



Wakacje z MacBookiem

Odwyk cyfrowy



MyApple magazyn

Nr 6/2016(20)
ISSN: 2080-4776

MyApple Magazyn

Wydawca:
MyApple s.c.
Kaliska 10
97-400 Bełchatów
NIP: 769-221-98-23
tel: 666 493 493

kontakt: magazyn@myapple.pl

 [/MyApplePL](https://twitter.com/MyApplePL)

Skład redakcji:

Redaktor Naczelny:
Krystian Kozerański

Redaktorzy:
Jacek Zięba, Grzegorz Świątek, Max Pijanowski, Patryk Wikaliński, Kinga Zielińska,
Michał Masłowski, Jaromir Kopp, Steve Sande, Daniel Świątły, Rafał Pawłowski, Marek Gawryłowicz

Korekta
Agnieszka Kozerańska, Marcin Latosiński

Layout i skład:
[Radek Szwarz - ideeconcept.pl](http://radek.szwarc-ideeconcept.pl)

Aplikacja iOS:
[Michał Gapiński](#)

Okładka:
Radek Szwarz: Sezon jabłkowo - ogórkowy; Liternictwo odręczne w hołdzie kopistom ... dla żartu / napędzanie: Finlandia
tło muzyczne w trakcie pracy: Jean Sibelius, Finlandia Op. 26 / Filharmonia Berlińska / Herbert von Karajan

Treści i grafiki publikowane w MyApple Magazyn są chronione prawem autorskim wydawcy oraz ich autorów, a także osób trzecich.
Znaki towarowe umieszczone w MyApple Magazyn podlegają ochronie prawnej.
Wykorzystanie z materiałów o których mowa wyżej jest zabronione bez pisemnej zgody autora lub wydawcy.



Spis treści

Środek lata to swego rodzaju technologiczny adwent dla wszystkich fanów produktów Apple. Zdaję sobie sprawę, że nie każdemu takie porównanie może przypaść do gustu. Trudno mi jednak wyzbyć się tego typu religijnych skojarzeń. Technologia, produkty, salony firmowe to niemalże nowa religia konsumpcyjnego społeczeństwa.

Nowe iPhone'y, nowe Maki i nowy zegarek Apple Watch - na przynajmniej jeden z tych produktów czeka wielu, wstrzymując się do połowy września z ewentualnymi zakupami. Wtedy to - wybaczcze mi proszę kolejne religijne skojarzenie - niektórzy, w tym pewnie i ja, pielgrzymować będą do najbliższego salonu Apple Store w Berlinie czy Dreźnie.

Sierpień to dla mnie zawsze swego rodzaju cisza przed burzą. Atmosfera jest gęsta od rozbudzonych oczekiwań, temperaturę podnoszą kolejne medialne doniesienia i spekulacje, a do tego jeszcze żar leje się z nieba. Warto zatem poszukać cienia i oddać się lekturze bieżącego numeru MyApple Magazynu.

Jak zwykle, w imieniu całej redakcji, życzę Wam przyjemnej lektury.

Krzysztof Kozerawski
MyApple Magazyn

Wakacje

z MacBookiem _____ 4

Apple

jak Mercedes _____ 10

Miliard iPhone'ów

i kryzys wieku średniego _____ 14

iPhone

„utrzymanek” Apple Watcha _____ 17

Apple Watch 2

lista życzeń _____ 20

Muzyczni pasterze

Apple Music, Spotify, Google Play Music _____ 23

Applove przejęcia

- o możliwym zakupie firmy Tidal _____ 26

Bangers

- gra muzyczna dla fanów EDM _____ 30

W co się drzewiej grało

gdy czasu było mało _____ 36

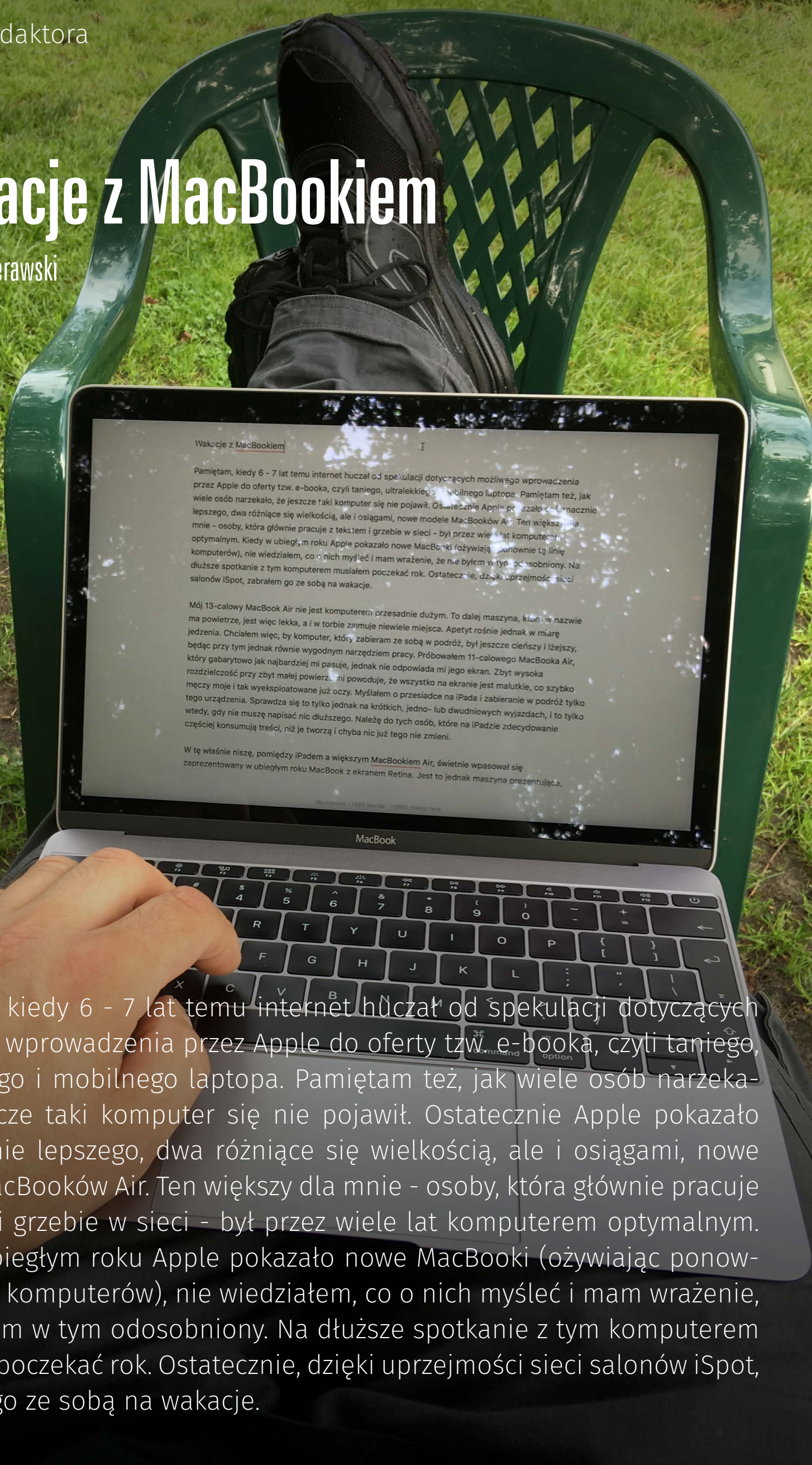
Odwyk cyfrowy

- nowe czasy, nowe uzależnienia _____ 40

Wakacje z MacBookiem



Krystian Kozerański



Pamiętam, kiedy 6 - 7 lat temu internet huczał od spekulacji dotyczących możliwego wprowadzenia przez Apple do oferty tzw. e-booka, czyli taniego, ultralekkiego i mobilnego laptopa. Pamiętam też, jak wiele osób narzekało, że jeszcze taki komputer się nie pojawił. Ostatecznie Apple pokazało coś znacznie lepszego, dwa różniące się wielkością, ale i osiąganiami, nowe modele MacBooków Air. Ten większy dla mnie - osoby, która głównie pracuje z tekstem i grzebie w sieci - był przez wiele lat komputerem optymalnym. Kiedy w ubiegłym roku Apple pokazało nowe MacBooki (ożywiając ponownie tę linię komputerów), nie wiedziałem, co o nich myśleć i mam wrażenie, że nie byłem w tym odosobniony. Na dłuższe spotkanie z tym komputerem musiałem poczekać rok. Ostatecznie, dzięki uprzejmości sieci salonów iSpot, zabrałem go ze sobą na wakacje.

Mój 13-calowy MacBook Air nie jest komputerem przesadnie dużym. To dalej maszyna, która w nazwie ma powietrze, jest więc lekka, a i w torbie zajmuje niewiele miejsca. Apetyt rośnie jednak w miarę jedzenia. Chciałem więc, by komputer, który zabieram ze sobą w podróż, był jeszcze cieńszy i lżejszy, będąc przy tym jednak równie wygodnym narzędziem pracy. Próbowałem 11-calowego MacBooka Air, który gabarytowo jak najbardziej mi pasuje, jednak nie odpowiada mi jego ekran. Zbyt wysoka rozdzielczość przy zbyt małej powierzchni powoduje, że wszystko na ekranie jest małe, co szybko męczy moje i tak wyeksploatowane już oczy. Myślałem o przesiadce na iPada i zabieranie w podróż tylko tego urządzenia. Sprawdza się to tylko jednak na krótkich, jedno- lub dwudniowych wyjazdach, i to tylko wtedy, gdy nie muszę napisać nic dłuższego. Należę do tych osób, które na iPadzie zdecydowanie częściej konsumują treści, niż je tworzą i chyba nic już tego nie zmieni.

Początkowo przesunąłem suwak ustawień rozdzielczości w prawo o jeden stopień. I choć na ekranie mieściło się wtedy o wiele więcej, to jednak wytrzymałem tak tylko kilka pierwszych dni i wróciłem do domyślnego i dla mnie najbardziej optymalnego ustawienia.

W tę właśnie niszę, pomiędzy iPadem a większym MacBookiem Air, świetnie wpasował się zaprezentowany w ubiegłym roku MacBo-

ok z ekranem Retina. Jest to jednak maszyna prezentująca, moim zdaniem, bardzo radykalne podejście Apple do idei komputera ultralekkiego i ultramobilnego - zupełnie nowa konstrukcja klawiatury o mniejszym skoku, trochę inny rozstaw czy wygląd klawiszy sterujących kursorem, jeden jedyny port USB-C (nie licząc gniazda słuchawek), niezbyt imponująca specyfikacja techniczna jak na - wydawać by się mogło - komputer z 2015 roku. Nie powinny więc dziwić obawy, z jakimi podchodziłem do tego urządzenia. Zwyciężyła jednak ciekawość.



12-calowy MacBook to komputer wyraźnie lżejszy i mniejszy od mojego 13-calowego MacBooka Air. Nie chodzi tutaj tylko o przekątną ekranu, która w oczywisty sposób determinuje wielkość komputera, ale także o jego grubość. Jest on też niewiele większy

od iPada Air 2. MacBook mieści się bez problemu w każdej torbie czy plecaku, często nawet w tych, w których przewidziano jedynie osobny przedział dla tabletu.

Pamięć mięśni palców przygotowana była na to, że będą one pokonywać wyraźnie dłuższą drogę od zetknięcia się opuszka z klawiszem po jego naciśnięcie.

Bez wątpienia jedną z największych zalet tego komputera, obok jego gabarytów, jest ekran

Retina. Ma on rozdzielczość 2304 x 1440 pikseli. W przypadku ekranów Retina lepiej jednak mówić o rozdzielczości w punktach, a nie w pikselach. I tak w domyślnym i optymalnym trybie, jeśli chodzi o wygodę pracy (przede wszystkim wielkość tekstu), rozdzielczość liczona w punktach jest mniejsza niż w 13-calowym MacBooku Air i wynosi 1280 x 800. Na ekranie 12-calowego MacBooksa mieści się wtedy wyraźnie mniej. Widać to dobrze po ilości tekstu czy nawet otwartej stronie Facebooka. Początkowo więc przesunąłem suwak ustawień rozdzielczości w prawo o jeden stopień. I choć na ekranie mieściło się wtedy o wiele więcej, to jednak wytrzymałem tak tylko kilka pierwszych dni i wróciłem do domyślnego i dla mnie optymalnego ustawienia. Nie mogę nic złego powiedzieć o samej jakości wyświetlanego obrazu. Wszystko jest ostre, kolory są żywe, ale bez przesady. Sam ekran, podobnie jak w MacBookach Pro, chronio-

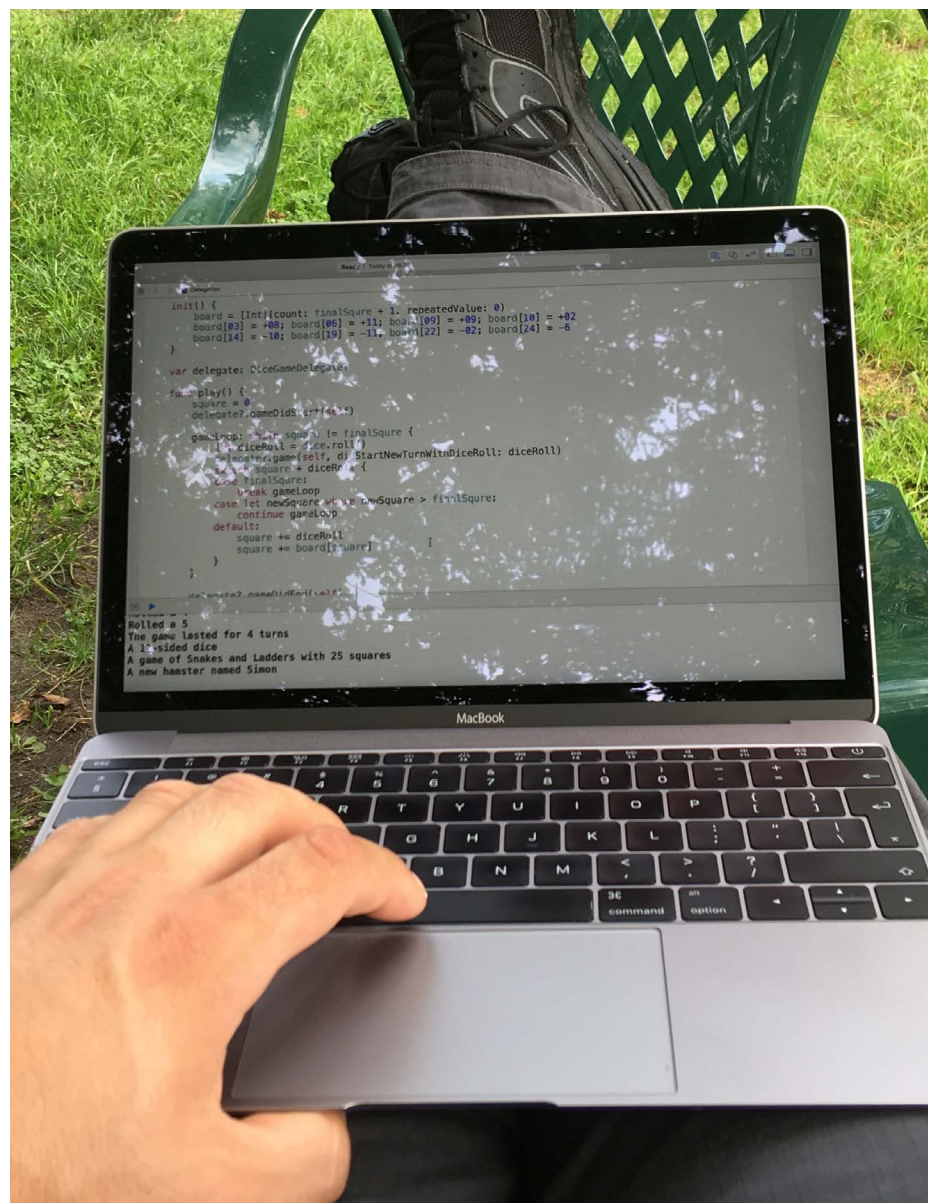


ny jest dodatkowo szybą, która odbija trochę więcej światła niż pozbawiony tego typu ochrony ekran MacBooka Air. Widzę jednak wyraźną poprawę w stosunku do MacBooków Pro produkowanych kilka lat temu.

Bez większych problemów pracowałem też w Xcode, ucząc się programować w Swift i tworząc proste aplikacje mobilne. Co więcej Xcode Playground działał lepiej na tym komputerze niż na moim Airze, na którym ten element środowiska programistycznego lubi się wywalać...

Poważne obawy budziła we mnie nowa klawiatura o zupełnie innej konstrukcji i zdecydowanie mniejszym skoku klawiszy w porównaniu z tymi montowanymi od lat w MacBookach Pro i MacBookach Air. Kilka pierwszych dni było faktycznie dziwnym doświadczeniem. Pamięć mięśni palców przygotowana była na to, że będą one pokonywać wyraźnie dłuższą drogę od zetknięcia się opuszka z klawiszem po jego naciśnięcie. Kojarzyło mi się to trochę z chodzeniem po pokładzie statku podczas dużej fali, kiedy dajemy kolejny krok, a podłoga przed nami się podnosi i zetknięcie z nią stopy następuje wcześniej, niż zakładał to mózg. Oczywiście, pisząc na nowej klawiaturze, nie dostałem choroby morskiej, powyżej starałem się tylko przedstawić możliwie najbardziej obrazowo pewne odczucie wynikające z potrzeby zmiany wieloletnich przyzwyczajeń. Po kilku dniach pisanie

na klawiaturze 12-calowego MacBooka było już dla mnie chlebem powszednim. Z kolei przesiadka po kilku tygodniach na mojego Aira wiązała się z ponowną „nauką chodzenia” moich palców po innej klawiaturze, z wyraźnie większym skokiem klawiszy. Przestawienie się z jednej klawiatury na drugą jest kwestią maksymalnie kilku dni.



