



iPhone上市10周年 改变与颠覆中迎挑战

今年是苹果 iPhone 上市 10 周年，10 年间，iPhone 不仅改变了用户使用手机的方式和体验，更加速了产业的变化和变革。

本刊记者 | 孙永杰

苹果 iPhone 上市 10 年，在改变和用户和相关产业的同时，由于科技的发展，其在未来也面临再创新的挑战。那么这 10 年间，苹果是如何改变用户和产业的？又怎样去迎接未来的挑战？

打造独有体验 改变手机应用方式

众所周知，尽管苹果 iPhone 不是第一部智能手机，但它的出现却改变了智能手机的应用和体验方式。

首先是首款支持多点触控屏幕的手机。说到 iPhone 的革命性发明，业内第一个想到的便是触控屏幕。乔布斯在发布第一代 iPhone 时说：“iPhone 是一项革命性和具有魔法的产品，比目前所有手机领先 5 年。手指是人类天生拥有最棒的装置，而 iPhone 便是使用它们创造出继鼠

标问世以来最革命性的使用者接口。”

于是，我们看到，2007 年发布的第一代 iPhone，大胆抛弃了传统的实体键盘和触控笔，完全通过点击、滑动屏幕控制，流畅且直觉的手势操控也重新定义了使用者和手机互动的方式，成为现今智能手机的标准模式。而由于没有了实体键盘，屏幕也得以扩大，大大提升手机的应用范围和体验。

其次是打造了独有的 App Store 生态系统。2008 年推出的 App Store，是 iPhone 今日变成人们生活中不可或缺的关键。至今 App Store 已有超过 200 多万个 App。App Store 的出现，催生出许多依赖智能手机而生的产业，如叫车服务 Uber 和 Lyft；分享照片的 Instagram 和 Snapchat。

据统计，App Store 仅在 2016 年就为开发者带来了 200 亿美元的营收，较 2015 年



增加了 40%，App Store 的出现改变了开发者出售软件的方式，也促进了移动游戏的发展。目前 App Store 营收前十名中有 7 个是游戏。现在，App 已经名副其实地成为用户使用互联网服务的入口。

再次是颠覆了用户的拍照方式。第一代 iPhone 只有一个 200 万像素的相机，尽管与当时主流的消费类数码相机还有不小的差距，不过很快 iPhone 就成了 Flickr 统计中最常用的相机。到 2010 年，iPhone 4 首次搭载双镜头（其中一个为录制 720p 影片的 500 万像素相机），同年 10 月，Instagram 推出 iOS App。现在人人都能使用智能手机成为业余摄影师，如果说由 iPhone 带来的移动摄影永远改变了摄影实不为过。

第四是加速了移动上网。苹果为了加速手机支持 3G 上网，以提供独家提供 iPhone 作为合作条件和美国最大电信商 AT&T 合作，并于 2008 年推出支持 3G 网络的 iPhone 3G，真正实现了“移动上网”。我们现在已经很难想象使用一部不能上网的手机。目前大部分国家都已经在使用 4G 上网，并催生了 5G 的发展。

最后是首推语音助理 Siri。苹果在 2011 年 10 月推出了当时市场上第一个虚拟语音助理 Siri。不过由于苹果相对封闭的策略，导致 Siri 并没有达到外界的预期。不过在 Siri 之后，语音助理却成为了市场上各家科技公司竞相角逐的焦点。例如亚马逊在 2014 年推出的语音助理 Alexa 鼓励第三方开发者加入，目前已经拥有播放音乐、阅读新闻、叫外卖等 15000 多种应用，而随着亚马逊、谷歌、微软纷纷加入语音助手大战，苹果也在 2016 年 6 月将 Siri 开放给开发者，其智能家居平台 HomeKit 和 AirPods 都支持 Siri，并发布了最新的搭载 Siri 的智能音箱 Home Pod。



