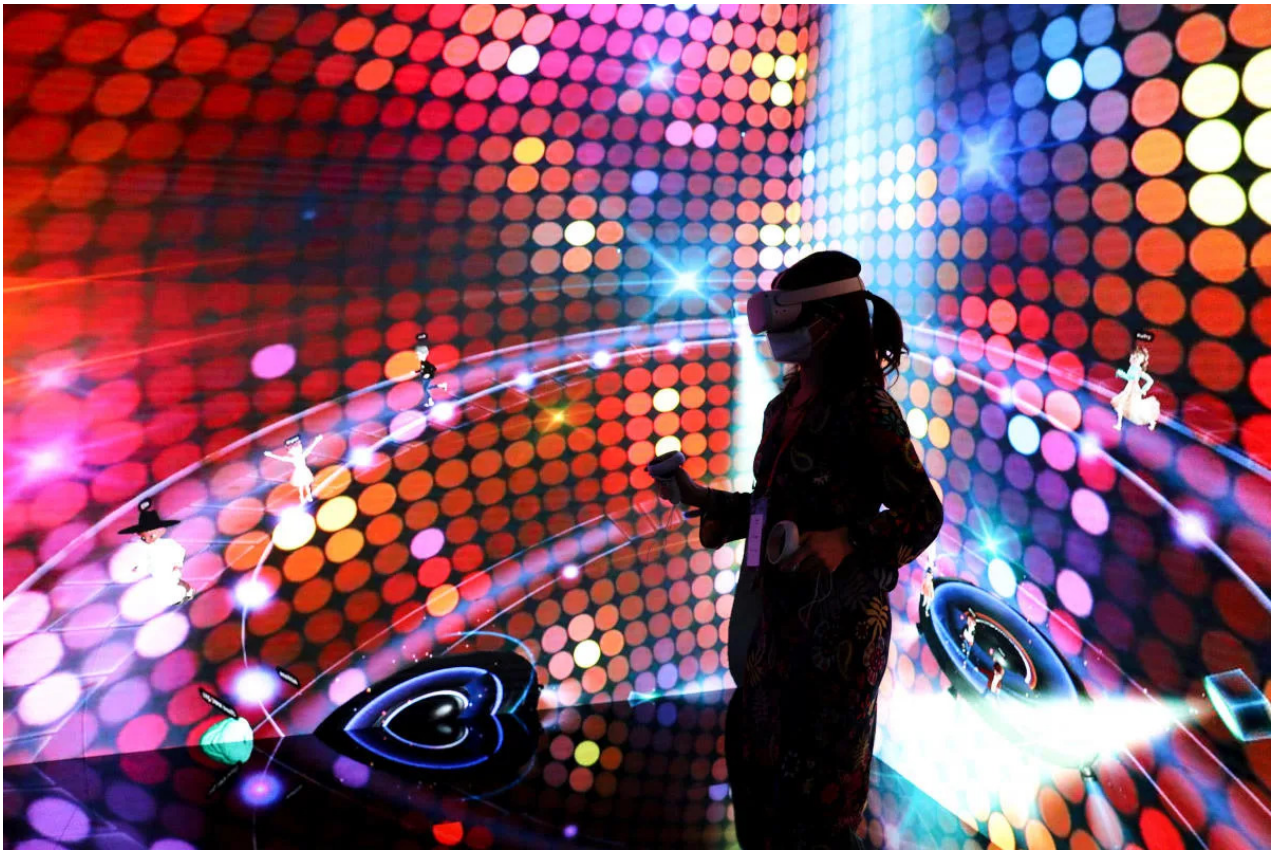
ميتافيرس سيعيد تشكيل حياتنا.. لكن هل للأفضل؟



ترجمة وتحرير: نون بوست

كشفت لجنة الأوراق المالية والبورصات الأمريكية أن كلمة ميتافيرس ظهرت في الأشهر الستة الأولى من سنة 2022 في الملفات التنظيمية أكثر من 1100 مرة مقابل 260 مرة السنة الماضية وأقل من 12 مرة خلال العقدين الماضيين.

