وزارة الاتصالات وتقنية المعلومات
MINISTRY OF COMMUNICATIONS AND INFORMATION TECHNOLOGY

مركز استشراف التقنية
TECHNOLOGY FORESIGHT CENTER

2023

تقرير عن المحتوى الرقمي

للأطفال والشباب في عصر شبكات التواصل الاجتماعي

أولاً
الملخص التنفيذي 03

ثانياً
مقدمة عن مفهوم المحتوى الرقمي 05

ثالثاً
تطور المحتوى الرقمي فيما يخص الأطفال والشباب 07

رابعاً
تسليط الضوء على المحتوى الرقمي عالمياً 11

خامساً
حجم السوق وأهم الإحصائيات 13

سادساً
المحتوى الرقمي في المملكة العربية السعودية 18

سابعاً
حالة المحتوى الرقمي وأهم الإحصائيات الخاصة بالمملكة 31

ثامناً
تحليل الأثر الاقتصادي والاجتماعي للمحتوى الرقمي الموجه للشباب والأطفال 41

تاسعاً
استشراف مستقبل المحتوى الرقمي 45

عاشراً
المرئيات والتوصيات 49

وزارة الاتصالات وتقنية المعلومات
MINISTRY OF COMMUNICATIONS AND INFORMATION TECHNOLOGY

مركز استشراف التقنية
TECHNOLOGY FORESIGHT CENTER

01

الملخص التنفيذي

الملخص التنفيذي

أدى التطور السريع للتقنية إلى بداية حقبة جديدة من استهلاك المحتوى الرقمي مما أدى إلى تطورات كبيرة في صناعات عدة مثل التلفزيون والموسيقى والكتب الإلكترونية ووسائل التواصل الاجتماعي وغيرها. يستكشف هذا التقرير المعالم التاريخية والفرص والتحديات والاتجاهات المستقبلية المتعلقة بسوق المحتوى الرقمي الموجه للأطفال والشباب مع التركيز بشكل خاص على المملكة العربية السعودية.

أحدث المحتوى الرقمي ثورة في طريقة استهلاك المحتوى الترفيهي والثقافي والتعليمي وطرق التوزيع والنشر بدءًا من انتشار الأقراص المضغوطة إلى ظهور منصات التواصل الاجتماعي وتقنيات حديثة مثل الواقع الافتراضي.

تقوم العديد من الجهات في المملكة بتشجيع صناعة المحتوى الرقمي كونها قطاع اقتصادي واعد مع الاهتمام في الوقت ذاته بملائمة المحتوى المقدم للشباب والأطفال، وتهدف هذه الجهود إلى تحقيق التوازن بين تشجيع الابتكار والحفاظ على بيئة رقمية آمنة.

يشهد سوق المحتوى الرقمي في المملكة نمواً كبيراً مدفوعاً بعوامل عدة ويشمل السوق قطاعات مختلفة بما في ذلك خدمات البث ومنصات الموسيقى والكتب الإلكترونية ووسائل التواصل الاجتماعي وغيرها. وقد نفّذت المملكة مبادرات عديدة لتعزيز سوق المحتوى الرقمي من خلال توفير سياسات داعمة والاستثمار في البنية التحتية المعلوماتية وتقديم حوافز ومبادرات لصانعي المحتوى الرقمي. ومع ذلك لا تزال التحديات قائمة فلا يزال ضمان توليد الإيرادات ونماذج التسعير تمثل تحديات لصانعي المحتوى الرقمي عالمياً كما تظل مكافحة قرصنة المحتوى مشكلة قائمة في أسواق المحتوى الرقمي حول العالم.
يشهد سوق المحتوى الرقمي تحولاً سريعاً مما يوفر فرصاً لنمو السوق ليصبح قطاعاً اقتصادياً هاماً كما أن للمحتوى الرقمي أثرًا اجتماعيًا هامًا حيث سهّل انتشار المحتوى الرقمي الوصول إلى المعلومات والموارد الثقافية على نطاق واسع. ومع ذلك، تتطلب قضايا الخصوصية والاعتبارات الأخلاقية والتأثيرات السلبية المحتملة على الأطفال والشباب اهتمامًا خاصًا لضمان الاستخدام المسؤول والمتوازن للمحتوى الرقمي.

من خلال تشجيع صانعي المحتوى من أفراد وشركات يمكن للمملكة أن تضع نفسها في طليعة صناع المحتوى الرقمي مع الإبقاء على المحتوى مناسبًا للشباب والأطفال.

02

مقدمة عن مفهوم المحتوى الرقمي

مفهوم المحتوى الرقمي

مقدمة

خلال السنوات القليلة الماضية تغير تفاعل الأطفال والشباب مع وسائل الإعلام والترفيه بسبب التطور السريع للتقنية وانتشار الأجهزة الرقمية المختلفة والخدمات المقدمة من خلالها. يتمتع الأطفال والشباب في عصرنا هذا بأشكال متعددة وكميات كبيرة من المحتوى الرقمي، بما في ذلك منصات بث المحتوى المرئي والألعاب الإلكترونية والكتب الرقمية والتطبيقات ومنصات التواصل الاجتماعي وغيرها. وشهدت أنماط استهلاك المحتوى الرقمي وتفضيلات الشباب والأطفال في المملكة العربية السعودية تحولاً كبيراً كما هو الحال في العديد من الدول الأخرى.

الغرض من التقرير

تحليل مشهد المحتوى الرقمي الموجه للأطفال والشباب على المستوى العالمي وعلى المستوى المحلي في المملكة. وإلقاء الضوء على تطور المحتوى الرقمي عالمياً والتحديات والفرص المرتبطة بسوق المحتوى الرقمي. يستعرض التقرير أيضاً التأثيرات الاقتصادية والاجتماعية التي تنتج عن تطور ونمو سوق المحتوى الرقمي بالإضافة إلى بعض التوصيات المقدمة لصناع القرار في المملكة لتعزيز الاستفادة من المحتوى الرقمي كقطاع اقتصادي واعد وكأداة توعوية ذات وصول واسع لقطاعات الشباب. ويؤكد التقرير على أهمية توفير بيئة استخدام آمنة للأطفال والشباب عند استخدامهم لمنصات المحتوى الرقمي.