颠覆与促进产业创新

如果说前述是iPhone推出后对于用户的影响，那么其对于相关产业的影响也不可忽视。

首先是PC。苹果的天才之处就是把计算设备放进了用户的口袋。在iPhone上市之前，全球PC的年销量大约为4亿台，那时人们只能通过PC才能进入互联网。但是，随着iPhone和智能手机普遍成为信息传递的关键工具，在生产、通信和娱乐的领域上，PC对许多人来说就不再那么重要了。今天，得益于iPhone、iPad以及所有受苹果创意启发的安卓设备，人们有了更多的选择，无论地点在哪里，用户都可以连接到互联网。因此，PC行业现在每年的销量只有2.75~2.9亿台，并导致了整个PC行业的下滑和整合。

其次是电信公司，如AT&T和Verizon。在iPhone问世之前，大多数原始的电信业务模式都是围绕着语音进行的。是的，IP语音在2000年变得流行起来，并且已经开始推动电信公司转向数字语音，而不是传统的有线语音传输方式。iPhone的出现，加速了传统语音业务的淘汰进程。如今的电信供应商都是数据通信公司，他们的业务模式已经完全改变了。所有这些业务都添加了信息和娱乐服务，成为了向客户提供多种类型数据服务的渠道。

再次是传统相机产业。智能手机拍

摄功能的完善和体验升级，改变了消费者的消费意识和方式，而这使得传统相机市场遭受的冲击日益加大。据CIPA（日本国际相机影像器材工业协会）日前发布的一份数码影像产品市场报告显示，2016年影像产品总出货量约为2420万套，比2015年同期减少31.7%。另据CIPA的报告预测，2017年数码相机产品的总出货量在2170万套左右，同比减少10.3%。可以说，在智能手机的冲击下，传统相机行业依然处于持续的寒潮中。

最后是电影和电视产业。iPhone创造了一个用于视频传输的移动平台。自2007年以来，每个主要的电影和电视工作室都被迫扩展他们的发行方式，将下载和流媒体服务扩充到移动设备上。这里应该感谢数以百万计的iPhone用户在这些领域带来的影响，从而促使这些工作室做出这样的决定，使得用户随时随地地观看视频，我们还应该感谢iPhone为Youtube、Netflix和Hulu等新类型的视频服务提供了支持——目前至少有50%的内容是通过某种移动设备观看的。

人工智能与AR应对挑战

尽管iPhone上市10年对于用户和产业产生了巨大的影响，但随着智能手机的普及和对手的追赶，iPhone已经出现了

增长减缓的迹象。对此，业内不禁在问：苹果的未来在哪里？或者说苹果的下一个“iPhone”在哪里？尤其是在当下各大科技企业纷纷涉足AR/VR领域之时。

正当业内质疑之时，在今年的年度开发者大会（WWDC 2017）上，苹果不仅正式宣布入局AR/VR，还让iOS一夜之间成为了全球最大的AR平台。虽然早有传闻苹果将要涉足AR领域，但没想到的是一出手就通过发布ARkit让自己成为了最大的AR平台。

和此前谷歌针对移动端AR应用设计的Tango类似，苹果ARkit也可以通过摄像头对环境进行扫描识别，结合SLAM等计算机视觉技术，将虚拟的实物融合到真实的世界里。也就是说，用户可以直接通过苹果移动设备的摄像头，直接编辑和添加想要添加在现实场景中的AR虚拟物件。

众所周知，现有苹果设备上的人工智能运算主要依赖CPU和GPU，而新的人工智能芯片可以减轻前两块芯片的负载，从而为设备带来电池续航表现上的改善。目前高通在骁龙SoC中集成了人工智能模



块，谷歌有自家研发的TPU张量处理器，还有NVIDIA也早已向云端服务的客户提供人工智能芯片。

针对上述的对手，据称苹果在未来的iPhone、iPad上会用到人工智能芯片，而苹果计划首先在一台iPhone原型机上测试该芯片，但不确定能否在今年实现。此外，iOS系统和第三方App也会为该芯片作优化，以加强人脸、语音指令识别及输入键盘的预测等。由此我们看到，在所谓的人工智能与AR/VR上，苹果已经用行动去迎接新的挑战。