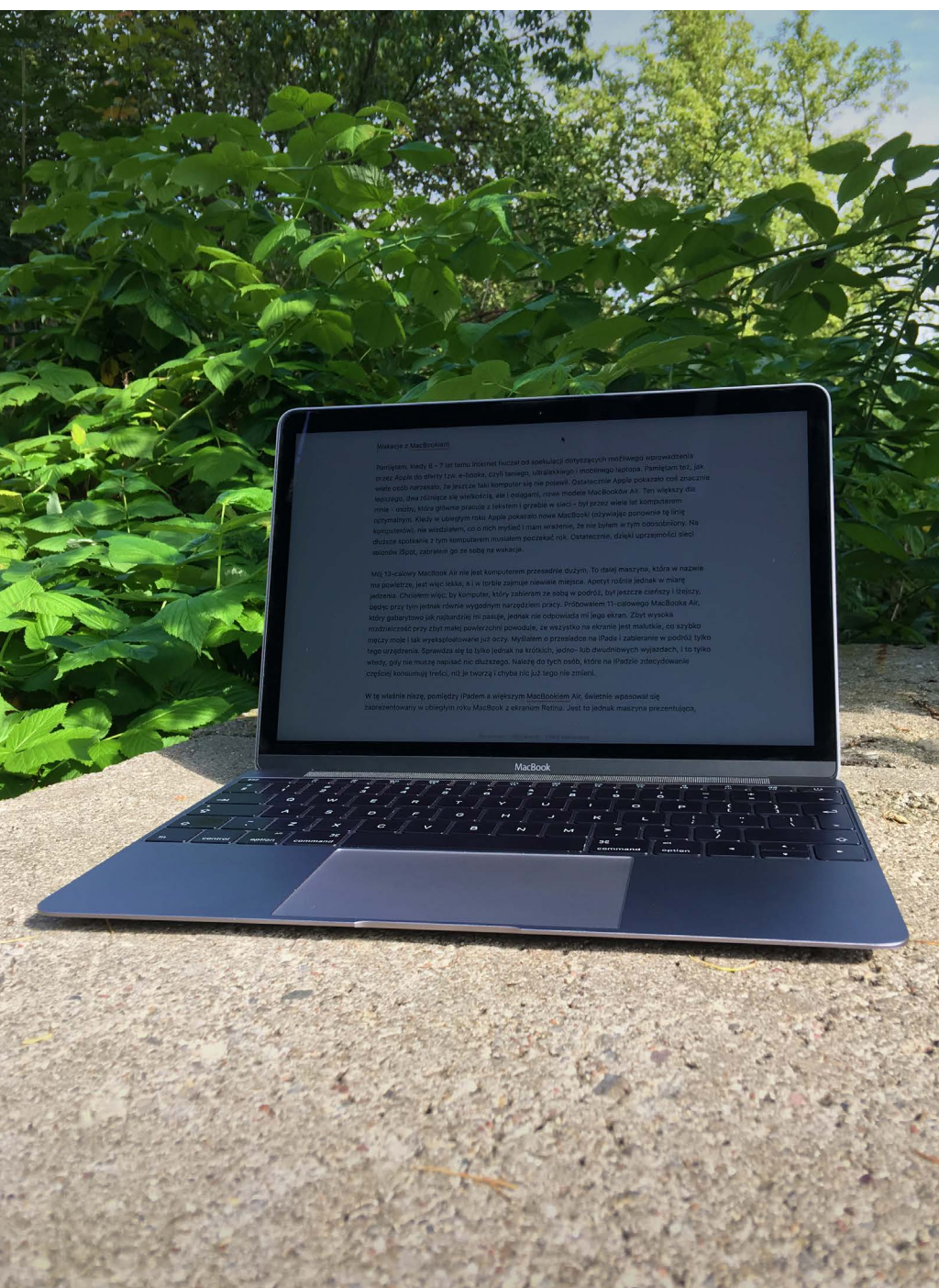
Pisząc o klawiaturze, nie mogę nie wspomnieć o gładziku. Jest on większy od tego w moim 13-calowym MacBooku Air. Gładzik to obok klawiatury mój podstawowy sposób sterowania komputerem, dlatego bardzo doceniam jego większą powierzchnię. Przydaje się to przy pracy w programach graficznych czy przeciąganiu plików. Pierwszy raz mogłem też przetestować w codziennej pracy funkcje ForceTouch nowego gładzika. Przypomnę, że w przeciwieństwie do tego starszego typu, który znajduje się w moim trzyletnim MacBo-

oku Air, gładzik ForceTouch jest nieruchomy. Charakterystyczne kliknięcie odczuwane pod palcem po jego przyciśnięciu generowane jest przez niewielki silniczek. Dzięki zastosowaniu tej technologii system jest w stanie rozpoznać dwie różne siły nacisku palca i odpowiednio reagować (Apple rozwinęło tę technologię w ubiegłorocznych modelach iPhone'ów 6s i 6s Plus). Przydawało mi się to bardzo zwłaszcza podczas pracy z tekstem i różnymi źródłami. Mocniejsze przyciśnięcie palcem na wybranym słowie, nazwisku, nazwie własnej wydarzenia, produktu czy miejsca otwierało od razu niewielką chmurkę ze skrótem informacji na dany temat z Wikipedii, mapę lub systemowy słownik. Oczywiście wsparcie dla ForceTouch nie ogranicza

się tylko do przeglądarki Safari czy edytorów tekstu. Wspiera je wiele programów, no i oczywiście różne elementy interfejsu systemu operacyjnego. I tak mocniejsze przyciśnięcie gładzika na ikonie programu w docku pokazuje jego wszystkie otwarte okna. Z kolei w Finderze mocniejsze przyciśnięcie gładzika na wybranym pliku pozwala na zmianę jego nazwy. Nie jest to może funkcja, która jakoś mocno zmieniła mój sposób pracy i z której korzystam non stop, ale uważam ją za przydatny dodatek.

Wydawać by się mogło, że taki niewielkich rozmiarów komputer ze stosunkowo wolnym procesorem nie będzie nadawał się do poważnej pracy. Przesiadając się z mojego 3-letniego MacBooka Air na jednorocznego MacBooka, nie odczułem żadnej negatywnej zmiany jeśli chodzi o jego wydajność. Porównywalny procesor, 8 GB pamięci RAM zapewniało bezproblemową pracę z dużą ilością stron otwartych w przeglądarce Safari, edytorami tekstu, klientem poczty (AirMail), Twittera (Tweetbot), czytnikiem RSS Reeder, programem graficznym Pixelmator. Bez większych problemów pracowałem też w Xcode, ucząc się programować w Swift i tworząc proste aplikacje mobilne. Co więcej Xcode Playground działał lepiej na tym komputerze niż na moim Airze, na którym ten element środowiska programistycznego lubi się wywalać (tak na marginesie, to aplikacja Playground w Xcode jest, moim zdaniem, jednym z najgorzej działających programów Apple). Oczywiście 12-calowy MacBook z ubiegłego roku nie jest demem szybkości. Piłeczka plażowa pojawia się od czasu do czasu, trzeba się oswoić z tym, że widzi się ją kilka razy dziennie.

To, co zaskoczyło mnie jednak najbardziej, to temperatura obudowy tego komputera. Mój własny Air podczas pracy dość często nagrzewa się bardzo mocno nad klawiaturą, a już zwłaszcza w okolicach gniazda MagSafe. W przypadku 12-calowego MacBooka obudowa właściwie nie zmienia temperatury pod-



czas pracy. Przy bardziej wymagających zadaniach staje się tylko nieznacznie cieplejsza. Jestem naprawdę pod ogromnym wrażeniem tego, jak Apple rozwiązało chłodzenie podzespołów w tej maszynie, zwłaszcza że nie ma w nim miejsca na wiatrak.

Obawiałem się też tego, że będę miał problem z wymianą danych z innymi urządzeniami. Zdumiałem się jednak, że tak naprawdę od bardzo dawna nie korzystałem z pendrive'ów

12-calowy MacBook z 2015 roku pozwala na około 7-8 godzin pracy na baterii. Na tyle przynajmniej wystarczało energii przy moim użytkowaniu. To dobry, choć niespecjalnie imponujący wynik, przynajmniej jak na urządzenia mobilne Apple.

Najbardziej radykalną zmianą w tym komputerze w stosunku do innych linii MacBooków (Pro i Air) jest wyposażenie go tylko w jedno gniazdo USB-C służące zarówno do ładowania komputera, jak i komunikacji z innymi urządzeniami. Miałem poważne obawy co do tego, że brak MagSafe sprawi, że komputer ten ulegnie uszkodzeniu przy przypadkowym pociągnięciu za kabel ładowania. I choć przez ostatnie kilka tygodni pracy nic takiego nie miało miejsca, to jednak nie można wykluczyć takiej sytuacji. Brak osobnego gniazda ładowania MagSafe jest dla mnie istotną wadą tej maszyny. Rozumiem jednak, że nie dało się odchudzić komputera bez ograniczania liczby gniazd, a zastosowanie jednego, uniwersalnego, jest na pewno rozwiązaniem kompromisowym. Obawiałem się też tego, że będę

miął problem z wymianą danych z innymi urządzeniami. Zdumiałem się jednak, że tak naprawdę od bardzo dawna nie korzystałem z pendrive'ów, które poza nielicznymi wyjątkami służą mi głównie do przechowywania instalacyjnej wersji systemu OS X. Kolejna sprawa, że pendrive'y z USB-C są od jakiegoś czasu dostępne na rynku (nawet modele uniwersalne z dwoma wtyczkami, USB i USB-C).

Ograniczenie gniazd do jednego może być jednak problemem dla osób, które pracują z zewnętrznymi dyskami, monitorem itp. Wybierając MacBooka, na pewno należy liczyć się z tym, że trzeba będzie dokupić odpowiedni hub pozwalający na podłączenie monitora i innych zewnętrznych urządzeń, w tym zasilacza. Rozwiązania tego typu także dostępne są na rynku.

Po kilku tygodniach spędzonych z tym komputerem muszę przyznać, że zdecydowanie częściej zaskakiwał mnie pozytywnie, niż rozczarowywał. Mając oczywiście świadomość, że nie jest to komputer dla każdego i nie do wszystkich zadań, mogę jednak śmiało go polecić osobom, które szukają małego, lekkiego komputera do pracy zarówno w biurze czy domu, jak i wszędzie tam, gdzie ich nogi poniosą, tak jak ma to miejsce w przypadku piszącego te słowa.

12-calowe MacBooki dostępne w ofercie salonów iSpot.



Ilustracje: archiwum Autora

Apple jak Mercedes



Daniel Świathy



Oj, patrzę na ten tytuł i już jestem pełen obaw. Kolejne motoryzacyjne porównanie, możecie pomyśleć. Redaktorzy MyApple tkwią na słońcu, rozleniwieni, mózgi w trybie urlopowym, to i metafory letnie. Ogórkowe wręcz. Wyświechtane. I rację mieć będziecie. Bo ileż to już porównań firm komputerowych do samochodów czytaliście? Mnóstwo. Czasem myślę, że jest ich więcej w internecie niż obrazków z kotami. To może wyjaśnię. Nie moje to porównanie, tylko kolegi. I rozmawialiśmy przed wakacjami, chyba nawet późną wiosną. Tylko jak to u mnie bywa, chwilę zajęło, zanim się za pisanie zabrałem.

Wpadliśmy na siebie w mieście. Rzut oka na zegarek. Mamy chwilę, by usiąść i poćwiczyć mięsień piwny. A kiedy to ostatni raz rozmawialiśmy? Lata temu. Czas tak leci.

Safari w laptopie uruchamiam bardzo często. Lubię mieć porządek i zostawiam tylko rzeczy potrzebne. Safari lub Mail.app nie mógłbym wywalić, owszem. Ale Pages jak najbardziej. Wywaliłbym jak niegdyś pakiet iLife – bez litości dla badziewia.

- Pisziesz wciąż o Apple? – zapytał.
- Zdarza się – odpowiedziałem.
- Ciężko się o tym pisze, co? Uniosłem pytająco brwi.
- Bo to nie to samo, co kiedyś. Jest tak dobre, że aż nudne. Jak Mercedes beczka. Uniosłem brwi po raz drugi. Upiłem łyk piwa.
- To proste – kontynuował. – Kiedyś musieli wszystko zmieniać. A teraz to, co jest, działa. Nawet jeśli masz kilkuletniego laptopa Apple, musisz mieć naprawdę poważny powód, by go zamienić na nowszy model. Dokładnie tak samo było z Mercedesami beczkami. Ludzie jeździli nimi setki tysięcy kilometrów bez awarii. A te samochody były wygodne. I Mercedes sprzedał ich bardzo dużo. Aż w końcu nie było chętnych na inne modele. Poza tym zobacz, jak się wszystko zmieniło. Nie masz powodu, żeby chcieć coś nowego od Apple, bo nie mają w swojej ofercie niczego unikalnego.
- Hmm – zamyśliłem się. I przemknęło mi przez głowę to wszystko, co było dla mnie powodem, by Apple kupić, by z Apple korzystać. Final Cut Pro. Jest, pewnie. Ale ciężko

powiedzieć, by był tak unikalny, jak niegdyś. Aperture. Tu lepiej spuścić zastonę milczenia. Pages, Numbers, Keynote? Podstawowe potrzeby zaspokoją Dokumenty Google. I choć sam jestem w stanie wskazać w środku nocy dziesięć powodów, dla których warto korzystać z Pages, gdy widzę kogoś pochylonego nad iPadem, w zdecydowanej większości przypadków ta osoba używa pakietu od Google'a. A skoro już o Google'u mowa...

– Zobacz, przecież wszystko, co masz ważnego w telefonie, nie jest od Apple. A skoro tkwi w telefonie, to również na kompie. Na dobrą sprawę mógłbyś mieć telefon i komputer z innym systemem, nawet byś różnicy nie zauważył...

Kolega kontynuował swój monolog, ja wyjąłem telefon i zacząłem przyglądać się ikonom na kolejnych ekranach (kiedy to ostatnio robiliście?). Poczta? Inbox. Przeglądarka? Chrome. Kalendarz? Google, a jakże. Książka adresowa? Też. Dysk. Zdjęcia. Dokumenty. Nawet doskonały Keynote zdradziłem kiedyś na rzecz Prezentacji i tak już zostało. Choć subskrybuję Apple Music, moja kolekcja płyt leży w Muzyce Play. Notatki i przypomnienia w Google Keep. Dołączmy Mapy Google i wychodzi na to, że jestem idealnym – tfu, użyję tego ohydneho słowa – targetem dla sprzętu z Androidem. A skoro z tylu rzeczy korzystam za pomocą przeglądarki, to po co mi platforma Apple?

Zaraz, zaraz, zreflektowałem się. Jednak nie wyrzuciłem Pages ani Keynote. Safari w laptopie uruchamiam bardzo często. Lubię mieć porządek i zostawiam tylko rzeczy potrzebne. Safari lub Mail.app nie mógłbym wywalić, owszem. Ale Pages jak najbardziej. Wywaliłbym jak niegdyś pakiet iLife – bez litości dla badziewia.

Czułem, że muszę temat chwilę przemyśleć i będzie ku temu okazja podczas pisania felietonu dla MyApple Magazynu. Obiecałem sobie zrobić eksperyment – przejrzeć pro-

gram po programie, zarówno na MacBooku, jak i w telefonie. Z iPadem rzecz już jest beznadziejna – mam tam niemal wyłącznie aplikacje od Google’a. Plus PDF Expert, Pixelmator (nie wiem po co, nie użyłem ani razu, zawsze wybierając wersję laptopową). I pewnie mógłbym od razu go sprzedać i kupić Nexusa na przykład lub Chromebooka, ale tego nie robię. I zrobić w najbliższym czasie nie zamierzam. Nie musiałem nawet przeprowadzać eksperymentu numer dwa, czyli życia przez jakiś czas wyłącznie w przestrzeni Chrome i usług od Google’a. Mogę w niej spędzać sporo czasu, ale zawsze przychodzi taki dzień, że stare, nudne i mniej wygodne (tak!) rozwiązania Apple stają się niezastąpione. Ratuja tyłek, dosadniej rzecz ujmując.

Zniecierpliwiony beznadziejnymi wtyczkami i żmudnym powtarzaniem cmd+P odpaliłem Safari. Pozycja w menu „Eksportuj jako PDF” była niemal jak balsam. Klik, wybór katalogu, gotowe. Apple vs reszta świata: 1:0.

Całkiem niedawno musiałem przeprowadzić dokumentację. Przejrzeć szereg archiwalnych witryn internetowych, z niektórych sporządzić pedeeфы, na tychże pedeeфach wyróżnić fragmenty tekstu, potem wydrukować i voilà, gotowe. Nic prostszego, pomyślałem. Mhm. Pewnie. Od razu.

Chrome nie ma funkcji zapisu strony w formie pedeeфа. Potrzeba do tego wtyczki. Pewnie, można użyć komendy „Drukuj”, potem jako drukarkę docelową wybrać plik .pdf,

a nawet zaptaszkować opcję „uprość stronę”, żeby odfiltrować choćby część z niechcianej zawartości. Ta ostatnia opcja nie wchodziła w grę – w tym przypadku musiałem mieć stronę wydrukowaną tak, jak ona wygląda. Tak czy inaczej, nie jest to proste rozwiązanie typu klikasz i masz. Zdecydowanie wolę kliknąć coś na pasku i pracować dalej, bez konieczności wchodzenia w osobne okno podglądu wydruku. Można jednak powiedzieć, że czepiam się bez sensu. Zapis do pedeeфа jest? Jest. To mniejsza, w jaki sposób, ważne, że działa. Jedziemy dalej.

Wtyczki. Mimo wszystko uparłem się, że chcę sobie móc kliknąć siakiś klikator. W tym czymś z wtyczkami do Chrome (mam tak silny opór wewnętrzny, by nazwać to sklepem) widnieje kilka propozycji. Acrobat od Adobe naturalnie (!?) nie działa z Chrome w wersji dla Maca, sprawdziłem inne. Na tym skończę. Oszczędzę sobie szyderstw. Po prostu nie instalujcie tego. Ja miałem déjà vu. Stanął mi przed oczami internet z czasu początków mojego studiowania. Połowa lat dziewięćdziesiątych, dla wyjaśnienia. Estetycznie, jakościowo, pod każdym względem.

Zniecierpliwiony beznadziejnymi wtyczkami i żmudnym powtarzaniem cmd+P odpaliłem Safari. Pozycja w menu „Eksportuj jako PDF” była niemal jak balsam. Klik, wybór katalogu, gotowe.

Apple vs reszta świata: 1:0.

