

HUSKER DU FORTIDENS TEKNISKE LANDVINDINGER?

Teknologiernes glemte kirkegård

Siden 1970'erne har adskillige teknologier været udråbt til fremtidens produkt, men alligevel er de blevet overhalet af nutidens tekniske standard.



Journalist
Henning Rasmussen

Det går stærkt i it-verdenen. Så stærkt, at produkter og teknologier, som i dag er uomgængelige, om få år kan være glemt og erstattet af noget nyt. Tænk bare på medier som LP'er, cd'er, dvd'er og VHS-bånd, der i dag for længst er fortrængt af tjenester på nettet. I mange tilfælde skyldes de forladte teknologier, at der bare er udviklet noget bedre. Men andre gange har producenter og it-virksomheder

ganske enkelt lavet en fejlbedømmelse af kundernes interesse. Det må siges at være tilfældet med storsatsningen på 3D-fjernsyn for et årti siden. Dengang mente mastodonter som Sony, Samsung og LG, at alle ønskede sig at se film med klodsede 3D-briller på hjemme i stuen, men kunderne viste slet ikke den interesse, som firmaerne havde forventet, og i dag udvikles der ikke længere nye 3D-fjernsyn.

Her kan du dykke med ned i 10 på hver sin tid lovende produkter, som i dag stort set er glemt og borte. Måske nogen du selv har brugt en gang...

1970

1978
LaserDisc



Verden var ikke klar til fremtidens videoformat

Forestil dig en cd, der er ligeså stor som en gammeldags LP-plade, så har du essensen af det optiske videoformat LaserDisc, der blev lanceret i 1978. I modsætning til cd'en, der kom på markedet i 1982, var LaserDisc ikke et fuldt digitalt format.

Selve video- og lydsignalerne, der blev opfanget af laseren, var nemlig analoge, men alligevel var både lyd

og billede af højere kvalitet, end det var tilfældet med både VHS- og Betamax-formatet. På trods af alle kvaliteterne opnåede LaserDisc langt fra samme popularitet som VHS, og det skyldtes især to faktorer: Afspillerne var noget dyrere i indkøb, og så manglede de mulighed for selv at optage tv-programmer, som VHS var i stand til. Der blev dog stadig solgt kommercielle film på LaserDisc helt frem til 2001, før markedet var fuldstændig opslugt af dvd'en.

Vidste du?

De fleste LaserDisc-afspillere havde blot én laserdioder, og filmen var gemt på begge sider af pladen. Derfor skulle man tage LaserDisc'en ud og vende pladen halvvejs igennem filmen.



1987
OS/2 Warp

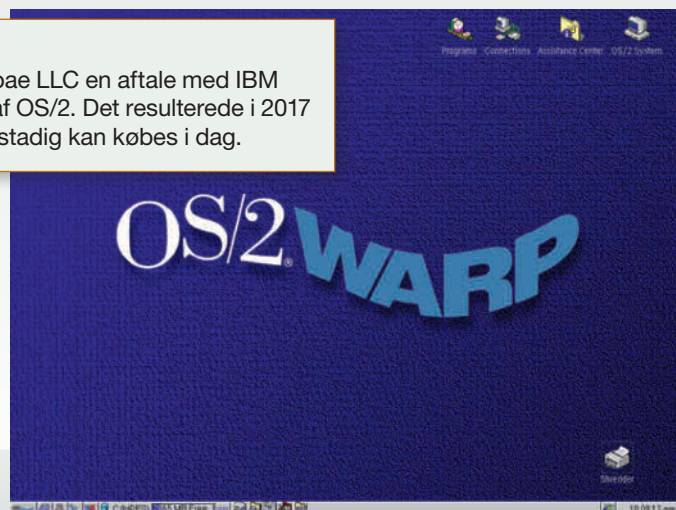
1990

Det stabile alternativ til Windows

I efteråret 1985 indledte Microsoft et samarbejde med pc-producenten IBM om at udvikle et styresystem, der skulle afløse PC DOS til Intels 80286 processor. Alleerede i 1987 blev den første tekstbaserede version af styresystemet OS/2 udgivet, og et år senere kom så den grafiske overflade med et Skrivebord, ikoner og vinduer til. Men samtidig med OS/2 arbejdede Microsoft også videre på sit eget Windows-system, og det endte med at koste samarbejdet med IBM. Det skete i 1990, hvor Microsoft lancerede Windows 3.0. Til forskel fra OS/2 fulgte Windows som standard med mange nye computere, og samtidig udviklede Microsoft også langt flere drivere til Windows end til OS/2. Det betød, at udbredelsen af Windows hurtigt oversteg OS/2, og Microsoft trak sig ud af samarbejdet med IBM.

Vidste du?

