DATORSPEL

Idag ägnas i världen totalt tre miljarder timmar i veckan åt dator- och tevespel. Från att ha varit en angelägenhet främst för pojkar och unga män är idag omkring 40 procent av spelarna kvinnor. Branschen omsätter gigantiska summor, 390 miljarder kronor (2010).

Datorspelens minnen, processorer, grafik och ljud blir ständigt allt mer omfattande och bättre, och online-spel tillför ytterligare en dimension. Men viktigare är kanske att spelen blivit så minnes- och processorkrävande att det ofta är dessa som driver på utvecklingen i hemdatorbranschen. Samtidigt har egna virtuella världar skapats kring datorspelen och i dessa världar har egna ekonomier uppstått. Folk köper och säljer virtuella varor och tjänster, och flera spelföretag räknas idag även som banker.

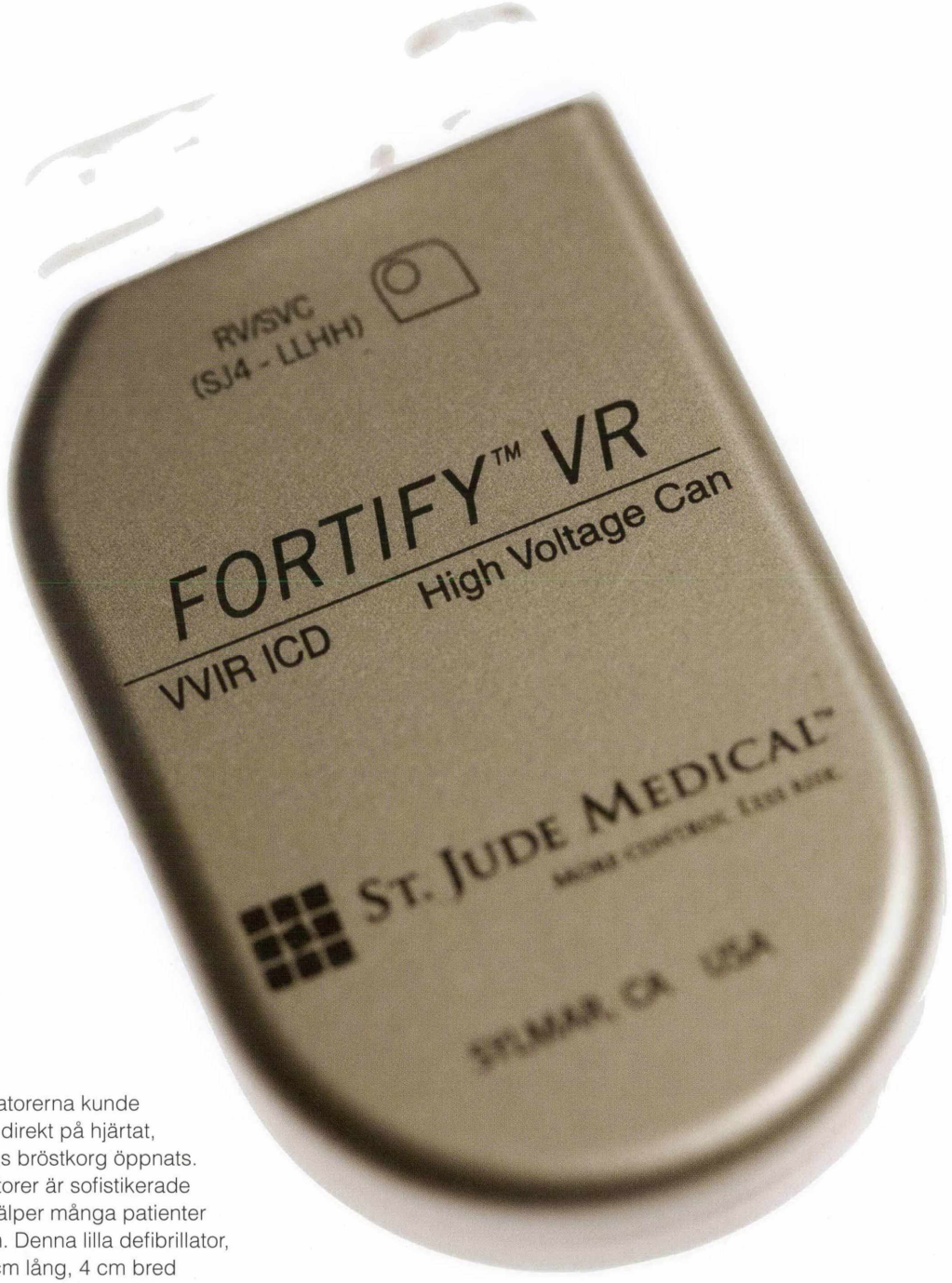
De första datorspelen programmerades till 1940- och 50-talens datorer. Eftersom datorerna då var stora som rum och hade prislappar på åtskilliga miljoner kronor utvecklades spelen enbart för att visa vad datorerna kunde göra. På 1960-talet började datorerna masstillverkas och få en sådan spridning att även datorspelen kunde börja spridas. Ett sådant spel, som ursprungligen skrevs till datormodellen PDP-1, var *Spacewar!* (1962). Spelet uppfanns av några unga teknologer vid Massachusetts Institute of Technology (MIT) och blev så populärt att det med tiden levererades tillsammans med nya PDP-datorer.

