

27.10.2023 r.



#294

TRANSKRYPT ODCINKA

O Apple Vision Pro z właściwym człowiekiem

Partnerami tego odcinka podcastu są iDream.pl oraz [Synology Polska](https://SynologyPolska.pl).

[MUZYKA]

Tu Krzysztof Kołacz, a ty słuchasz właśnie podcastu, „Bo czemu nie?”. Usłyszysz w nim o technologiach, które nas otaczają i nas w tych technologiach zanurzonych. Sprawdzam, pytam i podpowiadam jak korzystać z nich tak, aby to one służyły nam, a nie my im.

W dzisiejszym [odcinku](#): z dr Łukaszem Mirochą rozmawiam o nadchodzącym headsetcie Apple Vision Pro. Czy komputery przestrzenne to rzeczywistość, na którą warto czekać? Pogadajmy!

Proszę, zostaw opinię na [Apple Podcasts](#) lub na [Spotify](#). Twój głos ma znaczenie!

Zaczynamy.

[MUZYKA CICHNIE]

[KRZYSZTOF] Kolejny odcinek i kolejny gość powracający do tego podcastu, humanista tłumaczący technologię, dziś już dr Łukasz Mirocha. Dzień dobry Łukaszu!

[ŁUKASZ] Dzień dobry i witam wszystkich.

[KRZYSZTOF] Łukasz części z Was jest znany. Na pewno tym, którzy jeszcze nie słuchali naszego poprzedniego naszego odcinka – [to był odcinek 154.](#), więc nie tak zamierzchłe czasy, jakby mogło się na dzień dobry wydawać. A dzisiaj sprowadziłem tutaj Łukasza, a właściwie to Łukasz sprowadził sam siebie.

I dobrze zrobił! Chcę porozmawiać o Apple Vision Pro, czyli o komputerze przestrzennym/*headsetcie*/na bardzo drogim urządzeniu od Apple, które nadchodzi i które wszystko wskazuje na to, przynajmniej wierząc Timowi Cookowi, że premierę ma mieć, na papierze, o czasie – czyli początkiem przyszłego roku. A dlaczego? Dlatego, że Łukasz zajmuje się różnymi rzeczami związanymi właśnie z technologią AR, VR i innymi, o których zaraz pięknie nam tutaj zreferuje sam.

Łukaszu, to pewnie się dużo zmieniło od ostatniego naszego nagrania. To kim dzisiaj jest Łukasz, dr Łukasz Mirocha i czym się zajmuje na co dzień?

[ŁUKASZ] Tak, trochę się zmieniło. Chyba ostatni raz rozmawialiśmy jakieś dwa lata temu. Ja wtedy byłem jeszcze przed obroną i to był dość stresujący czas. Potem, bo ja na stałe stacjonuję w Hongkongu, gdzie mieszkam od 2017 r., przyjechałem tu na doktorat i między innymi dzięki pandemii zostałem na dłużej. Nie miałem planów, żeby zostawać tu troszkę dłużej, ale troszkę rzeczywistość to wymusiła.

Więc zostałem dłużej i teraz jestem na trzyletnim kontrakcie po obronie doktoratu. Zajmuję się eksperymentalnym wykorzystaniem przestrzeni 3D, konkretnie w nowych formach filmowych, w nowych formach tworzenia animacji i w szkoleniu AI. Tworzę agentów AI też w przestrzeni 3D, a to wynika bezpośrednio z tego, czym zajmowałem się na etapie doktoratu. Eksperymentalnie wykorzystywałem silniki gier i grafikę czasu rzeczywistego. To jest taki parasol, który to wszystko spaja, bo jesteśmy już na tym etapie wydajności sprzętowej, że pewne rzeczy, które kiedyś musiały być (tak, jak kiedyś Pixar robił), renderowane ileś tam dni, to teraz dzieją się, tak jak znamy z gier wideo – praktycznie w czasie rzeczywistym. To otwiera zupełnie nowe pole do tworzenia tych treści, ale także do doświadczania ich.

No i właśnie XR szeroko pojęty jest jedną z odnóg tego drzewa. Skoro możemy coś robić w ułamku sekundy, to nagle łączenie tego co fizyczne i tego, co wirtualne staje się możliwe.

[KRZYSZTOF] Piękną kropkę postawiłeś i też wydaje mi się, że w ogóle cała dyskusja o Apple Vision Pro winna zaczynać się właśnie od takiego meta podejścia. Czyli od tego, że jakby technologie upakowane w tym urządzeniu, które nadchodzi od Apple, to nie są technologie, które Apple w jakiś sposób od zera stworzyło. W sensie, to jest pewnego rodzaju połączenie wielu innych rzeczy, które już istniały. A przynajmniej próba upakowania tego w taki produkt, nie oszukujmy się, jednak konsumencki, drogi, ale ciągle nie zarezerwowany dla laboratoriów. Choć pewnie to

będzie pierwsza grupa docelowa ze względu na cenę (ale tylko ze względu na cenę), bo tak naprawdę będzie, jak domniemiam, ten feeling Apple będzie zachowany. To jednak będzie produkt konsumencki.