I 2015 lavede firmaet Arca Noae LLC en aftale med IBM om at fortsætte udviklingen af OS/2. Det resulterede i 2017 i styresystemet ArcaOS, der stadig kan købes i dag.



Den oversete afløser til kassettebåndet

I 1984 toppede salget af musik på de små og praktiske kassettebånd. 55,3 procent af alle nye albums blev solgt på kassettebånd med LP-plader som nummer to med 36,3 procent. Problemet med kassettebånd var dog, at formatet er analogt, og fordi der er mekanisk kontakt mellem læsehoved og bånd, bliver de slidte med tiden, hvil-

ket ødelagde musikken på dem. Det fik Sony til at begynde udviklingen af et digitalt, optisk format i stil med CD'en, men som også havde den fordel, at man kunne optage på mediet som med kassettebåndet. Det førte til lanceringen af MiniDisc i 1992. Teknologien virkede ved, at en laser optog på en lille skive, der havde et magnetisk lag gemt under plastikken (magneto-optical). Ideen var god, og de små diske kunne rumme 60, 74 eller 80 minutter med musik eller egne optagelser. Desværre slog MiniDisc aldrig igennem på det store amerikanske marked, og snart blev teknologien overhalet af brændbare CD-R skriver og MP3-afspillere med indbygget flash-hukommelse.



Vidste du?

Til at begynde med vurderede Sony ikke at de brændbare cd'er var en trussel mod MiniDisc'en, for en CD-R-skive kostede i 1994 omkring 85 kroner, og Sony mente at det ville tage mindst et årti, før skiverne ville falde væsentligt i pris. Allerede i 1996 kostede en CD-R dog kun 6 kroner, og det var væsentligt mindre end en tom MiniDisc.

1990

1992
Sony MiniDisc

2003
Second Life

Alle skulle have et virtuelt liv på nettet

I 2007 kunne skatteminister Kristian Jensen (V) stolt proklamere, at han og skatteministeriet havde registreret sig i online-verdenen Second Life sammen med omkring fire millioner andre brugere. Formålet var at undersøge, om de penge, der dagligt blev trukket

fra den virtuelle verden i form af Linden Dollar og ud i den fysiske verden, skulle beskattes. Det var i en tid, hvor Second Life ofte blev nævnt i medierne, og også de største danske virksomheder havde travlt med at etablere virtuelle udstillingsvinduer til poten-

tielle kunder. Den virtuelle verden blev lanceret i 2003 af firmaet Linden Labs og havde i 2010 omkring 21,3 millioner brugere. Derefter gik det ned ad bakke og interessen forsvandt. Det samme gjorde brugerne, der i 2017-2018 blot blev estimeret til 800-900.000.



Vidste du?

Second Life findes stadig. Hvis du selv har lyst til at prøve den virtuelle verden, kan du gratis hente installationsprogrammet på firmaets hjemmeside: www.secondlife.com

Formatet, som var lige ved at vinde verden

I slutningen af 1990'erne begyndte fjernsyn med HD-opløsning at indtage markedet, men der manglede et medie til at afspille film i 720p eller bedre opløsning på de nye fjernsyn. Det udbredte dvd-format havde nemlig kun en opløsning i Europa på 720 x 576 pixels (576p), og derfor begyndte de store elektronikproducenter at udvikle et bedre format, som med en blå laser i stedet for dvd'ens røde kunne rumme mere data, fordi den blå laser har kortere bølgelængde. Toshiba lancerede i 2006 sammen med en gruppe andre producenter formatet HD DVD, der kunne rumme 15 GB data på hvert lag, altså 30 GB i den typiske dobbeltlagsudgave. Dvd-skiven havde til sammenligning kun plads til 4,7 GB per lag. HD DVD'ens kapacitet var nok til at rumme en spillefilm i Full HD (1920 x 1080 pixels), der kunne vises af de moderne fjern-

syn. Desværre for Toshiba lancerede et konsortium bestående af blandt andre Sony, Panasonic og Philips et konkurrerende format blot 3 måneder senere i 2006, og dette format kunne rumme 25 GB per lag og 50 GB i dobbeltlagsversionen. Det nye format hed Blu-ray, og det viste sig hurtigt, at filmbranchen foretrak Blu-ray frem for HD DVD. Da de store filmstudier tog parti til fordel for Blu-ray, endte Toshiba allerede i 2008 med at lukke og slukke for al videre udvikling af HD DVD-formatet og udstyr til det.

Vidste du?

Hvis historien om den korte formatkrig mellem HD DVD og Blu-ray ringer en klokke, kan det være fordi tvisten minder meget om den tilsvarende krig, der udspillede sig mellem JVC og Sony i midten af 1970'erne. Her hed formaterne Betamax og VHS, og som bekendt blev VHS det vindende format.



