الفرصة 25

ماذا لو اختفت كل الأجهزة المحمولة؟

إنترنت البشر

إتاحة الاتصال بالعالم الافتراضي للجميع دون الحاجة إلى أجهزة

الواقع اليوم

سيكون لدى أكثر من 70% من سكان العالم جهاز اتصال محمول على الأقل بحلول العام 2023. [246] وبحلول العام 2024، سيكون معدل عدد الأجهزة المتصلة بالإنترنت [247] لدى كل شخص 3.6 جهاز. وستُستخدَم تقنيات الواقع المعزز على 1.7 مليار جهاز في العالم. [248]

ويُتوقع أن يستخدم نحو ربع سكان الولايات المتحدة الأمريكية بحلول العام 2024 أيضاً، أي نحو 110 ملايين نسمة، تقنيات الواقع المعزز. [249] وتبين الدراسات أن تقنيات الواقع الافتراضي والواقع المعزز قد تضيف ما يصل إلى 4 مليارات دولار إلى اقتصاد دولة الإمارات العربية المتحدة بحلول العام 2030، [250] وبحلول العام 2025، سيستخدم 60% من سكان الجيل «زد» (Generation Z) وجيل الألفية (Millennial) في المملكة العربية السعودية تقنيات الواقع المعزز بصورة متكررة. [251]

ويُتوقع أن تتقارب تقنيتا الواقع الافتراضي والواقع المعزز بطريقة تتيح لنا رؤية الناس والعالم الحقيقي ضمن المحتوى الافتراضي. [252] ويمثل هذا التحول انتقالاً من الشاشات المحمولة إلى التجارب الواقعية الغامرة. [253]

القطاعات

الزراعة والغذاء • التعليم • الخدمات المالية والمستثمرون • الصحة والرعاية الصحية • تقنية المعلومات والاتصالات • التصنيع • وسائل الإعلام والترفيه

الفرصة المستقبلية

قد تصبح التجارب الافتراضية والمعززة التي تقدمها تقنيات الواقع الافتراضي والواقع المعزز متاحة دون الحاجة إلى نظارات أو أجهزة أخرى، إذ قد تعتمد على غرسات دماغية مجهرية متوافقة حيوياً.

ويُتوقع أن تمهد الشبكات السلكية واللاسلكية لتقنيات اتصال حديثة، مثل جزيئات الهواء المشحونة التي تتفاعل مباشرة مع غرسات الدماغ العضوية المتطورة [254] لتحقيق اتصال دائم دون أجهزة. ويستخدم نحو 50 ألف شخص في مختلف أنحاء العالم اليوم رقاقات مزروعة في أجسامهم لأغراض عدة، ومنها التذاكر الإلكترونية وعضويات النوادي. وتبين التقارير أن قيمة سوق الغرسات الحيوية تتجاوز 100 مليار دولار، ويتوقع نمو هذه السوق بنسبة 8.6% سنوياً حتى العام 2023. [255]

وسيتحرر الناس من الأجهزة على الرغم من حصولهم على وسائل اتصال أفضل، وسيستفيدون من سهولة الوصول إلى أفضل الخدمات الأساسية التي تحسّن إنتاجيتهم ورفاههم.

وسيستطيع أي شخص الحصول على المحتوى الغامر من أي فرد أو شركة، ويتمكن الأفراد من مشاركة خيالاتهم الشخصية في المساحات العامة، وتقدم الشركات جولات افتراضية لأحدث منتجاتها، وتبث الحكومات معلومات عن الأحداث المقبلة ليختبرها المواطنون مباشرة.

ويتطلب تعميم استخدام هذه التقنيات للتجارب الغامرة بروتوكولات ومعايير دولية لاستخدام الغرسات ومحتوى الواقع الافتراضي والواقع المعزز.

الفوائد

ستتيح الأسواق والإمكانات الجديدة في العالمين الافتراضي والمادي للأفراد والشركات والحكومات تبادل المعلومات والمحتوى والتجارب الغامرة.

المخاطر

تشمل المخاطر تفكك المجتمعات، إذ قد يصبح التفاعل عبر الإنترنت بديلاً عن الاتصال الحقيقي. وسيرتفع خطر التهديدات السيبرانية عند انتشار الاتصال غير المعتمد على الأجهزة، وسيحتاج الجميع إلى مستويات أعلى من الأمن السيبراني.

عواقب غير مقصودة

قد تسيطر هذه العوالم الرقمية على عقولنا وتصوراتنا للواقع.