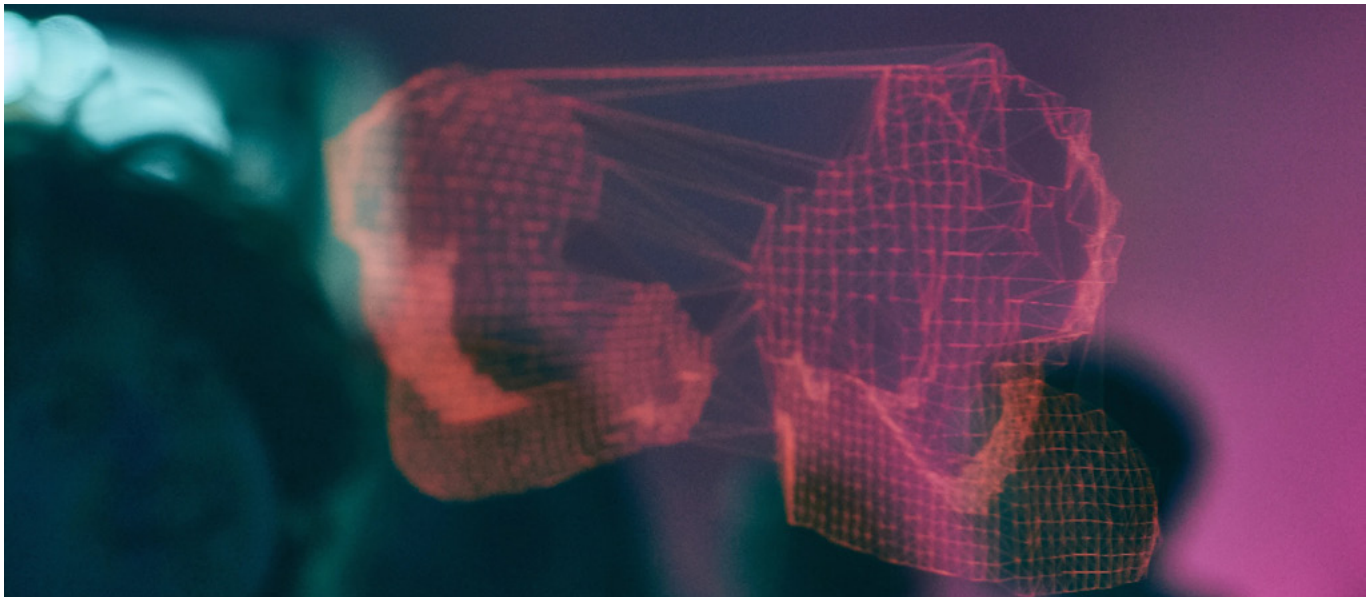
الفرصة 21
ماذا لو أصبح الواقع الرقمي متاحاً للجميع؟

تقليص الفجوة الرقمية

يمكن إنشاء فريق عمل عالمي يعمل على وضع إطار عمل متعدد الأوجه يسهم في إتاحة الواقع الرقمي لجميع الأفراد والمجتمعات، على أن يضم الفريق ممثلين عن الحكومات والمنظمات غير الحكومية ومؤسسات البحث متعددة التخصصات وشركات التقنية.



التوجهات العالمية الكبرى:
تسارع الانتقال إلى الواقع الرقمي الجديد

الاتجاهات السائدة:
إنترنت الأشياء
الواقع المعزز والواقع الافتراضي
التقنيات الغامرة
التعليم
مستقبل العمل
أوجه عدم المساواة حول العالم

القطاعات المتأثرة
تقنية المعلومات والاتصالات
السلع الاستهلاكية والخدمات والتجزئة
أمن المعلومات والأمن السيبراني
علم البيانات والذكاء الاصطناعي وتعلّم الآلة
التعليم
الخدمات المالية والمستثمرون
الصحة والرعاية الصحية
التقنيات الغامرة
الخدمات الحكومية
الخدمات المهنية

الواقع الحالي

الاتصال بالإنترنت واستخدام أجهزة الحاسوب قد يكون من الأساسيات في بعض المجتمعات، إلا أنها ليست متاحة للجميع في حقيقة الأمر، ففي عام 2021 استخدم 57٪ من سكان الدول النامية الإنترنت مقارنة بـ 90٪ في الدول المتقدمة.[427] كما تبلغ تكلفة الاتصال بخدمة النطاق العريض الثابتة بسرعة 5 جيجابايت نحو 4.4٪ من حصة الفرد من الدخل القومي الإجمالي الشهري في الدول النامية بينما يبلغ 1.2٪ فقط في الدول المتقدمة، مع العلم أن جودة الخدمة تتراجع كثيراً في الدول النامية.[428]