2006
HD DVD

2006
Microsoft Zune

2010

Blev overrumplet af Apple og Creative

I sidste halvdel af 1990'erne blev MP3-afspillere populære som den tids walkman, men ingen MP3-afspiller var alligevel som Apples iPod, der blev lanceret i 2001, og som gennem tiden endte med at blive produceret i omkring 450 millioner eksemplarer. Apples dygtige sans for tidens digitale behov fik de fleste store it-virksomheder til også at forsøge sig på markedet, og Microsofts bud på en fysisk afspiller og sammenkoblet musiktjeneste hed Zune. Microsoft lancerede Zune i 2006 under stor ståhej og i et samarbejde med Toshiba, der producerede selve afspillerne. I alt blev der produceret tre forskellige afspillere med indbygget harddisk og seks afspillere, som havde musikken lagret på flashhukommelse, men salgstillene kom aldrig i nærheden af Apples eller den anden konkurrent Creatives, og derfor blev Zune afviklet i 2012.



Vidste du?

Ved midnat den 31. december 2008 frøs mange Zune 30-modeller, så de ikke kunne bruges. Ifølge Microsoft skyldtes det det indbyggede ur, som ikke kunne håndtere et skudår. Efter 24 timer løste problemet sig selv.



Windows på din Nokia-telefon

Den 11. februar 2011 trådte Microsofts daværende topchef Steve Ballmer sammen med Nokias øverste direktør, Stephen Elop, frem på scenen ved et stort anlagt presseevent i London. Her annoncerede de et nyt stort samarbejde, hvor Microsofts mobile styresystem, Windows Phone, fremadrettet skulle erstatte systemet Symbian og være det

primære styresystem på Nokias telefoner. Fremstødet var Microsofts forsøg på at snuppe markedsandele fra de fremadstormende iPhones og Android-telefoner, og for Nokia var det sidste forsøg på at generobre det tidligere årtis popularitet, der blev decimeret ved lanceringen af iPhone. Den store satsning led dog alvorligt under, at Microsofts Phone-system simpelthen var for besværligt at bruge.

Vidste du?

Drømmen for Microsoft og Nokia var at tage en stor bid af telefonmarkedet, men på sit højeste nåede Windows Phone blot en udbredelse på 3,4 procent af markedet. I 2021 var andelen faldet til 0,01 procent.

Windows 8 på telefonen

Det mindede om Windows 8's flise-startmenu, der måske lige kan gå an på en stor pc-skærm, men på telefonen var det for knudret. Windows Phone blev i 2015 erstattet af Windows 10 Mobile, men problemerne var de samme, og i 2020 var det helt slut for Microsofts indtog på telefonmarkedet.

2010

2010
Windows Phone2010
3D-skærme

Dit tv og pc-skærm skulle være i 3D

Den første offentligt fremviste 3D-film blev præsenteret for et publikum i 1922, og siden fulgte flere eksperimenter med teknologien op gennem årene, hvor illusionen af 3D ofte blev frembragt med rød/grønne filtre.

Det var dog først ved teknologimesen CES i 2010, at de store producenter satsede fuldt ud på 3D-fjernsyn og 3D-skærme. Det skete især efter den store kommercielle succes med filmen Avatar, der havde premiere året før. Efter i nullerne at have præsenteret større og større skærme for potentielle kunder, manglede TV-producenterne et nyt salgsargument, og her passede 3D fint ind i tiden.

Det viste sig dog hurtigt, at kundernes modstand mod at iføre sig de særlige aktive eller passive 3D-briller for at se film hjemme i stuen, var større end forventet, og derfor nåede salget

af 3D-fjernsyn, 3D-afspillere, 3D-projektorer og 3D-kameraer aldrig de niveauer, som producenterne havde håbet. Salget toppede i 2012 med godt 41 millioner solgte 3D-fjernsyn, men allerede i 2016 stoppede produktionen.