[ŁUKASZ] Tak to w ogóle jest, że w branży VR mamy renesans co dekadę. Już od ponad 40 lat, a właściwie niemalże od 50 lat, pojawiają się nowe technologie wirtualnej rzeczywistości.

Zawsze wydaje się, że teraz to już będzie, że będziemy żyć w przyszłości, jak Jetsonowie. Ale co jakiś czas okazuje się, że jednak nie. Już na początku lat dziewięćdziesiątych była taka faza, że rządy, na przykład rząd kanadyjski, bardzo wspierały sztukę cyfrową i nowe media tworzone z wykorzystaniem VR. Firmy, takie jak Nintendo, również produkowały konsole VR. Jednak ten czas nie nadszedł.

Ja natomiast trafiłem na VR po kilku latach zajmowania się badaniem jakościowym, trendów dotyczących cyfrowych wizualności w urządzeniach mobilnych i fotografii mobilnej. W okolicach 2015-2016 r., dzięki projektowi Oculus na Kickstarterze, zaczęliśmy ponownie patrzeć na VR. W 2017 roku przyjechałem na doktorat do School of Creative Media, która jest hybrydą Politechniki i cyfrowego kulturoznawstwa. Mój promotorem został jeden z pionierów tej fali z lat 90-tych, który otrzymywał różne nagrody na branżowych konferencjach. Niestety, po paru latach przegrał wyścig i został wykupiony przez wielki konglomerat Dassault, który zajmował się m.in. produkcją samolotów.

W 2017 roku zacząłem patrzeć na VR, ale nie pod kątem tego, co było mainstreamem wtedy, czyli prostych gier arcadowych czy tech demos. Trafiłem na szereg aplikacji, które chciały odtwarzać cyfrowe biuro. To był klasyczny przypadek skeumorfizmu, czyli kopiowania znanych nam rzeczy do świata cyfrowego. Staramy się jak najbardziej skopiować to, co znamy, od notatnika przez biurko po ikonki i foldery. To jest coś, co już znamy z naszych dorosłych systemów operacyjnych. Jednak, ze względu na kontrolery z gier, nie dało się tego używać na pierwszych Oculusach czy HTC Vive'ach. Można było jedynie podłączyć klawiaturę przez Bluetooth. Warto też wspomnieć, że w 2017 r. wszystkie okulary VR były jeszcze przewodowe, czyli trzeba było się najpierw okablować.

[KRZYSZTOF] Znaczy, no wiesz, zaraz jeszcze do tego wrócimy w przypadku Vision Pro, ale to przecinek robię.

[ŁUKASZ] Tak.

Zasiąść przed komputerem, gdy już się okablowałeś. To coś można było zrobić, fakt były próby robienia rzeczy, w tym oglądania filmów, prostą edycję dokumentów i tak dalej. Jednak te ekrany były słabe i nie dało się na nich dłużej pracować. To mnie zaintrygowało, dlaczego to tak wygląda. Trafiłem na silniki gier, które zostały wyposażone w nowe funkcje umożliwiające tworzenie aplikacji na te treści.

Jak wiemy, rynek podzielił się po dwóch, trzech latach wyścigu, gdy dostosowano hardware, który wcześniej był używany w topowych smartfonach, aby zacząć robić wersje mobilne tych okularów. Istniał wyraźny podział, podobny do konsoli vs pecety, gdzie urządzenia mobilne nie okablowywały cię, ale były dużo słabsze graficznie, dźwiękowo itd. W międzyczasie umarł concept salonów gier VR, gdzie płacono się za godzinę i miało się dostęp do doświadczeń. COVID przyczynił się do tego, że ten concept umarł wszędzie, chociaż w Azji, gdzie są mniejsze mieszkania, w pewnych niszach to nadal działa.

Potem Facebook Meta wykupiła Oculus i teraz rynek jest podzielony na bardzo profesjonalne zastosowania, takie jak HoloLens, gdzie można szkolić serwisantów bardzo skomplikowanych urządzeń. Są aplikacje, które umożliwiają szkolenie na tych doświadczeniach. To jest kolejny krok.

Podobna logika przyświeca temu, czym ja się zajmuję, czyli cała idea Digital Twins. Najpierw szkolimy robota, tworzymy jego kopię w 3D, tworzymy kopię przestrzeni, w której ma jeździć. Potem robimy tych robotów na przykład 10 tysięcy. Efekt skali pozwala osiągnąć efekt, jak przed tymi rozwiązaniami, które były jedynie laboratoryjnym eksperymentem. Ten robot musiał jeździć przez parę lat, jeszcze się psuć i tak dalej. Cała ta idea łączenia fizyczności z tym, co cyfrowe, to jest taki parasol, który to wszystko łączy.

