

[Transcript] Dagens Eko / VR-kriget: Så ska Apple och Meta äga din verklighet

Sven, ser du mig nu?

Ja, jag ser liksom något som är någon sorts övervakningsfilm.

Nu har jag, nu är jag inne i världen här.

Vad ser du för något?

Jag vet inte, någon sorts lobby.

Tänkt i ett hotell.

Men du, alltså det här låter ju, jag vet inte vad det låter, men jag måste erkänna att jag själv har lite svårt att tänka med att jag ska gå runt i sådana här skidglasögonliknande,

liksom prylar som det rör på dig.

Måste jag vänja mig vid det nu?

Ja, alltså det är ju lite utskrattat, men några av världens mäktigaste personer och företag tror och hoppas att du skattar på dig i en ansiktsdator.

Det här är dagens eco med Robin Olin.

Idag, ved kriget, så ska Apple och Meta äga din verklighet.

Det här har varit en dag som har varit års i maket, en som jag verkligen har varit förutom.

Tim Cook, Apples vd, står framför en stor skärm och håller ett långt föredrag på en konferens i Apple Park i Kalifornien.

Det har varit en stor dag.

Han har redan hunnit presentera tre nya maktatorer och flera nya operativsystem.

Det börjar bli dags att runda av.

Men så snor han ett knep från sin föregångare Steve Jobs, mannen som alltid sparade det bästa till sist.

We do have one more thing.

Stilrena linjer svävar fram på skärmen bakom honom och ur en silvresiluet trädar en skidglasögonliknande produkt fram.

Introducing Apple Vision Pro.

We believe Apple Vision Pro is a revolutionary product.

Det här kommer bli lika revolutionerande för mänskligheten som mobiltelefonen säger Tim Cook.

Gäst är Sven Karlsson, teknikreporter på Ekot.

Du Sven, jag tror att du får ta av dig om att komma tillbaka från stranden in i studion.

För att det känns som att vi måste börja med lite basics här.

Absolut.

För det finns såna här glasögon som du haft på dig här från företag som Apple och Google och flera andra.

I dem kan man ha det som kallas VR eller AR. Vad är det där för någonting?

Ja, alltså om vi börjar med VR då, Virtual Reality står det för virtuell verklighet.

Tanken är att du ska kunna sätta på dig ett par glasögon, en jämliknande sak och liksom projicera en annan verklighet för dina ögon.

Du ser ingenting annat än den här världen.

Sen finns det också Augmented Reality eller AR, förstärkt verklighet, för höjd verklighet kan det kallas.

Det handlar om att man befinner sig där man är, man ser kanske rummet som man faktiskt står i med sin kropp.

[Transcript] Dagens Eko / VR-kriget: Så ska Apple och Meta äga din verklighet

Men element i rummet är tillagda digitalt, så det skulle kunna vara ett program eller en skärm eller möjligtvis en liten gubbe i ett spel som finns i rummet med det som du på något vis kan interagera med.

Samtidigt som det här nu lanseras som nästa stora grej, så har i alla fall jag en känsla av att jag hört det här förut ganska länge.

Det har pratats om det, det känns nästan lite gammalt, eller?

Ja absolut, alltså idén om VR har ju funnits sen tidigt 1900-tal i olika science fiction romaner.

Och AR har ju till exempel använts inom militären under ganska lång tid.

Man använder det för att simulera jakter med flygplan eller krigsliknande situationer för att träna soldaten.

Men det fanns ju några tidiga försök att etablera den här tekniken.

Ett tidigt sånt exempel är spelföretaget Nintendos Virtua Boy, som kom 1995.

Det här missade jag, då satte jag fortfarande bara heller och sådana här joystick eller en...

Det är inte deras mest omtalade produkt, nej.

Det var en stor ställning som stod på golvet och högst upp så fanns det liksom en stor röd kikare ungefär i plast.

Och i den skulle man då kunna titta och spela 3D-spel.

Problemet var bara att det gick inte att få in den mest moderna grafiken i en sådan liten apparat.

Och det är ett problem som delvis går igen än idag.