Några som såg en affärsmöjlighet i att sprida *Spacewar!* till andra än PDP-användare, som med dagens mått var ytterst få, var amerikanerna Nolan Bushnell och Ted Dabney. De skapade en version av spelet till en maskin som var byggd enbart för att köra detta spel. Spelet, som de kallade *Computer Space*, lanserades 1971 och var det första datorspelet som gick att spela i spelhallar. Upphovsmännen lanserade 1972 spelet *Pong,* som två år senare kom på spelkonsol (spelmaskin) för hemmabruk. Denna första generation av spelkonsoler hade mjukvaran lagrad i konsolen, alltså ett spel per konsol. Nästa generation, till exempel *Fairchild VES* från 1976 och *Atari 2600* från 1977, hade spelen lagrade på kassetter så att det gick att spela olika spel på samma konsol. Många av de mer framgångsrika spelen till dessa konsoler hade tidigare utformats som arkadspel (ett slags spelautomat), bland andra *Donkey Kong* och *Pac-Man*.

Med hemdatorns genombrott i början av 1980-talet konkurrerades konsolerna ut, men har idag gjort comeback. Under 2010 var andelen spel som såldes för pc bara drygt 28 procent av datorspelsmarknaden i Sverige. Resten av marknaden bestod företrädesvis av spelkonsoler, som exempelvis Playstation, Xbox och Nintendo Wii.

Idag har dator- och tevespelen blivit en kulturform bland andra och nya spel recenseras ofta på tidningarnas kultursidor, samtidigt som det går att utbilda sig till datorspelsutvecklare på svenska högskolor. Svenska spel som *Battlefield* och *Minecraft* har rönt stor framgång internationellt och Sverige räknas idag till de främsta länderna för datorspelsutveckling. Mobiltelefoner och sociala nätverkstjänster som Facebook har blivit några av de viktigaste plattformarna för datorspel. Spelen blir allt mer varierade och får nya användningsområden. Forskaren och spelutvecklaren Jane McGonigal menar att datorspel kan användas personlighetsutvecklande och för att förbättra omvärlden så pass att en spelutvecklare bör kunna belönas med Nobels fredspris innan år 2023.

En skuggestalt faller ner i spelvärlden Myst. Det är spelaren, och för att komma därifrån måste ett antal gåtor lösas. Myst, som lanserades 1993, var årtiondets mest sålda datorspel. Det innehöll gåtor, pussel och filmsekvenser. Spelet släpptes på cd-rom innan detta format blivit standard. Vissa menar att spelet bidrog till cd-romteknikens spridning. Spelet på bilden skänktes till Tekniska museet av Matilda Karlsson 2011.



De första defibrillatorerna kunde enbart användas direkt på hjärtat, efter att patientens bröstkorg öppnats. Dagens defibrillatorer är sofistikerade apparater som hjälper många patienter med hjärtproblem. Denna lilla defibrillator, som bara är 7,2 cm lång, 4 cm bred och 1,4 cm tjock, hör till de senaste modellerna, tillverkad av St Jude Medical 2010. Den kan opereras in, känner av hjärtats rytm och ska inte behöva bytas på 8–10 år.