[KRZYSZTOF] HoloLens to jest też dużo zastosowań medycznych. To jest pomaganie osobom z niepełnosprawnościami czy sparaliżowanymi.

Tak sobie jeszcze myślę, że nie dotknąłeś jednego tematu w związku z tą rewolucją. Takiego właśnie, który chyba był papierkiem lakmusowym dla masy, dla takich osób, które kompletnie nie są związane z technologią. A jeżeli chciałeś sprawdzić, czy ktokolwiek o tym słyszał, to pytałeś, a słyszałeś o kinie 3D?

To jest kolejny temat, który wraca i on wraca już po prostu którąś dekadę z rzędu. No i znowu wydaje się, że Apple Vision Pro ten temat też próbuje zabić, w sensie rozwiązać ostatecznie. To jeszcze pogadamy o tym, że Disney i Bob Iger tam wystąpił na Apple Event, na którym pokazywano na WWDC 2023 ten nadchodzący headset. No ale właśnie – zakończyć, przetłumaczyć, wymyślić na nowo, w końcu pokazać ostateczny concept.

Te wszystkie stwierdzenia pasują mi tylko do Vision Pro. Chyba to jest ta ścieżka, którą Apple właśnie obrało. Być może dlatego jest to trochę karykaturalne w tej formie, którą zaprezentowali. Ale sam nie wiem...

Jeżeli ja bym miał na przykład stwierdzić, która firma może taką ścieżkę obrać i faktycznie podjąć próbę zrobienia tego wszystkiego, No to może chyba tylko Apple zrobić. Nie wiem jakie były twoje reakcje pierwsze jak oglądałeś tegoroczne WWDC. Moje były takie w sensie było bardzo dużo „aha” momentów w tym kierunku właśnie że oni znowu próbują to zrobić.

[ŁUKASZ] To może zanim już zaczniemy rozmawiać głównie o Vision Pro, to ja poczynię takie zastrzeżenie, że nie miałem tego urządzenia w rękach. Opieram się wyłącznie na tym, co przeczytałem i usłyszałem.

[KRZYSZTOF] Ja również nie.

[ŁUKASZ] Podobnie zresztą jest z najnowszym Questem 3, bo on ma dopiero kilka dni, więc też jakby nie miałem okazji, a myślę, że do tego będziemy się co jakiś czas odnosić.

Ja wiem, że teraz się łatwo mówi, ale ja się spodziewałem tych okularów od czasu, kiedy zobaczyłem jak bardzo Apple majstruje przy przestrzennym dźwięku, jego miniaturyzacji, czyli wszystkie te AirPods Pro, bo to było jasne, że to nie może być tylko, żeby sobie Taylor Swift posłuchać, jakby wiesz, z większym efektem *WOW* i potem jeszcze, jak zobaczyłem, że te swoje *chipy* robią i jak bardzo z generacji na generację podkreślają ich energooszczędność. To też mi dało pewne wskazówki no i faktycznie co bardzo odróżnia Vision Pro od całej reszty, to fakt, że cała reszta pracuje właśnie na tych ulepszonych układach smartfonowo-tabletowych, czyli na Qualcommowych Snapdragonach. To jest standard na rynku i wokół tego tak naprawdę różni producenci obudowują sobie trochę, tak jak pecety i Intel,

architektura x86, po prostu masz ten rdzeń a wokół tego sobie obudowujesz go już swoimi preferencjami.

I faktycznie u Apple to jest podejście znowu ekosystemowe, nawet takie małe, drobne szczegóły jak to, że ten nowy dodany gest w najnowszym watchOS, taki sam gest potwierdzania będzie w VisionOS, więc to jest znowu tworzenie tych doświadczeń użytkownika, które będą Cię prowadzić za rękę, niemalże za rękę i pokazywać Ci stopniowo ten nowy świat.

[KRZYSZTOF] I oni jako jedyna firma na świecie tak naprawdę, niestety jedyna w tym kontekście, mają takie doświadczenia oferując tak naprawdę najbardziej dostępne pod kątem Accessibility dla osób z niepełnosprawnościami. Urządzenia konsumenckie.

To nie jest tak, że w tym sezonie Kołacz się przyczepił tego tematu i będzie go drażył w każdym odcinku. Tylko po prostu między innymi przez Vision Pro czy przez Double Tap Gesture w nadchodzącej aktualizacji watchOS 10 dla Series 9 i Ultra 2 generacji w październiku.

Widać to, że oni zbierali dekady. To naprawdę są długie dekady i powinniśmy być tego świadomi wykorzystując przy tym różne rozwijające się, mało tego transformujące się w trakcie tych dekad technologie, pozwalające jakby czytać zachowanie ludzkiego organizmu, ludzkie ciało, ludzkie oko, ludzkie ścięgna, mięśnie, dłonie, wszystko po to, żeby teraz skatalizować to w jednym urządzeniu, w tym Vision Pro, które nadchodzi i rzeczywiście, do którego oni już teraz przygotowują ludzi.

