الفرصة 44

ماذا لو استطعنا تصميم واقع جديد؟

عالم غير مادي

بيئات غامرة جديدة تماماً توفر مجموعة متكاملة من الأنشطة التجارية والاجتماعية والتجارب في الواقع الافتراضي

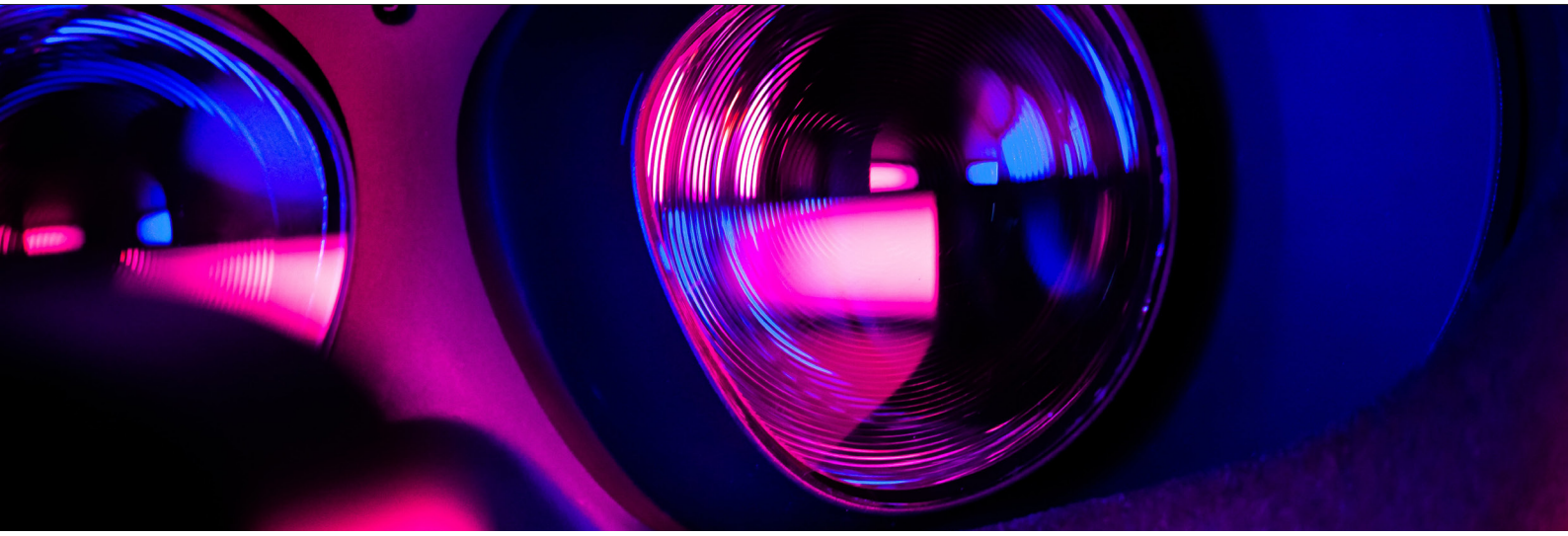
الواقع اليوم

نستطيع اليوم نقل وتركيب المحتوى الرقمي على بيئاتنا المادية في العالم الحقيقي باستخدام هاتف ذكي أو جهاز لوحي أو جهاز واقع افتراضي، بالاعتماد على عدة رأس أو عدسات أو نظارات.[439] وتسمى البيئة الناتجة عن هذا التطبيق الواقع المعزز. ويتيح لنا الواقع المختلط تجربة مزيج من العالمين المادي والرقمي في الوقت ذاته.[440] ويتأرجح الواقع المختلط في قلب سلسلة متصلة بين الواقعية والافتراضية تصورها الباحثان بول ميلجرام وفوميو كيشينو.[441] ويمنحنا الواقع المختلط تجربة غامرة مدعومة أساساً بالواقع المعزز، لأنه يؤثر على جميع الحواس، ويزيد أو يستبدل الروائح وإحساس اللمس والسمع،[442] لإنتاج ما يسمى الحقائق الرقمية.