Så vid den här tiden på 90-talet såg spelaren ut som att de var tio år gamla ungefär.

Vilket folk insåg ganska snabbt och produkten floppade.

Okej, så det blir ingen hit då uppenbarligen?

Nej precis, alltså här är väl liksom en tidig liksom död för VR åtminstone inom spelvärlden.

Men senare ska då AR få ett kortlivat uppsving.

I got a legal event for you.

Hur är det?

Året är 2012 och Googles ena grundare, Sergey Brin, står på scen och ser ganska engagerad ut när han ska presentera de här brillorna då, de här glasögonen.

Vi har något ganska speciellt för dig, det är lite tidigt för att säga så jag förbjuder dig.

Man ser honom på scen och där han liksom själv presenterar den till applåder och har den på sig.

Och Google Glass Eye då, man kan väl likna det vid någon sorts glasögon kanske, det är liksom en metallbåge som går ungefär i ögonbrynshöjd.

Och framför det ena ögat, högra ögat så sitter den lite en skärm.

Under en presentation så är det några fallskärmshoppare som har dem på sig när de hoppar, alltså ungefär som man kan ha en liksom bärbar kamera på sig när man gör Extremsport eller sådär.

He's actually pretty close by, he's just about a mile overhead right now, with his buddies.

De filmar och live sender det här hoppet, men ganska snart så blir den här produkten honad.

De som börjar testa dem får öknamnet glassholes.

Nobody likes a glasshole, avoid these behaviors and you'll be on your way to Google Glass greatness.

Okej, tanken var också att man skulle prata med de här glasögonen och få dem att göra saker.

Okej, glass.

För att göra det så behövde man säga något sorts kommando och det gick folk runt och sa och det ens också var ganska lyligt.

Och den här produkten kommer inte riktigt nånvärt, den blir utskrattad och den lanseras aldrig.

[Transcript] Dagens Eko / VR-kriget: Så ska Apple och Meta äga din verklighet

Så där gör vi ännu en flopp då helt enkelt?

Ja precis, här var det väl kanske tekniken som inte riktigt var redo men också att det var inte tillräckligt accepterat att bära sån här teknik.

Alltså det vi pratar om är ju att sätta någonting på en ansikt och det är någonting annat än att bära en klocka eller hörlurar steget att använda något som sitter på ansiktet är ganska stort, verkar det som.

Men ger dem upp då?

Absolut inte.

Det pumpas in pengar i den här tekniken, den sprider sig till sociala medier, den finns in i appar på olika sätt med sådana filter som till exempel ansiktsfilter och sånt där.

Man tar tekniken men tar bort glasögonen och fortsätter utvecklare.

Ja precis, i spelvärlden till exempel så ser vi att Pokémon Go kommer vilket är ett spel faktiskt från Nintendo som testade redan på 90-talet.

Det är där man kan gå runt på stan och hitta gubbar som man samlar och det ser ut som att de står på trott av hörluren eller i en park någonstans.

Och det är ett exempel på AR då?

Precis, det är förstärkt verklighet att man lägger till element i det man redan ser.

Och VR då är det någon som gör något nytt försök med det?

Ja, det låg då lite i Dvala under 00-talet men det kom sedan en eldsjäl då som heter Palmer Lucky. Han bygger som så ofta i sådana här teknik sammanhang en produkt i sina föräldrars garage förstås. Och i hans då är det 2009 när han som 17 år gammal får klart den första prototyp på ett VR-hedsätt eller VR-hjälm.

Han får in över två miljoner dollar och lyckas tillverka den och få ut den på marknaden.

Det som händer är att Mark Zuckerberg som är grunder och vd för Facebook får syn på produkten, han får testa den.

Och det slutar med ett Facebook köper hela företaget och går ut och hävdar att det här är nästa stora grej.

Och här är det startskottet för en ny våg av hype för VR, egentligen för första gången sen 90-talet.

Och de här occlusstekniken börjar användas inom spelvärlden till att börja med.

Och är det såna som du har här?

Ja men precis, den hjälm som vi testade tidigare är från Meta eller Facebooks ägarbolag.

