

[Transcript] Forklart / Derfor satser Apple på dyre, ubehagelige VR-briller

Da Apple kommer med iPhone i 2007, så forandrer det verden for alltid.

Og siden da har det egentlig blitt en slags regel at når Apple lanserer noe nytt, er det en kjempesuksess.

Bare tenk på hvor mange iPad'er, Apple Watcher eller AirPods du ser rundt deg.

Og nå har de lansert noe helt nytt som blir kaldt den mest ambisiøse satsning av deres siden iPhone.

Og det er et par VR-briller til 40.000 kroner.

Du hører på å forklare fra Aftenposten, der vi forklare er nyet for deg hver dag.

I dag forteller teknologi-sjernalist Per Christian Bjørking hvorfor Apple satser så stort på briller nå, og hvorfor han ikke er overbevist om at dette blir en suksess.

Det er Fredag 9. juni, og jeg heter han Marie Møgusten.

Når Apple skal lansere noen, har det vært vant til at det er en voldsom elektrisk stemning i en stor sall.

Forventningene var enormt med denne her også, men på grunn av pandemiene, har vi ikke vært vant til å gjøre det.

Når Apple skal lansere noe, har vi vært vant til at det er en voldsom elektrisk stemning i en stor sall.

Forventningene var enorm med denne her også, men på grunn av pandemiene, som han gått over til i stedet å bare slippe en video rett og stett.

Tim Cook, chefen for Apple, står foran en stor einbøy, og han sparer ikke på noe.

En utrolig avansert produksjon som godt kan sammenlignes med en stor sall, som ikke har vært vant til å gjøre det.

En utrolig avansert produksjon som godt kan sammenlignes med en spillefilm, egentlig når det gjelder det tekniske nivået.

Masse speciale effekter og ting som flyer hit og dit hele veien.

Denne uka inviterte Apple til sin ålige konferanse Worldwide Developers Conference,

som egentlig er en samling for utviklere som lager apper til App Store,

men som også er blitt brukt av Apple til å lansere ny telefoner, klokker, macker og så videre.

Per Kristian Bjørkeng var en av de som fullt med i år, som han pleier,

og denne gangen var det ikke bare en ny Mac eller en ny iPhone funksjon som var greia.

Det har vært en stor dag, men vi har en annen ting.

Today, I'm excited to announce an entirely new AR-platform with a revolutionary new product.

And here it is!

De lanserte et par briller som kalles Vision Pro, og det er etter det som kalles for XR-briller.

Det er et fremmedt begrepp, men det er egentlig både det som kalles for VR,

så virtuell virkelighet og AR, som er da utvida Augmented Reality og utvidet virkelighet.

Og hva er de forskjellen på de to?

Husk på, tenkte jeg det at VR, det er jo da en verden du går inn i,

der du er et annet sted, du ser ingenting av dine egne omgivelser,

mens AR, det er at den virkelighet du ser rundt omgivelsen dinne,

de blir for bedre eller utvida ved å legge inn digitale elementer,

som for eksempel en gigantisk skjerm som flyter i romforennet.

Så det som er spesielt med denne brillen er at den kan gjøre begge deler,

og derfor så kaller man det gjerne XR, at den kan gjøre både AR og VR.

Hvorfor er det regnet som så stort da?

Og så for Apple sin del, så er jo dette egentlig første gang da siden iPhone,

at man lanserer en helt ny selvstendig plattform.

Du kan gjøre alt, du kan gjøre med en iPhone, en iPad og med en Mac og mer til, men du trenger ingen av dem for å få dette til å virke.

Brillene er typisk Apple, de er hvite og med et stilrent design, men de er også ganske store og dekker en god del av ansiktet, og de kan kanskje minne om et par store slal om briller.

På siden av brillene er det et hjul som gjør at du kan skru deg mellom valgt virkelighet, mellom AR og VR, sånn som Per Kristian nettopp forklarte.

I disse brillene bruker du øynene som datamus,

Apple Vision Pro relies solig on your eyes, hands and voice, it's just you and your content.

I motsetning til andre VR-briller som fokuserer på gaming og trening, så er disse her lager for at du skal sitte stille mens du har de på.

Og en ting som er spesielt lett å legge market til, det er øynene uten på brillene, for det er noe helt nytt.

Brillene skanner nemlig ansiktet ditt og lager så en gjenskapning av øynene dine uten på brillene, sånn at det ser ut som om du har øyekontakt med folk, også når du har på deg brillene.