Robią najmądrzejszą rzecz i w sumie rzecz, którą może zrobić tylko Apple na świecie, czyli w innych systemach, bo mają ekosystem, inni go nie mają, zaszczepiając po prostu, tak jak słusznie powiedziałeś, te gesty, które za chwilę mają być nową myszką. Bo ja to trochę tak może na wyróst, ale tak o tym myślę.

[ŁUKASZ] Mnie się też podoba to, że to też są takie małe szczegóły, które kojarzymy zwykle z Apple. Jednym z głównych problemów VR-u było to, że to było szalenie alienujące medium. To znaczy zakładasz sobie garnek na głowę.

No tak. I jesteś tam gdzieś tak i oczywiście są te opcje multiplayer jak w grach i tak dalej jakby jesteś w całym świecie świecie naraz i tak naprawdę nigdzie bo masz

ten garnek na głowie i tyle i była i był dosyć jasny podział między tym między tym VR i tym AR czyli rozszerzoną rzeczywistością i wirtualną a teraz i Vision Pro i w tym nowym kwestie te urządzenia mają już bardzo dobrze ogarnięte w czasie rzeczywistym ogarnianie obrazu z kilku kamer czyli jest ten taki, gdzie widzisz jakby obraz z kilku kamer w trybie rzeczywistym. Wyświetla ci się to otoczenie, które faktycznie jest obok.

I znowu super jest to, że w Vision Pro jest ta funkcja *Eye Sight*, czyli jest ekran LED na obudowie tego Vision Pro, całe otoczenie dookoła, czyli unikamy efektu Google Glass. Wiemy, w którym jesteś trybie – to znaczy, czy jesteś w AR czy w VR. Nie chodzi o twoją alienację w przypadku tego klasycznego VR-u, ale ja często tak miałem, że nie bardzo wiedziałem, jak się zachować wokół ludzi którzy byli w AR. To znaczy, czy ja mam ich nie dotykać w ogóle czy mam coś im powiedzieć?

A tutaj jest bardzo czytelny sygnał. To trochę, jak mi się przypomina, jak kiedyś były kamery cyfrowe i jak była czerwona kropka to wszyscy wiedzieli że ta kamera nagrywa.

[KRZYSZTOF] A i tak w 2023 r. trzeba to, co widać u vlogerów, mówić osobom, że jak vloger podróżuje ze znajomymi. „Ej, wiesz co? Bo czerwona lampka to znaczy że nagrywa!”. Także to jakby ludzka percepcja nie zmieni się, bo się technologia rozwinęła.

To trzeba po prostu robić tak, żeby to było trochę idiotoodporne, w tym pozytywnym znaczeniu tego słowa, no bo inaczej po prostu możemy kogoś zabić. Mówiąc zupełnie wprost, osoba, która jest totalnie w VR-ze, o czym doskonale wiesz, ma zupełnie inne postrzeganie takiej gospodarki neuronowej. W sensie inaczej się wyzwalają neurony i ona może stać się agresywna w sekundę właśnie za wspomnianą, wspomnianym dotykiem, nie wiem, lekkim, tak, w dłoń czy w przedramię.

I no tak, to jest ważne, zdecydowanie.

[ŁUKASZ] Tak, bo to w ogóle jest zupełnie inne postrzeganie czasu. Mamy tyle bodźców naraz i są one tak mocne, że agresja, stany lękowe i różne opcje mogą się włączyć. Dzięki prostemu zabiegowi oswajamy to. Nie zgadzam się, że to jest bardziej konsumencki produkt niż deweloperski. Celowo cena jest wysoka, żeby dać do zrozumienia, że nie zależy Apple na szerokim rozpowszechnieniu

urządzenia. Chodzi o to, żeby ludzie nie przestraszyli się *Spatial Computing*, tak jak AI. Apple robi to powoli i ostrożnie. Narzędzia deweloperskie są przyjazne i dostosowane do tworzenia tych doświadczeń. Unity i Unreal dostaną wsparcie do Vision Pro. Apple buduje nowy ekosystem i nie spieszy się. Z tym Vision Pro mają plany na lata do przodu. Jeszcze nie ma masy krytycznej, ale pewnie ją zobaczymy za parę lat. Teraz wydaje nam się, że postawienie trzech fizycznych monitorów jest fajniejsze niż wirtualne ekrany.

