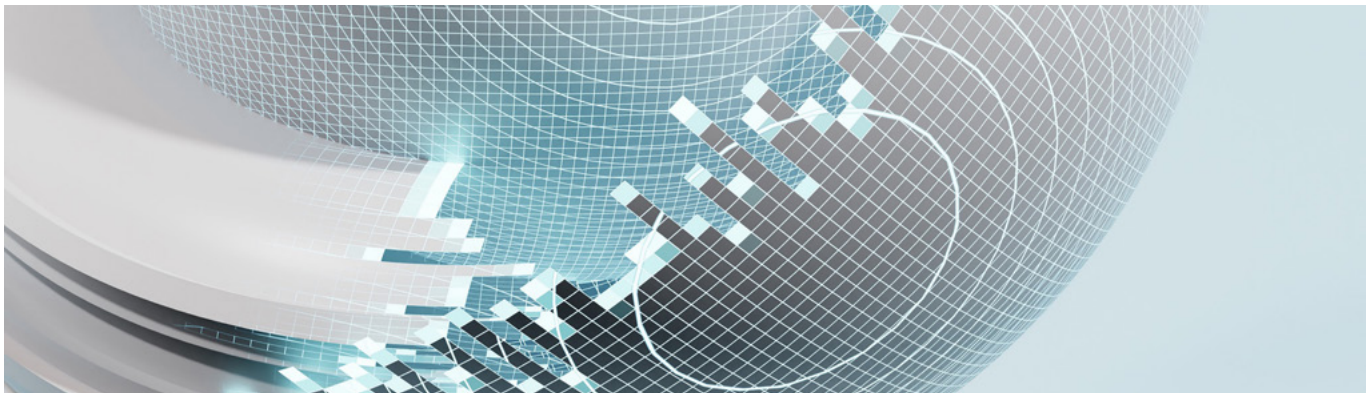
الفرصة 37
ماذا لو تم تصميم مؤشر لقياس جودة الحياة في الواقع الرقمي؟

مؤشرات قابلية الحياة في العالم الرقمي

من شأن استحداث مؤشر لقياس جودة الحياة في الواقع الرقمي أن يحدد حجم التحديات التي يواجهها الأفراد وصورهم الرمزية (الأفاتار) في هذا العالم. وسيزداد هذا المؤشر أهمية مع انتقال المزيد من الشركات والجهات الترفيهية والتفاعلات الاجتماعية إلى بيئات افتراضية غامرة.