ويبدو الأمر كما لو أن كل المدراء التنفيذيين يشعرون بالحاجة إلى ذكر "الميتافيرس" – وبالطبع، كيف يتناسب بشكل طبيعي مع قدرات شركاتهم بشكل أفضل من قدرات منافسيهم. لكن يبدو أن القليل منهم يشرح ماهية الميتافيرس أو بالضبط ما سيبنيه. ويبدو أيضًا أن الطبقة التنفيذية تختلف حول الجوانب الأساسية لهذه المنصة الجديدة، بما في ذلك أهمية سماعات الواقع الافتراضي وتقنية البلوكشين والعملات المشفرة، بالإضافة إلى ما إذا كانت موجودة حاليًا أو قد تكون موجودة عن قريب أو خلال العقود القادمة.

جميع الافتراضات المذكورة آنفا لم تقلل من الاستثمار في هذا المجال الجديد. لقد تم تداول العديد من الأخبار حول تغيير شركة "فيسبوك" اسمها إلى "ميتا" وهي تنفق حاليا أكثر من 10 مليارات دولار كل سنة على مبادرات ميتافيرس. ولكن ست شركات أخرى من أكبر الشركات العامة في العالم – "أمازون"، و"آبل"، و"غوغل"، و"مايكروسوفت"، و"إنفيديا"، و"تينسنت" – كانت مشغولة أيضًا في التحضير لعالم الميتافيرس.

إنهم يعيدون ترتيب صفوفهم على المستوى الداخلي ويعيدون كتابة مواصفات وظائفهم، ويعيدون بناء عروض منتجاتهم، ويستعدون لإطلاق منتجات بقيمة مليارات الدولارات. في كانون الثاني/ يناير، أعلنت

شركة "مايكروسوفت" عن أكبر عملية استحواذ في تاريخ كبرى شركات التكنولوجيا بدفع 75 مليار دولار مقابل شراء شركة الألعاب العملاقة "أكتيفجن بليزارد" ما من شأنه أن "يوفر الركائز الأساسية لعالم ميتافيرس".

في المجموع، تقدر شركة "ماكنزي" أن المؤسسات وشركات الأسهم الخاصة وأصحاب رؤوس الأموال قد حققوا مرابيح بقيمة 120 مليار دولار من الاستثمارات المرتبطة بالميتافيرس خلال الأشهر الخمسة الأولى من هذه السنة. وقد ظلت جميع المشاريع المذكورة أعلاه تقريبًا، حتى الآن، غير مرئية للشخص العادي – تماما مثل عالم "ميتافيرس" نفسه. لا يوجد في الواقع منتج "ميتافيرس" يمكننا شراؤه، ولا يمكن العثور على "الإيرادات المتقطعة" في بيان الدخل.

في الواقع، قد يبدو الأمر كما لو أن ميتافيرس، منذ بروزه حتى الآن، قد ظهر واختفى بالفعل. لقد انهارت العملة المشفرة، مثلما انهارت القيمة السوقية لشركة "فيسبوك" التي تجاوزت 900 مليار دولار عندما غيرت الشركة اسمها إلى "ميتا"، لكن قيمتها تبلغ الآن حوالي 445 مليار دولار. وهذه السنة، انخفضت مبيعات ألعاب الفيديو بنسبة 10 بالمئة تقريبًا، ويرجع ذلك جزئيًا إلى نهاية الوباء الذي أجبر الكثير من الناس على البقاء في منازلهم.

بالنسبة للكثيرين، من الجيد أن يتلاشى عالم "ميتافيرس". لقد أثرت أكبر منصات التكنولوجيا بالفعل بشكل هائل على حياتنا، فضلاً عن التقنيات ونماذج الأعمال في الاقتصاد الحديث. ومن الواضح أيضًا أن هناك العديد من المشاكل المتعلقة بالإنترنت اليوم التي يتم التساؤل لماذا لم يتم حلها قبل الانتقال إلى ما يسميه مارك زوكربيرغ "خليفتها؟

الجواب عن ذلك جزء لا يتجزأ من السؤال. الميتافيرس مصطلح عمره 30 سنة ولكن عمره الأصلي قرن تقريبًا، وهو يتشكل من حولنا. كل بضعة عقود، يحدث تحول في النظام الأساسي – مثل التحول من الحواسيب الكبيرة إلى أجهزة الحاسوب المحمول والإنترنت، أو التطور اللاحق إلى الحوسبة المتنقلة والحوسبة السحابية. وبمجرد تشكيل حقبة جديدة، يكون من الصعب للغاية تغيير من يقودها وكيف. لكن هذه الأشياء عادة ما تتغير بمرور العصور. وإذا كنا نأمل بناء مستقبل أفضل، فعلينا أن نكون جريئين في تشكيله مثل أولئك الذين يستثمرون في بنائه.