[KRZYSZTOF] Tak, aczkolwiek tutaj mnie bardzo interesuje i to była ta rzecz, która wywołała u mnie największy efekt *WOW*, jeden też z wielu oczywiście, ale ten był najsilniejszy, to jest to, w jaki sposób deweloperzy i co ci deweloperzy testują na symulatorach wspomnianych przez ciebie w Xcode albo korzystając z Apple Vision Pro Labs, czyli z laboratoriów rozsianych po kilku dużych miastach na świecie, ale jednak Apple to zrobiło, pozwoliło, stworzyło przestrzenie całe, w których ci, którym najbardziej na tym zależy. Mogą tego doświadczyć czy skonsultować z załogą Apple.

Deweloperzy piszący kalkulator, odtwarzacz podcastowy, aplikacje do prognozy pogody, aplikacje do przepisów kuchennych w pierwszej kolejności pobiegli testować to, jak ona wyląduje w przestrzeni twojego domu, na twoim stole, szafce kuchennej czy komodzie w salonie. Nie twórcy gier, którzy wymyślą zaraz kolejnego Resident Evil i tak dalej. Nie! Jakby ludzie, którzy robią apki przepisów. Dlaczego? Dlatego, że jakby to, co Apple zrobiło lepiej niż wszyscy inni do tej pory, to jest osadzenie Vision Pro w świecie, a nie świata, w Vision Pro.

No jakby do tego jak sobie dołożysz cały ich marketing i sposób w jaki oni to pokazują, no to to jest stare dobre Apple. Tutaj widać stare dobre Apple, które faktycznie jeżeli robi tę rewolucję XR-ową, to robi ją dlatego, że właśnie odwróciło ten swego rodzaju paradygmat. To mi się bardzo rzuciło w oczy.

[ŁUKASZ] No tak, i jakby od początku pozycjonowanie tego urządzenia jako możliwie wszechstronne. To nie jest tylko produktywność, ale także poważne zastosowania. Albo z trzeciej strony tylko YouTube i Apple TV. Tak, tylko możliwie wszechstronne. Więc to tak, to jest racja. Zresztą, bardzo, bardzo ciekawie to przedstawiłeś, że to jest odwrócenie tych akcentów. Racja!

[KRZYSZTOF] I też sam Tim Cook, jak ostatnio pytany był w wywiadzie, no wiadomo, wiele razy jest o to pytany, czy używa Vision Pro, powiedział wprost, co

też należy docenić, bo mógł zrobić tak zwany niemy przecinek marketingowy, a nie zrobił go. Tylko powiedział wprost, że owszem, używa, bo jest prezesem, więc ma dostęp do rzeczy, których ludzie nie mają i może powiedzieć na przykład, że oglądał ostatni sezon „Teda Lasso” na Apple Vision Pro i to, co powiedział to nie jest, że „O Boże to był wielki efekt WOW i w ogóle nie wiadomo jakie doświadczenia”, tylko powiedział, że podczas tego seansu i wielu innych – miał bardzo dużo tak zwanych „aha” momentów. I to dotyczących nie tylko konsumpcji serialu.

Musimy mieć też z tyłu głowy to właśnie, że treści konsumowane na Vision Pro będą dookoła tej głowy fruwały. Nie tylko dzięki wspomnianemu dźwiękowi Spatial Audio, które Apple w AirPodsach pokazały już lata temu, ale dzięki dostosowaniu wbudowanych głośników, dzięki całej bryle.

Jestem w stanie sobie wyobrazić, że pierwsze recenzje będą oczywiście od tych, którzy są *early adopterami* i będą wytykali każdy możliwy błąd, jaki w tym produkcie jest popełniony, ale cała reszta będzie się skupiała moim zdaniem na tych „aha” momentach, że nagle się okaże, że to nie jest tylko VR czy AR. To jakby połączenie wielu różnych składowych, które jest tak unikatowe, że ludzie w sumie nie wiedzą jak o tym pisać czy mówić. I ja też nie będę wiedział.

Jestem przekonany na samym początku, w sensie, bo to jest na tyle duża nowość, inaczej podana niż wspomniany przez ciebie Quest od Meta, który przecież ostatnio miał swoją premierę. No i na przykład osoby z mojej branży, to jest jeden wielki hashtag #nikogo. W sensie, nikogo ta premiera nie ruszyła. W sensie wiesz, nie wiem jak u ciebie to.

[ŁUKASZ] Znaczący, no ten Quest on na pewno jest lepszy. Ma też inne soczewki zastosowane, więc jest lżej. Więc na pewno produkty konkurencji też są. Właśnie pytanie: Czy to jest konkurencja? Bo to też nie do końca. To chyba troszkę jest też inny obszar zastosowań. Ale mnie się w ogóle podoba, że cała ta przestrzeń właśnie już ma ten pierwszy swój *super hype* za sobą i ludzie już przestali oczekiwać co 6 miesięcy rewolucji, tylko powoli ma się to szansę rozwijać i powoli przechodzimy właśnie od gier też do poważniejszych zastosowań. Ja na przykład jestem bardzo zadowolony, że ten Vision Pro będzie obsługiwał klawiaturę jeszcze ciągle, że to nie będzie aż tak ogromny skok, że jednak za rękę się tych użytkowników będzie prowadzić.