وزارة الاتصالات وتقنية المعلومات
MINISTRY OF COMMUNICATIONS AND INFORMATION TECHNOLOGY
مركز استشراف التقنية
TECHNOLOGY FORESIGHT CENTER

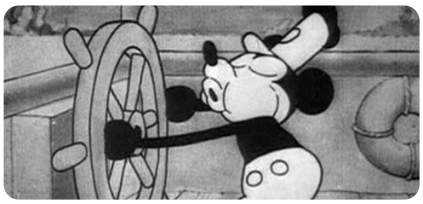
03

تطور المحتوى الرقمي فيما يخص الأطفال والشباب

تطور المحتوى الرقمي فيما يخص الأطفال والشباب

شهد المحتوى الرقمي على مر العقود الماضية تطوراً ملحوظاً مما أحدث ثورة في طريقة تداول المعلومات والترفيه. أدت التطورات في التقنية مثل سرعات الإنترنت الأعلى وسعات التخزين الكبيرة والمنصات المبتكرة إلى تطورات كبيرة في أشكال المحتوى الرقمي. أصبح المحتوى الرقمي أكثر سهولة في الوصول إليه وأكثر تنوعاً وتفاعلية. يلقي هذا القسم من التقرير نظرة على رحلة تطور المحتوى الرقمي وأهم المحطات التاريخية التي أثرت على القطاع.

التطور الزمني للمحتوى الرقمي



1908م

يعد عام 1908م نقطة انطلاق أفلام الرسوم المتحركة والتي تطورت بفضل التقدم في التقنيات من الرسوم المتحركة المرسومة يدوياً إلى الصور التي تم إنشاؤها بواسطة الكمبيوتر. تعد أفلام ومسلسلات الرسوم المتحركة جزءاً لا يتجزأ من سوق المحتوى الرقمي، حيث تجذب المشاهدين من جميع الأعمار.[1]

1983م

جاء اختراع الأقراص المدمجة (CD) كخطوة رئيسية في تطور المحتوى الرقمي، حيث قدم وسيلة تخزين رقمية مبتكرة للموسيقى والمحتوى الصوتي وتم إصداره لأول مرة في اليابان عام 1983م. غيرت الأقراص المدمجة صناعة الموسيقى ووفرت وسيلة سهلة لتوزيع الموسيقى والمحتوى الصوتي للجمهور بفضل حجمها الصغير وقدرتها على تخزين كميات كبيرة من البيانات الرقمية بالمقارنة بوسائل التخزين والتوزيع التقليدية الأقدم مثل الأقراص المرنة (floppy disk) [2]

1994م

تم إصدار "بلاي ستيشن" (PlayStation) في اليابان في ديسمبر 1994م وقد أحدث نقلة نوعية في صناعة الألعاب الإلكترونية، وقد أرسى الأسس لنجاح سوني في سوق أجهزة الألعاب وجعلها من اللاعبين الرئيسيين في مجال المحتوى الرقمي للألعاب.[3]

1996م

في ديسمبر 1996م، تم إصدار أول قرص فيديو رقمي (DVD - Digital Video Disk) مما أتاح طريقة لتشغيل الفيديو والصوت عالي الجودة وساهم في التوزيع الواسع للأفلام والمحتوى الرقمي المرئي بأشكاله المختلفة.

2001م

جاء "آي تيونز" (iTunes) ليشكل خطوة رئيسية في تطور المحتوى الرقمي الصوتي وهي منصة شاملة لتنزيل وتشغيل وتنظيم الموسيقى و "البودكاست". كانت بدايته عام 2001م وبفضله أصبح بإمكان المستخدمين شراء وتحميل المحتوى الصوتي بسهولة. قدمت "آي تيونز" أيضًا فرصة للفنانين وصانعي المحتوى المستقل للوصول إلى جمهور واسع عبر العالم.[4]

2004م

تأسس "فيسبوك" (Facebook) عام 2004م وتطور ليصبح أحد أهم شبكات التواصل الاجتماعي في العالم حيث يستخدمه الملايين من الأشخاص للتفاعل مع المحتوى الرقمي بمختلف أشكاله مثل الصور والفيديوهات والمقالات. أثر فيسبوك أيضاً بشكل كبير في صناعة الإعلانات الرقمية والتسويق عبر الإنترنت، حيث يعتبر منصة فعّالة في الوصول للجمهور المستهدف من الشركات لترويج المحتوى التجاري [6].

2007م

يعد القارئ الإلكتروني "كيندل"(Kindle) نقلة هامة في تطور المحتوى الرقمي المقروء حيث قدم تجربة مبتكرة لقراءة الكتب وكانت بدايته عام 2007م. مكّن "كيندل" القرّاء من تحميل آلاف الكتب في جهاز واحد صغير الحجم مما جعل الوصول إلى المحتوى الرقمي المقروء متاحاً وبأكثر من لغة. كما قدم "كيندل" تجربة قراءة مريحة للعين حيث يستخدم تقنية الحبر الإلكتروني لإعطاء شعور واقعي شبيه بالقراءة على الورق مع إمكانية تخصيص الحجم والخطوط والإضاءة حسب تفضيلات القرّاء. أصبحت أجهزة "كيندل" أداة شائعة لقراءة الكتب الإلكترونية والمجلات الرقمية مما ساهم في تغيير طرق استهلاك وتوزيع المحتوى الرقمي المقروء. يُستخدم "كيندل" أيضًا كأداة تعليمية مهمة لطلاب المدارس والجامعات [5].

تعد تقنية الواقع الافتراضي (Virtual Reality) من أحدث الابتكارات في مجال المحتوى الرقمي، وتوفر التقنية محاكاة واقعية للمستخدمين حيث تعمل على إنشاء بيئة افتراضية تماماً تُمكن المستخدمين من الاندماج مع المحتوى الرقمي بطريقة تفاعلية. يمكن للمستخدمين بفضل الواقع الافتراضي استكشاف عوالم جديدة وتجارب تعليمية، وتدريبية وطبية وغيرها. تطورت تقنية الواقع الافتراضي بشكل كبير في السنوات الأخيرة مما يفتح آفاقاً جديدة لإنتاج المحتوى الرقمي في مجالات متعددة [7].

توفر تقنيات الواقع الافتراضي والواقع المعزز أيضًا محاكاة واقعية لبيئات عمل مختلفة لذا تستخدم بعض الشركات تقنية الواقع الافتراضي في عملية تدريب الموظفين الجدد ويؤهل ذلك الموظفين لاكتساب خبرة عملية وبناء المهارات اللازمة مع تقليل تكلفة تلك التدريبات بشكل ملحوظ.

04

تسليط الضوء على المحتوى الرقمي عالمياً

تسليط الضوء على المحتوى الرقمي عالمياً

الفرص في صناعة المحتوى الرقمي واسعة وواعدة حيث توفر المنصات الرقمية لصانعي المحتوى والشركات فرصاً غير مسبوقة للوصول إلى جمهور عريض. كما أتاحت منصات المحتوى الرقمي طرقاً جديدة لتوزيع المحتوى، مما يسمح للمستهلكين بالوصول إلى أشكال متعددة من المحتوى الرقمي كالأفلام والبرامج التلفزيونية والموسيقى والكتب الرقمية في الوقت الذي يناسبهم. كما توفر منصات التواصل الاجتماعي مساحة لصناع المحتوى للتواصل مباشرةً مع جمهورهم.

