الخليج

اقتصاد, تقنية وسيارات

27 مايو 2022 16:51 مساء

هل نحن مستعدون للعالم الافتراضي؟

وفقاً للتقرير ربع السنوي الخاص باستقصاء سوق سماعات أو خُوذ الرأس العاملة بتقنيات الواقعين الافتراضي والمعزز، والصادر عن «آي دي سي»، فقد نمت سوق سماعات الواقع المعزز والواقع الافتراضي العالمية بنسبة 92.1% في العام 2021، مقارنة بالعام السابق ليصل عدد الوحدات المشحونة حول العالم إلى 11.2 مليون وحدة.

Project Cambria وكان مارك زوكربيرج أعلن بالأمس القريب، عن تفاصيل جديدة حول مشروع «ميتا» الجديد الذي يتألف من خوذة رأس مبتكرة للواقع الافتراضي.

ويورد خبراء كاسبرسكي توقعاتهم للخطوات التالية في هذا المجال، مسلطين الضوء على المخاطر التي ينطوي عليها استخدامها، على الرغم من الضجّة الدائرة حول سماعات الواقع الافتراضي، وإمكانيات دمجها في الميتافيرس، ما زالت هناك العديد من القيود التي تعيق حدوث تطويرات أوسع في هذه التقنية، أحدها يتمثل في ارتفاع عتبة التعلّم التي تكفل للدارسين والمهتمين الدخول إلى هذا العالم الجديد؛ إذ يحتاج البالغون إلى وقت أكبر للتعوّد على استخدام هذه التقنية والتكيّف مع أحاسيس الواقع الافتراضي، في حين يتكيف الأطفال عادة بشكل أسرع، ويصبحون أفضل إدراكاً للفضاء الافتراضي.

يلزم حدوث التطورات التالية لتحقيق «قفزة» عالية في تجربة الواقع الافتراضي: طفرة كبيرة في التقنية، تشبه ما يقدّمه الفيلم Ready Player One. حيث لا يمكن تقريباً تمييز العالم الافتراضي الذي ينقله هذا الفيلم عن العالم الحقيقي.
ومن شأن هذا أن يؤدي إلى خفض عتبة الدخول عن طريق جعل استخدام السماعات والمساحات الافتراضية أكثر ارتباطاً وأسهل فهماً وتكيّفاً.
مستويات أعلى من الانسجام، فمع أن السماعات الحالية تقدّم تمثيلًا مرئياً للعالم الافتراضي، فإنها لا تنقل جميع الحواس من عالم الواقع إلى العالم الافتراضي. كما أن الاستخدام الطويل لهذه السماعات أو الخُوذ، قد يُشعر المستخدم بعدم الراحة وبأعراض دوار الحركة، كالصداع والغثيان والارتباك.

«إقرأ المزيد: عمالقة التكنولوجيا الأمريكية تحت تهديد اختراق ثغرة «اليوم صفر

يبحث المطورون عن طرق لنقل المزيد من الأحاسيس البشرية إلى الواقع الافتراضي. وقد تمكّنت، مثلًا، مجموعة من الباحثين في جامعة كارنيغي ميلون في بيتسبرغ، مؤخراً من تعديل خوذة Oculus Quest 2 VR باستخدام مجموعة من محوّلات الطاقة فوق الصوتية، ما مكّن الخوذة من منح المستخدمين القدرة على محاكاة الاتصال بأفواههم.
جودة رسومية أفضل، إذ تبدو المشاريع الحالية في المساحة الافتراضية للميتافيرس أشبه بالرسوم المتحركة التي يمكن لأي مطوّر أو علامة تجارية تصميمها، وهي تتخلف كثيراً عن الرسومات الحالية المستخدمة في ألعاب الفيديو الحديثة، كما تبدو مختلفة تماماً عن أي تصوير في العالم الحقيقي.
من جانب آخر تتطلب الرسومات عالية الجودة قوة حوسبة أعلى، يمكن الحصول عليها بدمج أجهزة حاسوب قوية للغاية في خوذة الرأس، ولكن هذا يؤدي إلى تقصير عمر بطاريتها.
الابتعاد عن الشعور بالأصالة، فقد بدأ الاستخدام النشط لسماعات الواقع الافتراضي مؤخراً، تزامناً مع ازدهار الميتافيرس. لذلك تُعتبر تقنية مثيرة للاهتمام ولعبة جديدة أكثر من كونها أداة للاستخدام المنتظم. ومثلما كان الحال مع الهواتف الذكية، من المرجح أن يتغيّر هذا الأمر حين تصبح هذه السماعات أكثر انتشاراً بين الجماهير.
تثير الضجة حول الميتافيرس والواقع الافتراضي أيضاً مخاوف حول الأمن الرقمي والخصوصية، ولكن عندما نتجاوز الضجيج، يمكننا أن نرى أن المشكلات المتعلقة بهذه المجالات هي في الغالب نفسها المتعلقة بالتقنيات الأخرى. وتظل هناك أيضاً مشكلة إمكانية الاستيلاء على الحسابات التي يمكن أن تؤدي إلى محاولات الاحتيال وانتحال الهوية. ومثلما يمكن للمخربين الوصول إلى مراسلات المستخدمين الشخصية أو المؤسسية إذا تمكنوا من اختراق حسابات بريدهم الإلكتروني عن طريق التصيّد أو البرمجيات الخبيثة، فيمكنهم فعل الشيء نفسه مع البيانات الشخصية المخزنة على منصات الميتافيرس.

"حقوق النشر محفوظة "لصحيفة الخليج .2024 ©