Jag tänkte att du kanske också ville ta den på dig.

Det är lite Jurassic, jag känner att det kan dika upp en dinosaurie här när som helst.

Jag har väldigt lätt för att bli illamående, kan liksom inte åka Carousel.

Kan man bara hoppa mellan världarna eller måste man ta det steg för steg när man dikar?

Nej men testa.

Hur känns det?

Ny vaket. Men illamåendet då?

Du är inte ensam att känna så. Illamående är något som verkar vara ganska vanligt när folk använder såna här.

Och till exempel Elon Musk som äger Twitter och andra företag är en av dem som har kritiserat de här produkterna för att de gör dem illamående.

Men du, det här sättet skidglas ögon, har det blivit en hit då?

Nej det har inte. Det är ju i spelvärlden i så fall men det är ju absolut ingen utbredd användning.

[Transcript] Dagens Eko / VR-kriget: Så ska Apple och Meta äga din verklighet

Last year, The Wall Street Journal reported that six months after purchase, more than half of MetaQuest's headsets were no longer in use.

Ändå så satsar ju då väldigt stora företag på just såna här hjälmar då.

So today I'm excited to announce an entirely new AR-platform.

Ja, för att nu har ju då precis också Apple presenterat sina såna här VR eller AR-glasögon.

Blending digital content with the real world can unlock experiences like nothing we've ever seen.

Och vad betyder det om att Apple nu också går in i det här?

Det kommer kanske att leda till ett uppsving för den här marknaden. Apple har utvecklat den här produkten i förutom ungefär omkring åtta år.

Och de ville ju att etablera det här på allvar.

The era of spatial computing is here.

För att göra det så har han presenterat den här produkten då som Apple's produkter brukar vara ganska dyr.

3500 dollars, what the f**k!

Och till för att använda det med pengar.

Och av det som du kunnat se hittills av deras glasögon på presentation och så.

Vad är skillnaden? Är det någon skillnad eller är det mer av samma?

Ja men det du tog på dig nu är väl kanske mer som en telefon i prestanda, en smartphone ungefär.

Du kan spela mer än och liksom ganska lite enklare spel och så där.

Medan Apple som ser snarlika ut skulle jag vilja säga är mycket mer avancerad, mycket mer påkostad och har högre prestanda.

And you control vision pro using the most natural and intuitive tools, your eyes, hands and voice.

Is the closest thing that I've experienced to like magic?

Men det hade du berättat om att Google fick utstå en viss humor att folk skrattade åt deras glasögon.

Att man inte riktigt var redo för er då kanske. Är det i annorlunda nu när Apple släpper det här?

Det har skrattats åt den här produktanseringen, absolut.

Aluminium ski goggles on your head.

This thing looks like it will be perfect for skiing.

En del av den skildrade en föds ras fest för någons dotter.

Apple vision pro is Apple's first ever 3D camera.

Och där så satt pappan i familjen var med och hade de här skidglasögonen på sig för att kanske filma och dokumentera det här tillfället.

Och det funkar också så att när man har en på sig så går det att se personens ögon utifrån.

Men det är inte dina ögon jag ser, de är inte genomskinliga, utan det är kameror inuti som filmar dig och projicerar på utsidan av skärmen.

Så jag ser alltså en rendering av dina ögon.

Och det var många som reagerade på att de inte skulle vilja vara den åttaåring som fyller år vart pappa visar en rendering av sina ögon.

Mark Zuckerberg går efter Apple hittar sin nya rival i mixed reality-hedsatset.

Kort efter Tim Cooks presentation av Apple vision pro så publiceras anteckningar från ett internmöte som Mark Zuckerberg hållit med anställda på hans företag META.

Zuckerberg säger att den här förändringen verkligen visar den olika varandra.

Zuckerberg säger att den här annonsen visar den olika varandra.

[Transcript] Dagens Eko / VR-kriget: Så ska Apple och Meta äga din verklighet

Zuckerberg säger på det här mötet att det inte finns nåt som är barnbrytande med Apple's teknologi. Och han kritiserar att Apple i demos visar personer som sitter hemma i soffan ensamma med gladsögonen på.