إذا ما هو هذا المستقبل؟ فكر في الميتافيرس على أنه مستوى افتراضي مواز للوجود يمتد على جميع التقنيات الرقمية وسوف يتحكم في جزء كبير من العالم المادي. ويساعد هذا التفسير في شرح وصف شائع آخر للميتافيرس على أنه إنترنت ثلاثي الأبعاد ولماذا يصعب تأسيسه، ولكن من المحتمل أيضًا أن يكون مفيدًا.

يمتد الإنترنت الذي نعرفه اليوم إلى كل بلد تقريبا و40 ألف شبكة وملايين التطبيقات، وأكثر من 100 مليون خادم، وحوالي ملياري موقع ويب، وعشرات المليارات من الأجهزة. ويمكن لكل هذه التقنيات أن تتبادل المعلومات بشكل متسق ومتناسق، والعثور على بعضها البعض "على الشبكة"، ومشاركة أنظمة وملفات الحساب عبر الإنترنت (جيه بي إي جي، وإم بي4، وفقرة من النص)، وحتى الاتصال ببعضها البعض (فكر في كيفية ارتباط ناشر الأخبار بتقرير منفذ آخر). بات حوالي 20 بالمئة من الاقتصاد العالمي "رقميًا"، بينما يعتمد الجزء الأكبر عليه الذي تبلغ نسبته 80 بالمئة.

مع أن الإنترنت مرن وواسع النطاق وقوي، إلا أنه لم يتم إنشاؤه لإجراء التجارب الحية والتفاعلية التي تضم عددا كبيرا من المشاركين – خاصة عندما يتعلق الأمر بالتصوير ثلاثي الأبعاد. بدلا من ذلك، صُمم الإنترنت بشكل أساسي بحيث يمكن نسخ ملف ثابت واحد (مثل بريد إلكتروني أو جدول بيانات) وإرساله من جهاز إلى آخر، بحيث يمكن مراجعته أو تعديله بشكل مستقل وغير متزامن.

هذا جزئيًا هو السبب في أن مكالمات الفيديو البسيطة بين شخصين، حتى في عصر "حروب البث" وكبرى شركات التكنولوجيا التي تبلغ قيمتها عدة تريليونات من الدولارات، يمكن أن تكون غير موثوقة للغاية (إنه لأمر مدهش أن تعمل الألعاب متعددة اللاعبين عبر الإنترنت على الإطلاق.) علاوة على ذلك، لا يوجد إجماع على تنسيقات الملفات أو اصطلاحات المعلومات ثلاثية الأبعاد، ولا توجد أنظمة قياسية لتبادل البيانات في العوالم الافتراضية.

نحن أيضًا نفتقر إلى القدرة الحاسوبية لإنجاح مشروع ميتافيرس كما نتخيله. وسوف نرغب في امتلاك العديد من الأجهزة الجديدة التي ستحقق ذلك النجاح – ليس فقط نظارات الواقع الافتراضي، وإنما أشياء مثل شاشات العرض ثلاثية الأبعاد، ومولدات حقول الطاقة فوق الصوتية، وأجهزة التقاط الإشارات الكهربائية المرسلة عبر العضلات.

لا يمكننا أن نعرف مسبقًا مدى أهمية الإنترنت ثلاثي الأبعاد في اقتصادنا العالمي، تمامًا كما لم نعرف قيمة الإنترنت. لكن لدينا بعض وجهات النظر للإجابة. نظرًا لتحسن الاتصال بالإنترنت ومعالجات الحواسيب، فقد انتقلنا من استخدام نصوص عديمة اللون إلى صفحات الويب ومدونات الويب البدائية، ثم الملفات الشخصية عبر الإنترنت (مثل صفحة فيسبوك) والشبكات الاجتماعية القائمة على الفيديو والرموز التعبيرية والفلاتر.

