

مليار دولار اقتصاد الميتافيرس بحلول 2030 900



دبي: «الخليج»

رغم الأخبار المنتشرة مؤخراً والتي تفيد بأن «الاهتمام الذي نشهده بالنسبة لعالم الميتافيرس» أخذ في الانخفاض، يُظهر بحث جديد أصدرته مؤخراً شركة بين أند كومباني أنه يمكن أن تصل قيمة الميتافيرس إلى 900 مليار دولار بحلول عام 2030، رغم أنه قد يظل في مكانه ضمن مرحلة التطور لمدة تتراوح بين 5 و10 سنوات أخرى على الأقل.

يفيد تقرير «إزالة المقارنة المبالغ فيها من الميتافيرس» الذي قدمته شركة بين أند كومباني إلى أن عالم الميتافيرس، يوفر فرصاً اقتصادية حقيقية ومتزايدة للشركات. ومن المرجح أن الشركات التي تشارك في المراحل الأولى من تطوير الميتافيرس، والمعروفة باسم «المرحلة الأولى»، على مدى السنوات الخمس إلى العشر القادمة، قد تكون الأكثر نجاحاً في السوق.

يقول كريس جونسون، الشريك في ممارسات التكنولوجيا بشركة بين أند كومباني: مع التطور السريع الذي يشهده عالم الميتافيرس، رأينا أن هذه الأنواع من التقنيات تترسخ في صناعات مختلفة. ومن الأمثلة الجيدة على ذلك منصات الألعاب، التي تضم مئات الملايين من المستخدمين النشطين شهرياً. ورغم أنه ليس من الواضح على الفور كيف ستتطور الأوضاع، فإن البحث يظهر أن هناك خمس مجالات تنافسية يجب على المديرين التنفيذيين أخذها في الاعتبار

إذا كانوا يرغبون في المضي قدماً والتوسع في نهاية المطاف. إنها رحلة مستمرة نحو تجارب غامرة وتعاونية إلى مستوى أعلى، بفضل التطورات المتسارعة في التكنولوجيا الأساسية.

الميتافيرس مجموعة منصات

نظراً لأن تطبيقات المستهلكين والمؤسسات أصبحت غامرة وتعاونية بشكل متزايد، فقد وجد تقرير شركة بين أند كومباني أنه من غير المرجح أن يظهر الميتافيرس باعتباره منصة واحدة. وبدلاً من ذلك، قد تتخذ الأنظمة الأساسية التي لديها قاعدة هائلة من المستخدمين في الوقت الحالي خطوات لتصبح غامرة وجذابة إلى حد أبعد، في حين ستحاول البيئات الأصغر حجماً التي تشبه الميتافيرس استقطاب قواعد مستخدمين أكبر. ومن المرجح أن تظل هذه العوالم الافتراضية منعزلة عن بعضها، حيث تسعى الشركات الخاصة إلى استرداد استثماراتها من خلال الاستفادة من قيمة مجموعات البيانات الأساسية.

يقول منصف المغربي، الشريك في شركة بين أند كومباني الشرق الأوسط: توجد في الوقت الحالي مجموعة من استراتيجيات ميتافيرس، بدءاً من الشركات التي تتبع نهجاً متكاملاً رأسياً يغطي قطاعات متعددة من مجموعة تكنولوجيا الميتافيرس إلى الشركات التي تمتلك استراتيجية أفقية تركز على طبقة واحدة. «يبقى أن نرى ما الذي سيثبت أنه أكثر فعالية مع تطور السوق ومن المرجح أن يتطور شكل النظام البيئي (الرأسي مقابل الأفقي) مع مرور الوقت». تشمل الصناعات التي توجّهت منذ ذلك الحين إلى استخدام تقنيات الميتافيرس على سبيل المثال لا الحصر: الترفيه والتصنيع والرعاية الصحية والتعليم وتدريب الموظفين.

5 جوانب تنافسية

خمس جوانب تنافسية رئيسية يجب على المديرين التنفيذيين مراعاتها إذا كانوا يريدون الحصول على حصة سوقية في الميتافيرس وفقاً لتقرير بين أند كومباني تشمل:

- 1- التجارب الافتراضية (تتوقع شركة بين أند كومباني أن تبلغ حوالي 65% من حجم سوق الميتافيرس المتوقع في عام 2030). على الرغم من أن الألعاب تعد حالياً التطبيق الاستهلاكي الرائد، فإن اللياقة البدنية والترفيه يمكن أن يكونا حاضرين أيضاً على المدى المتوسط. ومن ناحية الشركات، تظهر حالات الاستخدام المبتكرة، في المقام الأول في التعاون والإنتاجية، ولكن أيضاً في التسويق الرقمي وتدريب الموظفين والتعليم والرعاية الصحية.
- 2- أدوات إنشاء المحتوى (حوالي 5% من حجم سوق الميتافيرس في عام 2030). هناك مجال متزايد من الأدوات البرمجية التي توفر العناصر الأساسية ومنصات التحرير والواجهات لإنشاء عوالم وتجارب الميتافيرس. تسهل هذه المزايا عملية إنشاء المحتوى بالنسبة للمستخدمين.
- 3- متاجر التطبيقات وأنظمة التشغيل (حوالي 10% من حجم سوق الميتافيرس في عام 2030). سيكون دور متجر التطبيقات حاسماً خلال المرحلة الأولية من الميتافيرس، حيث يوفر للمستخدمين تجارب منسقة وعالية الجودة لإبقائهم مشاركين في النظام الأساسي والجهاز المثبت على الرأس الذي يستخدمونه للوصول إلى الميتافيرس.
- 4- الأجهزة (حوالي 10% من حجم سوق الميتافيرس في عام 2030). لا بد من التغلب على الحواجز التكنولوجية الكبيرة قبل وصول أجهزة مريحة قائمة بذاتها تسمح بتجارب غامرة. لتحقيق انتشار واسع النطاق، يجب أن يعمل محتوى الميتافيرس على جميع أنواع الأجهزة، بما في ذلك، أجهزة الكمبيوتر الشخصية ووحدات تحكم الألعاب والهواتف الذكية في المستقبل المنظور.
- 5- الحوسبة والبنية التحتية (حوالي 10% من حجم سوق الميتافيرس في عام 2030). ستواجه شركات الأجهزة ضغطاً لتطوير شرائح وخواصم وتقنيات شبكات عالية الأداء لتقديم رسومات عالية الجودة وتقليل زمن الوصول.