ومع ذلك، فإن صناعة المحتوى الرقمي تواجه أيضاً عدة تحديات حيث يشكل انتهاك حقوق النشر والقرصنة تهديدات كبيرة لصناعة المحتوى الرقمي إذ يؤدي التوزيع غير المصرح به للمحتوى إلى التأثير على مصادر الدخل للمبدعين والموزعين.

كما أن ازدهار المحتوى الرقمي يؤثر تأثيرا سلبياً على بعض القطاعات الفرعية فعلى سبيل المثال في صناعة التلفزيون والسينما، أدى انتشار منصات بث المحتوى على الإنترنت إلى تغير عادات المشاهدين والتأثير على أسواق البث التقليدية. كما واجهت صناعة الموسيقى تحدياً مشابهاً يتمثل في الانتقال من الوسائل التقليدية مثل الأقراص المدمجة (CDs) إلى البث الرقمي مثل منصات الأغاني والموسيقى، مما استلزم نماذج إيرادات ووسائل حديثة لإدارة حقوق النشر.
علاوة على ذلك، يظل من الضروري التعامل مع التأثيرات الاجتماعية والسلوكية للمحتوى الرقمي على الشباب والأطفال. يتضمن ذلك تغيرات في ديناميكيات التربية، حيث أصبحت الوسائط الرقمية جزءًا لا يتجزأ من تربية الأطفال فيجد الآباء والأمهات أنفسهم أمام تحديات جديدة في التواصل مع أبنائهم في عالم رقمي متسارع التطور. يطرح المحتوى الرقمي المتنوع والوصول السهل إلى الإنترنت تحديات في الإشراف على استخدام الأطفال للوسائط الاجتماعية والمحتوى عبر الإنترنت. يتطلب الأمر أيضًا من الآباء والأمهات أن يكونوا على دراية بالتهديدات الرقمية المحتملة وأن يتعلموا كيفية حماية أطفالهم من المخاطر الإلكترونية والحفاظ على خصوصيتهم وسلامتهم عبر الإنترنت.

باختصار، بينما توفر صناعة المحتوى الرقمي فرصاً هائلة للمبدعين والشركات والمستهلكين، يظل من المهم مواجهة التحديات مثل القرصنة لضمان النمو والنجاح المستدامين.

05

حجم السوق وأهم الإحصائيات

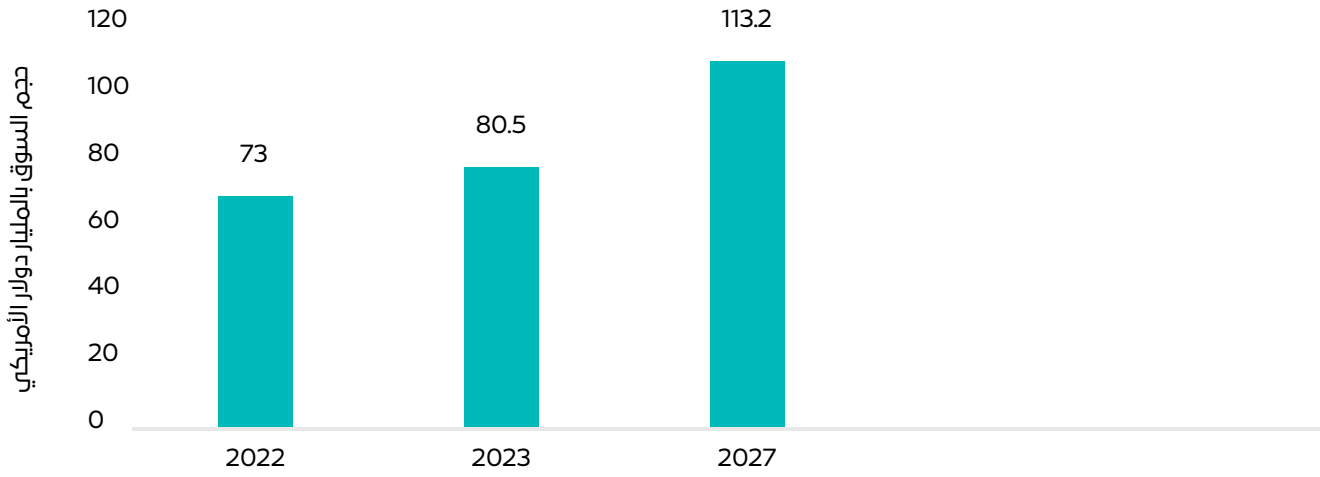
حجم السوق وأهم الإحصائيات

أدى الاستخدام المتزايد للإنترنت والهواتف الذكية إلى زيادة كبيرة في استهلاك المحتوى الرقمي حيث يمكن الآن الوصول بسهولة لأشكال مختلفة من المحتوى الرقمي مثل خدمات البث ومنصات التواصل الاجتماعي والكتب الإلكترونية وتطبيقات المحتوى التعليمي المرئية والمسموعة وغيرها. وقد وصلت أعداد مستخدمي الهواتف المحمولة إلى حوالي 67.1% من سكان العالم أو حوالي 5.31 مليار نسمة في عام 2022م وقد ارتفعت أعداد مستخدمي الإنترنت في العالم إلى 4.95 مليار في بداية عام 2022م أو ما يعادل 62.5% من إجمالي سكان العالم [8]. كما وصلت أعداد مستخدمي وسائل التواصل الاجتماعي حول العالم في يناير 2022م إلى حوالي 4.62 مليار مستخدم أي حوالي 58.4% من إجمالي سكان العالم [8].

سوق ألعاب الفيديو

من المتوقع أن ينمو سوق ألعاب الفيديو عالمياً من 73 مليار دولار أمريكي في عام 2022م إلى 80.5 مليار دولار أمريكي خلال عام 2023م. ثم من المتوقع أن ينمو حجم السوق إلى 113.2 مليار دولار أمريكي بحلول عام 2027م كما هو موضح في الرسم البياني (1) [9].