No dobra, teraz miała się zacząć zabawa. Oznaczanie fragmentów tekstu w utworzonych pedeeфach. Wtyczusia? Proszę bardzo. Dyskont Chrome ma ich sporo. Za darmo. Musisz się zgodzić na dostęp do danych i profilu konta Google podczas instalacji, no ale za friko kto by się przejmował. Wczytujemy pedeeфика, chcemy ładnie zrobić czerwoną ramkę wokół małego akapitu i... Ta funkcja tylko w wersji Pro. To nie można było od razu w dyskoncie opisu? Oszczędziłbym sobie instalacji i zgody

na skanowanie mojego jestestwa, jestestwa moich znajomych jestestw znajomych znajomych. Czyli nieznajomych też. Na żółto mogę pokolorować bez wersji pro. Ale ja chcę też ramkę! Szukam dalej. Jest ramka! Za friko!!! Ukryli ją w dyskoncie za innymi, ale mam! Śmigam rameczki, pogwizduję, zadowolony. Praca wre. Drukuj...

Nie ma drukuj.
W wersji Pro jest.

K#R%@.

Ale zapisz jest. Na Google Drive. Spoko. Ustawiam zsynchronizowany folder, jestem w domu. Otwieram .pdf z zaznaczeniami i... Podgląd zgłupiał. Ramki są, ale zamiast tekstu w środku jakaś nieczytelna sałata. Nosz k#r%@. Znowu. To otwieram pedeefa przeglądarką Chrome. W końcu można tak, a co. Widać. Ramki są. Tekst bez sałaty, czytelny. Drukuj jest. Klikam, w okienku podglądu wydruku pojawia się obraz mojego dokumentu... Z obciętymi bokami. Nie ma kilku milimetrów z lewej, a po prawej to w ogóle porażka. Klikam w kolejne ustawienia, szukam opcji. Trać czas. Wszystko na nic. Muszę oznaczyć pedeefa w innym programie, jeszcze raz.

Nie lubię Podglądu, niewygodnie mi się w nim pracuje. Na iPadzie mam PDF Expert, z ich newslettera wiem, że jest wersja na Maca. Pobieram wersję testową. Siedem dni. Wystarczy. Potem sześćdziesiąt euro. Drogo, ale zobaczy się. Otwieram pierwszy plik. Program prosty w obsłudze, wygodny. Wszystko działa. Dokumenty wędrują do katalogu w iCloud. Kończę pracę na iPadzie, nocą, już w łóżku. Rano drukuję z laptopa. Żadnych problemów, wtyczek, przesuniętych marginesów, sałaty. 2:0 dla Apple, choć PDF Expert nie jest aplikacją z Cupertino. Ale powstała na tę konkretną platformę, dla zestawu komputer i iPad. I w zasadzie większość z tych zaznaczeń można wykonać w systemowym Podglądzie, tylko na iPada trzeba aplikację dokupić. To już jednak koszt kilku euro, nie kilkudziesięciu.

Skupiłem się dziś na pedeefach, ale nie musiałem już dłużej myśleć o tym, co powiedział kolega. Jasne, i on, i ja codziennie korzystamy z google'owych usług. Ale przychodzą takie chwile, kiedy uświadamiamy sobie, że oprogramowanie Apple posiada te funkcje, których szukamy. I są dobrze zaprojektowane, działające.

Mordowałbym się pewnie wiele godzin, by za pomocą narzędzi z dyskontu Chrome opisać i wydrukować swoje pedeefy. Korzystam z Inbox do poczty elektronicznej, ale do dziś nie doczekałem się dostępności załączonych w listach dokumentów w trybie offline. Odkąd raz w pociągu świeciłem oczami przed konduktorem, zakupione w internecie bilety każę wysyłać na adres pocztowy skonfigurowany w... Mail.app, a jakże. Podobnie z plikami Worda. Lubię Dokumenty Google'a, ale to Pages jest z plikami .doc bardziej kompatybilny. Mógłbym tak mnożyć przykłady, ale to bezcelowe. Nie ma rozwiązań zamkniętych i kompletnych. Wszystkie w pewien sposób się uzupełniają. Wyróżnikiem tych od Apple, mimo braku oryginalności, a nawet można obecnie powiedzieć – pewnej niepozorności, jest to, że można na nich polegać. Są niezawodne. W tym mój kolega ma rację – Mercedes beczka pod wieloma względami na ziemię nie zwał. Efektu „łał” nie było. A jednak... Był. Ze względu na jakość, niezawodność, komfort i klasę. Ale kolega myli się fundamentalnie w innej kwestii. Owa jakość, niezawodność i nuda wcale nie doprowadzą Apple do zguby i utraty wpływów. Wręcz przeciwnie. Bo komputery i oprogramowanie służą przede wszystkim do tego, żeby można było na nich polegać. A w tym Apple - nudne, nieinnowacyjne, nie zwałające parametrami produktów na ziemię - ciągle jest niedoścignione.

Ilustracja: archiwum Redakcji



Miliard iPhone'ów

i kryzys wieku średniego



Krystian Kozerański

Pod koniec lipca Tim Cook pochwalił się w mediach społecznościowych sprzedażą miliardowego iPhone'a. To niewątpliwie kolejny kamień milowy w historii zarówno firmy Apple, jak i samego iPhone'a, nawet jeśli dalekowschodnia konkurencja sprzedaje więcej swoich smartfonów z Androidem. Miliard sprzedanych iPhone'ów nie oznacza oczywiście, że fizycznie taka liczba urządzeń jest w użyciu. Mowa bowiem o wszystkich modelach, licząc od pierwszego, który w sprzedaży w USA pojawił się ponad dziewięć lat temu. Podejrzewam, że wiele z tych pierwszych iPhone'ów odeszło już dawno na zasłużony odpoczynek w czeluściach szuflad ze starą elektroniką, niektóre być może trafiły do prywatnych kolekcji (sam znam przynajmniej kilka osób, które kolekcjonują telefony komórkowe). Inne - te, które nie miały tyle szczęścia - trafiły pewnie na wysypiska z elektroniką i zostały przetworzone.

... większość z technologicznych wodotrysków wrażenie robi tylko na technologicznych geekach...

Niestety w tych pierwszych iPhone'ach z biegiem lat ekran przestawał reagować na dotyk (tak stało się m.in. z moim własnym, którego kupiłem wiosną 2008 roku). Nie zamierzam rozliczać Apple z faktycznej ilości aktywnych urządzeń. Wydarzenie to skłoniło mnie jednak do przemyśleń, lecz nie na temat przeszłości, a przyszłości iPhone'ów i - szerzej - smartfonów w ogólności.

Miliard to niewątpliwie liczba warta świętowania, mam jednak wrażenie, że jest to jak świętowanie urodzin w tak zwanym kryzysie wieku średniego. Przeszłe osiągnięcia napawają dumą i radością, jednak przyszłość jest przewidywalna i w pewnym stopniu nudna, a to, czego można jeszcze dokonać, nie jest tak spektakularne. No bo co jeszcze można osiągnąć w tej branży? Co jeszcze można upchnąć w iPhone czy innym smartfonie, co w istotny sposób wpłynie na poprawę życia użytkownika, nie mówiąc już o zmianie świata na lepszy. To ostatnie zadanie, zwłaszcza w krajach trzeciego świata i rozwijających się, spełnią urządzenia, które nie muszą stać w technologicznej awangardzie.

Wśród technologicznych geeków trwa dyskusja, co takiego pokaże Apple we wrześniu. Czy nowy iPhone będzie posiadał gniazdo słuchawkowe, czy może będzie jego pozbawiony, a firma zdecyduje się na wykorzystanie w tym celu gniazda Lightning. Czy montowany w nowych modelach przycisk Home będzie wyposażony w 3D Touch i silnik haptyczny imitujący wibracjami efekt kliknięcia? Ile będzie miał pamięci RAM, w jakich wariantach pojemnościowych będzie oferowany. Czy wreszcie iPhone 7 Plus lub Pro będzie wyposażony w jedną, czy może dwie

tylne kamery. To wszystko to tylko detale. Owszem, elektryzujące pewnie część z szanownych czytelników, jak i piszącego te słowa. Niezależnie od tego, czy nowy iPhone będzie miał dwie, czy trzy kamery, choćby i 8 GB pamięci RAM i 256 lub 512 GB pamięci masowej, 20-megapikselową matrycę aparatu wyposażonego w jeszcze lepszy obiektyw z jeszcze lepszą stabilizacją obrazu, to dalej będzie to ten sam dobry iPhone. To zresztą nie tylko przyszłość. Tak dzieje się już od roku.

iPhone 6s - poza lepszym procesorem, większą pamięcią RAM, lepszym aparatem i funkcją 3D Touch pozwalającą na wywoływanie dodatkowych funkcji interfejsu poprzez nacisk na ekran (z czego cały czas korzystam) - nie specjalnie się zmienił. To nadal ta sama bardzo dobra konstrukcja. Rozumiem, że dla wąskiej garstki technologicznych geeków, którzy wciąż oczekują nowości, przesiadka z iPhone'a 6s na 6 może być traumatycznym przeżyciem - bo mniej pamięci i strony się wolniej ładują, bo bateria nie trzyma aż tak długo - są to jednak detale. Sam korzystam przy różnych okazjach z mojego drugiego iPhone'a 5. Nie ma w nim ani 3D Touch, ani Touch ID, a ekran ma jedynie 4 cale. Ciągłe jest to jednak dobry iPhone i pozostanie nim pewnie jeszcze długo.

Kiedy rok temu przygotowywaliśmy się z redakcją MyApple na wyjazd do Berlina po nowe iPhone'y, zastanawiałem się, którego wybrać. Nowe funkcje oczywiście elektryzowały moje konsumpcjonistyczne ego, ale ono domagało się więcej wrażeń, więcej nowości. Dlatego zdecydowałem się na przesiadkę na większy model, czyli iPhone'a 6s Plus. Wybór ten wcale nie był podyktowany realnymi potrzebami, a właśnie poszukiwaniem większej liczby wrażeń użytkowych, choćby i tych negatywnych. Nie jestem pewien, czy w tym roku będzie tak samo. Być może zwyczajnie się opamiętałem, ale poważnie zastanawiam się, czy nowy iPhone jest mi potrzebny. Czy wprowadzone w nim nowości

będą warte zachodu? Wszystkie one to wszak wspomniane już przeze mnie detale. Co więcej, jestem zdania, że poza ulepszaniem istniejących już komponentów nic więcej naprawdę nowego, co faktycznie miałoby sens, nie da się upchać ani w iPhone, ani w innych smartfonach. Owszem, Apple może zrezygnować z gniazda jack, za jakiś czas może zastąpi złącze Lightning portem USB-C, co zrobił właśnie Samsung w Galaxy Note 7, i podobnie jak Samsung, który robi to już od dawna, uczyni nowe modele iPhone'ów wodoodpornymi i doda ładowanie indukcyjne (na razie dostępne tylko w Apple Watchu). To jednak nadal będą detale, a iPhone będzie potrafił właściwie to samo, co obecnie.

To właśnie patrząc m.in. na największego konkurenta Apple, czyli Samsunga, który stara się na wszelkie możliwe sposoby być w technologicznej awangardzie tej branży, zdaję sobie sprawę z tego, że smartfony przechodzą kryzys wieku średniego. Ich przyszłość to już nawet nie ewolucja, a co dopiero mówić o rewolucji, to po prostu ulepszanie poszczególnych komponentów. No bo co tu dodać? Zakrzywiony ekran? Samsung wprowadził to w swoich smartfonach już dwa lata temu i tak naprawdę do dzisiaj nie ma pomysłu, jak to zakrzywienie wykorzystać. Rozbudowany interfejs? Takie były plany, ale rzeczywistość to zweryfikowała. Wygoda? Opinie są podzielone (mi osobiście bardziej pasują modele S6 i S7, bez zakrzywionego ekranu). Wbudowany pulsometr? Do tego lepiej nadają się smart zegarki i opaski fitness, no chyba że korzystamy z niego jak ze spustu migawki przy robieniu sobie zdjęć selfie - no ale to także detal. Zaprezentowany kilka dni temu Note 7 wyposażono w skaner siatkówki oka. Może zrzędzę, bo sam przechodzę kryzys wieku średniego, ale czy naprawdę jest to potrzebne, skoro jest już czytnik linii papilarnych? Nie krytykuję tutaj samych urządzeń, miałem okazję pobawić się smartfonami Samsunga z linii Galaxy nie tylko na imprezach targowych i wiem, że są to bardzo dobre urządzenia.

Mam jednak wrażenie, że kierownictwo firmy i jej projektanci próbują na każdy możliwy sposób pokazać, jak bardzo są innowacyjni i że ich smartfony potrafią co roku jeszcze więcej. A zresztą, nie tyczy się to tylko Samsunga. Ktoś pamięta zaprezentowany na tegorocznych targach MWC modułowy smartfon od LG? Szum medialny z tym związany, będący efektem bez wątpienia oryginalnego rozwiązania, ale i wysiłku armii marketingowców, trwał niezwykle krótko. A co z wyposażonymi w dodatkowy ekran e-ink smartfonami rosyjskiej firmy Yotafone? Cisza jak makiem zasiał.

Jestem zdania, że większość z tych technologicznych wodotrysków robi wrażenie jedynie na technologicznych geekach spragnionych nowości, w tym technologicznych blogerach i dziennikarzach dających tytuły w stylu „król smartfonów”. Te wodotryski czy liczby w specyfikacji technicznej przydają się też do zaklinania tych mniej obeznanych z techniką, co z uporem maniaka robią sieci handlowe z RTV i AGD, w których reklamach lektor ostrym tonem rzuca - niczym magicznymi zaklęciami - niewiele mówiącymi szczegółami specyfikacji technicznej.

Nie jest moją intencją czystej wody malkontenctwo. To dobrze, że inżynierowie Apple, Samsunga, LG czy innych firm zatrudnieni w działach badawczo-rozwojowych intensywnie pracują. Może w końcu wymyślą coś, co faktycznie będzie przełomowe i czego rzeczywiście potrzebować będą użytkownicy. Osobiście jednak na to bym nie liczył w najbliższym czasie. Co więcej, brak przełomowych produktów wcale mnie nie martwi. Bo czy faktycznie co roku Apple, Samsung i inni producenci mają zaskakiwać kolejnymi zapierającymi dech w piersi - przede wszystkim nam, technologicznym geekom - nowościami? Nie tylko nie muszą, ale przede wszystkim na obecnym etapie rozwoju smartfonów po prostu nie są już w stanie. Niemal wszystko zostało już wymyślone.

Ilustracja: fot. Mgmsaji

iPhone, „utrzymanek” Apple Watcha



Max Pijanowski

W tekście pt. „O postrzeganiu produktów Apple”, opublikowanym na łamach jednego z poprzednich numerów MyApple Magazynu, Grzegorz Świątek napisał: „Jeśli miałbym narysować mój prywatny wykres „fajności” urządzeń Apple, gdzie na osi x oznaczone byłyby chronologicznie kolejne ich generacje, a na osi y stopień radości z użytkowania tych urządzeń, czy jak kto woli „fajność”, to z pewnością zależność tę opisywałaby funkcja malejąca. Jest to spowodowane faktem, że różnice, które występują między kolejnymi generacjami, są tak subtelne, że dla „zwykłego śmiertelnika” prawie niezauważalne”. Co prawda, podsumowując swój wpis, Grzesiek wymienił kilka przykładów dających nadzieję na poprawę tej sytuacji, jednak patrząc na ostatnie wyniki finansowe Apple i spadek sprzedaży iPhone’ów, producent musi pomyśleć nad sposobem ożywienia koniunktury na własne smartfony. Podobna sytuacja miała już miejsce, tylko wtedy to właśnie urządzenia mobilne uratowały sprzedaż komputerów Mac. Co zatem utrzyma iPhone’y?

Początek obecnego stulecia wiąże się ze spadkiem popularności komputerów osobistych, które pozostawały do tej pory w centrum cyfrowej rewolucji. Jak wspomina Walter Isaacson w biografii Jobsa, w 2001 roku w trakcie transmisji finału Super Bowl wyemitowano zaledwie trzy reklamy firm z branży technologicznej, podczas gdy rok wcześniej pokazano ich aż siedemnaście. Dodatkowo wielu ekspertów, m.in. główny felietonista technologiczny „Wall Street Journal” Walter S. Mossberg, który napisał, iż „komputery dojrzały i stały się czymś nudnym”, prognozowało, że komputery utracą swoją dotychczasową pozycję. Tymczasem wydarzyło się coś zgoła odmiennego, a wszystko za sprawą rozwoju cyfrowych urządzeń przenośnych i wdrożenia przez Steve’a Jobsa nowej strategii. Według ówczesnego dyrektora generalnego Apple komputery miały od tego momentu stanowić centrum koordynujące pracę wspomnianych urządzeń np. aparatów cyfrowych i produkowanych przez firmę iPodów. Do tego grona dołączyły w późniejszym okresie także iPhone’y oraz iPady, a pomimo upływu kolejnych lat komputery nadal pozostają w miejscu, w którym umieścił je Jobs. Nie stanowią one, tak w przypadku Apple, jak i innych producentów elektroniki, podstawy ich funkcjonowania, o czym może świadczyć chociażby zmiana nazwy firmy z Apple Computer Inc. na Apple Inc., jednak większość użytkowników prócz smartfona i tabletu posiada w dalszym ciągu komputer. Można zadawać sobie pytanie „po co?”, w końcu dzisiejsze urządzenia mobilne w wielu aspektach przewyższają te mniej lub bardziej stacjonarne, a do tego wystarczają one generalnie do stawianych przed nimi zadań. Do większości tak, jednak nie do wszystkich, a już na pewno nie dla wszystkich. Dlatego system iOS nie zastąpi macOS, a chcąc czegoś więcej, za pięć, dziesięć czy dwadzieścia lat sięgniemy po jakkolwiek odmieniony, ale wciąż ten sam komputer.