لقد نما حجم المحتوى الذي ننتجه عبر الإنترنت من عدد قليل من منشورات الرسائل أو رسائل البريد الإلكتروني أو تحديثات المدونة أسبوعيًا إلى تدفق مستمر من محتوى الوسائط المتعددة الذي يملأ حياتنا. يبدو أن التطور التالي لهذا الاتجاه هو عالم افتراضي دائم و"حي" ليس له نافذة على حياتنا (مثل إنستغرام) ولا مكان نتواصل فيه (مثل جي ميل) ولكنه مكان نعيش فيه بالأبعاد الثلاثية (ومن ثم

التركيز على سماعات رأس الواقع الافتراضي والصور الرمزية).

يُسجّل حوالي 100 مليون شخص يوميًا الدخول إلى منصات "روبلوكس" و"ماينكرافت" و"فورتنايت كريتيف"، التي تدير عشرات الملايين من العوالم المترابطة التي تدعم هوية افتراضية متسقة، وسلعًا افتراضية، وأجنحة اتصالات، ويمكن الوصول إليها من معظم الأجهزة. ويقضي الأشخاص أوقات فراغهم على هذه المنصات – عبر ممارسة الألعاب، وحضور الحفلات الموسيقية – لكننا بدأنا في رؤية الناس يذهبون إلى أبعد من ذلك.

لطالما توقعنا أن يطرأ التغيير على قطاع التعليم بفعل العصر الرقمي، لكننا قاومنا هذا التغيير حتى الآن. منذ سنة 1983، ارتفعت تكلفة التعليم العالي بما يزيد عن 1200 بالمئة؛ كما ارتفعت تكلفة الرعاية والخدمات الطبية، التي تحتل المرتبة الثانية من حيث ارتفاع التكلفة في الولايات المتحدة خلال تلك الفترة، بمقدار النصف. ولكن التحدي الحقيقي يكمن في أن هذا التغيير لا يتطلب موارد أقل مما كان عليه قبل عقود، وما يضيع عند التحول إلى استخدام شاشة حاسوب عن بعد. إن التواصل البصري والأقران والتجارب العملية، المعدات، والتعليم عن بعد ومقاطع الفيديو على اليوتيوب والخيارات الرقمية المتعددة ليست بديلاً عن العالم الحقيقي.

في عالم الميتافيرس، تصبح حافلة المدرسة السحرية ممكنة. لعقود من الزمان، درس الطلاب عن الجاذبية من خلال مشاهدة معلمهم يسقط ريشة ومطرقة، ثم مشاهدة شريط لقائد أبولو 15 ديفيد سكوت وهو يفعل الشيء نفسه على القمر. (النتيجة: السقوط بنفس السرعة).

لا يجب أن تختفي مثل هذه العروض التوضيحية ولكن يمكن استكمالها من خلال إنشاء آلات روب جولدبيرج الافتراضية المتطورة التي يمكن للطلاب بعد ذلك اختبارها تحت تأثير الجاذبية الشبيهة بالأرض، على المريخ، وحتى تحت هطول الأمطار الكبريتية في الغلاف الجوي العلوي لكوكب فينوس. وبدلا من تشريح الضفدع، يمكننا السفر في أنظمته الدموية بطريقة لا تختلف عن الطريقة التي نقود بها مملكة الفطر في لعبة ماريو كارت. وكل هذا متاح بغض النظر عن الموقع الجغرافي أو الموارد المتاحة لدى إدارة المدرسة المحلية.

في سنة 2021، أجرى جراحو الأعصاب في مستشفى جونز هوبكنز أول جراحة حية لمريض في

مستشفى باستخدام سماعة رأس بتقنية الواقع المعزز، مما وفر للجراح عرضًا تفاعليًا للتشريح الداخلي للمريض. وقد شبّه الدكتور تيموثي ويثام، الذي أجرى الجراحة ويدير أيضًا مختبر دمج الفقرات بالمستشفى، هذه العملية باستخدام نظام تحديد المواقع العالمي (جي بي إس). ويعتبر هذا الإطار المرجعي مهما.