It's remarkable and it feels like magic.

Vi mennesker er utrolig gode til å se på andres øynene, vi har veldig høyere krav til vores skypt og avvistende akkurat det skal være, og dette er det ordet som har gått igjen ned, og det er litt creepy om akkurat dette her.

Så det blir nok den største motbacken kanskje som vi skal prøve å overvisse brukene om å bruke dem.

Men Per Kristian, nå er det jo noen få utvalgte som har fått prøve dette her, er disse brillene, er de bra?

Man må jo si jeg skulle gjerne ha testet dem selv, men det er veldig veldig få som har fått anledning til det, og det er også bortimot et år til de kommer på market det, men alle som har testet det, er tydelig på at dette er faktisk en helt annen liga.

Det er et høyere nivå enn noe av det de har prøvd for, og da er det folk som har prøvd alt som er på markedet som har prøvd det.

Så det er ingen tvil om at Apple her har gjort et kanskje banenbrytende og utrolig mye godt arbeid,

likevel så er jeg slett ikke overvist om at dette vil bli noen sånn bra succes.

Etter 13 år som pilot, hoppet Kristine Lorang bokstavlittalt inn, fulgte grøndedrømmen og startet bastuppedriften Kuk Oslo, og i dag kan hun skilte med 9 bastur og 32 ansatte.

Reinskap er ikke det jeg er best på, så for meg er det opplagt at vi skal hjelpe her.

Vi har en reinskapsfører som forstår vår bransje, og de hjelper oss å ta i bruk automatiseringen

og alle de smarte løsningen som finnes i reinskapsprogrammet TripleTex.

Vi har brukt TripleTex inn oppstatt,

og kan genuint anbefale det til andre.

Nå kan du prøve det veldig fleksible reinskapsprogrammet TripleTex gratis i 14 dager på TripleTex enn nå gratis.

Per Kristian Bjørkeng Vision Pro kommer jo en gang neste år.

Hva er det de kan bruke til egentlig?

Altså, det de visste frem var jo noe ganske annet

enn det andre spesielt av merkesleder.

Meta har satset på og fått å funke, nemlig trening og gaming.

I stedet så var det mer underholdning, mer som passiv underholdning.

Det var produktivitet, så at du kan ha mange skjermer rundt det på alle sider som flyter rundt i luften.

Og av det Apple visste frem, så var det flere andre eksempler som bedre videomøter enn det vi har i dag.

Men den egentlige bruken synes jeg jo at det er fortsatt litt uklart hva det her egentlig skal brukes til.

Ja, men hvorfor lanserer de det nå da?

Ja, fordi de tror jeg har skjønt at de klarer ikke å finne svaret selv.

Det må nemlig utvikle denne av alle appene, alle programmerne som skal komme på denne plattformen som du skal oppleve da gjennom de her bryllene, det er de som egentlig må finne svaret, sammen med at brukene, etter hvert, må finne ut hva de liker.

Sånn man ser det, det finnes ingen mulighet å egentlig teste det på foran.

Så det er en grunn til at de må komme i gang nå og si fra lenge på foran.

Og i tillegg er det tåg som går, og det er meta.

Det er det tåg som går, og det er meta som med Mark Zuckerberg har satt seg intensst på VR-briller.

Meta, altså selskapet bak Facebook, Instagram og WhatsApp, har gått all-in på det de kaller meta-versje de siste par åra.

Meta-versje er en fiktiv eller dataskapte verden hvor du kan bevege deg rundt og gjøre alt fra å gå på jobb til å lage mat eller trene.

Pierre-Kristian, hvordan har det egentlig gått med meta- og meta-versje så langt?

Jo, tenkt på Facebook lager jo omskapet sitt eget navn til meta, fordi at Mark Zuckerberg er så utrolig fascinert av virtual relativity, av det han kaller for meta-versje.

Og det har rett og sett vært veldig mye latterlig gjøring av dette her.

Men det har vært en hitt.

Det er så mange som ikke vet, men når meta har solgt 15 millioner og over det av sin meta Quest 2, så er det å betrakte det i et helt nytt marked som den klart største hitten.

Men det vil nok bli en stund før slike briller er noe alle eier, og kanskje særlig appelsine.

På prisen er ikke for alle, rundt 40.000 kroner, nesten 10 ganger så mye som meta sine VR-briller.

Så nå i starten så er appelsinebriller egentlig rettet mot utviklere og tek entusiaster.