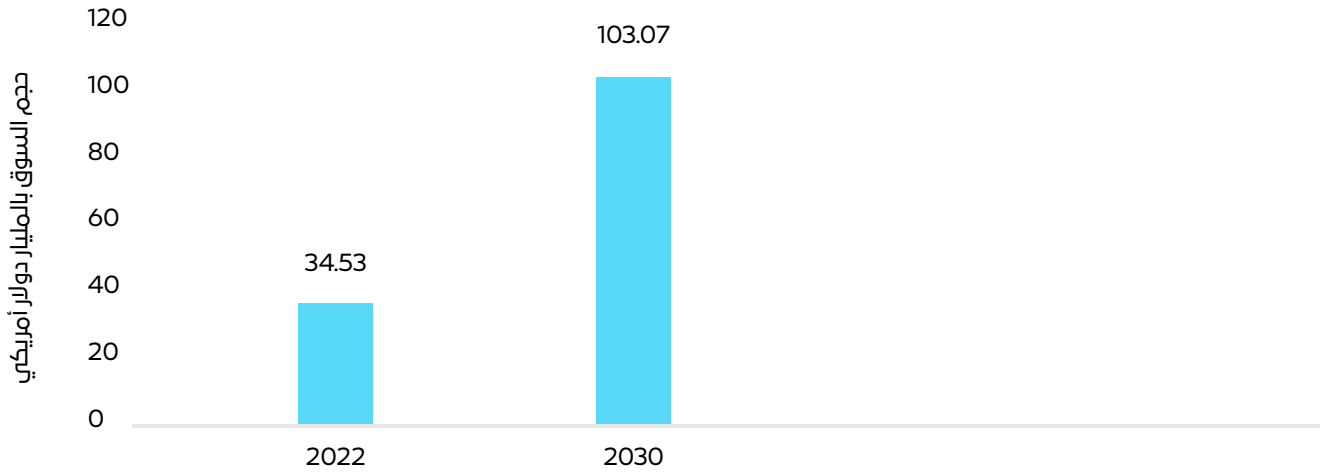
توقعات نمو سوق ألعاب الفيديو الرقمية رسم بياني (1) [9]



سوق بث الموسيقى

أما سوق بث الموسيقى فمن المتوقع أن يصل حجمه عالميًا إلى 103.07 مليار دولار أمريكي بحلول عام 2030م. ومن المتوقع أن يتوسع بمعدل نمو سنوي قدره 14.7% من عام 2022م إلى عام 2030م. تعد Spotify و YouTube Music و Apple Music و SoundCloud من أكثر منصات الموسيقى الرقمية انتشاراً في السوق العالمي [10]. مع ظهور منصات البث والاستخدام الواسع للهواتف الذكية، أصبح من السهل للمستمعين الوصول إلى مكتبة واسعة من المحتوى الصوتي من مختلف الفنانين وصناع المحتوى حيث أنشأ التحول نحو التوزيع الرقمي سبلاً جديدة للفنانين وصانعي البودكاست للوصول إلى الجماهير عالميًا بينما أصبح المستمعون يتمتعون بالمرونة في الوصول إلى المحتوى الصوتي في أي وقت ومن أي مكان (رسم بياني 2).

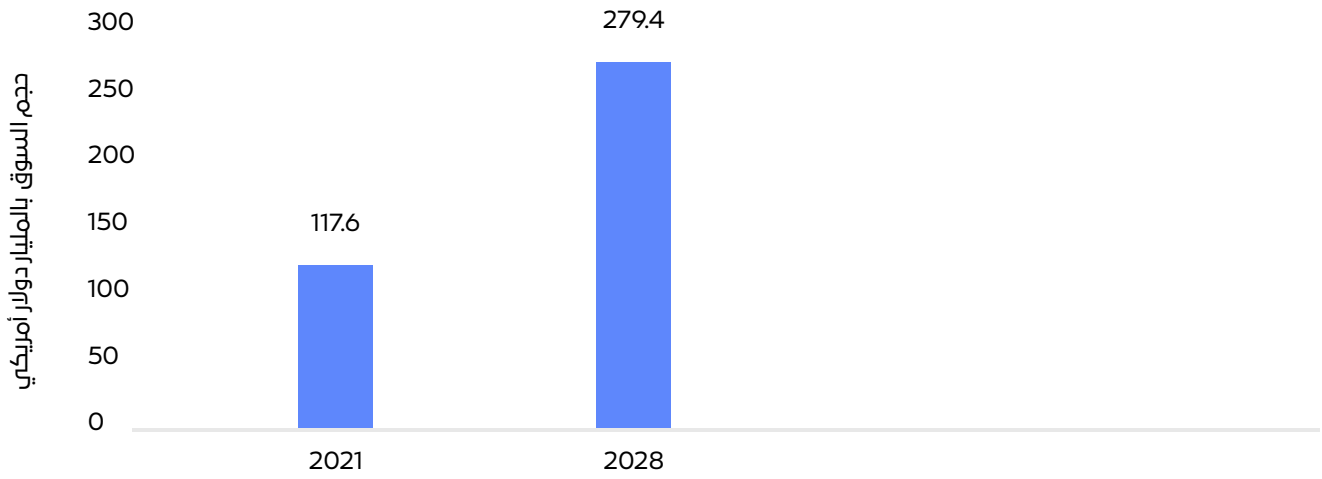
توقعات نمو سوق بث الموسيقي عالميًا رسم بياني (2) [10]



خدمات بث المحتوى المرئي عبر الإنترنت

تعد خدمات بث المحتوى المرئي عبر الإنترنت (Streaming) من أفلام ومسلسلات إحدى أسرع أسواق المحتوى الرقمي نمواً حيث بلغت قيمة سوق تلك الصناعة حوالي 117.6 مليار دولار أمريكي في عام 2021م ومن المتوقع أن يسجل معدل نمو سنوي مركب قدره 14.5% حتى عام 2028م نظراً للعدد المتزايد من الجماهير التي تستخدم تلك المنصات. يظهر ذلك في الرسم البياني (3). اجتذبت تلك الخدمات مجموعة كبيرة من المستخدمين من جميع أنحاء العالم مما أدي إلي زيادة ملحوظة في الإيرادات فعلى سبيل المثال اقترب إجمالي إيرادات نتفليكس (Netflix) في الربع الثالث من عام 2022م من 7.93 مليار دولار أمريكي، مقارنة بنحو 7.48 مليار دولار أمريكي عن نفس الفترة لعام 2021م [11].

توقعات نمو سوق منصات بث المحتوي عبر الانترنت رسم بياني (3) [13]



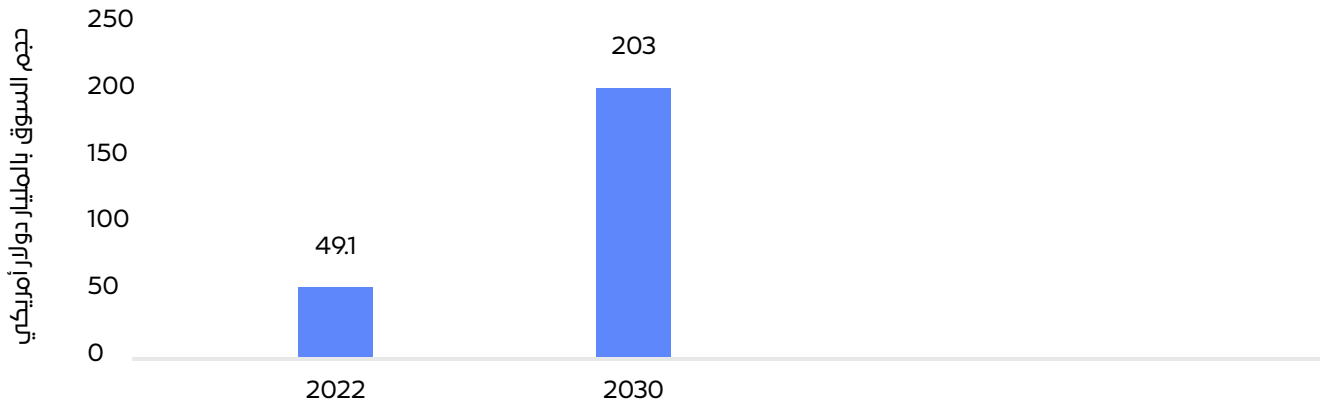
مخاطر منصات المحتوى الرقمي بالنسبة للأطفال:

بجانب تحديات حماية البيانات، فمستخدمي منصات المحتوى الرقمي من الأطفال قد لا يملكون الوعي الكافي لاستخدام تلك المنصات نظراً لصغر سنهم. لذا يوصى بأن تكون هناك مراقبة من خلال الوالدين ليتمكنوا من متابعة أولادهم والتحكم فيما يتلقونه من محتوى رقمي. طبقاً لبحث أجرته أوفكوم (Ofcom) منظم الاتصالات في المملكة المتحدة، كان يوتيوب (YouTube) هو التطبيق أو الموقع الأكثر استخداماً من قبل الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 3 و 17 عامًا (أي 89% من الأطفال). يقدم YouTube أيضًا تطبيقًا مخصصًا يستهدف الأطفال حتى سن 12 عامًا، وهو مصمم للسماح لهم بالوصول للمحتوى الملائم لفئتهم العمرية (YouTube Kids) ولكن أظهر البحث أن نسبة محدودة من مستخدمي يوتيوب من الأطفال استخدمت تلك الخاصية فحوالي 40% من مستخدمي يوتيوب من الذين تتراوح أعمارهم بين 3 و 4 سنوات استخدموا "يوتيوب كيدز"، وانخفضت النسبة إلى 33% من مستخدمي YouTube الذين تتراوح أعمارهم بين 5-7 سنوات و 18% بين 8-11 عاماً [12].

سوق **منصات التواصل الاجتماعي**

بلغت قيمة سوق تطبيقات منصات التواصل الاجتماعي عالميًا 49.1 مليار دولار أمريكي في عام 2022م ومن المتوقع أن ينمو بمعدل نمو سنوي مركب يبلغ 26.2% من عام 2023م إلى عام 2030م. يظهر ذلك في الرسم البياني (4). وقد شهد ذلك السوق نمواً هائلاً على مستوى العالم مع الزيادة الكبيرة في أعداد المستخدمين. أدى التبني الواسع لمنصات التواصل الاجتماعي إلى تحول في طرق الاتصال مما جعله جزءًا أساسيًا من حياة الناس. وقد خلق هذا النمو فرصًا هائلة للشركات للوصول إلى الجماهير والتفاعل معهم. لكن يظل السوق يواجه تحديات مثل أمن البيانات وحماية معلومات المستخدم [13].

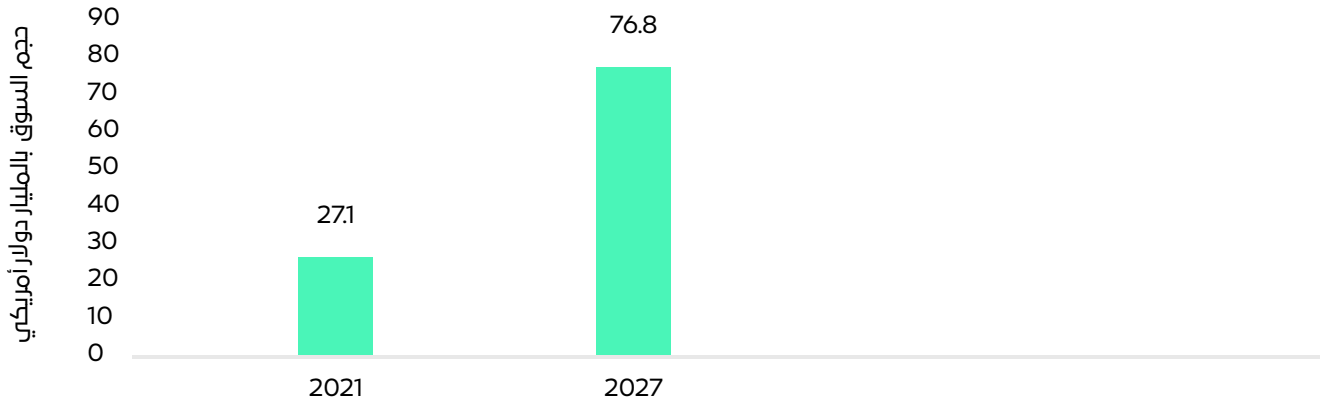
توقعات نمو سوق منصات التواصل الاجتماعي عالميًا رسم بياني (4) [14]



سوق **محتوى التعليم الرقمي**

بلغت قيمة سوق محتوى التعليم الرقمي 27.1 مليار دولار أمريكي في عام 2021م، ومن المتوقع أن تصل قيمته إلى 76.8 مليار دولار أمريكي بحلول عام 2027م ومعدل نمو سنوي مركب 17.9% يظهر ذلك في الرسم البياني (5). يشمل سوق محتوى التعليم الرقمي استبدال الأساليب التعليمية التقليدية في المدارس والجامعات بمحتوى رقمي وأيضاً استخدام كلٍ من القطاعين الخاص والحكومي للتقنيات الحديثة لتدريب الموظفين [14].

توقعات نمو سوق منصات التعليم الرقمية عالميًا رسم بياني (5) [14]



وزارة الاتصالات وتقنية المعلومات
MINISTRY OF COMMUNICATIONS AND INFORMATION TECHNOLOGY
مركز استشراف التقنية
TECHNOLOGY FORESIGHT CENTER

06

المحتوى الرقمي في المملكة العربية السعودية

المحتوى الرقمي في المملكة العربية السعودية

بذلت العديد من المنظمات في المملكة جهوداً كبيرة لتعزيز سوق المحتوى الرقمي كقطاع اقتصادي واعد مع التأكد في الوقت ذاته من سلامة وملائمة المحتوى الرقمي للشباب والأطفال. تهدف هذه المبادرات إلى خلق توازن بين تشجيع المبتكرين في سوق المحتوى الرقمي مع ضمان بيئة رقمية آمنة تحمي المستخدمين الشباب والأطفال.

جهود وزارة الاتصالات وتقنية المعلومات [15]

وثيقة "تنظيمات المنافسة لمنصات المحتوى الرقمي":

أصدرت هيئة الاتصالات وتقنية المعلومات وثيقة "تنظيمات المنافسة لمنصات المحتوى الرقمي"، وذلك ضمن مبادراتها الهادفة إلى تنظيم المنافسة في سوق المحتوى الرقمي في المملكة، من خلال إعداد إطار تنظيمي واضح لتعزيز المنافسة العادلة، والحد من الاحتكار [16].

