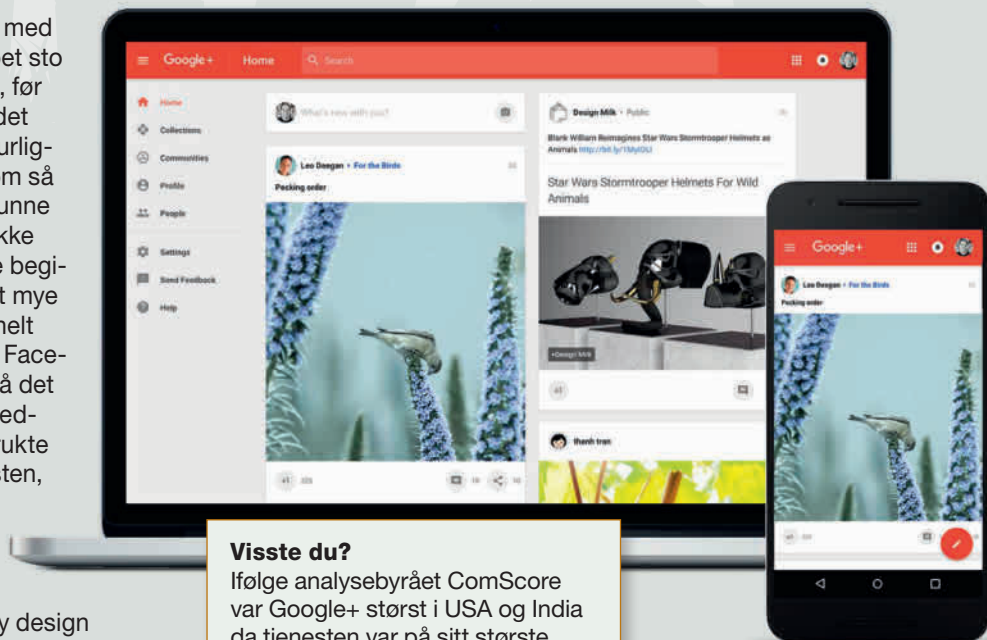


Visste du?

3D-film er ennå ikke helt dødt og begravet, og det kommer til tider nye 3D-filmer på kino. Det nyeste påfunnet er kinosaler med såkalt 4DX, der det er lagt til en fjerde dimensjon i form av vind i håret, stoler som rister og følelsen av regn i ansiktet.

Googles eget sosiale nettverk

I starten av årtusenet prøvde Google seg med flere forskjellige sosiale nettverk. Selskapet sto bak Google Wave, Google Buzz og Orkut, før Google+ ble lansert sommeren 2011, og det avløste alle tidligere forsøk. Målet var naturligvis å ta markedsandeler fra Facebook, som så dagens lys allerede i 2004. På Google+ kunne man dele innlegg og bilder, skrive og snakke sammen via Google Hangout og opprette begivenheter. Mulighetene lignet i det hele tatt mye på løsningene til Facebook, men med et helt annet utseende. Det som ikke minnet om Facebook, var hvordan folk brukte Google+. På det meste hadde tjenesten 540 millioner månedlige aktive brukere, men i gjennomsnitt brukte de bare 3,3 minutter per måned på tjenesten, mens Facebook-brukerne til sammenligning brukte 7–8 timer. I februar 2014 fikk det avisen New York Times til å omtale Google+ som en spøkelsesby, og selv om selskapet prøvde seg på en ny design i 2015, lyktes det aldri å skape mer aktivitet på tjenesten, som ble lagt ned i 2019.



Visste du?

Ifølge analysebyrået ComScore var Google+ størst i USA og India da tjenesten var på sitt største.

2011
Google Plus

2012
VR-briller

2019
KI

2020

Nesten som å være der selv

I 2012 begynte en rekke spillutviklere å se seg om etter finansiering av et hodesett med virtuell virkelighet, som de kalte Oculus Rift. Allerede i 2014 ble selskapet Oculus VR kjøpt opp av Facebook for rundt 20 milliarder kroner, og da ble det travelt for andre produsenter. Sony utviklet et hodesett til spillkonsollen PlayStation 4. Mobilprodusenten HTC samarbeidet med spillutvikleren Valve om VR-brillen Vive, Samsung utviklet Samsung Gear VR i samarbeid med Oculus, og Google leverte et billig hodesett i papp for bruk med mobilen. Teknologien er fortsatt i sporadisk utvikling, men det store gjennombruddet har foreløpig uteblitt.



Går også KI-euforien over?

Visste du?

Siden 2010 har det primært vært grafikkprosessorer, GPUer, som har foretatt de avanserte beregningene til KI. Det er fordi utviklingen av GPU-prosessorer for lengst har passert utviklingen av vanlige pc-prosessorer.

En del av produktene og tjenestene vi nevner på disse sidene, har det til felles at de har startet med massiv omtale og interesse. Deretter har de oppnådd en innledende popularitet, før "hype" har lagt seg eller er erstattet av noe bedre. Mange hadde nok trodd at interessen for VR og 3D-skjermer ville holde seg da omtalen var på sitt mest høylytte, men i dag har begge deler for lengst forsvunnet. Til gjengjeld er kunstig intelligens noe av det mest omtalte i dagens it-verden. Spørsmålet er om interessen vil holde seg – eller om også KI om få år er passert av det neste teknologiske sjumilssteget.

Visste du?

Hvis du selv vil prøve den virtuelle virkeligheten, kan du kjøpe VR-briller som virker med mobilen. De får du til under et par hundre kroner på nettet.