بعبارة أخرى، غالبًا ما نفكر في ميتافيرس الذي يحل محل شيء نقوم به اليوم – مثل ارتداء سماعة الرأس الإفتراضية بدلاً من استخدام الهاتف الذكي أو مشاهدة التلفزيون – لكننا لا نقود نظام "جي بي إس" بدلاً من السيارة؛ وإنما نقود السيارة باستخدام نظام تحديد المواقع العالمي (جي بي إس).

في وقت سابق من سنة 2021، كشفت شركة "غوغل" النقاب عن جهاز مشروع "ستار لاين" الذي يستخدم التعلم الآلي، ورؤية الحاسوب، وعشرات أجهزة استشعار العمق والكاميرات وشاشات عرض مجال الضوء متعددة الطبقات القائمة على النسيج لإنشاء "فيديو ثلاثي الأبعاد" دون الحاجة إلى استخدام نظارات الواقع المختلط.

مقارنةً بمكالمات الفيديو التقليدية ثنائية الأبعاد، تقول غوغل إن تقنية "ستار لاين" الخاصة بها تؤدي إلى زيادة بنسبة 15 بالمئة في التواصل البصري، وزيادة بنسبة 50-25 بالمئة بالمئة في أساليب التواصل غير اللفظية (إيماءات اليد، إيماءات الرأس، حركات الحاجب) وتحسين استرجاع الذاكرة للمحادثة بنسبة 30 بالمئة. في الواقع، يستمتع القليل منا بمحادثات الفيديو عبر تطبيق "زوم"؛ وربما يمكن التخفيف من بعض استيائنا بإضافة بعد آخر.

تعتبر البنية التحتية مثالا جيدا آخر. يدير مطار هونغ كونغ الدولي حاليا "توأما رقميًا" مباشرًا للمؤسسة، مما يسمح لمشغلي المطارات باستخدام محاكاة ثلاثية الأبعاد حية لتحديد المكان الذي يجب توجيه الركاب والطائرات إليه. وتستخدم المشاريع الحضرية التي تبلغ تكلفتها عدة مليارات من الدولارات ومتعددة العقود هذه التقنيات لتحديد كيفية تأثير مبنى معين على تدفقات حركة المرور وأوقات الاستجابة للطوارئ، أو كيف سيؤثر تصميمه على درجة حرارة وضوء الشمس في حديقة محلية في يوم محدد.

هذه في الغالب عمليات محاكاة غير متصلة. وتتمثل الخطوة التالية في توصيلها بالإنترنت، مثل الانتقال من مستندات مايكروسوفت وورد غير المتصلة بالإنترنت إلى السحابة، وتحويل العالم إلى نظام أساسي للتطوير الرقمي.

بالنسبة للمجتمع، فإن ما تعنيه ميتافيرس بالضبط غير واضح. هذا يعطي وقفة مفهومة للبعض، الذين يرون المليارات تستثمر فيما يبدو وكأنه لعبة. لكن فكر في الميتافيرس على أنه حقبة رابعة من الحوسبة والشبكات – حواسيب كبيرة متتالية، امتدت من الخمسينيات إلى السبعينيات، أجهزة الكمبيوتر الشخصية والإنترنت من الثمانينات إلى منتصف العقد الأول من القرن الحادي والعشرين، وعصر الجوّال والسحابة الذي نعيشه اليوم. كل عصر غيّر من، متى، أين، لماذا وكيفية الوصول إلى موارد الحوسبة والشبكات. وقد كانت نتائج هذه التغييرات عميقة. لكن كان من الصعب أيضًا التنبؤ بها على وجه التحديد.

حتى أكبر مؤيدي الإنترنت عبر الهاتف المحمول كافحوا للتنبؤ بأكثر من "تواصل المزيد من الأشخاص، على الإنترنت بشكل أكثر، لأسباب أكثر". إن امتلاك فهم تقني مفصل للشبكات الرقمية لم ينر المستقبل، ولم يؤدي إلى إنفاق المليارات في البحث والتطوير. فخدمات مثل فيسبوك ونتفلكس أو منصة الحوسبة السحابية من أمازون واضحة حاليا، ولكن لم يكن شيء واضحًا عن نماذج أعمالها وتقنياتها ومبادئ تصميمها في ذلك الوقت. في هذا الصدد، يجب أن ندرك أن الخلط والارتباك وعدم اليقين هي شروط مسبقة للاضطراب.