برنامج رواد التقنية 3:

هو برنامج أطلقته الوزارة مستهدفةً الرياديين والرياديات من مواطني المملكة من الشباب ويمتد البرنامج لمدة ثلاثة أشهر. يستهدف البرنامج تخريج 36 مشروع ناشئ، وتحفيز وتعزيز الابتكار في قطاعات عدة من بينها قطاع المحتوى الرقمي بهدف تطوير نماذج أعمال رقمية جديدة.

برنامج المهارات الرقمية:

أطلقت الوزارة بالشراكة مع شركة جوجل (Google) ووزارة الإعلام برنامج المهارات الرقمية الخاص بالتدريب في قطاع الإعلانات الرقمية لتدريب المهتمين والموهوبين في قطاع المحتوى الرقمي. واستفاد من البرنامج 150 متدرب ومن المتوقع زيادة حجم الوظائف في القطاع من 6.5 ألف في عام 2022م إلى 39.5 ألف في عام 2030م.

تدريب الناشئين في قطاع الألعاب:

تشجيعاً لقطاع الألعاب الرقمية في المملكة أطلقت الوزارة عدد من البرامج والمعسكرات التدريبية لمساعدة المهتمين والموهوبين من مطوري الألعاب الرقمية بهدف تمكين المحترفين المحليين منهم في القطاع وخلق وظائف ملائمة لهم. عملت الوزارة على دعم 65 متدرب لبدء رحلتهم في صناعة وتطوير الألعاب الإلكترونية.

جذب الاستثمارات في قطاع المحتوى الرقمي:

عملت الوزارة بالتعاون مع وزارة الاستثمار على اعتماد حزمة من الحوافز لجذب الشركات المحلية والعالمية في قطاع المحتوى الرقمي ومنصاته إلى المملكة، بهدف الارتقاء بالمملكة لتتحول إلى منصة إقليمية رائدة عالميًا في القطاع.

توطين شبكات المحتوى الرقمي:

بالتعاون مع مدينة الملك عبد العزيز للعلوم والتقنية، ومقسم الإنترنت السعودي، ومقدمي خدمات الاتصالات، عملت الوزارة في جانب توطين شبكات المحتوى الرقمي على جذب وتحفيز 20 شبكة محتوى وخدمات عالمية واستضافتها داخل المملكة وذلك بهدف تقليل زمن الاستجابة وزيادة سرعة الوصول للمحتوى لتحسين جودة الخدمة وتحسين التجربة المقدمة للمستفيدين والعمل نحو مستقبلٍ رقمي رائد للمملكة. يهدف توطين المحتوى الرقمي المحلي إلى تحسين الجودة للمستخدم وإلى زيادة حجم الوظائف في المملكة في مجال المحتوى الرقمي.

جهود وزارة الاتصالات وتقنية المعلومات

برنامج الابتعاث الثقافي:

أطلقت وزارة الاتصالات وتقنية المعلومات بالتعاون مع وزارة الثقافة «برنامج الابتعاث الثقافي» لتقديم المنح الدراسية وتمكين 81 طالب من متابعة تعليمهم العالي في مجال المحتوى الرقمي بهدف رفع كفاءة السعوديين الموهوبين في قطاع المحتوى الرقمي.

برنامج صنّاع الأفلام:

أطلقت الوزارة برنامج «صنّاع الأفلام» بالتعاون مع هيئة الأفلام السعودية لتقديم برامج ومعسكرات تدريبية للمهتمين بقطاع المحتوى الرقمي وقد تم تدريب 941 متدرب في البرنامج.

بودكاست فيوتشرتيك:

أطلقت الوزارة بودكاست فيوتشرتيك الذي يهدف إلى التوعية بالتقنيات التي تظهر في الأفلام في 10 حلقات.

مبادرة العطاء الرقمي Digital Attaa:

تهدف المبادرة لدعم الكوادر الوطنية وتفعيل رؤية المملكة 2030 في دعم التحول الرقمي وإثراء ونشر المحتوى الرقمي لكافة أفراد المجتمع. في عام 2022م تم عمل عدد من اللقاءات الرقمية لأكثر من 30 ألف مستفيد في 223 لقاء في مختلف مناطق المملكة حضورياً وافتراضياً. قامت المبادرة برفع الوعي عن الكثير من المواضيع التقنية في جميع المجالات من خلال وسائل التواصل الاجتماعي، وعرضت المواضيع بأشكال مختلفة مثل: المقالات، والمقاطع المرئيّة، وتصاميم الإنفوجرافيك، حيث بلغ عدد المحتويات المنشورة 458 منشور.

فعالية Ignite | The Sound:

أطلقت الفعالية بتنظيم من برنامج المحتوى الرقمي الذي ترأسه وزارة الاتصالات وتقنية المعلومات بالشراكة مع عدد من الجهات الحكومية. تهدف الفعالية إلى دعم وتمكين رواد قطاع المحتوى الصوتي للوصول إلى مستويات متقدمة من النمو على مدار الفعالية التي تمتد لأربع أيام [16].

فعالية Ignite | The Scene:

تعد هي الفعالية الأبرز للمهتمين بصناعة الأفلام في المملكة وقد نظمتها الوزارة بالشراكة مع هيئة الأفلام. وشهدت الفعالية إطلاق برنامج تمويل الأفلام السعودية بقيمة 879 مليون ريال، الذي سيمكّن الشركات العاملة في قطاع الأفلام، بالإضافة إلى إطلاق العديد من البرامج منها "تواصل+" مبادرة المحتوى الرقمي التي تهدف لدعم وتمكين حديثي التخرج في سوق العمل، وبرنامج رجب التدريبي وهي منصة لتدريب المبدعين في مجال المحتوى الرقمي. قدمت الفعالية تجارب ملهمة للزوار الذين تجاوز عددهم 12 ألف زائر وأكثر من 290 ألف حضور افتراضي عبر منصة البث المباشر.

جهود الهيئة العامة للإعلام المرئي والمسموع [17]

تطبق الهيئة نظام التصنيف العمري للمحتوى الرقمي ما بين أفلام وألعاب ومقاطع ترويجية للأفلام وغيرها. نظام التصنيف العمري هو نظام يُعنى بتصنيف وتقييم المحتوى الإعلامي المرئي والمسموع، بهدف تحديد مدى توافقه مع معايير ومبادئ تم وضعها من قِبل الهيئة للفئات العمرية المختلفة.