Tym, czym dla spadającego zainteresowania Macintoshami okazał się iPod, iPhone

czy iPad, tym dla smartfonów Apple może okazać się w perspektywie kilku lat zegarek Apple Watch. Tak jak wymienione urządzenia są komplementarnymi dla komputerów, tak inteligentny zegarek z logo nadgryzionego jabłka pełni taką rolę wobec iPhone’a. Choć to z nim synchronizujemy Apple Watcha, a zegarek stanowi jego bezpośrednie przedłużenie na naszym nadgarstku, to nie jest to ewolucja mająca za zadanie zastąpienie smartfona smartzegarkiem. Przynajmniej jeszcze nie w tym momencie. Czy ulegnie to kiedyś zmianie, czy raczej Apple Watch pozostanie niejako dodatkowym wyświetlaczem dla iPhone’a? Z całą pewnością na to pytanie nie odpowie jego druga generacja, jednak dalszy rozwój segmentu urządzeń ubieralnych pokaże, czy to inteligentny zegarek pozostanie gadżetem dla smartfona Apple, czy może iPhone stanie się jego „utrzymaniem”.

Na stronie Apple Store Online znajdziemy hasło: „Twój następny komputer. Teraz w dwóch rozmiarach”, które nie jest bynajmniej reklamą komputerów Mac. W ten sposób producent z Cupertino zachęca klientów do zapoznania się z jego ofertą tabletów, a dokładnie obu modeli Pro. Czy firma zrezygnowała z produkcji komputerów? Nie, dlatego tym bardziej dziwi pozycjonowanie w ich roli innych urządzeń. Apple nie podejmuje działań marketingowych przez przypadek, te są skrupulatnie przygotowane i mają na celu wywołanie odpowiedniej reakcji klientów. Kupując jedno z urządzeń sygnowanych logo nadgryzionego jabłka, w skutek tzw. efektu halo, czyli pozytywnego oceniania produktów przez konsumenta na podstawie pozytywnych doświadczeń z używania innych produktów tego producenta, Apple znajduje nabywców na kolejne w swojej ofercie. A czym może być zainteresowany klient, który posiada już iPada Pro lub iPhone’a 6s i szuka czegoś o jeszcze większych możliwościach? Apple ma na to odpowiedź: Macbooka, który „Z lekkością wyprzedza wszystko” lub iMa-

ca, bowiem „4K masz w kieszeni. Na biurku resztę”. W ten sposób rzeczona komputerowa „reszta”, utrzymywana po części przez urządzenia mobilne, w dalszym ciągu na nim pozostanie.

Potwierdzają to również statystyki. Sprzedaż komputerów Mac w latach 2002-2014 rozkładała się następująco:

- 2002 - 3,1 mln sztuk,
- 2003 - 3,01 mln sztuk,
- 2004 - 3,29 mln sztuk,
- 2005 - 4,53 mln sztuk,
- 2006 - 5,3 mln sztuk,
- 2007 - 7,05 mln sztuk,
- 2008 - 9,72 mln sztuk,
- 2009 - 10,4 mln sztuk,
- 2010 - 13,66 mln sztuk,
- 2011 - 16,74 mln sztuk,
- 2012 - 18,16 mln sztuk,
- 2013 - 16,34 mln sztuk,
- 2014 - 18,91 mln sztuk.

Dane za Statista.com

Pierwsza generacja iPhone’a trafiła do sprzedaży w czerwcu 2007 roku. Jak można zauważyć, powyższe dane dotyczące sprzedaży komputerów firmy Apple silnie korelują z tą datą, ponieważ począwszy od przełomu 2007 i 2008 roku, następuje dynamiczny wzrost ilości sprzedanych urządzeń. Powodów takiego stanu rzeczy było oczywiście więcej, jak chociażby przejście Apple na procesory firmy Intel w 2006 roku, jednak iPhone’y, a od kwietnia 2010 roku także iPady i wspomniany efekt halo odegrały znaczącą rolę w tym procesie. Choć pierwszy model smartfona firmy z Cupertino w ciągu pierwszego roku od debiutu sprzedał się w liczbie 5,4 mln sztuk, co było gorszym wynikiem od tego, za który odpowiadały komputery Mac w adekwatnym okresie, to już jego druga generacja z liczbą ponad 15,5 mln sprzedanych egzemplarzy zaczęła „utrzymywać” linie Maców.

Apple Watch nie jest z całą pewnością produktem na miarę iPhone’a czy iPada, choć początkowo tablet Apple również nazywano tylko „przerośniętym iPhone’em”. Aktualnie, tak jak pierwsze generacje wspomnianych urządzeń, jest on produktem, który wymaga dopracowania. Jeżeli kolejne modele zostaną wyposażone w gniazdo kart SIM oraz pozostałe moduły uniezależniające go od iPhone’a, zegarek przestanie spełniać wyłącznie rolę gadżetu. Zastosowanie w Apple Watchu rozwiązań w rodzaju koncepcyjnego Lenovo Magic View, czyli smartzegarka z dwoma ekranami, lub holograficznego wyświetlacza ułatwiłoby co prawda korzystanie z tego „najbardziej osobistego urządzenia Apple”, jednak podobnie jak smartfon i tablet nie zastąpiły komputera, tak nie zastąpi ono iPhone’a. Inaczej wygląda sprawa efektu halo i potencjalnego utrzymywania sprzedaży smartfona firmy przez Apple Watcha. Choć od ponad roku od debiutu nie poznaliśmy oficjalnych wyników sprzedaży, analitycy szacują liczbę sprzedanych zegarków Apple na ok. 12 mln sztuk. Czy jest to dużo czy mało? Z jednej strony wynik jest dwukrotnie większy od osiągniętego przez pierwszego iPhone’a, natomiast z drugiej, jak podsumował to Przemysław Pająk na łamach Spidersweb: „...12 mln sprzedanych Apple Watch oznacza, że 98 proc. użytkowników iPhone’ów NIE kupiło Apple Watcha”. Racja, nie kupiło, ale w przyszłości, chcąc czegoś więcej niż to, co będzie miało do zaoferowania ich podstawowe autonomiczne urządzenie mobilne na nadgarstku, pomyślą o kupnie iPhone’a. Wtedy zostanie on „utrzymankiem” Apple Watcha.

Ilustracje: archiwum Redakcji



Apple Watch 2



Jacek Zięba

Prezentację zegarka Apple Watch przyjąłem bez jakiegokolwiek entuzjazmu, a pierwsze (bardzo pobieżne) testy empiryczne tego urządzenia tylko ugruntowały mój sceptycyzm z nim związany. Smartwatche, z których korzystałem przez dłuższy czas – od pierwszych zegarków z Android Wear po najnowsze produkty Samsunga z Tizenem – okazywały się w gruncie rzeczy zwykłymi gadżetami, które z całą pewnością nie były warte swojej ceny. Moje nastawienie do tej kategorii produktów zostało więc „rozciągnięte” na wspomniane wyżej urządzenie Apple, co – jak się niedawno okazało – nie było do końca słuszne.

... żaden sprzęt nie mobilizował mnie tak bardzo do ruszenia „czterech liter” jak Apple Watch. Jest coś niesamowitego w tych trzech obręczach, które staramy się zapełniać. Ten element rywalizacji, który wejdzie na wyższy poziom w watchOS 3 ze względu na funkcje społecznościowe, to jedna z największych zalet smartwatcha Apple.

Kilka tygodni temu otrzymałem propozycję przetestowania zegarka Apple Watch przez dłuższy czas. Nie odmówiłem, tym bardziej że chciałem przyjrzeć się nowemu oprogramowaniu w postaci watchOS 3, które – przynajmniej podczas czerwcowej prezentacji – zrobiło na mnie dość dobre wrażenie, szczególnie pod względem szybkości działania. Jak się okazało, watchOS 3 zainstalować nie mogłem, bo w przypadku smartwatcha z Cupertino jest to droga w jedną stronę, a produkt otrzymałem wyłącznie do testów. Skoro jednak Apple Watch był już dostępny do mojej dyspozycji, to żal było nie zacząć z niego korzystać, co też zresztą uczyniłem.

Po nieco przydługim wstępie mogę jednak przejść do mojej listy życzeń względem kolejnej generacji zegarka Apple Watch. Zegarek Apple Watch, którego już przed pierwszym uruchomieniem nie umiałem określić inaczej niż „brzydki”. Porządnie wykonany, dobrze leżący na nadgarstku, ale nie rzucający mnie

na kolana swoją estetyką, która po prostu musi się zmienić wraz z kolejną generacją tego urządzenia. Przyznam jednak, że zmieniłem swoje nastawienie do jego prostokątnego ekranu, który może i faktycznie nie jest najlepszym wyborem pod kątem stylistycznym, ale bardzo dobrze sprawdza się do obsługi interfejsu. Przy tak małym urządzeniu każdy milimetr kwadratowy przestrzeni roboczej ma znaczenie, a okrągły ekran zwyczajnie ją ogranicza. Niemniej jednak wydłużenie Apple Watcha i zastosowanie w nim lekko wygiętego wyświetlacza byłoby moim zdaniem świetnym krokiem.

Jak już pisałem wcześniej, miałem okazję przetestować kilka konkurencyjnych dla Apple Watcha inteligentnych zegarków. Wtrącę jednak, że słowo „konkurencyjnych” jest tutaj użyte na wyrost, bo Android Wear w porównaniu z systemem iOS do najbardziej zaawansowanych narzędzi na rynku z całą pewnością nie należy. W każdym razie muszę przyznać, że to, co najbardziej wyróżnia produkt Apple na tle konkurencji (poza świetnym Force Touch, które jest zdecydowanie zbyt rzadko wykorzystywane), to funkcje fitnessowe. Mówiąc kolokwialnie – żaden sprzęt nie mobilizował mnie tak bardzo do ruszenia „czterech liter” jak Apple Watch. Jest coś niesamowitego w tych trzech obręczach, które staramy się zapełniać. Ten element rywalizacji, który wejdzie na wyższy poziom w watchOS 3 ze względu na funkcje społecznościowe, to jedna z największych zalet smartwatcha Apple. Idę biegać, wstaję co godzinę od komputera, by rozprostować kości, wysiadam kilka przystanków wcześniej, żeby zrobić kilkaset kroków więcej w celu osiągnięcia wyznaczonego celu. Nazwijcie mnie wariatem, bo słucham się zegarka, ale przez dwa tygodnie korzystania z niego schudłem, a powracający ból pleców zdecydowanie stracił na swojej sile.

Problem z fitnessowym aspektem Apple Watcha zaczyna się wtedy, gdy chodzi o coś innego niż zwykłe liczenie kroków i wstawanie

z krzesła. Chcemy iść pobiegać albo pojeździć na rowerze bez iPhone'a? Nie liczymy na dokładne pomiary, bo zegarek nie ma modułu GPS. Tymczasem zostawienie na godzinę telefonu w domu, odcięcie się od wszystkich powiadomień, telefonów i wagi tego małego urządzenia na pasku lub ramieniu to naprawdę świetna sprawa. Podobnie wygląda kwestia pływania. Apple Watch jest według oficjalnych informacji „prysznicoodporny”. Wielu użytkowników sprawdziło, że na basenie nic z nim się nie dzieje, ale... ryzykowanie utopienia sprzętu za niemałe pieniądze to chyba nie jest najlepszy pomysł. Pominę fakt, że dłuższego kontaktu ze słoną wodą smartwatch z całą pewnością by nie przetrwał.

Apple, dążąc do perfekcji, skutecznie zniechęciło producentów gier. Wspieranie do czterech kontrolerów i rezygnacja z obligatoryjnego wsparcia dla dedykowanego pilota niewiele już tutaj zmieni.

Pełna wodoodporność byłaby mile widziana. Ostatnia kwestia dotyczy zaś pulsu. Gdy siedzimy na kanapie, pomiary są dość dokładne, ale gdy tylko zaczniemy biec, to możemy zapomnieć o nawet zbliżonych do prawdziwych wartości. Nie wiem, czy winna jest technologia oparta na zielonym świetle, ale różnica rzędu 20-30 uderzeń serca na minutę jest po prostu niedopuszczalna.

Krytykuję hardware zegarka Apple Watch, a tak naprawdę nie przeszedłem jeszcze do oprogramowania. Nie będę jednak wieształ psów na firmie z Cupertino, bo progres,

jaki zaszedł na tym polu w ciągu ostatniego roku, jest bardzo duży. System watchOS 1 był przede wszystkim niedopuszczalnie wręcz wolny. Zmiany w jego kolejnej wersji mocno ograniczyły ten problem, a wszystko wskazuje na to, że w watchOS 3 nie będzie się do czego pod tym względem przyczepić. Niemniej jednak pierwsze minuty z Apple Watchem po premierze wywołały na moich ustach pytanie: „Czy oni wsadzili do niego dysk talerzowy?”. Niech to będzie moja recenzja watchOS 1.

Przechodząc do listy zmian, muszę jednak wspomnieć o nadal relatywnie małej liczbie tarcz oraz braku możliwości wyświetlenia na nich prawdziwych widżetów, a nie tylko małych ikon. Wierście lub nie, ale zamiast kalendarza wolalbym zobaczyć na zegarku listę 1-3 zadań z OmniFocusa. Muszę również wspomnieć, że Apple popełniło spore niedopatrzenie w UX związane z nawigacją. Z góry „wyciągamy” listę powiadomień, z dołu widżety, a lewa i prawa strona nie zostały zagospodarowane. Dwie dodatkowe listy widżetów/kontaktów/konkretnych aplikacji? Przecież to byłaby świetna sprawa! To jednak nie wszystko. Nadal uważam nawigację za pomocą koronki za nie najlepszy pomysł (Samsung z lunetą w Gear S2 zrobił to o wiele lepiej), a rozwiązanie to powinno zostać zastąpione przez coś na kształt „kółka” z klasycznych iPodów lub bocznego panelu dotykowego.

Lista żalów zakończona. Muszę przyznać, że mocno zmieniłem zdanie na temat zegarka Apple Watch i to na lepsze. Jest to jednak produkt, który boryka się z problemami wieku dziecięcego. Czy zostaną one rozwiązane? Pewnie tak. Firma z Cupertino już nie raz pokazała, że potrafi udoskonalać swoje urządzenia, czego najlepszym przykładem jest iPad albo MacBook Air. Pozostaje mieć nadzieję, że praktyka ta dotknie również Apple Watcha. Wtedy będziemy mogli mówić o niezwykle udanym sprzęcie.

Ilustracja: Apple.com

Muzyczni pasterze



Krystian Kozerański

Kiedy pierwszy raz na łamach MyApple Magazynu opisywałem moje wrażenia z korzystania z serwisu Apple Music, wypowiadałem się w bardzo ciepłych słowach o oferowanych w jego ramach składankach. Nic dziwnego, wiele z nich - choć oczywiście nie wszystkie - tworzone są przez ludzi. Podobnie rzecz się ma obecnie także w Spotify i Google Play Music. Kulisy ich pracy przedstawił niedawno serwis [BuzzFeed](#).

Do dzisiaj, słuchając składanek w Apple Music, mam nieraz wrażenie, jakbym cofnął się w czasie i oglądał stare MTV z przełomu lat 80. i 90., kiedy stacja ta nadawała jeszcze masę dobrej muzyki popowej, rockowej czy metalu. Nic dziwnego, składanki, układowe „ręcznie” przez redaktorów, którzy kierują się przecież własnymi emocjami, to obecnie jedna z ważniejszych broni w walce o słuchacza. Wiedzą o tym nie tylko sami usługodawcy oferujący muzykę na żądanie, ale i wytwórnie płytowe. Często bowiem takie właśnie składanki mają więcej słuchaczy niż popularne stacje radiowe. Stąd tak ważne jest dla wytwórni i samych wykonawców znalezienie się w jednej z nich czy też w kolejnej, tworzonej przez obdarzonego dobrym smakiem i intuicją redaktora - może to wszak zaważyć na popularności danej piosenki, a w efekcie i samego artysty czy zespołu.

Z jednej strony za kwotę niższą niż cena płyty CD słuchacz ma dostęp do dziesiątków milionów utworów, z drugiej jednak powoduje to, że liczba artystów, których stać na produkowanie muzyki, a zatem konkurentów, znacznie wzrosła - niezależnie więc od tego, jak dobra jest dana muzyka, przebić się z nią szerzej jest obecnie o wiele trudniej niż dotrzeć z kasetą do redaktora radiowego jeszcze 15 - 20 lat temu.

Strumieniowanie muzyki, łatwy do niej dostęp oraz stosunkowo proste w obecnych czasach jej wyprodukowanie i opublikowanie to zarówno błogosławieństwo, jak i przekleństwo (pierwszy album, który piszący te słowa miał przyjemność nagrać, wydany został nie tylko na CD, ale i na kasetach, a więc w czasach, kiedy domowe studia były w powijakach, a wrzucanie muzyki do sieci polegało na udostępnieniu jej przez Napstera, Audiogalaxy czy Direct Connect). Z jednej bowiem strony za kwotę niższą niż cena płyty CD słuchacz ma dostęp do dziesiątków milionów utworów, a artysta jest w stanie stosunkowo tanio swoją muzykę nagrać i udostępnić w iTunes czy w serwisach oferujących muzykę na żądanie, z drugiej jednak powoduje to, że liczba artystów, których stać na produkowanie muzyki, a zatem konkurentów, znacznie wzrosła - niezależnie więc od tego, jak dobra jest dana muzyka, przebić się z nią szerzej jest obecnie o wiele trudniej niż dotrzeć z kasetą do redaktora radiowego jeszcze 15 - 20 lat temu. Słuchacz z kolei często staje przed dramatycznym wyborem, niczym w wierszu o ośle, który umarł z głodu, nie mogąc się zdecydować, czy zjeść owies, czy może najpierw siano.

Jak przyznają same wytwórnie i serwisy oferujące muzykę na żądanie, tej ostatniej jest obecnie po prostu za dużo. Stąd też coraz większego znaczenia nabierają tworzone przez wspomnianych redaktorów składanki. To właśnie one, specjalnie dobierane pod użytkowników, pozwalają Apple Music, Spotify czy Google Play Music ich utrzymać i przyciągnąć nowych, często odciągając ich od konkurencji. Wszystko po to, by użytkownik się nie nudził, a przy tym, by mógł odkrywać przepastne, idące w dziesiątki milionów piosenek zbiory tych serwisów, na których pełne poznanie pewnie zabrakłoby mu życia.

Nie ma jeszcze algorytmów tak dobrych, by faktycznie mogły dobrać piosenki w składance w 100% pod aktualny nastrój czy aktywność słuchacza. Muzyka, a przede wszyst-

kim emocje są czymś, co nie do końca da się obliczyć. To dlatego najlepsze składanki wciąż tworzą ludzie. Co ciekawe, nie są to zastępy idące w setki. Zarówno w Apple, jak i w Google Play czy Spotify, pracuje w sumie kilkunastu stałych redaktorów. Dodatkowo serwisy współpracują także z wolnymi strzelcami.