[KRZYSZTOF] Tak i tutaj myślę, że jeszcze warto nadmienić, a propos tego przygotowywania konsumentów do tego, o AirPodsach w kontekście ich konstrukcji, nie tylko dźwięku przestrzennego, bo zobacz, na AirPods Max, które mam w tym momencie na głowie, one miały jako pierwsze akcesorium (inne niż Apple Watch) dużą koronkę, czyli przeskalowaną małą koronkę z Apple Watcha.

Do regulowanej głośności. Przypominają hełm. Te słuchawki mają bardzo dziwny design względem konkurencji, ale po co one się tam pojawiły? Po to, że Apple doskonale wiedziała, że na *roadmapie* jest Apple Vision Pro, które dokładnie tę samą koronkę będzie wykorzystywać. I już wtedy ludzi zaczęło do tego przyzwyczajać.

Także to jest naprawdę całe spektrum małych decyzji produktowych, które nas doprowadziły do przedednia premiery sklepowej, chociaż do końca nie wiem, czy ona będzie sklepowa. Myślę, że bardziej reglamentowana w jakiś sposób. Trudno mi sobie wyobrazić, że w każdym Apple Store będzie można z ulicy wejść i kupić Vision Pro. Zobaczymy. Ale no.

[ŁUKASZ] Może tak, może w Apple Store. Ja mam akurat dużo Apple Store'ów wokół siebie, więc pewnie pójde i chociaż sobie zobaczę, jak to wygląda. Ja jestem bardzo optymistycznie nastawiony i nawet się sam zastanawiam, czy jakoś nie wejść do tego pociągu, póki jest jeszcze wcześniej.

[KRZYSZTOF] Do jakiego pociągu?

[ŁUKASZ] Pociągu robienia treści też na to urządzenie, albo przynajmniej przyjrzenia się temu. Bo do tej pory, szczerze mówiąc, rozmawialiśmy o tym już od paru lat.

Ja miałem takie trochę rozdwojenie jaźni, bo prywatnie korzystam tylko z ekosystemu Apple, ale z racji tego, czym się zajmowałem w pracy i tego, żeby jednak była potrzebna tam porządna karta graficzna i raczej wszystko działało na powiedzmy w ekosystemie Windowsa. Byłem taki bardzo rozdwojony.

Tekst, idea, myślenie, film, to mogłem sobie to wszystko robić w ramach Apple, ale jeśli trzeba było coś zrobić właśnie *real time 3D*, no to nagle otwieram Windowsa, pokornie panel sterowania Nvidia itd. A teraz widzę, że to jest pierwszy produkt ze stajni Apple od wielu, wielu lat, z którym też profesjonalnie coś chciałbym zrobić. Stąd też cieszę się, że teraz rozmawiamy, bo da mi to też sporo przemyśleń. I też nie ukrywam, że trochę bardzo się do tej rozmowy przygotowałem. I chyba gdyby

nie to, to myślę, że bym tych słów przed chwilą, które wypowiedziałem, nie wypowiedział. Także być może, jak będziemy kolejny raz rozmawiać, to będę mógł powiedzieć, że coś zrobiłem albo zrobiliśmy jako team.

[KRZYSZTOF] Twoja miłość do humanistyki, do technologii ma szansę znaleźć świetne połączenie właśnie w tym produkcie, nie? W sensie, no bo to jest ten świat rzeczywisty jakby do którego wpuszcza się jakieś udogodnienie mające je wzbogacić.

I właśnie ta odwrotność, o której ja wcześniej wspomniałem nie tylko dla ciebie, Łukasz, ale dla wielu doktorów Łukaszów, Pawłów, Robertów i Jamesów będzie pewnie atrakcyjna, bo ma szansę powiedzieć, że słuchajcie, wasza obsesja na punkcie behawiorystyki, na punkcie w ogóle całej psychologii poznawczej człowieka, na punkcie socjologii, czyli też w kontekście całych społeczeństw.

Może tu znaleźć zastosowanie ta wasza ekspertyza, bo to nie są gogle do gier. I wydaje mi się, że kiedy profesjonalny świat zrozumie to, bo ten produkt się już pojawi, to Apple ma prawdopodobnie jedyną szansę w historii swojej. Jak to nie wyjdzie, to już raczej, moim zdaniem, będzie schyłek prób takiego konsumenckiego XR-u. Jeżeli pójdą za tym deweloperzy, pójdą za tym dalej ośrodki badawcze i tak dalej.

Pójdą za tym ludzie, bo będą wiedzieli, po co tam idą. Tak mi się wydaje po prostu. I tego nie zrobią gry. To może zrobić rozrywka, cały *Entertainment* ogólnie rozumiany, a największą szansę moim zdaniem mają, żeby to zrobić, symulatory i głupie książki, być może wtedy wyglądające jak prawdziwe książki, do trzymania przepisów kuchennych.