نظام التصنيف العمري:

مناسب لعمر:	مناسب لعمر:	مناسب لعمر:	مناسب لعمر:
7	12	16	18
فما فوق	فما فوق	فما فوق	فما فوق

يهدف هذا التصنيف إلى تحقيق عدة فوائد اجتماعية، بما في ذلك مساعدة البالغين في اختيار المحتوى الملائم لهم وللأطفال الذين تحت رعايتهم لضمان حمايتهم من المواد التي قد تكون مضرة أو مُزعجة. بالإضافة إلى ذلك، يقدم هذا التصنيف معلومات مفصلة حول المصنفات المختلفة. ويُؤكد على:

- احترام القيم المجتمعية.
- احترام المبادئ العامة.
- احترام المعايير التي تحكم المحتوى الإعلامي في المملكة.

وزارة الاتصالات وتقنية المعلومات
MINISTRY OF COMMUNICATIONS AND INFORMATION TECHNOLOGY

مركز استشراف التقنية
TECHNOLOGY FORESIGHT CENTER

جهود المركز السعودي للمحتوى الرقمي (رقمن) [18]

رقمن
raqmn.sa

يلعب المركز السعودي للمحتوى الرقمي دوراً هاماً وحيوياً في مجال حفظ ومعالجة المعلومات وتنفيذ عمليات الرقمنة وإنشاء الأرشفة الرقمية بما يتوافق مع أحدث التطورات التقنية. يكتسب المركز أهميته من دوره في وضع المعايير والسياسات لعمليات حفظ وتحويل تلك المصادر إلى صيغ رقمية. بالإضافة إلى دوره في تأهيل وتدريب المختصين والعاملين على عمليات وآليات التحويل الرقمي، وفق أحدث المواصفات والمعايير وباستخدام أحدث التقنيات والتجهيزات في هذا المجال. كما أن المركز وبناءً على الخبرة المتراكمة لديه، قد أشرف على تنفيذ العديد من مشاريع التحويل الرقمي.

يهدف المركز أن يكون الجهة الرائدة في تقديم خدمات الرقمنة والحفظ الرقمي وأن يصبح الجهة الرائدة في رقمنة الكنوز التراثية السعودية. تعد جهود المركز ذات أهمية لشباب المملكة لأنه يسهل من وصولهم للمحتوى التاريخي والتراثي من خلال الوسائل الرقمية.

ومن بين أنشطة وأهداف المركز

- تحديد الضوابط الوصفية لحفظ وإدارة المحتوى التاريخي الذي تمت رقمنته.
- بناء الخبرات المتخصصة في مجال الرقمنة وتبادل الخبرات مع المراكز العالمية.
- تقديم خدمات الرقمنة المتقدمة عالية المستوى.
- المساهمة في تطوير الأنظمة التقنية المتعلقة برقمنة المحتوى التاريخي.
- إثراء المحتوى الرقمي للتاريخ السعودي والعربي والإسلامي.

يقدم المركز السعودي للمحتوى الرقمي خدماته لجميع القطاعات الحكومية وشبه الحكومية والقطاع الخاص. كما يقدم الدعم والخدمات للمؤسسات والجهات التعليمية والعلمية والبحثية، وكذلك مراكز الحفظ الوثائقي والأرشيفي المستقلة والتابعة. بالإضافة إلى ذلك، يقدم المركز دورات تدريبية وتوعوية في مجالات الحفظ والتحول والإثراء للمحتوى الرقمي. يتعاون المركز مع عدة شركاء ومنهم دارة الملك عبد العزيز ومكتبة الكونغرس والمركز الوطني للوثائق والمحفوظات ووزارة التعليم ومبادرة الإرشادات الرقمية للوكالات الفيدرالية (Federal Agencies Digital Guide-lines Initiative).

وتعد من أهم

الخدمات التي يقدمها المركز:

الرقمنة:

تحويل مختلف أنواع الوسائط والمواد، سواء كانت مقروءة أو مرئية أو مسموعة أو ملموسة، إلى صيغ رقمية تتوافق مع المعايير العالمية.

الإثراء الرقمي:

توفير المحتوى التاريخي السعودي والعربي والاسلامي على مختلف المنصات الرقمية.

إدارة المحتوى الرقمي:

تقديم أفضل الممارسات والحلول لإدارة المحتوى الرقمي، بالإضافة إلى التوعية بالتقنيات الحديثة المتعلقة بهذا النوع من المحتوى.

الشراكات:

خلق الشراكات مع القطاع الخاص والحكومي من خلال البرامج والمشاريع والمنتجات الرقمية للمصادر المعلوماتية المختلفة.

الاستشارات:

تقديم الاستشارات الفنية والتقنية للمؤسسات والجهات الراغبة في التحول الرقمي.

التدريب:

تقديم برامج تدريبية وتوعوية شاملة ومتنوعة تشمل ندوات وورش عمل ومحاضرات وتدريب ميداني، وذلك بهدف تعزيز التثقيف والوعي لدى المجتمع بأحدث التقنيات والممارسات في مجال الرقمنة وإدارة المحتوى الرقمي. تهدف هذه البرامج أيضًا إلى تطوير قوى بشرية متميزة تتمتع بالمهارات والإمكانات اللازمة لأداء دورها الفاعل في هذا المجال.

ويكي دَوّن: ويكي دَوّن هو أحد مشاريع المركز السعودي للمحتوى الرقمي بدارة الملك عبد العزيز. يُعتبر ويكي دون مشروعاً لإثراء المحتوى الرقمي السعودي والعربي والإسلامي في الموسوعة العالمية الحرّة (ويكيبيديا). يهدف هذا المشروع إلى إثراء المحتوى الرقمي من خلال المشاركة التطوعية للمؤسسات التعليمية والمراكز العلمية والأفراد، مما يشمل التدريب والاستشارات والشراكات والمسابقات الإثرائية.

جهود مجلس المحتوى الرقمي [19]

أهداف مجلس المحتوى الرقمي:

يسعى مجلس المحتوى الرقمي والذي أنشأ في عام 2021م إلى تطوير قطاع المحتوى الرقمي في المملكة، من خلال تنسيق الجهود بين الجهات ذات الصلة وتحسين البيئة التشريعية والتنظيمية لهذا القطاع. كما يهدف إلى دراسة التحديات التي تواجه سوق المحتوى الرقمي وتحديد المعوقات التي تعيق تنميته وتقديم سياسات ومبادرات لتطوير هذا القطاع، بالإضافة إلى متابعة تنفيذ تلك السياسات والحلول.