... stały dostęp do internetu, a zatem i do - wtedy jeszcze nielegalnie - udostępnianej muzyki upowszechnił się dopiero pod koniec lat 90. ubiegłego wieku. Zmieniły się zarówno sposoby jej dystrybucji, jak i odbioru, który coraz bardziej śmiało można nazwać konsumpcją. Aż strach pomyśleć, co przyniosą kolejne lata. Nic dziwnego, że niektórzy z redaktorów nazywają siebie pasterzami, prowadzącymi nas, słuchaczy...

To, jak dużą rolę odgrywają tworzone przez redaktorów składanki, pokazują bardzo ogólne dane, jakie zdradzają same serwisy. I tak Spotify chwali się, że 50% ich użytkowników słucha składanek tworzonych przez ich redakcję, co daje w sumie ponad miliard odsłuchań tygodniowo. Apple nie podaje, jak bardzo popularne są składanki w Apple Music, wiadomo jednak, że mają one 20-procentowy udział w ogólnej puli odtwarzanych w tym serwisie piosenek.

Co ciekawe, Spotify, po niemal dziewięciu latach istnienia, może pochwalić się jedynie około 4,5 tysiącami takich składanek, podczas gdy Apple Music (wliczając w to istniejące wcześniej Beats Music) ma ich już 14 tysięcy. Z pewnością znaczenie ma tutaj to, że poza składankami z muzyką z różnych lat, dekad, gatunków czy na różne okazje (pod prysznic, na rower, do samochodu), Apple Music oferuje także te prezentujące najlepsze dokonania danego artysty.

Od czasów, kiedy mało kto mógł sobie pozwolić na jedną płytę CD miesięcznie, lub kiedy przegrywało się muzykę na kasety z płyt lub z innych kaset, wcale nie upłynęło tak wiele lat. Minęły w sumie niecałe dwie dekady, stały dostęp do internetu, a zatem i do - wtedy jeszcze nielegalnie - udostępnianej muzyki upowszechnił się dopiero pod koniec lat 90. ubiegłego wieku. Zmieniły się zarówno sposoby jej dystrybucji, jak i odbioru, który coraz bardziej śmiało można nazwać konsumpcją. Aż strach pomyśleć, co przyniosą kolejne lata. Nic dziwnego, że niektórzy z redaktorów nazywają siebie pasterzami, prowadzącymi nas, słuchaczy, niczym owce (a może jednak te ośły, jak ten z przytoczonego wyżej wierszyka?) przez coraz bardziej zagmatwany świat muzyki.



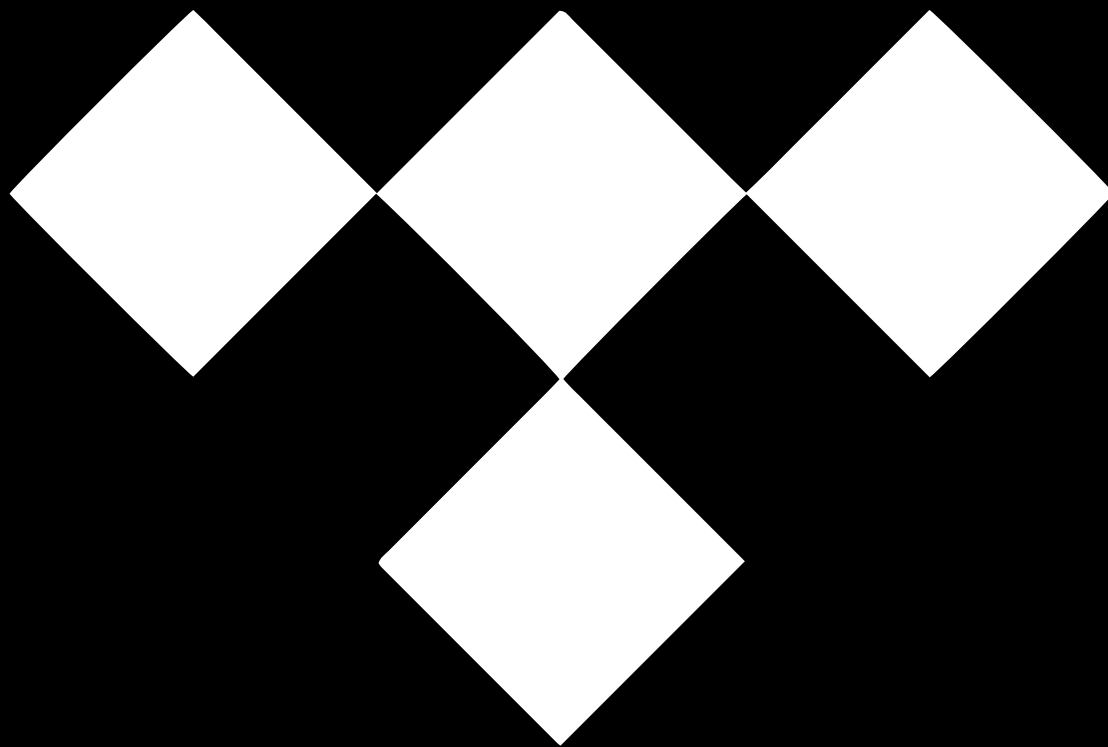
Ilustracja: archiwum Redakcji

Apple'owe przejęcia

— o możliwym zakupie firmy TIDAL



Patryk Wikaliński



Apple cały czas rośnie w siłę – tego faktu nie da się ukryć. Doskonałe wyniki finansowe pozwalają firmie stale wzbogacać pokaźną ofertę, nie tylko zaznaczając swój udział w nowych kategoriach produktowych, ale także rozwijając zakres udostępnianych użytkownikom usług. Wszak one zapewniają firmie znaczny zastrzyk pieniężny, a - co najważniejsze - konsumenci otrzymują przydatne i niezwykle wygodne rozwiązania, jak chociażby synchronizacja urządzeń poprzez iCloud.

Biorę na poważnie ostatnie doniesienia, ponieważ mam w pamięci nie tak dawny zakup firmy Beats za bagatela 3 miliardy dolarów. Apple ma pieniądze, o jakich Spotify może tylko pomarzyć i w tym czynniku widzę decydującą szansę firmy z Cupertino na bycie numerem jeden na tym polu i odcięcie pokaźnego kawałka muzycznego tortu.

Zwykle w swoich artykułach nie komentuję doniesień, zanim nie staną się one faktem, ale jako wielki fan Apple Music nie mogę obok tej informacji przejść obojętnie. Apple przejmuje TIDAL! – rozbrzmiały popularne serwisy internetowe. Ja jednak zastanowiłem się, czy takowe przejęcie ma jakikolwiek sens. Szybko podpowiem: owszem ma.

Po pierwsze: zasięg

Apple Music obecnie generuje 15 milionów subskrybentów, którzy co miesiąc płacą firmie za dostęp do popularnego serwisu udostępniającego muzykę na życzenie. Czy to dużo? Zważywszy na to, że usługa jest dostępna od roku, to z pewnością potwierdzę, że tak. Spotify jednak rośnie w siłę o wiele dłużej i nie mogło pochwalić się tak dużą popularnością na samym początku udostępniania swojej usługi. Trzeba jednak brać pod uwagę fakt, że początek działalności Spotify jest datowany na 2006 rok, a w tamtym okresie nikt z nas jeszcze nie myślał, by strumieniować muzykę w taki sposób, jak robimy to dziś.

Teraz ze Spotify nie może rozstać się 30 milionów użytkowników, którzy płacą za dostęp do biblioteki ze zbiorami muzycznymi. Nie zapominajmy także o możliwości wybrania darmowego planu z reklamami, które bądź co bądź znacząco obniżają jakość propozycji od Spotify, ale w zamian za to firma generuje olbrzymi zasięg. Nieoficjalnie mówi się o 100 milionach użytkowników i w mojej ocenie jest to pokaźna liczba. Wracając do atutów Apple, to siłą firmy z Cupertino jest olbrzymia liczba sprzedawanych na całym świecie urządzeń, na których prosto z pudełka dostajemy trzymiesięczny okres próbny Apple Music do wykorzystania bez potrzeby instalacji dodatkowego oprogramowania. Jak łatwo się domyślić, wielu użytkowników w taki sposób zostaje z usługą na dłużej. Nie wiem jak Wy, ale ja uwielbiam komfort integracji serwisu z systemem iOS. Apple Music musi stale rosnać nie tylko za sprawą oszałamiającej liczby sprzedawanych urządzeń, ale także dzięki współpracy z operatorami komórkowymi, za pomocą aktywnej kampanii reklamowej dostosowanej do konkretnych rynków czy oferując materiały na wyłączność, których konkurencja po prostu nie będzie posiadać. Właśnie w tych aspektach może znacząco pomóc zakup serwisu TIDAL. Biorę na poważnie ostatnie doniesienia, ponieważ mam w pamięci nie tak dawny zakup firmy Beats za bagatela 3 miliardy dolarów. Apple ma pieniądze, o jakich Spotify może tylko pomarzyć i w tym czynniku widzę decydującą szansę firmy z Cupertino na bycie numerem jeden na tym polu i odcięcie pokaźnego kawałka muzycznego tortu. Apple urosło do tak gigantycznych rozmiarów, że może kupić niemal każdą potrzebną jemu firmę, wcielić jej zespół, patenty oraz wypracowane i gotowe rozwiązania we własne szeregi. TIDAL stawia na współpracę z operatorami, oferując dogodne warunki dla abonentów. Na naszym rynku także możemy zaobserwować ten trend w postaci współpracy tej firmy z siecią Play. Apple mogłoby wykorzystać ten fakt do promocji swojego serwisu oferującego muzy-

kę. Nie upieram się, żeby firma dostarczała swoje rozwiązanie z darmowym dostępem na czas trwania umowy z siecią (tak jak to robi obecnie TIDAL), ale może wykorzystać ten fakt do prowadzenia skuteczniejszych kampanii reklamowych dostosowanych do konkretnych krajów.

Obecność największych przyciąga także innych artystów, a to pozwala wzbogacać serwis o kolejne nowości.

Nie trzeba długo myśleć, żeby odgadnąć, komu odmówią pozyskani po przejściu do Apple? Spotify nie może spać spokojnie. Wyłączność najgorętszych materiałów to podstawa w tej „bitwie”...

Po drugie: wyłączność

Siłą Apple Music jest dobór i oferowanie właściwych playlist pod konkretny gust muzyczny danego użytkownika oraz serwowanie treści, które są dostępne na wyłączność. Mam na myśli albumy, które podczas swoich premier znajdziecie tylko w Apple Music, ale także bogaty zestaw audycji prowadzonych przez znanych artystów, takich jak Drake, Elton John, Dr. Dre czy Pharrell Williams. Zestaw dostępnych programów znajdziecie w zakładce Radio. Apple w ten sposób nie tylko buduje serwis strumieniowania treści muzycznych, ale także skupia społeczność, która pasjonuje się

muzyką. Tak więc Apple nie oferuje „suchego” serwisu strumieniującego muzykę, ale umożliwia również bliższy kontakt z artystami poprzez serwis Connect, a całość okrasza dostępem do dodatkowych materiałów. Ponadto nie można zapominać, że do stacji Beats 1 zapraszani są inni przedstawiciele rozmaitych gatunków muzycznych, a całość wyróżnia się świetną muzyką i brakiem reklam pomiędzy audycjami. Zmierzamy do faktu kupna firmy Beats, który oznaczał także pozyskanie w szeregi Apple takich sław jak Dr. Dre – raper oraz jeden z najlepszych producentów muzycznych na świecie czy Jimmy Lovine – potentat muzyczny i jednocześnie prezes wytworni Interscope, która współpracuje z takimi artystami jak Eminem, U2 czy The Black Eyed Peas. To właśnie zakup Beats pozwolił Apple oferować materiały, których obecnie nie posiada konkurencja i długo nie będzie miała w ofercie. Tak więc co może w tej kwestii zaoferować zakup TIDAL? Dokładnie to samo! Nie od dziś wiadomo, że blisko z tą firmą związani są tacy artyści jak Jay Z, Rihanna, Usher, Nicki Minaj czy chociażby Kanye West, który – jak pamiętamy – zarzekał się, że jego najnowszy album „The Life of Pablo” nigdy nie pojawi się w Apple Music. Jak wiemy, materiał jednak zagrościł z dużym opóźnieniem, a seria tweetów wykonawcy wyglądała na kampanię promocyjną serwisu TIDAL. Właśnie do takiej wyłączności dąży Apple, które chce mieć w swoich szeregach szerszy skład wielkich i rozpoznawalnych artystów, a co najistotniejsze, firma posiada fundusze, żeby takich wykonawców mieć. Obecność największych przyciąga także innych artystów, a to pozwala wzbogacać serwis o kolejne nowości. Nie trzeba długo myśleć, żeby odgadnąć, komu odmówią pozyskani po przejściu do Apple? Spotify nie może spać spokojnie. Wyłączność najgorętszych materiałów to podstawa w tej „bitwie”, dlatego Apple, wykładając konkretne pieniądze, może wchłonąć TIDAL w swoje szeregi, a korzyści z przeprowadzenia tego manewru może mieć jeszcze większe.

Apple Music musi stale się rozwijać oraz posiadać coraz większy zasięg, budując bazę nowych użytkowników. Pomysł na zakup TIDAL dałby podobne korzyści jak w przypadku nabycia Beats: muzykę na wyłączność, wsparcie największych artystów, nowe możliwości promocji swoich rozwiązań oraz stale polepszającą się jakość usługi.

Po trzecie: jakość

Apple znane jest przede wszystkim z jakości wykonania swoich produktów, które stoją na najwyższym poziomie. Nic więc dziwnego, że firma chce stale polepszać jakość swoich usług. Wraz z premierą Apple Music wielu użytkowników narzekало na działanie serwisu. Osobiście nigdy nie miałem problemu z usługą od Apple. Ba! Jestem bardzo zadowolonym użytkownikiem i uważam, że propozycja od firmy z Cupertino bije na głowę Spotify. To, czego w obecnej chwili nie posiada konkurencja, a może poszczycić się TIDAL, to strumieniowanie muzyki w jakości bezstratnej. Apple, nabywając TIDAL, może zaimplementować tę technologię do działania Apple Music i zaoferować muzykę w jak najlepszej możliwej jakości. Zamysł idzie w parze z DNA Apple, w którym zakodowana jest pasja i miłość do muzyki. To Apple zmieniło rynek muzyczny wraz z pokazaniem świata iPod'a. Urządzenie, które mieściło „tysiąc piosenek w jednej kieszeni” zrewolucjonizowało sposób jej słuchania. Wraz z iPhone'em

w parze z Apple Music możemy teraz zmieścić „miliony piosenek w jednej kieszeni”, a biorąc pod uwagę ten fakt i łącząc go z doniesieniami o braku złącza jack w nadchodzącym modelu tego urządzenia oraz pamiętając o ciągłym rozwoju słuchawek ze złączem Lightning, możemy w niedługim czasie stać się posiadaczami zestawu gwarantującego jeszcze lepsze wrażenia z odtwarzanej muzyki. Czyżby przed nami kolejna ewolucja zaserwowana przez Apple? Jestem dobrej myśli.

Na koniec podsumowanie

Doniesienia o przejęciu firmy TIDAL przez Apple są naprawdę ekscytujące. Nie dość, że Apple wyeliminowałoby stosunkowo dużego konkurenta, to mogłoby wcielić wypracowane przez tę firmę rozwiązania, by zaoferować swoim klientom zakres nowych możliwości i tym samym polepszyć odczucia doznań muzycznych. Apple ciągle pracuje nad Apple Music i najlepiej te słowa mogą potwierdzić zmiany wprowadzone wraz z iOS 10. Kompletnie przebudowano i odmieniono dotychczasowe doświadczenia w obcowaniu z tym serwisem. Apple Music musi stale się rozwijać oraz posiadać coraz większy zasięg, budując bazę nowych użytkowników. Pomysł na zakup TIDAL dałby podobne korzyści jak w przypadku nabycia Beats: muzykę na wyłączność, wsparcie największych artystów, nowe możliwości promocji swoich rozwiązań oraz stale polepszającą się jakość usługi. Widać, że Apple dąży do czegoś większego.