Naprawdę, głęboko w to wierzę.

[ŁUKASZ] Ale to też jest kwestia w ogóle tego, że to jest motor do zmiany naszej kultury wizualnej.

Patrz no, tkwiliśmy w tym paradygmacie okien od dekad, przesuwanych okien na płaskiej przestrzeni, i to nam w zasadzie całe nasze media społecznościowe. Jak bardzo by one nie migaly, to są ciągle płaskie i jest to nieskończony ciąg płaskich wrażeń zmysłowych. I być może taki *Spatial Computing* jest odpowiedzią na zalew treści. Znaczy, jeśli tu połączymy jeszcze z mądrym selekcjonowaniem

i personalizacją tych treści, opartą na sztucznej inteligencji. To może iść dwutorowo. Albo będzie jeszcze większa kakofonia bodźców, albo da nam to przyczynek, da nam to trochę taki reset, reset paradygmatu tworzenia i doświadczania treści. Że patrz, i w świecie fizycznym uporządkuje nam to życie. Bo jeśli oni mnie przekonają, że ja moje centrum kontroli lotów z biurka jestem w stanie zlikwidować, wyrzucić te wszystkie kable, obudowy, monitory i zamknąć to faktycznie, np. wtedy oddzielić pracę od niepracy. Bo praca będzie wtedy, jak sobie włączę tryb pracy w tym Vision Pro, i w momencie, kiedy je zdejmę, to praca się skończy i wrócę do świata, który nie będzie na plus i na minus home office.

Tak, no bo teraz możemy sobie zamknąć to wszystko, ale nas to ciągle otacza. Więc być może taki radykalny da nam to jakiś taki radykalny reset i w świecie fizycznym w ogóle tego, jak wygląda miejsce pracy, typu miejsce pracy biurowej. No patrz, cały problem siedzenia i takie biurka stojące, przy którym ja teraz sobie stoję, to jest jednak proteza. Ale to jest proteza, która pojawiła się jako odpowiedź na to, jak wygląda nasze biuro. Bo trudno, żeby te monitory się unosiły w jakieś chmurze, jak w Jetsonach przed nami. Więc być może nam to w ogóle. Zwykle tak jest, że wynalazki nam pomagają, niekoniecznie w tych obszarach i w tych zastosowaniach, do których pierwotnie zostały wymyślane. Ale okazuje się, że z zupełnie innej strony po prostu usprawniają nam życie albo je zmieniają na tyle, że staje się ono.

[KRZYSZTOF] To, o czym powiedziałeś, jest szalenie istotne ze względu na to, że może dojść do sytuacji paradoksu. Ludzie z przebodźcowanego ilością aplikacji świata, ilością social mediów i generalnie interakcji cyfrowych, będących jednakowoż interakcjami społecznymi w złym lub dobrym rozumieniu.

Generalnie widać bałagan. I może być tak, że ludzie, zobaczywszy owy bałagan, będący okienkami, które są rozsiane po twoim domostwie, które raczej chcesz, wolisz, żeby było uporządkowane, zdadzą sobie sprawę z owego bałaganu. I tak jak mówisz, a ściągając to, ten bałagan zniknie, literalnie, nie będą go widzieli w tej samej przestrzeni.

Może być tak, że Apple pomoże w ten sposób temu przebodźcowanemu światu zupełnie po drodze, przypadkiem, bo tak się po prostu wydarzy ze względu na formę produktu.

Szalenie ciekawa perspektywa według mnie i myślę, że nie jedno badanie naukowe, kiedy to już być może w przyszłości jako Apple Glass, czyli nie coś w kształcie hełmu, wejdzie do masowej produkcji i będzie tańsze, to możemy mieć do czynienia z redefinicją wielu gałęzi, wielu nawet zawodów całych. Jestem w stanie sobie wyobrazić.

Więc to nie jest to tylko drogi headset od Apple, który zostanie wydany dla nerdów, bo jestem przekonany, że nikt by tego tam nie projektował, gdyby nie miał jakiegoś planu dla kolejnych urządzeń na minimum, minimum pięć lat mi się wydaje.

[ŁUKASZ] No myślę, że 5 lat to jest 5 lat. To jest ten sam wzór, który mamy obecnie, czyli może być lżejszy, cieńszy, ale z grubsza ten sam. No, coś muszą zrobić też z tym *powerbankiem*, który jest. Ale ja się cieszę, że oni to i tak zrobili, bo mogli jeszcze poczekać, powiedzmy 2 lata. Pojawi się procesor Apple M4 i być może wtedy ten *powerbank* nie byłby konieczny. Ale jeśli trzymamy się wersji, że raczej jest to deweloperskie urządzenie i takie skierowane do *early adopters* w krajach rozwiniętych, bo jednak trzeba mieć 5 tysięcy dolarów, czy tam 4.5, wolne to w zasadzie ten *powerbank* on nie przeszkadza tak, bo wiadomo, że to nie jest scenariusz, że to nie jest jakaś idylla, że sobie idę na plażę i teraz będę pięć godzin siedział z tym Vision Pro na pracował.