لا تزال هناك قضايا محددة يمكن توضيحها. غالبًا ما يتم وصف ميتافيرس على أنه سماعات رأس واقع افتراضي غامرة، مثل ميتا كوسيت (أوكولوس سابقا)، أو نظارات الواقع المعزز، وأشهر مثال على ذلك حتى الآن هو نظارة غوغل سيئة السمعة. قد تصبح أجهزة الواقع الافتراضي والواقع المعزز طريقة مفضلة للوصول إلى الميتافيرس، لكنها ليست كذلك. ضع في اعتبارك أن الهواتف الذكية ليست مثل الإنترنت عبر الهاتف المحمول.

الميتافيرس ليس لعبة روبلوكس أو ماينكرافت أو فورتنايت أو أي لعبة أخرى، هذه عوالم أو منصات افتراضية من المحتمل أن تكون جزءًا من الميتافرس، تمامًا مثل كون فيسبوك وغوغل تمثل جزءا من الانترنت. ولأسباب مماثلة، فكر في الميتافيرس على أنه مفرد، تمامًا كما نقول "الإنترنت" وليس "إنترنت". (إلى الحد الذي نحدد فيه شبكات الإنترنت المختلفة اليوم، فإن هذا يعكس إلى حد كبير الاختلافات التنظيمية الإقليمية.) الخلط الآخر المتكرر يكون بين ميتافيرس والويب 3 والتشفير والبلوكتشين. قد يصبح هذا الثلاثي جزءًا مهمًا من إدراك إمكانات ميتافيرس، لكنها مجرد مبادئ وتقنيات. وفي الواقع، يشك العديد من قادة ميتافيرس في وجود أي مستقبل للعملات المشفرة.

لا ينبغي التفكير في الميتافيرس على أنه إصلاح شامل للإنترنت، ولا شيء سيحل محل جميع طرازات أو أجهزة أو برامج الهاتف المحمول، بل سينتج تقنيات وسلوكيات جديدة. لكن هذا لا يعني أننا سنترك ما نفضله وراءنا. ما زلت أكتب على جهاز الحاسوب، ومن المرجح أن تظل هذه أفضل طريقة لكتابة نص طويل. تنشأ غالبية حركة مرور الإنترنت اليوم وتنتهي على جهاز محمول، ولكن يتم نقلها كلها تقريبًا عبر كابلات ثابتة وباستخدام مجموعة بروتوكولات الإنترنت التي يعود تصميمها إلى الثمانينيات.

لم يظهر الميتافيرس بعد (على الرغم من أن بعض القادة يدعون أنه موجود، أو على الأقل وشيك الظهور). في الوقت نفسه، لا تشهد التحولات الوضع المعاكس. نحن الآن في عصر الهاتف المحمول، ويعود تاريخ الاتصال الأول على الشبكة الخلوية إلى سنة 1973، وأول شبكة بيانات لاسلكية إلى سنة 1991، والهاتف الذكي إلى سنة 1992، وهكذا دواليك وصولا إلى هاتف آيفون سنة 2007. وفي حين أنه من المستحيل تحديد موعد بدء العمل على تطوير الميتافيرس، فإنه من الواضح أنه جارٍ.

في منتصف سنة 2021، قبل أسابيع فقط من إعلان فيسبوك عن نواياه حول الميتافيرس، قام تيم سويني، الرئيس التنفيذي ومؤسس شركة إيبيك غايم المصنعة للعبة فورتنايت، بنشر تغريدة كتب فيها رمز تجريبي من لعبة "أنريال" الصادرة سنة 1998 من الشركة، مضيفًا أن اللاعبين "يمكنهم الوصول إلى البوابات والسفر بين عوالم مختلفة دون قتال وسيقفون في دائرة الدردشة. لم تنطلق هذه التجارب في ذلك الوقت لعدة الأسباب، فقد كان هناك عدد قليل جدًا من الأشخاص على الإنترنت، وكانت أدوات صنع العالم صعبة الاستخدام للغاية، وكانت الأجهزة التي يمكن أن تدعمها باهظة الثمن وثقيلة للغاية، وما إلى ذلك. وأضاف بعد ذلك بدقائق: "كانت لدينا تطلعات متتالية لفترة طويلة، ولكن في السنوات القليلة الماضية فقط بدأ جزء مهم من العمل يتجمع بسرعة".