التوجهات العالمية الكبرى
تسارع الانتقال إلى الواقع الرقمي الجديد

الاتجاهات السائدة
التقنيات الغامرة
الأجهزة القابلة للارتداء
الواقع الافتراضي

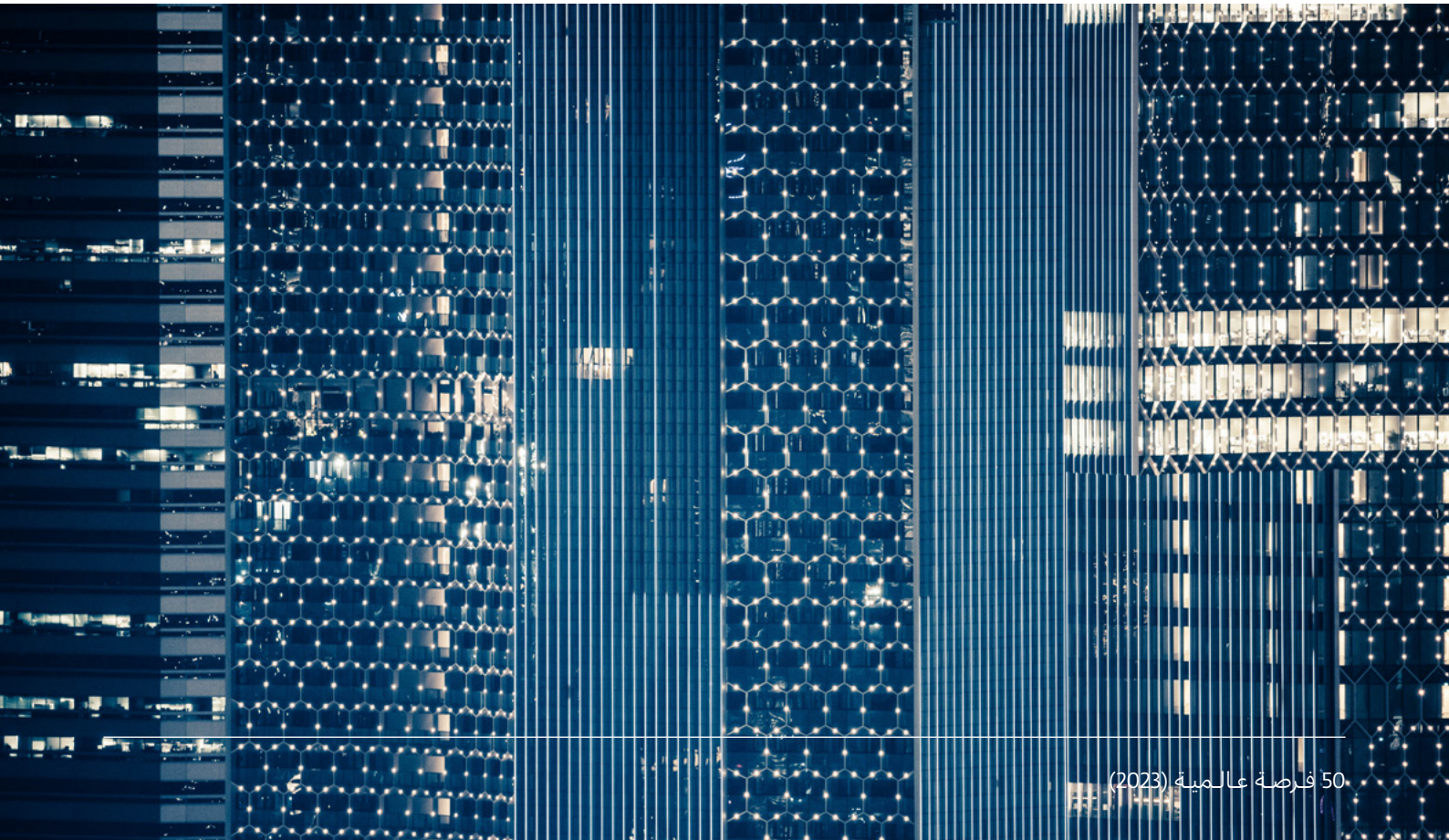
القطاعات المتأثرة
تقنية المعلومات والاتصالات
السلع الاستهلاكية والخدمات والبيع بالتجزئة
أمن المعلومات والأمن السيبراني
علم البيانات والذكاء الاصطناعي وتعلّم الآلة
التعليم
الخدمات المالية والمستثمرون
التقنيات الغامرة
التأمين وإعادة التأمين
وسائل الإعلام والترفيه

الواقع الحالي

تشير الإحصاءات المسجلة في أكتوبر 2022 إلى أن حوالي 60٪ من سكان العالم (أي ما يعادل 4.7 مليار نسمة) استخدموا وسائل التواصل الاجتماعي التي يبلغ عددها 128 موقعاً على الأقل في العالم اليوم،[636] إذ بلغ عدد مستخدمي «فيسبوك» 2.9 مليار مستخدم، فيما بلغ عدد مستخدمي «يوتيوب» 2.5 مليار، و«إنستغرام» 1.3 مليار.[637]