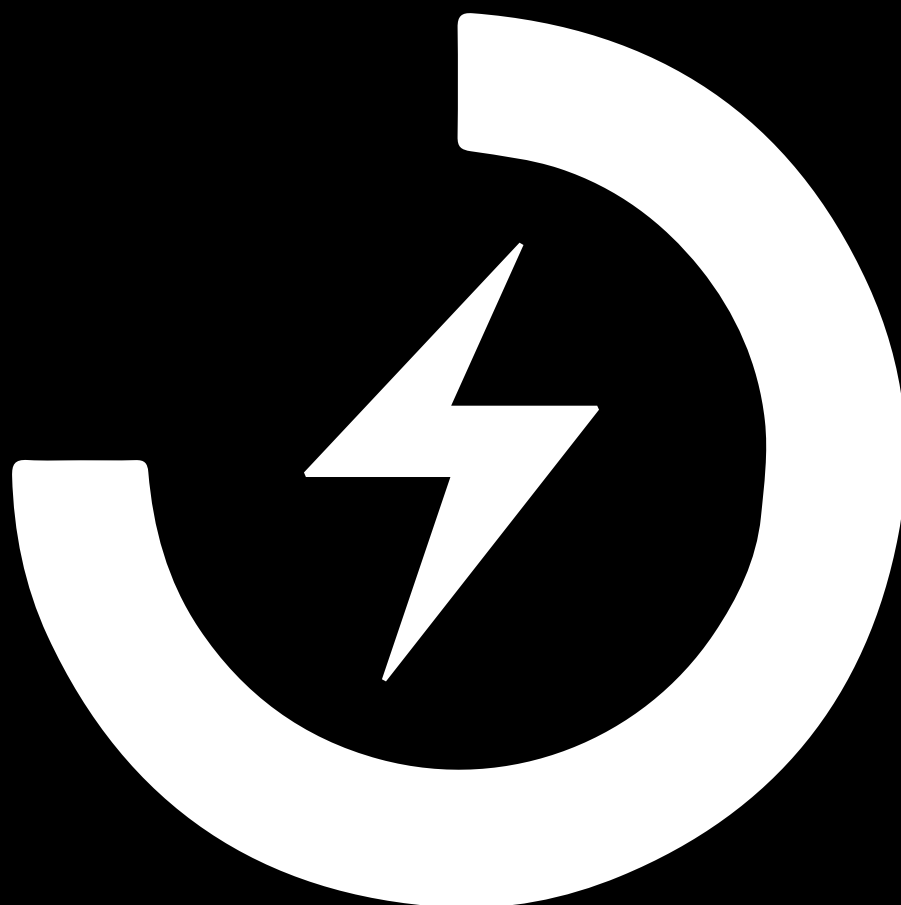


Ilustracja: kompozycja znaków Apple i Tidal

Bangers

— gra muzyczna dla fanów EDM

Marek Gawryłowicz



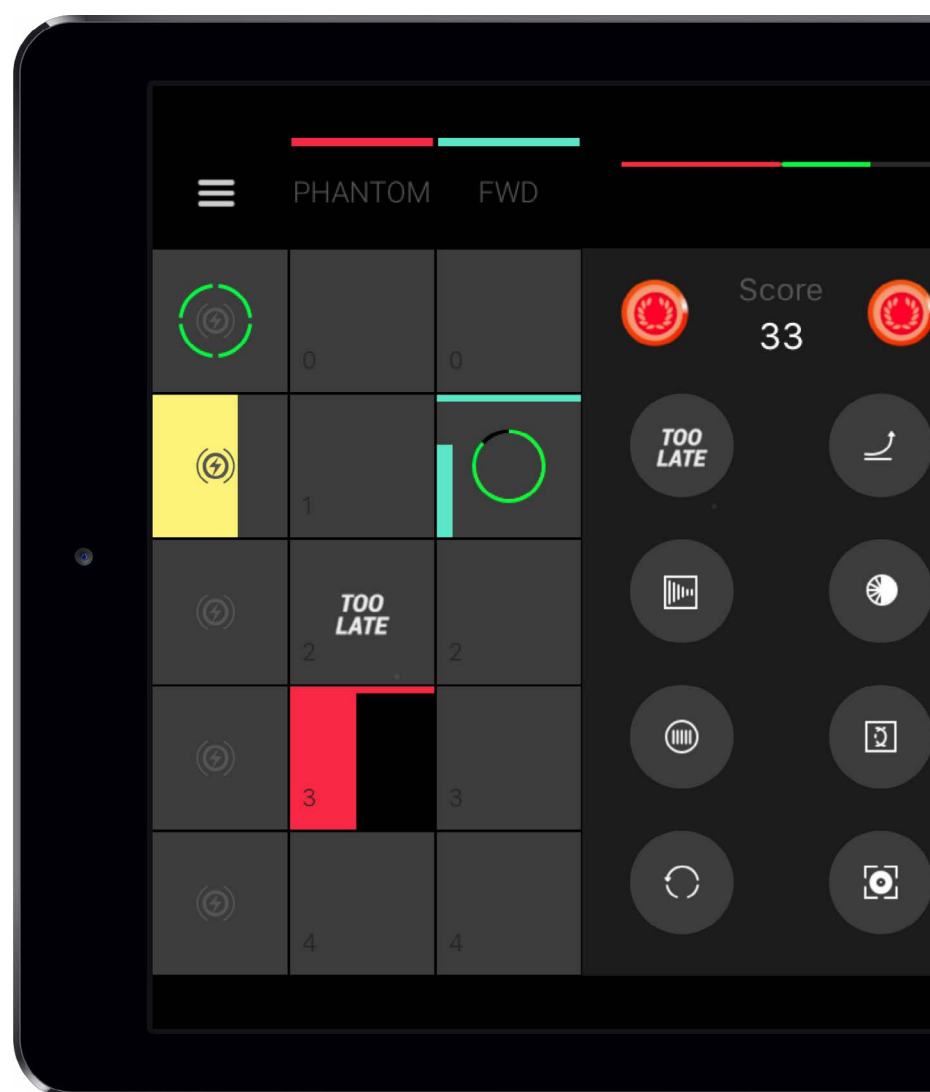
Elektroniczna muzyka taneczna, czyli w skrócie EDM, to dość obszerny termin mieszczący w sobie wiele różnych gatunków i podgatunków muzycznych. Mimo ogromnej popularności, jaką muzyka tego typu cieszy się na całym świecie, gry rytmiczne osadzone w tej stylistyce nie pojawiają się na rynku zbyt często. Niedawno w App Store zadebiutowała jednak nowa produkcja tego typu, nosząca wiele mówiący tytuł Bangers.

Ideą przyświecającą studiu Patchworks była chęć stworzenia gry rytmicznej skierowanej do fanów EDM, w której gracz mógłby nie tylko bezmyślnie stukać palcem w ekran, ale też świadomie wpływać na muzykę, przekształcając ją wedle własnego uznania lub nawet tworząc od podstaw. W efekcie powstała aplikacja oferująca dwa dość odmienne tryby działania. Pierwszym z nich jest tryb gry, w którym - podobnie jak w wielu innych produkcjach tego typu - staramy się zdobyć jak największą liczbę punktów, stukając rytmicznie w obiekty pojawiające się na ekranie. Tym, co wyróżnia Bangers na tle konkurencji, jest jednak tryb kreacji, oddający do dyspozycji użytkownika zestaw prostych narzędzi, służących do samodzielnego tworzenia i remiksowania muzyki.

Zadaniem gracza jest uderzyć w każdy z nich, zanim wypełni się w całości, ale nie wcześniej niż po przekroczeniu 3/4 wypełnienia. Jeśli mu się to uda, zostanie odpalony loop, one shot lub efekt przypisany do danego przycisku.

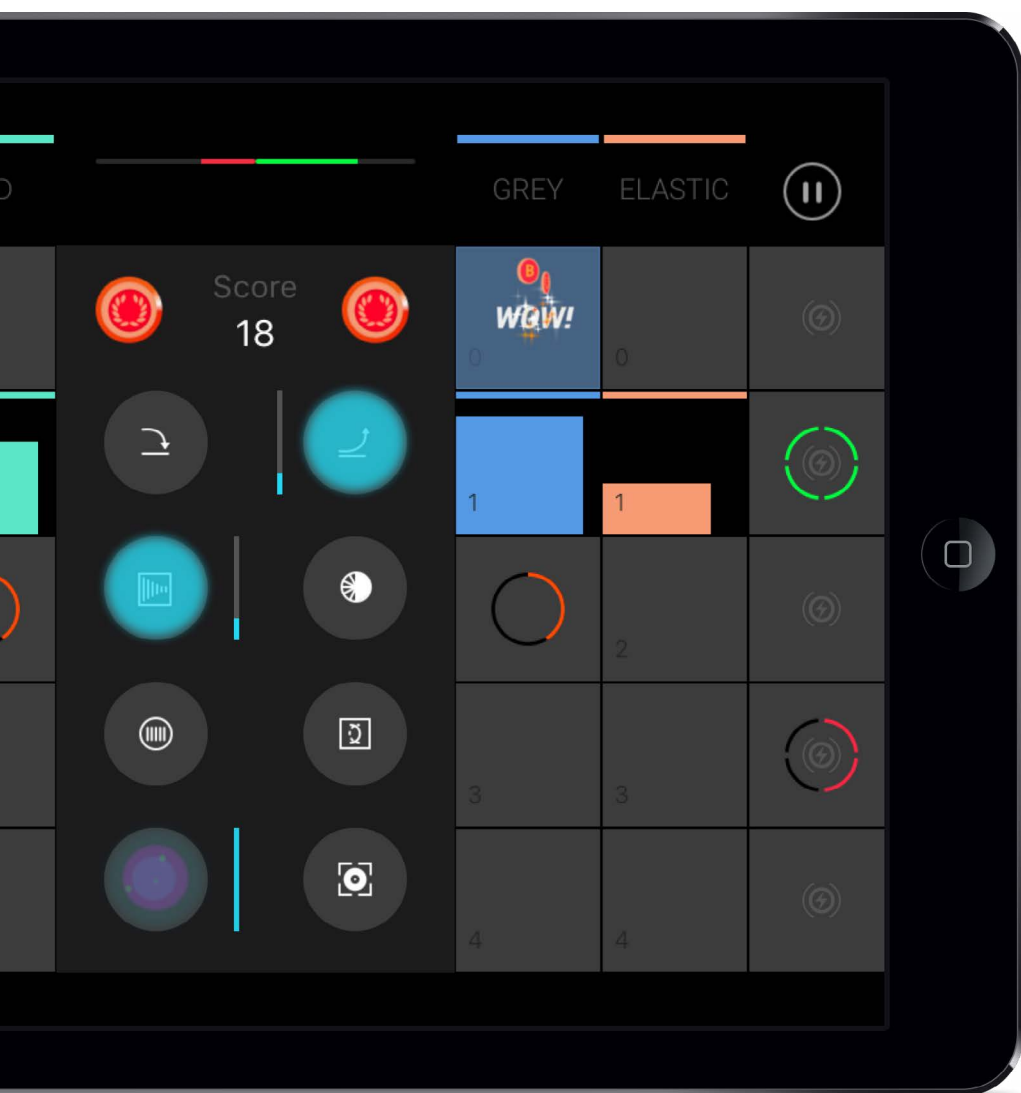
Bangers jako gra

Interfejs gry czerpie wyraźne inspiracje z popularnych programów służących do tworzenia i wykonywania muzyki elektronicznej, takich jak Ableton Live, Bitwig Studio czy FL Studio. Większą część ekranu zajmują kolumny prostokątnych przycisków. Cztery z nich



odpowiadają za tzw. loopy, czyli krótkie, zapętlone sekwencje dźwięków, które po dotknięciu odtwarzają się w kółko aż do momentu wciśnięcia przycisku stop lub wybrania innej pętli z tej samej kolumny. Dwie pozostałe zawierają w sobie tzw. one shots, czyli próbki, które po wciśnięciu odtwarzają się tylko raz. Pośrodku ekranu umieszczono zaś osiem okrągłych przycisków, odpowiedzialnych za aktywację rozmaitych efektów, służących do modulowania aktualnie odtwarzanych dźwięków. Po uruchomieniu wybranej przez nas piosenki w trybie gry lub treningu na przyciskach zaczynają pojawiać się okręgi stopniowo wypełniające się kolorem w tempie dostosowanym do grającej muzyki. Zadaniem gracza jest uderzyć w każdy z nich, zanim wypełni się w całości, ale nie wcześniej niż po przekroczeniu 3/4 wypełnienia (co dla ułatwienia sygnalizowane jest dodatkowo zmianą koloru z czerwonego na zielony). Jeśli mu się to uda, zostanie odpalony loop, one shot lub efekt przypisany do da-

nego przycisku. W początkowych etapach gry nie stanowi to większego wyzwania, jednak z czasem poziom trudności rośnie, a ogarnięcie wszystkich pojawiających się kółek zaczyna wymagać naprawdę sporej koncentracji i zręczności. Oczywiście, jak to zwykle bywa w grach tego typu, za każdym razem, gdy uda nam się trafić w przycisk w odpowiednim momencie, zostajemy nagrodzeni punktami. Najwyższe wyniki z poszczególnych piosenek sumują się, decydując o naszym miejscu w globalnym rankingu, co wprowadza do gry element współzawodnictwa. I wszystko byłoby pięknie, gdyby nie jeden bardzo poważny problem - muzyka.

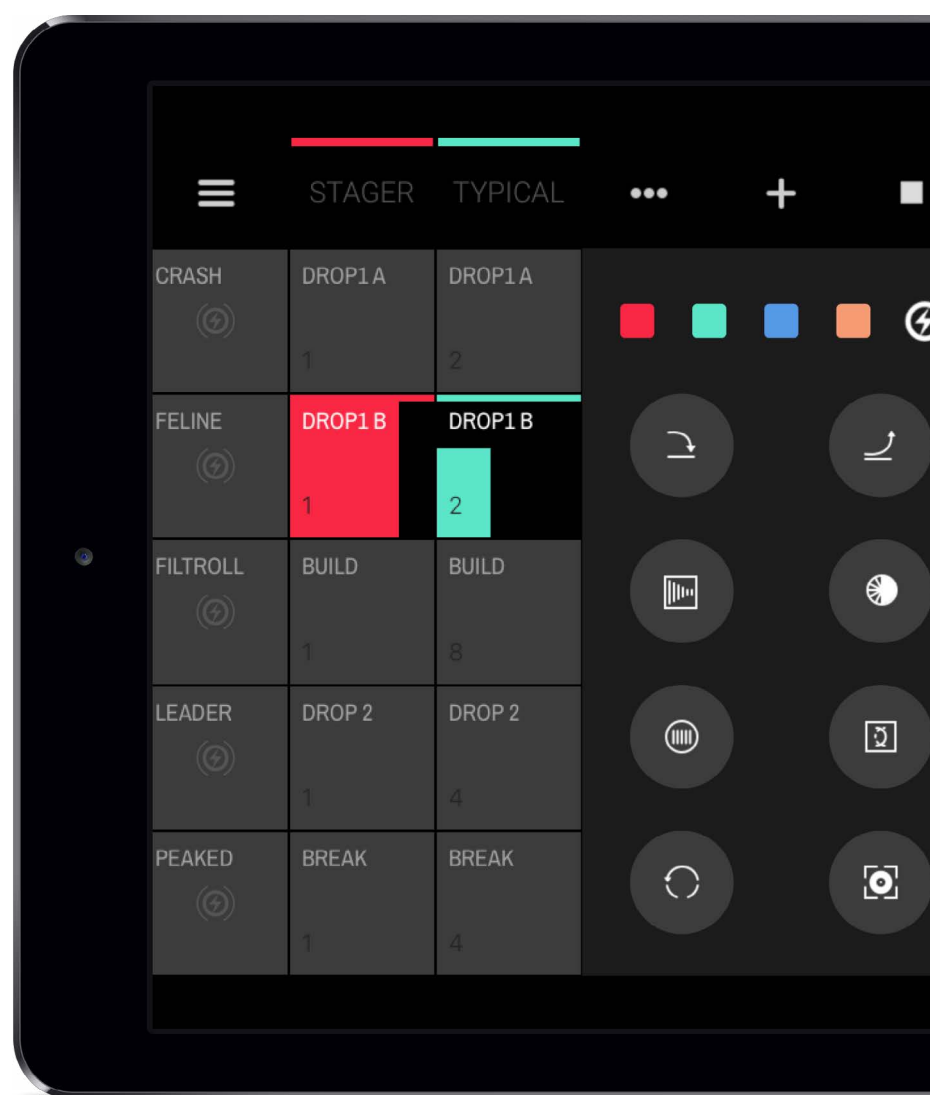


Utwory znajdujące się w grze zostały podzielone na siedem kategorii: Electro House, Future House, Deep House, Dance Pop, Dubstep, Trap i Tech House. Jako iż nie jestem zbyt wielkim fanem żadnego z tych gatunków, rozpoczynając testy, postanowiłem po prostu

wybrać pierwszą z dostępnych list utworów, czyli Electro House. Dość szybko uznałem jednak, że był to zły wybór, gdyż - pomimo iż udawało mi się trafiać w większość przycisków w odpowiednim czasie - w słuchawkach słychać było tylko dziwaczną kakofonię elektronicznych dźwięków. „Ok, ta piosenka po prostu nie trafiła w mój gust”, pomyślałem i zabrałem się za dalsze przeszukiwanie dostępnych piosenek. Tym razem postanowiłem nie zdawać się na ślepy los, lecz wybrać jakiś znany mi utwór, co nie było wcale takie trudne, gdyż sporą część dostępnej w grze muzyki stanowią naprawdę duże taneczne hity, które nawet osoby nie słuchające na co dzień tego typu muzyki mogą znać „ze słyszenia”. Traf padł na utwór Latch duetu Disclosure - przyjemny, lekki kawałek z chwytliwą melodią. Niestety, ku mojemu zaskoczeniu, to, co usłyszałem po odpaleniu go w trybie gry, było, delikatnie mówiąc, niezbyt przyjemne dla ucha. Uruchomienie znanego mi wcześniej utworu uzmysłowiło mi jednak dwie rzeczy. Po pierwsze: pętle, z których zostały zbudowane poszczególne utwory dostępne w Bangers, nie są fragmentami oryginalnych nagrań, lecz ich uproszczonymi „coverami”, odgrywanymi przez wirtualne instrumenty znajdujące się na wyposażeniu aplikacji. W każdym utworze usłyszymy więc właściwe dla niego melodie i rytmy, jednak ich brzmienie różni się od oryginału. Takie rozwiązanie z pewnością sprawi zawód osobom, które liczyły na to, że usłyszą tu swoje ulubione utwory w pełnej krasie, jednak to nie ono stanowi tu największy problem (tak naprawdę ma ono również wiele zalet, o których wspomnę w dalszej części tekstu). O wiele bardziej szkodliwy dla ogółu wrażeń estetycznych towarzyszących grze w Bangers jest fakt, iż kolejność przycisków, które musimy wciskać, ustalana jest losowo. Gdyby była to typowa gra rytmiczna, w której muzyka leci w tle niezależnie od poczynąń gracza, nie stanowiłoby to problemu. Jak już jednak wcześniej wspomniałem, w przypadku Bangers każde udane trafienie w przycisk owocuje uruchomieniem przypisanego do niego