وتشير الاتجاهات التي تشهدها حالياً دول الاتحاد الأوروبي إلى أن 64٪ فقط من البالغين سيتمتعون بالمهارات الرقمية الأساسية على الأقل بحلول عام 2030 (وتبقى هذه النسبة أقل بـ 16٪ عن الهدف المعلن وهو أن يتمتع 80٪ على الأقل من البالغين في أوروبا بهذه المهارات). إضافة إلى ذلك، سيتم توظيف 13.3 مليون متخصص فقط في المجال رقمي (أي أقل بنحو 6.7 مليون عن المستهدف البالغ 20 مليوناً).[429]

تُعرف هذه الظاهرة باسم الفجوة الرقمية[430] إذ تجد الفئات ذات الدخل المنخفض صعوبة في الوصول إلى فرص التعلم عبر الإنترنت بسبب محدودية الاتصال وافتقارها للمهارات الرقمية.[431]وقد تزداد هذه الفجوة مع تطور المنصات الرقمية من مجرد منصات رقمية إلى واقع رقمي، ما يحدّ من وصول الأفراد إلى فرص التعلّم والعمل.

ومن المتوقع أن تصل قيمة أسواق الواقع المعزز والواقع الافتراضي العالمية إلى 461 مليار دولار بحلول عام 2030، فيما تستمر الفجوة الرقمية بالاتساع. ويُتوقع أيضاً أن يبلغ معدل النمو السنوي المركب لهذه الأسواق 42٪ بين عامي 2020 و2030،[432] وأن تصل قيمة سوق سماعات الرأس والأذن إلى 35 مليار دولار في عام 2028، بعد أن بلغت 22 مليار دولار في عام 2022 لتنمو بمعدل نمو سنوي مركب قدره 8٪.[433] أما في دولة الإمارات، فستبلغ القيمة الاقتصادية لتطبيقات الواقع الافتراضي والواقع المعزز 4 مليارات دولار بحلول عام 2030، أي ما يعادل 1٪ من الناتج المحلي الإجمالي، مقارنة بزيادة عالمية قدرها 1.8٪ من الناتج المحلي الإجمالي في نفس العام.[434]

تبلغ تكلفة الاتصال بخدمة النطاق العريض الثابتة بسرعة 5 جيجابايت نحو

٪4.4

من حصة الفرد من الدخل القومي الإجمالي الشهري في **الدول النامية** بينما يبلغ

٪1.2

فقط في **الدول المتقدمة**، مع العلم أن جودة الخدمة تتراجع كثيراً في الدول النامية

الفرصة المستقبلية

تفرض المشاركة في الواقع الرقمي ثلاث متطلبات أساسية هي: الوصول إلى الأجهزة القابلة للارتداء، والوصول إلى الإنترنت، ومحو الأمية الرقمية، وهي متطلبات مكلفة، وتتطلب بذل جهود كبيرة بالنسبة للدول النامية ومنخفضة الدخل. وتجدر الإشارة إلى أن أهداف التنمية المستدامة للأمم المتحدة لم تتطرق إلا إلى عامل واحد من هذه المتطلبات في إطار هدفها التاسع الذي يدعو إلى تحقيق الوصول الشامل إلى تقنية المعلومات والاتصالات.[435]

لذا، يمكن تشكيل فريق عمل عالمي يسعى إلى وضع إطار عمل متعدد الأوجه يسهم في إتاحة الواقع الرقمي للجميع، على أن يضم الفريق ممثلين عن الحكومات والمنظمات غير الحكومية ومؤسسات البحث متعددة التخصصات وشركات التقنية. ويعمل هذا الفريق على تحديد أهم الروابط التي تجمع بين مختلف المجالات، وذلك من أجل تطوير أسلوب عمل متكامل يتم استخدامه على المستويات المحلية والإقليمية والعالمية لمعالجة الفجوة الرقمية. في المقابل، قد يقرر البعض عدم الانضمام إلى الواقع الرقمي، إلا أن الآثار التجارية والمعيشية المرتبطة به ستكون كبيرة، وقد تشهد المجتمعات التي تتخلف عن مواكبة هذا الواقع تبعيات سلبية.

الفوائد

ضمان مشاركة الجميع في الواقع الرقمي حين يصبح هذا الواقع جزءاً أساسياً من الحياة والتعليم والعمل، وذلك بفضل اعتماد نهج استباقي ومتكامل ومتعدد التخصصات.

المخاطر

تفاقم الفجوة الرقمية لتصبح فجوة في الواقع الرقمي أيضاً، حيث لا تستطيع نسبة كبيرة من المجتمع العالمي الوصول إلى الواقع الرقمي، وهذا ما يقلل من الدخل وفرص التعلّم لديها. بالإضافة إلى ذلك، قد يظل تبني الواقع الرقمي محدوداً، مثله مثل أنشطة تمويله ودعمه.

في عام 2021، **استخدم**

٪57

من سكان الدول النامية الإنترنت

مقارنة بـ

٪90

في الدول المتقدمة