A te półtorej godziny daje na tyle dużo czasu, że i jakiś epizod z serialu da się obejrzeć i coś się faktycznie da zrobić, jakieś zadanie od początku do końca w tej przestrzeni da się zrobić i możesz się potem podpiąć. Przecież całe dekady chodziliśmy z laptopami od kontaktu do kontaktu i jakoś się dało.

[KRZYSZTOF] Tak, i jeszcze na serio kończąc, to też ludzie nie zrobią czegoś takiego, że będą próbowali w ekstremalnych warunkach, w sytuacji innej niż testowanie albo próba ocenienia tego jako pierwsze wrażenia, wykorzystywać tego Visione Pro, bo pierwsze będą się bali, że się rozpadnie, co jest naturalne przy takiej cenie produktu.

Po drugie, zobacz, kurczę, to nie jest produkt po to, żeby w nim chodzić na ten moment po ulicy i nikt tego prawdopodobnie o zdrowych zmysłach nie robi. Aczkolwiek Apple reklamuje to jako urządzenie do samolotu na przykład. Ale znowu, to jest pewna zamknięta przestrzeń, która ma rozwiązywać jakiś problem. Na przykład dla wielu osób sam lot z samolotem jest problemem z wielu przyczyn behawioralnych. Być może dla nich to będzie jakiś ratunek, że będą mogli się

przenieść do innego literalnie świata. Aczkolwiek już sam Vision OS na obecnym etapie ma od groma ograniczeń w kontekście podróżowania z tym headsetem w samolotach. Bardzo wiele rzeczy nie będzie w ogóle działało ze względów bezpieczeństwa, więc Apple robi to, co robi od lat. Myśli o człowieku projektując to urządzenie, o dostępności i tak dalej i tak dalej.

No i właśnie to może być ich przewagą na koniec historii czegoś, do czego Vision Pro doprowadzi, że tam człowiek właśnie był postawiony w środku. Takie ja mam wrażenie. Oczywiście i ja i ty możemy się mylić.

[ŁUKASZ] Pewnie przekonamy się za parę lat, podczas kolejnej naszej rozmowy, będziemy mogli określić, gdzie byliśmy Nostradamusami, a gdzie nie do końca.

[KRZYSZTOF] No ja mam nadzieję, że wcześniej niż za parę lat, bo rozmawiało mi się jak zwykle z tobą bardzo szalenie przyjemnie, ponieważ masz tę ekspertyzę i ja mogę po prostu chłonąć twojej opowieści, także mam nadzieję, że wcześniej, Łukasz.

Na pewno po premierze. Bardzo ci dziękuję właśnie za Twoją ekspertyzę i przygotowanie się do tego odcinka. Nie wyszedł nam bardzo długi, ale na pewno bardzo konkretny.

Dajcie znać, co również o nim myślicie. czy w komentarzach, czy gdziekolwiek tam chcecie.

Linki do wszystkich rzeczy, które Łukasz mi podrzucił, a jest ich trochę, znajdziecie w opisie do tego odcinka podcastu, który właśnie dobiega końca, pod adresem boczemunie.pl/294/, jak 294 odcinek.

Bardzo Łukasz dziękuję.

[ŁUKASZ] Bardzo dziękuję za zainteresowanie moją stroną prywatną. Jeśli chcesz dowiedzieć się więcej o mojej działalności, zapraszam do odwiedzenia mojego profilu na LinkedIn. Tam znajdziesz linki do mojej strony oraz więcej informacji o moich umiejętnościach i doświadczeniu.

W mojej pracy zajmuję się szeroko pojętą sztuką nowych mediów. Obejmuje to różnorodne dziedziny, od projektowania graficznego po tworzenie stron internetowych. Ponadto, specjalizuję się również w bardziej profesjonalnych

i przemysłowych zajęciach, takich jak tworzenie identyfikacji wizualnej dla firm czy projektowanie interfejsów użytkownika.

Jeśli jesteś zainteresowany współpracą lub chciałbyś porozmawiać na temat możliwości wspólnego działania, serdecznie zapraszam do kontaktu. Chętnie porozmawiam i wspólnie stworzymy coś wyjątkowego.

Dziękuję jeszcze raz za zainteresowanie i czekam na kontakt.

[MUZYKA]

Raz jeszcze, na koniec, żeby nie umknęło. Przypominam, zostaw na [Apple Podcasts](#) lub na [Spotify](#) taką liczbę  gwiazdek, jaką uznasz za stosowną.

Do usłyszenia w kolejnym odcinku, a za dziś bardzo dziękuję.

[MUZYKA CICHNIE – KONIEC ODCINKA]