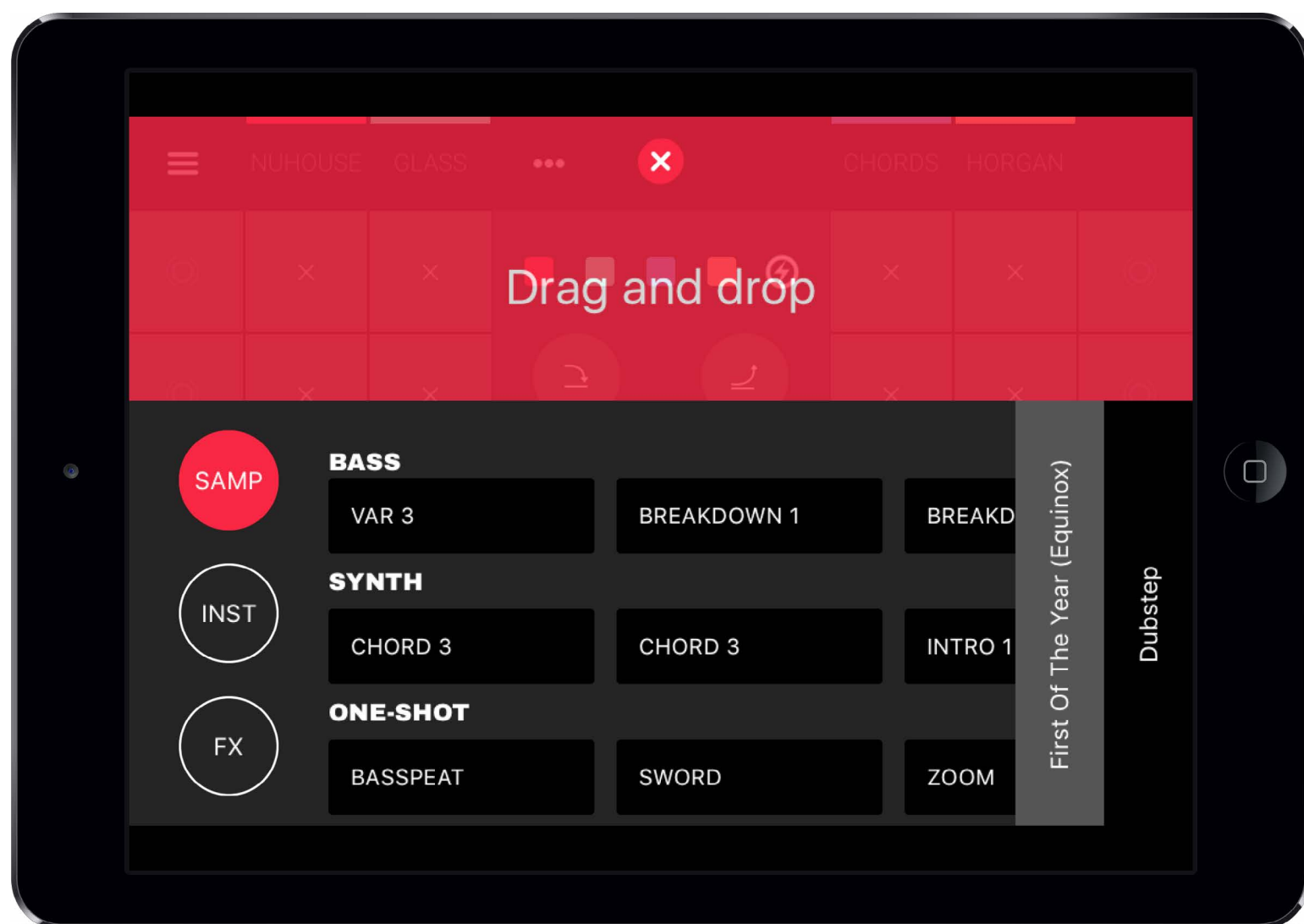
dźwięku. Wprowadzenie losowości sprawia więc, że zamiast przemyślanych i przyjemnych dla słuchacza kompozycji z wyraźnym podziałem na zwrotki i refreny otrzymujemy dość chaotyczne „remixy”, czasem lepsze, a czasem gorsze, ale nigdy nie ocierające się nawet o poziom oryginalnych utworów. Oczywiście potrafię zrozumieć intencję twórców, którzy zapewne chcieli w ten sposób uczynić grę ciekawszą i bardziej wymagającą. Niestety, tym sposobem wyrządzili oni swojej produkcji niedźwiedzią przysługę, bo chociaż mechanika rozgrywki sprawdza się naprawdę dobrze, to jednak jestem pewien, że wiele osób zrazi się do niej po odpaleniu kilku pierwszych piosenek. A szkoda, bo jak już wcześniej wspomniałem, tryb gry jest tu zaledwie wierzchołkiem góry lodowej. By odkryć to, co w tej aplikacji najlepsze, trzeba zaś zejść nieco głębiej i zapoznać się z drugim spośród oferowanych przez nią trybów działania.

Po wciśnięciu przycisku „+” znajdującego się nad panelem efektów otwiera się biblioteka gotowych elementów, które możemy wykorzystać w naszym utworze. Tu pojawia się pierwsze bardzo pozytywne zaskoczenie: wśród dostępnych pętli znajdują się również fragmenty utworów, które odblokowaliśmy w trybie gry



Bangers jako aplikacja do tworzenia muzyki

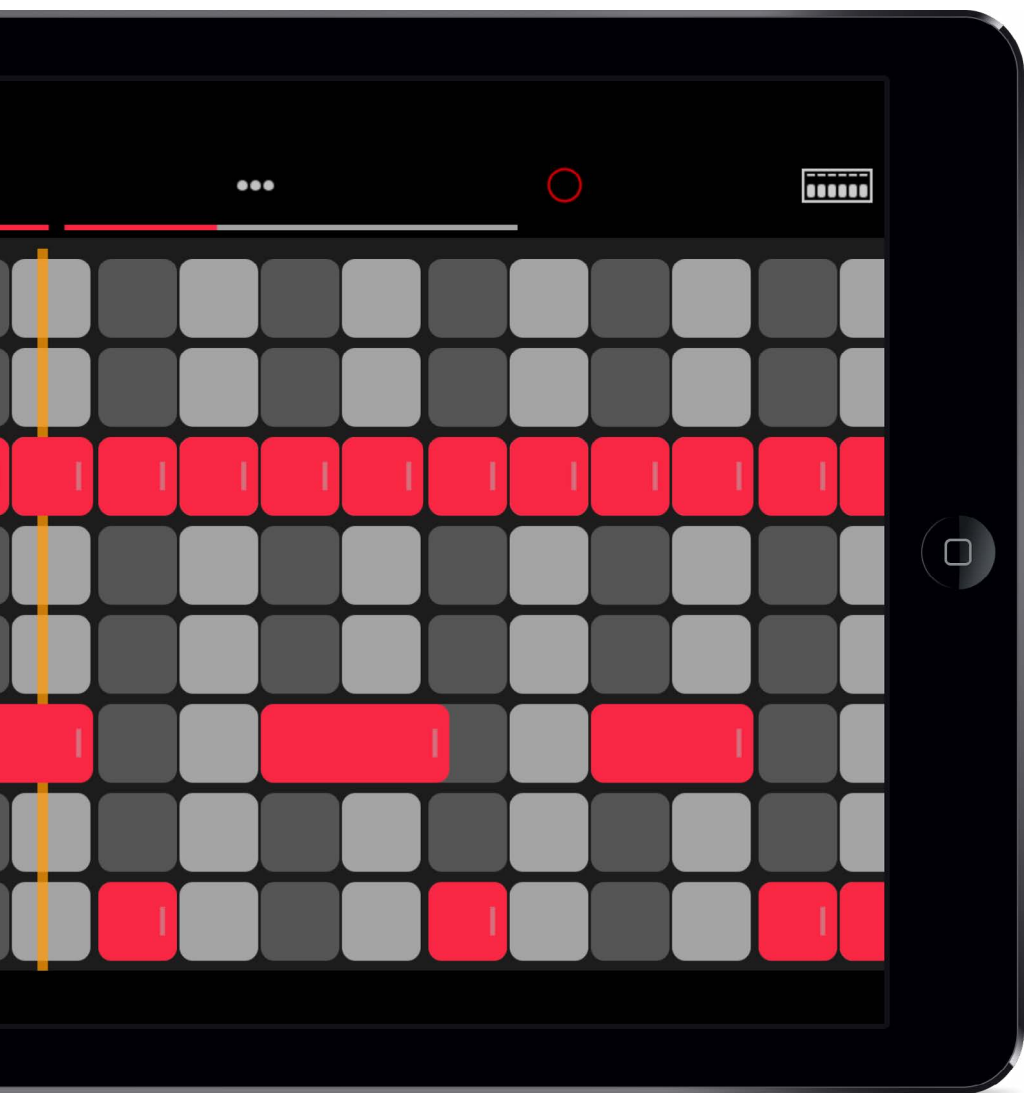
Tryb tworzenia, bo o nim oczywiście mowa, wykorzystuje niemal dokładnie ten sam interfejs co tryb gry, wzbogacając go jednak o kilka dodatkowych opcji. Pierwszą zmianą rzucającą się w oczy jest brak okręgów wyznaczających, które przyciski mamy wcisnąć i kiedy. Użytkownik może więc samodzielnie aktywować wybrane przez siebie loops, one shots i efekty, łącząc je ze sobą wedle własnego uznania (podobnie jak ma to miejsce w profesjonalnych programach tego typu, wszystkie klipy synchronizują się do z góry ustalonego tempa, dzięki czemu wszystkie pętle zgrywają się ze sobą, nawet jeśli uderzymy w przycisk nieco zbyt wcześnie). Po wciśnięciu przycisku „+” znajdującego się nad panelem efektów otwiera się biblioteka gotowych elementów, które możemy wykorzystać w naszym utworze. Tu pojawia się pierw-



sze bardzo pozytywne zaskoczenie: wśród dostępnych pętli znajdują się również fragmenty utworów, które odblokowaliśmy w trybie gry, co pozwala nam mieszać je ze sobą w dowolnych konfiguracjach. Chcesz przekonać się, jak wpadający w ucho riff z house'owego przeboju Avicii'ego zabrzmiał w połączeniu z dubstepową sekcją rytmiczną z hitu Skrillexa? Bangers pozwoli ci to sprawdzić. Tworzenie tego typu mashupów za pomocą opisywanej tu aplikacji jest bardzo proste, a przy tym naprawdę zabawne, i już samo w sobie wystarczyłoby, by zainteresować tą aplikacją fanów elektronicznej muzyki tanecznej. Na tym jednak nie kończą się pozytywne niespodzianki, które kryje w sobie tryb kreacji.

Jak już wcześniej wspomniałem, poszczególne partie utworów, które możemy usłyszeć w grze, nie są fragmentami oryginalnych nagrań, lecz „coverami” odgrywanymi przez wirtualne instrumenty. Dzięki takiemu rozwiązaniu możliwe staje się swobodne edytowanie ich w try-

bie kreacji. Najprostszą rzeczą, którą możemy zrobić, jest zmiana brzmienia danej pętli poprzez przypisanie do niej innego instrumentu. Jeśli jednak zechcemy pójść o krok dalej, możemy też utworzyć ją w prostym sekwencerze krokowym i zmodyfikować wedle własnego uznania, dodając lub odejmując dźwięki (w celu ułatwienia obsługi początkującym ich zakres ograniczony jest do jednej wybranej skali), zmieniając ich rytm, wysokość i czas trwania - tworząc tym samym własne remiksy naszych ulubionych piosenek. Na upartego można by nawet pokusić się o skomponowanie w ten sposób całkiem nowego utworu, jednak jeśli nasze ambicje sięgają na tyle daleko, warto rozważyć zastąpienie Bangers nieco bardziej zaawansowaną aplikacją. Na szczęście wiele współczesnych programów do tworzenia muzyki elektronicznej korzysta z podobnych, choć rzecz jasna znacznie bardziej rozbudowanych narzędzi, dzięki czemu doświadczenie zdobyte podczas remiksowania utworów w grze studia Patchworks nie pójdzie na marne.



Abonament na piosenki

Bangers jest grą dostępną do pobrania za darmo, dlatego też obecność mikropłatności nie powinna być dla nikogo zbyt wielkim zaskoczeniem. Pieniądze możemy tu wydawać na odblokowywanie dodatkowych utworów. Twórcy gry zdecydowali się przy tym skorzystać z oferowanego przez Apple od niedawna systemu subskrypcji. Abonament dostępny jest w dwóch wersjach, miesięcznej i rocznej, kosztujących odpowiednio 7,99 i 39,99 euro. Po jego wykupieniu zyskujemy tymczasowy dostęp do wszystkich piosenek dostępnych w grze. W chwili obecnej jest ich ponad siedemdziesiąt, a ich liczba stale rośnie. Przed podjęciem decyzji o wydaniu pieniędzy można skorzystać z trwającej tydzień subskrypcji testowej (warto jednak pamiętać o wyłączeniu jej przed końcem, gdyż w przeciwnym wypadku przedłuży się ona automatycznie, obciążając nasze konto). Alternatywę dla modelu subskrypcji stanowi specjalna

wirtualna waluta, za którą możemy odblokowywać na stałe nasze ulubione utwory. Można ją kupić za realne pieniądze lub zdobyć oglądając reklamy (menu gry sugeruje, że niedługo pojawią się też inne opcje, jednak obecnie nie są one dostępne). To drugie rozwiązanie sprawdzi się jednak tylko, jeśli dysponujemy dużą ilością wolnego czasu, bądź jeśli zależy nam jedynie na kilku wybranych utworach. Odblokowanie pojedynczej piosenki w ten sposób zajmuje bowiem zwykle około 20 minut.

Podsumowanie

Bangers bez wątpienia posiada spory potencjał, jednak ze względu na kilka niezbyt przemyślanych decyzji twórców aplikacja ta nie jest obecnie w stanie w pełni go wykorzystać. W swojej obecnej formie najbardziej zainteresuje ona fanów muzyki tanecznej, zwłaszcza tych mających aspiracje, by zacząć samodzielnie tworzyć utwory w takiej stylistyce. Dla takich osób Bangers może okazać się niezłym wstępem do przygody z produkcją muzyki, pomagając im oswoić się z pewnymi podstawowymi zagadnieniami przed rozpoczęciem pracy z poważniejszymi narzędziami. Pozostali gracze niestety najprawdopodobniej dość szybko zrażą się dźwiękami wydobywającymi się z głośników podczas rozgrywki.

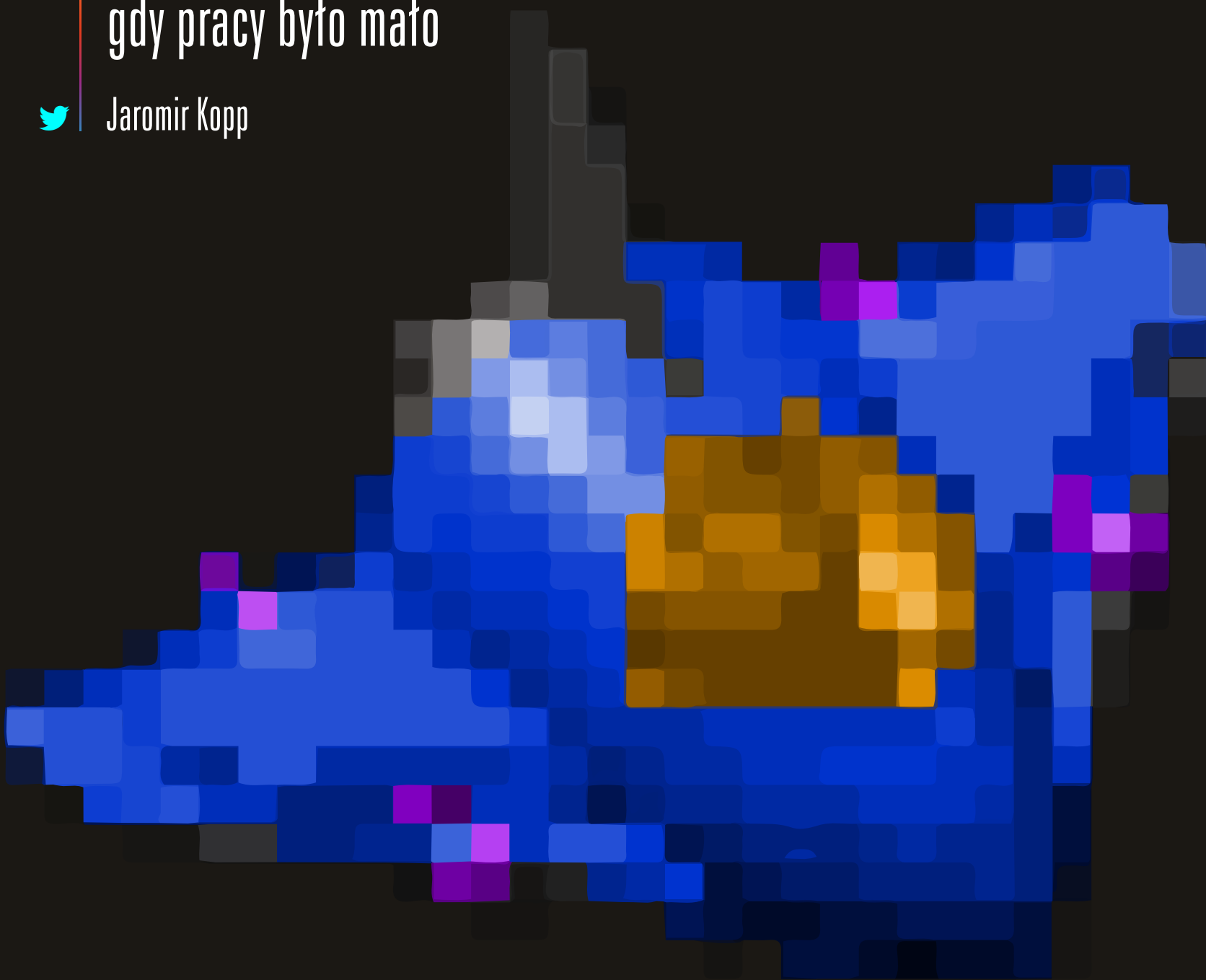


Ilustracje: aplikacja Bangers

W co się drzewiej grało, gdy pracy było mało



Jaromir Kopp



Chyba w każdej pracy zdarzają się chwile, gdy nie ma co robić. Wszystkie zaplanowane zadania zostały wykonane, nowych nie ma, a szef gdzieś zniknął. Ewentualnie totalnie nie mamy ochoty robić tego, co do nas należy i nikt nie zagląda nam w ekran komputera. W takich chwilach często zaczynamy się nudzić i czytamy newsy w internecie lub przeglądamy serwisy socjalne. Kiedyś niestety nie miałem takich możliwości, nie z powodu blokad lub wyrabiania „500% normy”, lecz z braku internetu. Jednak i wtedy mieliśmy sposoby na nudę.

Jeżeli praca była wykonana, a nie miałem jej nigdy zbyt wiele, to mogłem grać nawet przy kierowniku, a i czasem z kolegą z działu kontroli jakości robiliśmy sobie zawody.

Test Drive,

czyli jak się pracowało „za komuny”.