ويشهد سوق الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف المحمولة نمواً ملحوظاً، فقد بلغت عمليات التحميل من متاجر التطبيقات «آب ستور» و«جوجل بلاي» 4.6 مليار عملية في يونيو 2022، أي ما يعادل زيادة بنسبة 2.2٪ تقريباً منذ يونيو 2021.[638] ويعود هذا النمو إلى تسارع وتيرة السوق العالمي للألعاب المتوفرة عبر الهاتف المحمول. إضافة إلى ذلك، استضافت منصات الألعاب التقليدية، مثل «بلاي ستيشن» و «نينتندو سويتش»، ما مجموعه 93880 لعبة فيديو وفق الأرقام المسجلة في مايو 2022.[639] وإذا أضفنا إليها متاجر التطبيقات عبر الهاتف المحمول، (بما فيها آب ستور وجوجل بلاي)، يبلغ عدد الألعاب 831523 لعبة[640] على مستوى العالم. هذا ومن المتوقع أن ترتفع قيمة سوق الألعاب الإلكترونية في الشرق الأوسط وشمال أفريقيا بنسبة 19٪ بين عامي 2019 و 2025 لتصل إلى أكثر من 5 مليارات دولار، علماً بأن المملكة العربية السعودية ودولة الإمارات في مقدمة الدول الرائدة في هذا الصدد.[641]

أما تقنية الميتافيرس، فتجمع بين منصات الواقع المعزز والواقع الافتراضي[642] وتقنية البلوك تشين والعملات المشفرة والإعلانات والألعاب الإلكترونية، إلى جانب العديد من التقنيات الأخرى.[643] وفيما يتم استكشاف هذا العالم، تُقدّر قيمة سوق الميتافيرس العالمي بحوالي 23 مليار دولار في عام 2021،[644] ويتوقع أن تصل إلى 5 تريليون دولار بحلول العام 2030.[645]



الفرصة المستقبلية

قد يسمح تطوير مؤشر يقيس قابلية العيش في الواقع الرقمي برسم صورة أوضح حول مستقبل هذه العوالم الرقمية، حيث يمكن لهذا المؤشر أن يساعد مشغلي المنصات وصانعي السياسات في تطوير وتحسين الخدمات والمهام التي تسهم في نجاح الواقع الرقمي في تحقيق المزيد من الازدهار وتعزيز جودة الحياة. كما يمكن للمؤشر أن يساعد الشركات في تحسين استثماراتها وخدماتها بما يضمن لها جذب عملاء جدد والحفاظ على العملاء الحاليين.

أما على الصعيد الفردي، فقد يمكن هذا المؤشر الأفراد من انتقاء المكان المفضل للإقامة، أو المكان الأنسب لأصولهم، أو صناعة الظروف المثلى لمساعدتهم في ابتكار الأفكار الجديدة أو تحديد مصادر دخل إضافية. إلى جانب ذلك، قد يؤدي تطوير مؤشر حول قابلية العيش في الواقع الرقمي إلى تحسين مستوى الشفافية بخصوص الاختلافات بين عوالم الواقع الرقمي المختلفة، ما يسهم بالتالي في تعزيز الثقة وتحسين الابتكار.

والجدير بالذكر أن الاقتصاد الرقمي ينمو وأن السلع والخدمات الرقمية ذات الصلة تنمو أيضاً بالتزامن مع نمو تدفق العائدات المرتبطة بالمنصات الافتراضية. لذلك، من المهم قياس وتتبع ومقارنة كيفية صناعة القيمة في الواقع الرقمي والمكان الملائم لتحقيق ذلك، وقياس جودة حياة المجتمعات التي تعيش في الفضاء الافتراضي وقوة اقتصادها.

الفوائد

تعزيز الثقة والأمان لدى الشركات والأفراد الذين يعملون ويعيشون في الواقع الرقمي نظراً لتوفر المزيد من المعلومات، فضلاً عن تراجع إقبال المستثمرين على عوالم الواقع الرقمي غير الآمنة ذات الأنظمة التشريعية الضعيفة.

المخاطر

احتمال تلاعب المنصات بالنظام، والاستثمار غير المتكافئ في المنصات ذات التصنيف العالي على حساب المنصات الصغيرة والناشئة، والافتقار إلى حدود واضحة تحدد ماهية الواقع الرقمي، الأمر الذي قد يؤدي إلى حالة من الالتباس ويُفقد المؤشر مصداقيته.

يتوقع أن تصل قيمة **سوق الميتافيرس العالمي** إلى

5 تريليون دولار

بحلول العام 2030