ويُتوقع نمو سوق الواقع الافتراضي والواقع المعزز من نحو 12 مليار دولار في العام 2021 إلى نحو 73 مليار دولار بحلول العام 2024.[443] ويُتوقع أن يدعم الواقع الافتراضي والواقع المعزز الناتج المحلي الإجمالي العالمي بنحو 1.5 تريليون دولار بحلول العام 2030.[444] ويُتوقع أن يكون 204 مليار دولار من هذا النمو من مجال تجارة التجزئة والاستهلاك، ويتضمن ذلك الأفلام والألعاب التي يستخدمها ثلثا الذين يستخدمون الواقع المعزز للاستمتاع والتسلية.[445] وستأتي المساهمات الأخرى من القيمة التي تولدها تقنيات الواقع الافتراضي والواقع المعزز من تطوير المنتجات والخدمات والرعاية الصحية والتدريب على المهارات وتطويرها والخدمات اللوجستية والتصنيع والطاقة والصيانة.[446]

ويفضل المستخدمون التقنيات والخدمات من الشركات التي لديها تجارب واقع معزز ذات علامة تجارية بنسبة إضافية قدرها 40%، ويقول 3 من كل 4 مستهلكين إنهم على استعداد لدفع مبلغ أكبر مقابل منتج يعد بالشفافية التي يوفرها الواقع المعزز.[447] ومن المتوقع أن تصل الإيرادات في سوق الوسائط الرقمية إلى نحو 300 مليار دولار في العام 2021 ونحو 420 مليار دولار في العام 2025، وستكون ألعاب الفيديو مسؤولة عن أكثر من نصف هذا النمو.[448]

وتنمو تجارة الأصول الرقمية مثل مقاطع الفيديو والنصوص والصور المتحركة والمقاطع الصوتية بسرعة. وشهدت الأصول الرقمية في الأشهر الأربعة الأولى من العام 2021 نمواً في حجم التداول بأكثر من ملياري دولار على صورة رموز غير قابلة للاستبدال.[449]



يقول

3 من كل 4

مستهلكين إنهم على استعداد لدفع مبلغ أكبر مقابل منتج يعد بالشفافية التي يوفرها الواقع المعزز

الفرصة المستقبلية

قد تتيح البيانات الآنية وقوة المحاكاة المتقدمة تطوير الحقائق الرقمية، ومنها الصور الرمزية للناس التي تتفاعل افتراضياً لمحاكاة حركات الأشخاص استجابةً لمواقف مختلفة.

ونحتاج إلى أطر أخلاقية وقانونية متفق عليها عالمياً لدعم الوصول إلى المعلومات والمعاملات وبناء العلاقات على نطاق واسع في عوالم الواقع المعزز والواقع الافتراضي والواقع المختلط. وتتيح تقنيات إنتاج تجربة اللمس وتراكب المعلومات للناس فهم الحقائق وتشكيل الآراء عبر غمرهم بتجربة افتراضية، وتوفير كل التفاصيل اللازمة ضمن هذه البيئة الافتراضية. وستحسّن البيئات الافتراضية الواقعية والغامرة فهمنا للقضايا والمواقف التي تواجه الآخرين.

وستتحد الأنظمة الافتراضية المؤثرة الغامرة مع التقنيات الجديدة لإنتاج القيمة، ما يعزز الابتكار الاقتصادي والتجاري والمجتمعي. وتفتح هذه البيئات إمكانيات جديدة للأفراد في كيفية تفاعلهم وعملهم والتعبير عن إمكاناتهم والتفاعل مع الآخرين.

الفوائد

تمنح هذه الحقائق الغامرة صانعي القرار رؤية أكبر للتفاعلات في مختلف المجالات الاجتماعية والاقتصادية والبيئية. وهو ما يتيح للناس أيضاً رؤية وجهات نظر أخرى وخوض تجارب مختلفة، ما يخلق إحساساً أكبر بالقواسم المشتركة بينهم.

المخاطر

تشمل المخاطر تعرض البيئات الافتراضية للتلف بسبب عمليات الزيف العميق (الفيديوهات المزيفة) أو الهجمات الإلكترونية، والوصول غير المتكافئ إلى أنظمة الواقع الافتراضي، ما ينتج فجوات في المعلومات. وتشمل أيضاً الضرر المتعمد من حملات التضليل الضخمة ومحاولات التأثير على المشاعر.