Dzięki oblanej z powodu ortografii maturze dane mi było zaznać pracy w kombinacie podczas ostatniego roku panowania „komuny” w Polsce. Było to od 1988 do 1989, kiedy to udało mi się zdać maturę i dostać na studia. Moja praca w kombinacie polegała głównie na robieniu kosztorysów budowlanych za pomocą komputera Elwro 801AT. Był to klon „PeCeta” z procesorem 80286. W domu miałem w tym czasie Atari 800XL z przerobioną stacją dyskietek Atari 1050 „Happy Warp”. Jak wiecie, zawsze lubiłem „kodować” i w pracy również często z nudy pisałem programy w dBase III Plus, którego kurs wraz z kursem obsługi MS-DOS 3.3 zafundował mi kombinat. Zostało mi po tym zamiłowanie do baz danych do dziś. Jednak pewnego dnia zaprzyjaźniony „informatyk” z innego działu przyniósł na dyskietce grę „Test Drive”. Nie była to pierwsza gra, jaka trafiła na dysk twardy (20 MB) „mojego” PeCeta, ale pierwsza, która przykuła moją uwagę.

Ponieważ Elwro 801AT był wyposażony tylko w monochromatycznego „Herculesa”, aby uruchomić grę, musiałem najpierw załadować programowy emulator „cegły”, czyli karty graficznej pracującej w kolorze – CGA. Dalej, zależnie od sytuacji w biurze, wyłączyć w grze odgłosy (i tak bardzo mierne, generowane bzyckiem) i już mogłem zacząć pokonywać kręte drogi za pomocą Ferrari Te-

starossa. Jeżeli praca była wykonana, a nie miałem jej nigdy zbyt wiele, to mogłem grać nawet przy kierowniku, a i czasem z kolegą z działu kontroli jakości robiliśmy sobie zawody. Ta gra to była jedyna przewaga (może poza dyskiem twardym) „PeCeta” nad moją „Atarynką”.

Po zdanej maturze nadszedł czas studiów, więc nie miałem jak defraudować czasu mojej pracy opłacanego przez pracodawcę, ale już w 1991, gdy przeniostałem się na studia zaoczne, rozpocząłem często wspomnianą przeze mnie pracę na Macintoshach w „Printy Poland”. Początkowo każdą wolną chwilę przeznaczałem na zgłębianie tajników fascynującego świata Apple i systemu „siedmiu cudów” (System 7). Do czasu.

W co się bawić, w co się bawić

Choć grafika na moim monochromatycznym monitorze podpiętym do Macintosh LC nie zachwycała, a starsze gry często były robione w trybie B&W (tylko czerń i biel), to od razu pojawiła się ogromna przewaga systemu Apple. Tą przewagą była opisywana już w [MyApple Magazynie](#) sieć LocalTalk! Przypomnę, że Internet był wówczas zjawiskiem czysto akademickim, a rozwiązania sieciowe do PC były toporne i trudno dostępne. Dzięki sieci, a w firmie było ponad 5 Maców, prymitywna „Battle Mac”, czyli gra w okręty, stała się niezłą zabawą.

Jednak i tak proste gry, jak „Glider”, czyli symulator samolotu z papieru, potrafiły wciągnąć i trzeba było mocno uważać, aby nie podpaść szefostwu firmy, gdy nagle pojawiał się na zapleczu.

Oczywiście były dostępne klasyki, jak kloony „Tetrisa”, „Command Missile” czy „Hokej”, ale przy „Shadow of the beast” na mojej Ami-

dze wypadały blado, no może z wyjątkiem „Sim City”.

Gra polega na sterowaniu czołgiem i zbieraniu flag, w czym przeszkadzają nam inne czołgi. W przypadku gry sieciowej wrogami są inni gracze. Gra we wczesnych latach 90. XX w. bardzo wciągała i dawała sporo radości. Została jakiś czas temu wydana na iOS i szczęśliwie udało mi się ją kupić.

Jednak były tytuły, które wywarły trwałe ślady w mojej pamięci i nie musiałem przeglądać stron z grafikami starych gier, aby sobie

o nich przypomnieć. Jednym z takich tytułów był klon nieśmiertelnych „Asteroids” od Atari, czyli „Lunatic Fringe”. Jego zaletą była nie tylko grywalność i ładna grafika, ale również to, że był on dodatkiem do najstawniejszego chyba w świecie komputerowym wygaszacza ekranu „After Dark”. Tak, to ten od „latających tosterów” i zasługuje on na osobny artykuł. Aby zagrać w „skatki”, aktywowało się wygaszacz ekranu. Gdy chcieliśmy ukryć grę, wystarczyło trącić myszkę łokciem (sterowało się za pomocą klawiszy) i od razy wracaliśmy do naszego środowiska pracy. Rewelacja!

Kolejny tytuł, który wyrwał się w mojej pamięci, to seria „Spectre”, „Spectre Supreme” i „Spectre VR”. Łączyła ona prostą, ale bardzo szybką trójwymiarową grafikę z możliwością gry w sieci LocalTalk. Gra polega na sterowaniu czołgiem i zbieraniu flag, w czym przeszkadzają nam inne czołgi. W przypadku gry sieciowej wrogami są inni gracze. Gra we wczesnych latach 90. XX w. bardzo wciągała i dawała sporo radości. Została jakiś czas temu [wydana na iOS](#) i szczęśliwie udało mi się ją kupić. Niestety z nieznanych mi powodów jest już niedostępna.





Była to pierwsza dostępna na Macintoshe gra 3D typu FPS. Nie dość, że pierwsza, to grafiką nawet przewyższała podobne gry dostępne w 1994 roku na inne platformy, a dźwiękiem nokautowała.

Ostatnią grą, jaką pamiętam z zeszłego wieku, choć już bardziej z grania w domu, a nie w pracy, jest „Marathon”. Była to pierwsza dostępna na Macintoshe gra 3D typu FPS. Nie dość, że pierwsza, to grafiką nawet przewyższała podobne gry dostępne w 1994 roku na inne platformy, a dźwiękiem nokautowała. Pamiętajmy, że typowy PeCet, aby mieć jakieś możliwości dźwiękowe, musiał być wyposażony w drogą kartę muzyczną, a w Mac stereo było standardem już od jakiegoś czasu. Dotąd

pamiętam ponurą muzykę i wrzask, z jakim obcy rzucali się na mnie podczas gry. Pisząc te słowa, znów mam ciarki na plecach. Oczywiście można było grać w sieci lokalnej z innymi zawodnikami (do 8) w zespole lub indywidualnie. „Marathon” również trafił na jakiś czas do App Store w wersji dla iOS, niestety nie jest już dostępny, ale na pocieszenie mamy wersję rozwijaną jako projekt społecznościowy alephone.lhowon.org [Marathon open source](https://github.com/alephone/marathon). Działa nawet na becie macOS 10.12 i wygląda identycznie jak na Macintosh LC 630, kiedy pierwszy raz w nią zagrałem.

Mam nadzieję, że nie zachęciłem Was do grania w pracy (chyba że akurat szczęśliwie na tym Wasza praca polega), ale przybliżyłem Wam trochę „Macintoshowe” sposoby rozrywki pod koniec XX w.

Ilustracje: ikona Lunatic Fringe, screenshoty z nowych wersji opisywanych gier





Odwyk cyfrowy



Michał Maśłowski

Popularne, groźne dla zdrowia uzależnienia to znane od setek lat uzależnienie od alkoholu i od palenia wyrobów tytoniowych. Są też nieco młodsze, ale dużo groźniejsze dla życia „wynałazki” ludzkości, takie jak uzależnienie od narkotyków czy też od leków. Te przypadki medycyna ma dokładnie zbadać i opisać. Znane są także metody ich leczenia – w najgroźniejszych przypadkach, np. uzależnienia od alkoholu lub narkotyków, wysyła się ludzi na detoks. Zamyka się ich w specjalnych ośrodkach, gdzie oprócz całkowitego odstawienia używek poddaje się ich różnym terapiom, np. terapii przez medytację, przez pracę, przez pomoc innym itd.

Metoda jest z grubsza znana. Czy zadziała? To już zupełnie inna sprawa. Natomiast ludzkość jest świadoma istnienia problemu, ludzie uzależnieni, od np. narkotyków, są uważani powszechnie za chorych, którym trzeba pomóc, w innym przypadku skazuje się ich często na śmierć.

Jednym z nowszych rozpoznanych uzależnień jest uzależnienie od internetu i od nowoczesnej technologii. Czy może zniszczyć, podobnie jak uzależnienie od narkotyków lub alkoholu, nasze życie? Jak najbardziej.

Można się także uzależnić od... pewnych czynności, które co prawda nie mają nic wspólnego z różnymi używkami, ale za to mają ogromny wpływ na naszą psychikę i tak samo ciężko jest się od nich uwolnić jak np. od papierosów czy alkoholu. Przykładem takiego nałogu jest uzależnienie od hazardu, jak również, dla wielu niezrozumiałe, ale jednak prawdziwe, uzależnienie od seksu.

Nowe czasy, nowe uzależnienia

Tymczasem dożyliśmy czasów, w których można uzależnić się od wielu rzeczy, o których jeszcze 20-30 lat temu nikt nie słyszał. Jednym z nowszych rozpoznanych uzależnień jest uzależnienie od internetu i od nowoczesnej technologii. Czy jest to tak samo groźne jak np. uzależnienie od narkotyków? Zapewne nie. Nie ma bezpośrednio aż tak szkodliwego wpływu na nasze zdrowie. Czy może zniszczyć,

podobnie jak uzależnienie od narkotyków lub alkoholu, nasze życie? Jak najbardziej.

Mimo tego, że jest to stosunkowo młode zagadnienie, to Zespół Uzależnienia od Internetu (ZUI) jest już dosyć dobrze opisany i sklasyfikowany przez współczesną medycynę. Według różnych źródeł (ach, ta różnorodność internetu) podtypy uzależnienia od internetu manifestują się pod postacią różnych zachowań (źródło: Wikipedia):

- **erotomania internetowa** – głównie oglądanie materiałów pornograficznych,
- **socjomania internetowa**, polegająca na tym, że związków i znajomości szukamy tylko i wyłącznie przez internet,
- **uzależnienie od internetu** – ciągła potrzeba przebywania w sieci, jednym z objawów jest nieustanna potrzeba grania w gry on-line,
- **przeciążenie informacyjne** – ciągła potrzeba zbierania wszystkich możliwych danych, potrzeba udziału we wszystkich możliwych listach dyskusyjnych itp.,
- **uzależnienie od komputera** – konieczność przesiadywania przed komputerem (niekoniecznie w internecie), było to pierwsze zdiagnozowane uzależnienie od nowoczesnych technologii, gdyż występowało jeszcze w latach 80. ubiegłego wieku, przed erą powszechnego dostępu do internetu; jednym z częstych przykładów tego uzależnienia jest uzależnienie od gier komputerowych.

Wszyscy jesteśmy uzależnieni

Wielu z nas dobrze zna te objawy. Sprawdzamy najnowsze powiadomienia na naszych smartfonach co najmniej kilkaset razy dziennie. Przeglądamy ulubione strony internetowe praktycznie w sposób ciągły. Źle się czujemy, gdy chociaż przez godzinę nie zajrzemy

do mediów społecznościowych. Często uważamy, że lepszych znajomych mamy na Twitterze niż w pracy czy w szkole.

Czym skutkuje ZUI? Z jednej strony różnymi reakcjami fizjologicznymi, od problemów ze wzrokiem poczynawszy poprzez problemy z postawą na problemach z koncentracją skończywszy. ZUI skutkuje także np. depresją, problemami komunikacyjnymi poza internetem, zanikiem więzi emocjonalnych pomiędzy osobą uzależnioną a bliskimi itp. Aż w końcu jest także powodem problemów w pracy. Osoba uzależniona, w zależności od stopnia uzależnienia, ma problemy z produktywnością, a w konsekwencji nawet ze znalezieniem pracy.

Digital Detox

Dlaczego o tym wszystkim piszę? Choćby dlatego, że pewne objawy takiego cyfrowego uzależnienia zidentyfikowałem u siebie.

Nasze dzieci, wbrew pozorom, zachowują się tak samo jak my, tylko wszystko jest u nich zwielokrotnione i przyspieszone.

Odkryłem ostatnio, zupełnie przypadkowo, ruch społeczny z okolic San Francisco pod wdzięczną nazwą Digital Detox (cyfrowy odwyk). Twórcy tego ruchu znakomicie zdają sobie sprawę z istnienia coraz poważniejszych problemów cywilizacyjnych, w szczególności z istnienia uzależnienia od internetu i nowoczesnych technologii. Traktują to uzależnienie jako tak samo groźne jak uzależnienie od narkotyków. Wiedzą też, że może zniszczyć czyjeś życie. Dlatego chcą innym pomóc.

Jak łatwo się domyślić, założyciele Digital Detox wywodzą się z tych najbardziej uzależnionych. Pewnego dnia Levi Felix i Brooke Dean spojrzeli w lustro, jasno powiedzieli sobie, że tak dalej być nie może, sprzedali swoje komputery i telefony komórkowe i ruszyli w świat. Kilka lat później założyli Digital Detox, aby pomagać innym, leczyć ich uzależnienia.

Oglądając program telewizyjny o Digital Detox, odkryłem, jak bardzo ja sam (i ludzie z mojego otoczenia) jestem uzależniony od nowoczesnych technologii, od sieci społecznościowych, od newsów na portalach informacyjnych, od tego, aby wszystko i natychmiast sprawdzać w internecie.

Co gorsza zauważam, jak szybko od pewnych zachowań, np. od gier komputerowych, uzależniają się dzieci. Nasze dzieci, wbrew pozorom, zachowują się tak samo jak my, tylko wszystko jest u nich zwielokrotnione i przyspieszone. To na ich przykładzie można obserwować, jak błyskawicznie postępuje takie uzależnienie. Na szczęście w przypadku dzieci na straży przekroczenia granicy pomiędzy niewinną popołudniową rozrywką a niebezpiecznym uzależnieniem stoi rodzic. Mam nadzieję, że potrafię tę niewidzialną granicę wyczuć i w odpowiednim momencie powiedzieć stop – „Dzisiaj idziemy na basen, a wieczorem czytamy książki, w tę grę komputerową możemy zagrać dopiero za kilka dni”. To zachowanie dzieli także rodziców na tych, którzy interesują się tym, co robią ich dzieci i potrafią odpowiednio zareagować, i na tych, co mają wszystko w nosie i na odczepnego za każdym razem dają dziecku iPada, żeby się sobą zajęło. Od razu mówię, że też nie jestem święty, sam czasami tak robię. Problem zaczyna się wtedy, gdy rodzice robią tak cały czas.

Zachowanie naszych dzieci jest jedynie zbliżeniem „pod lupą” tego, co dzieje się z nami. A główny problem dotyczy niestety nas. Nam dorosłym nikt nie powie: „jesteś uzależniony od internetu, od nowoczesnych technologii,

ogarnij się”. Najczęściej dlatego, że jesteśmy dorośli i mamy z naszymi problemami radzić sobie sami. Poza tym mało kto widzi takie uzależnienie u drugiej osoby. Ono nie niszczy naszego zdrowia tak jak np. narkotyki i w związku z tym może być często niewykrywalne przez lata.

Zadajcie sobie sami pytanie, czy jesteście w stanie nie sprawdzić maila np. przez pół dnia? Czy jesteście w stanie cały dzień nie zajrzeć na Facebooka i Twittera? A czy jesteście w stanie rozstać się ze smartfonem na cały weekend? A na cały tygodniowy urlop? Spróbujcie! Jeśli okaże się to trudne, a w większości przypadków się okaże, to jesteście w mniejszym bądź większym stopniu uzależnieni. Zróbcie taki eksperyment, odetnijcie się w najbliższy wolny dzień od internetu. Ale tak całkowicie, nie podchodźcie do komputera, schowajcie telefon do szuflady. Większość z nas objawy rozdrażnienia i niemożności poradzenia sobie z nadmiarem wolnego czasu będzie miała już po jednym dniu.

Pomyślcie wówczas o swojej produktywności w pracy, o relacjach z bliskimi. Są one gorsze niż mogłyby być, gdybyśmy potrafili naszego smartfona odłożyć odpowiednio wcześniej na półkę. Polecam, spróbujcie tego już dzisiaj.

Fakty o uzależnieniu od internetu
(źródło: digitaldetox.org):

- 61% użytkowników przyznaje się do bycia uzależnionym od internetu i od nowoczesnych technologii,
- przeciętny Amerykanin przyznaje, że 30% wolnego czasu spędza na przeglądaniu internetu,
- 50% ludzi woli komunikować się elektronicznie niż osobiście,
- 67% użytkowników smartfonów sprawdza swoje urządzenia, nawet jeżeli nie dzwoni i nie wysyła żadnych powiadomień,
- 1 na 10 Amerykanów cierpi na depresję,

ludzie uzależnieni od internetu zapadają na depresję 2,5 raza częściej,

- przeciętny pracownik biurowy spędza 2 godziny dziennie na wszelkich internetowych rozpraszaczach,
- 1/3 ludzi przyznaje, że woli posprzątać swoją toaletę niż swoją skrzynkę mailową,
- przeciętny pracownik sprawdza około 40 stron internetowych dziennie, zmienia zadania 37 razy w ciągu godziny, średnio co 2 minuty,
- zaledwie 2% ludzi potrafi wykonywać wiele czynności na raz bez strat dla produktywności,
- 60% ludzi twierdzi, że tradycyjne wakacje nie redukują ich poziomu stresu,
- 33% ludzi przyznaje, że chowa się przed rodziną i przed znajomymi, aby przeglądać media społecznościowe,
- bardzo częste używanie sieci społecznościowych powoduje wzrost samotności, zazdrości i strachu,
- 95% osób używa różnych urządzeń elektronicznych na godzinę przed pójściem spać,
- sztuczne światło ekranów zwiększa naszą czujność i zmniejsza wydzielanie melatoniny o 22%, co negatywnie wpływa na nasz sen, nastrój i efektywność,
- zaledwie 1/3 ludzkości posiada stały dostęp do internetu.



Ilustracja: archiwum Redakcji



szybka
Szybka
.net

serwis autoryzowany

SzybkaSzybka.net

Największa sieć
pogwarancyjnych napraw sprzętu Apple



już 40 000 napraw!