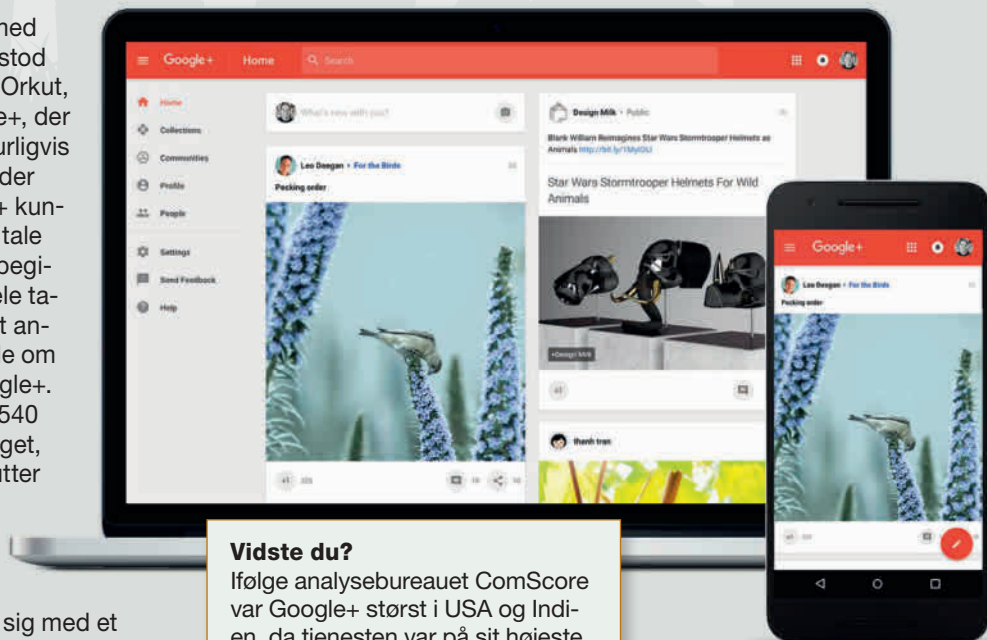


Vidste du?

3D-film er ikke helt dødt endnu, og der kommer ind imellem nye 3D-film i biografen. Det nyeste påfund er biografsale med såkaldt 4DX, hvor der er tilføjet en fjerde dimension i form af vind i håret, stole der ryster og følelsen af regn på dine kinder.

Googles eget sociale netværk

I starten af nulserne forsøgte Google sig med flere forskellige sociale netværk. Firmaet stod både bag Google Wave, Google Buzz og Orkut, før de i sommeren 2011 lancerede Google+, der afløste alle tidligere forsøg. Målet var naturligvis at snuppe markedsandele fra Facebook, der så dagens lys allerede i 2004. På Google+ kunne man dele opslag og billeder, skrive og tale sammen via Google Hangout og oprette begivenheder. Mulighederne mindede i det hele taget meget om Facebooks blot med et helt andet udseende. Hvad der dog ikke mindede om Facebook, var den måde folk brugte Google+. På toppen af sin succes havde tjenesten 540 millioner månedlige aktive brugere indlogget, men i gennemsnit brugte de kun 3,3 minutter om måneden derinde, mens Facebooks brugere til sammenligning brugte 7-8 timer. Det fik i februar 2014 avisen New York Times til at kalde Google+ for en spøgelsesby, og selvom Google forsøgte sig med et redesign i 2015, lykkedes det aldrig at få mere liv i tjenesten, der lukkede helt i 2019.



Vidste du?

Ifølge analysebureauet ComScore var Google+ størst i USA og Indien, da tjenesten var på sit højeste, og i mindre grad i resten af verden.

2011
Google Plus

2012
VR-briller

2019
AI

2020

Næsten så virkeligt som at være der selv

I 2012 begyndte en række spiludviklere at søge finansiering til et headset med virtual reality, som de kaldte Oculus Rift. Allerede i 2014 blev firmaet Oculus VR købt af Facebook for knap 15 milliarder kroner, og nu fik andre producenter travlt. Sony lavede et headset til spillekonsolen PlayStation 4. Mobilproducenten HTC gik sammen med spiludbyderen Valve om at lave VR-brillen Vive, Samsung lavede Samsung Gear VR i et samarbejde med Oculus og Google lavede et billigt headset i pap, som man selv skulle samle og bruge sammen med sin telefon. Selvom teknologien stadig bruges sporadisk, er den store udbredelse udeblevet.

Vidste du?

Hvis du selv har fået lyst til at afprøve den virtuelle virkelighed, kan du købe VR-briller, som virker med din telefon. De kan fås til under 100 kroner på nettet.



Går AI-euforien i sig selv igen?

Vidste du?

Siden 2010 har det primært været grafikprocessorer, GPU'er, som har foretaget de avancerede beregninger til AI. Det skyldes, at udviklingen i GPU-chips for længst har overhalet udviklingen af pc'ens almindelige processor.

En del af de produkter og tjenester, vi nævner på disse sider, har det til fælles, at de er startet med massiv omtale og interesse, har opnået indledende succes, før 'hype' alligevel er faldet til jorden eller er blevet overhalet af noget bedre. Mange havde nok en forventning om, at interessen for VR og 3D-skærme ville vare ved, da omtalen var på sit højeste, men i dag er begge dele for længst forduftet. Til gengæld er AI eller kunstig intelligens nu noget af det mest omtalte i it-verdenen. Spørgsmålet er, om interessen i dette tilfælde vil vare ved – eller AI om få år er overhalet af det næste teknologiske tigerspring.