إن الميتافيرس بطبيعته ليس فضاء خبيثًا. وهذا المفهوم الخاطئ شائع لأن كلمة "ميتافيرس" مقتبسة من رواية بائسة بعنوان "تحطم الثلج" لكاتبها نيل ستيفنسون. كما أن الروايات التي سبقتها مثل رواية "نورومانسر" لويليام غيبسون (1984) ورواية "مشكلة مع الفقاعات" لفيليب ك. ديكز (1953)، تركوا انطباعًا لدى القراء بأن التقلبات في الميتافيرس أدت إلى تشوه العالم الحقيقي. إن الدراما هي أصل معظم الأعمال الخيالية. ونادرًا ما تكون اليوتوبيا إطارا للقصص الشعبية. ولكن منذ السبعينيات، ظهرت العديد من المقاييس الأولية التي لم تتمحور حول القهر أو التربح، وإنما على التعاون والإبداع. عبر كل عقد، تتحسن واقعية هذه العوالم، وكذلك وظيفتها وقيمتها وتأثيرها الثقافي.

بُني أساس الإنترنت اليوم على مدى عدة عقود من خلال عمل مختبرات الأبحاث الحكومية والجامعات والتقنيين والمؤسسات المستقلة. تركز هذه المجموعات غير الهادفة للربح في الغالب على إنشاء معايير مفتوحة من شأنها مساعدتهم على مشاركة المعلومات من خادم إلى آخر، وبذلك يسهل التعاون في التقنيات والمشاريع والأفكار المستقبلية. كانت فوائد هذا النهج بعيدة المدى. يمكن لأي شخص الوصول إلى الإنترنت أو بناء شبكة، من أي جهاز، على أي شبكة، بتكلفة منخفضة أو بدون تكلفة.

لم يمنع أي من هذا الشركات من تحقيق ربح على الإنترنت أو إنشاء تجارب مغلقة من خلال أنظمة حظر الاشتراك غير المدفوع أو التقنيات مسجلة الملكية. على العكس من ذلك، فإن الانفتاح على الإنترنت قد أتاح إنشاء المزيد من الشركات، والوصول إلى المزيد من المستخدمين، وتحقيق أرباح أكبر، مع منع عمالقة الإنترنت (والأهم من ذلك، شركات الاتصالات) من السيطرة عليها. الانفتاح هو السبب في اعتبار أن الإنترنت تتضمن معلومات ديمقراطية، ولماذا تأسست (أو ولدت من جديد) غالبية الشركات العامة الأكثر قيمة في العالم اليوم في عصر الإنترنت.

ليس من الصعب تخيل مدى اختلاف الإنترنت إذا تم إنشاؤها بواسطة تكتلات الوسائط متعددة الجنسيات بغرض بيع الأدوات أو تقديم الإعلانات أو جمع بيانات المستخدم من أجل الربح. مع ذلك،

تمثل "إنترنت الشركة" التوقع الحالي للميتافيرس. عندما ولدت الإنترنت، كانت المعامل والجامعات الحكومية هي المؤسسات الوحيدة التي تمتلك المواهب والموارد والطموحات الحاسوبية لبناء "شبكة من الشبكات"، ولم يكن هناك سوى القليل من العاملين في القطاع الربحي يتخيلون إمكاناتها التجارية. لا شيء من هذا صحيح عندما يتعلق الأمر بالميتافيرس. وبدلاً من ذلك، يتم ريادته وبنائه من قبل الشركات الخاصة.