Pierre-Kristian, uten om prisen, hva er det som er forskjellen på meta og appelsinnsassning?

Jo, det er ganske stor forskjell.

[Transcript] Forklart / Derfor satser Apple på dyre, ubehagelige VR-briller

Man kan nesten si at det er to helt forskjellige produkter som ikke konkurrerer med hverandre. Meta er et tradisjonell VR-brille egentlig.

Ja, han dukker det mulig å si ut gjennom den til nød, men det er kun nærheten av det som Apple lancerer her.

Apple har veldig klart for seg at det å lukke seg inne i en annen verden, det er veldig isolerende egentlig.

Det skaper et visst ubehag i seg selv, og derfor har man satt seg på noe som er veldig mye mer krevende, nemlig å få til en som sømløs overgang mellom de ekte omgivelsene og den digitale utvidda virkeligheten.

Mens Apple egentlig gjør litt av begge deler kan du si, så er det likevel forskjell, og det er det at Apple har ingen håndkontrollere, og for Meta er det svært stort betydning, og alle som har prøvd VR vet at det er kjempeviktig at henne er med, for det er de du bruker til å interagere med den verden du befinner deg i.

Og det har egentlig ikke Apple, de har riktig noe ekstremt god tracking av fingrene dine, så man kan komme et stykke på vei med det, men du får aldri muligheten til for eksempel å trykke på en knapp. Så det er helt klart en begrensning av en fordel som Meta har.

Og det store spørsmålet her, det er jo om folk kommer til å bruke disse brillene, der som prislappen blir mer levlig.

Ja, det er jo noe forlockende med denne muligheten til å bare skru på et sånt jul da, som du har på disse brillene, og så stenge verden uten når det passer deg.

Og samtidig så har de bygd inn at hvis det kommer et menneske opp til deg, så brytes mattilusjon, og du vet kommer det å bli projessert inn til deg, og du ser ut da på dem, øynliten dukker opp, ikke sant?

Så det er en helt annen vekt på den menneskelige kommunikasjon da, som kanskje kan klare å overkomme litt av det her utrolig ekskluderende som ligger i, og de har bare sett klemmet et sånt brillet over øynene, og nesten litt fornærmende, litt menneskelig sett når noe tar på seg såntne briller, ikke sant? Det har du sikkert merket, og det er akkurat det de prøver å gjøre noe med, og jeg tror at de inne på noe, men om de klarer å få det der til å føle som en ondttlig kontakt, det gjenstår det virkelig enda å se.

Og hva er det som taler imot at det blir en succes?

Jeg tror det viktigste er jo det som har forhindret, og jeg husker at det var tilbake i 2017 eller sånt nå, så var det jo en kjempehype da også, med VR og alle skulle på det, og alle prøvde det og var kjempestort, og så floppa det på en måte fullstendig, man trodde at det aldri ble noe av, og jeg lurar på om vi ikke helt har kommet over det, det er lett å tenke, nå kommer Apple og jo jo jo, nå blir det så stort, men du må fortsatt klemme et halvt kilo foran øynene dine. Det er ikke noe, da skal det litt til at du skal ønske det,

[Transcript] Forklart / Derfor satser Apple på dyre, ubehagelige VR-briller

og husk på det de skal konkurrere meg her, det er kjempegoe laptop, mobiltelefoner, årshermer som du har rundt omkring i livet ditt, allerede, og for at det her skal være bedre så må det rettstjett føles bedre over tid, så jeg tenker sånn at i første omgang så er det først og fremst noe som nok vil kunne ha Apple i de tiffene, der du ikke har det, der du er på reise for eksempel, og ikke har tilgang til sånne skjermer som du varmer hvis du har, så er det her lett å tenke, ja, det kan være en god idé, men det er vi ikke hele tiden, så det er ikke klart at dette er noe som vil ta over på lang, lang, lang tid nå. Du har hørt en podkast fra Aftenposten, det var Per Kristian Bjørkeng, som tok deg gjennom teknologien til Apple's nye VR-briller. Du har hørt lid fra Worldwide Developers Conference og Apple. Denne episoden er laget av produsenten i Fåland, og meg, han og Marie Møgesten. Resten av forklaret er Sunne Søhol, Ola Veggesvik, Anders Weberg og Philippa Johannesborg. Og like til det du hørte, så husk at vi forklarer en stor sak for deg hver ukedag, og du finner oss overalt der du finner podcast. Følg oss i Spotify, så ser du raskt når en ny episode er ute.