Det är inte så ja vill att framtiden ska se ut säger han, en liten transkribering från mötet.

Zuckerberg gästar också den populära tech-podden Lex Freedman och menar att Apple's produkt är för dyr.

Metas är mer prisvärd hävdar han och det kommer bli den som folk vill använda.

Ja Sven blåser upp till någon slags tech-giganternas camp här skulle du säga.

Ja men absolut alltså det här blir ju en match då mellan META och Apple ser ut som och det är ganska hård kritik faktiskt från Mark Zuckerberg.

Det låter ju inte, han är ju ganska ändå mjuk sådär.

Han är diplomatisk precis, det är lite inlindat men han tar ju tydligt sikte på den stora prisskillnaden mellan produkterna.

Och det är faktum att han tycker att Apple världverk är ganska ensam.

A lot of the use cases that you saw in Apple's launch material were more around people sitting, people looking at screens.

Men alltså om det här blir så stort som de verkar hoppas på.

Vad innebär det för oss som är tänkt att använda det här alltså? Vad är det de ser framför sig att vi ska göra med de här glasögonen?

Ja allting, så mycket som möjligt.

I think that you will replace your laptop over time with a headset.

Syftet är ju att ta en större och större del av vår vardag.

Alltså tekniken ska vara en ännu större del av våra liv än vad den är idag.

Alltså det handlar ju om att bygga en värld som är så viktiga att du kan lägga massvis med pengar på deras produkter.

Och att liksom stänga in användarna i deras värld.

Jag skulle leva i Applevärld liksom.

Du har inte bara skiglasögonen, du har klockan och telefonen och allt annat också.

Det som åker på kryssning lite grann fast hela livet.

Ja precis och för högavlönade.

Det finns ju ett stort män här.

Och det är ju frågan om folk ens kommer att vilja ha såna här stora glasögon på sig som du varit inne på.

Gå runt med en dator i ansiktet.

Förutom då om man vill leva hela sitt liv i deras digitala värld.

Och jag tror att det där är nog det som tar emot mig också lite grann att liksom ha en blaffa över ansiktet.

Jag vågar inte förutspå att det här kommer att bli, de här två företagen kommer att floppa i sina satsningar här.

Däremot så finns det saker som jag tycker tyder på att de också är lite osäkra.

Vadå då?

I Metas fall så är det väl att Mark Zuckerberg går ut och döper om hela sitt företag från Facebook till Meta.

Det står för Metaverse vilket är den här virtuella världen då.

[Transcript] Dagens Eko / VR-kriget: Så ska Apple och Meta äga din verklighet

Och vad är det tecken på menar du då?

Att de har satsat så oerhört stort här.

De här företagen är säljande nu och investerare behöver se resultat nu och idag.

Och att det hittills inte har funkade så här så bra alls och investerarna tvekar också.

Och Apple då ser du någon sådan tvekan där då?

Man kan jämföra när Tim Cook presenterade en annan produkt, nämligen Apple Watch, alltså deras klocka.

Här har vi då en vd som går upp på scen som är där fysiskt i lokalen som har klockan på sig.

Sträcker liksom armarna i luften och har liksom lite självförtroende och tror på den här produkten.

I am so excited.

And I am so proud.

Och som vi jämför med den här presentationen så sker den inte på den stora produktlanseringen för Apple

som brukar komma på hösten utan det sker på utvecklarkonferensen.

Tim Cook har aldrig sett med den här produkten på sig.

Det finns inga bilder på honom ens där han använder den själv, använder den.

Jag tolkar det som att Tim Cook och Apple förstår att steget till att få folk att börja använda den här tekniken på bred skala

och det vi pratar om är stort. De är medvetna om att vi ännu inte är där.

Men på andra sidan så har ju Apple chansat tidigare, det är ganska många fall, och lyckats iPhone.

Tack så mycket Sven.

Programledare var Robin Olin, gäst Sven Karlsson, producerade jorda Felix Österpersonne och Karl Karlhammar.

Mila oss gärna på dagens ecoatsr.se.