في سنة 2016، قبل وقت طويل من التفكير بجدية في الميتافيرس من قبل المديرين التنفيذيين للشركات في جميع أنحاء العالم، قال سويني من شركة "إيبيك غايمز" لموقع فونتوربيت إنه "إذا تمكنت شركة مركزية واحدة من السيطرة على الميتافيرس، فإنها ستصبح أقوى من أي حكومة وتكون إلهًا على الأرض". من السهل العثور على مثل هذا الادعاء المتعالي. ولكن وفقًا لشركة سيتي وشبكة "كيه بي 'م جي"، يمكن أن يولد الميتافيرس ما يصل إلى 13 تريليون دولار من العائدات سنويًا بحلول سنة 2030.

جزء كبير من المستقبل غير مؤكد، تمامًا كما كان الإنترنت في التسعينيات والعقد الأول من القرن الحادي والعشرين. لكن يمكننا أن نفهم كيف من المرجح أن تعمل الميتافيرس ولماذا

قدّر مورغان ستانلي 8 تريليونات دولار في كل من الولايات المتحدة والصين، على غرار توقعات غولدمان ساكس العالمية التي تتراوح بين 2.5 و12.5 تريليون دولار. وتتوقع شركة ماكينزي تريليون دولار في جميع أنحاء العالم. ويعتقد جنسن هوانغ، المؤسس والرئيس التنفيذي لشركة نفيديا، التي صنفت كواحدة من أكبر عشر شركات عامة في العالم، أن الناتج المحلي الإجمالي للميتافيرس سيتجاوز في النهاية مثيله في "العالم المادي".

هنا تبدو المخاوف من الفضاء الخبيث عادلة وليست مقلقة. وتعني فكرة الميتافيرس أن نصيبًا متزايدًا من حياتنا وعملنا ووقت فراغنا ووقتنا وثروتنا وسعادتنا وعلاقاتنا سيخصص للعوالم الافتراضية، بدلاً من مجرد تلقي المساعدة من خلال الأجهزة الرقمية. سيكون الميتافيرس موازيا للوجود المادي يجلس على قمة اقتصاداتنا الرقمية والمادية ويوحد كليهما. نتيجة لذلك، ستكون الشركات التي تتحكم في هذه العوالم الافتراضية وذراتها الافتراضية أكثر هيمنة من أولئك الذين يقودون الاقتصاد الرقمي اليوم.

سيجعل الميتافيرس العديد من المشكلات الصعبة للوجود الرقمي اليوم أكثر حدة، مثل حقوق البيانات، وأمن البيانات، والمعلومات المضللة والتطرف، وقوة المنصات، وسعادة المستخدم. وبالتالي، فإن فلسفات وثقافة وأولويات الشركات الرائدة في عصر الميتافيرس ستساعد في تحديد ما إذا كان المستقبل أفضل أو أسوأ من الوقت الحالي، بدلاً من مجرد كونه افتراضيًا أو مربحًا.

مع عمل أكبر الشركات في العالم والشركات الناشئة الأكثر طموحًا على الميتفيرس، من الضروري أن نفهم – المستخدمين والمطورين والمستهلكين والناخبين – أنه لا يزال لدينا وكالة على مستقبلنا والقدرة على إعادة ضبط الوضع الراهن، ولكن فقط إذا تصرفنا الآن. نعم، يمكن أن يبدو الميتافيرس مخيفا، إن لم يكن مرعبا، لكن لحظة التغيير هذه هي فرصتنا لجمع الناس معًا، وتحويل الصناعات التي قاومت الاضطراب، وبناء اقتصاد عالمي أكثر مساواة.

جزء كبير من المستقبل غير مؤكد، تمامًا كما كان الإنترنت في التسعينيات والعقد الأول من القرن الحادي والعشرين. لكن يمكننا أن نفهم كيف من المرجح أن تعمل الميتافيرس ولماذا؟ وما هي الخبرات التي قد تكون متاحة ومتى ولماذا ولمن، وما الذي يمكن أن يحدث وما الذي يجب أن يسير بشكل صحيح. هناك تريليونات من الدولارات على المحك التي لا ينفك المسؤولون التنفيذيون عن تذكيرنا بها – والأهم من ذلك، حياتنا.

المصدر: تايم

رابط المقال: https://www.noonpost.com/44698/