أعضاء مجلس المحتوى الرقمي:

وزارة الإعلام Ministry of Media
وزارة الاستثمار Ministry of Investment
وزارة الثقافة Ministry of Culture
وزارة التجارة Ministry of Commerce
الهيئة العامة للإعلام المرئي والمسموع GENERAL COMMISSION FOR AUDIOVISUAL MEDIA
الهيئة السعودية للملكية الفكرية Saudi Authority for Intellectual Property
هيئة الاتصالات وتقنية المعلومات Communications & Information Technology Commission

برنامج المحتوى الرقمي Ignite:

كشف مجلس المحتوى الرقمي في المملكة عن برنامج Ignite المدعوم بقيمة 1.1 مليار دولار أمريكي، والذي يهدف إلى الترويج للمحتوى الرقمي وترسيخ المملكة كمركز رئيسي لصناعة الترفيه الرقمي. يهدف البرنامج إلى مضاعفة حجم سوق المحتوى الرقمي في المملكة العربية السعودية ثلاث مرات من خلال جذب صانعي المحتوى الرقمي والتوسع في صناعات الألعاب والصوت والفيديو الرقمية. يقدم Ignite حوافز جذابة ودعماً للشركات الناشئة المحلية والإقليمية والدولية، مصحوبة بتقديم برامج تنمية مهارات لصناع المحتوى الرقمي. يركز البرنامج على صناعة الألعاب فمن المتوقع أن تنمو الصناعة إلى آفاق جديدة وأن يصل استهلاك الألعاب إلى 6.8 مليار دولار أمريكي بحلول عام 2030م. بالإضافة إلى ذلك، تقوم المبادرة بتقديم تمويل مخصص لصانعي الأفلام والألعاب وتعزيز حماية الملكية الفكرية تماشيًا مع رؤية المملكة لتنمية سوق المحتوى الرقمي [20].

مهام واختصاصات المجلس حسب ما جاء بقرار مجلس الوزراء [21]

رقم (125) وتاريخ 1443/2/21هـ:

التنسيق مع القطاعين العام والخاص

لتنظيم الجهود المتعلقة بخطط ومبادرات تطوير المحتوى الرقمي، ومتابعة تنفيذها ولدعم جهود تأسيس شركات ومؤسسات متخصصة في المحتوى الرقمي ولدعم الجهود المتعلقة برفع مستوى الوعي العام بأهمية التنمية في قطاع المحتوى الرقمي، وفق الإجراءات النظامية المتبعة.

التنسيق والتعاون مع الجهات الحكومية ذات الصلة بالمحتوى الرقمي

لمواكبة المستجدات بما ينعكس إيجاباً على تنظيم المحتوى الرقمي وتطويره، ولتفادي التعارض بين الاختصاصات والمسؤوليات فيما بينها، وللعمل على قيامها بأدوارها، وتحقيق غاياتها، والرفع عما يلزم بحسب الإجراءات المتبعة. وتطوير الأنظمة واللوائح والسياسات والضوابط المتعلقة بالمحتوى الرقمي واقتراح التعديلات اللازمة عليها بالتنسيق مع تلك الجهات.

بناء الشراكات مع الجهات العامة والخاصة

(بما فيها المؤسسات والجمعيات الأهلية) لبناء شراكات معها، وذلك بما يخدم أهداف المجلس والغايات التي أنشئ من أجلها.

تحديد المعوقات والتحديات

المتعلقة بتطوير المحتوى الرقمي، وتقديم المرئيات واقتراح الإصلاحات اللازمة في شأنها للجهات ذات الاختصاص، ومتابعة الالتزام بتنفيذها.

تنظيم سوق منصات المحتوى الرقمي

وإعداد الاستراتيجية الخاصة بمنصات المحتوى الرقمي في المملكة بما يتوافق مع أفضل الممارسات العالمية.

المساهمة في تثقيف المجتمع

المساهمة -بالتنسيق مع الجهات المختصة- في تثقيف المجتمع وتوعيته وبث الرسائل التوعوية وتعزيز مفهوم ثورة الاتصالات وتقنية المعلومات ووسائل الإعلام الحديثة وإبراز دورها في خدمة البشرية بصفة عامة والوطن بصفة خاصة، والتحذير من خطورة محتواها الضار على الفرد والمجتمع.

متابعة تطور التشريعات في مجال المحتوى الرقمي

والمشاركة مع الجهات ذات العلاقة في المؤتمرات والندوات في مجال المحتوى الرقمي، وتعزيز التكتلات الدولية، والتعاون معها -بحسب الإجراءات النظامية- في مواجهة المحتوى السلبي في مختلف الوسائل المختلفة.

المساهمة في تمكين القطاع الخاص

من الاستثمار في المحتوى الرقمي، وتحفيز المحتوى الرقمي المحلي، وتوطين وظائفه، وتوفير المتطلبات والتسهيلات اللازمة لدعمه.

العمل على تحسين بيئة قطاع المحتوى الرقمي

وتطوير البيئة التشريعية والتنظيمية له، والرفع عما يلزم وفقاً للإجراءات النظامية، والإشراف على تنفيذها بعد اعتمادها.

المساهمة في عقد جلسات عمل

ونشر المعرفة القانونية والإجرائية بالأنظمة واللوائح والسياسات والضوابط الصادرة في شأن المحتوى الرقمي، للمختصين وذوي الخبرة العاملين في قطاع الاستشارات المهنية.

إجراء البحوث والدراسات

في الموضوعات ذات الصلة بالمحتوى الرقمي.

جهود هيئة الأدب والنشر والترجمة

تم تصميم برنامج النشر الرقمي من قبل هيئة الأدب والنشر والترجمة بهدف دعم وتشجيع انتشار الكتاب الرقمي في المملكة. يتضمن البرنامج مسارات متعددة تستهدف جميع فئات المجتمع، بما في ذلك البالغين والأطفال. يهدف البرنامج إلى إثراء المحتوى العربي الرقمي على المنصات المختلفة، وذلك من خلال توفير صيغ قانونية سليمة لحماية حقوق الملكية الفكرية للناشرين والمؤلفين، وإتاحة القراءة الرقمية للقارئ العربي عن طريق توفير الكتب على المنصات العالمية المختلفة للقراءة الإلكترونية.

تأتي المسارات الثلاث للبرنامج كالتالي:

مسار رقمنة الكتب:

يهدف إلى تغطية تكاليف تحويل الكتب إلى صيغ رقمية قانونية متوافقة مع أجهزة القراءة الإلكترونية والمنصات العالمية للكتب الرقمية.

مسار رقمنة كتب الأطفال

يسعى لتغطية تكاليف تحويل كتب الأطفال إلى صيغ رقمية قانونية.

مشروع الكتب الصوتية:

يسمح لدور النشر السعودية والناشرين الأفراد بتحويل الكتب الورقية إلى كتب صوتية لخدمة محبي الكتب الصوتية [22].

وزارة التعليم السعودية

قامت وزارة التعليم السعودية بإطلاق تطبيق "مدرستي" الذي يهدف إلى توفير خيارات جديدة للتعليم عن بُعد للطلاب والطالبات. يُعد تطبيق مدرستي منصة إلكترونية شاملة توفر مجموعة متنوعة من الأدوات التعليمية الرقمية التي تعزز عمليات التعلم. تسهم هذه المنصة في تحقيق الأهداف التعليمية المحددة في المناهج والمقررات، وتدعم تطوير المهارات والقيم والمعرفة لجميع الطلاب، وتتوافق مع المتطلبات الرقمية المتزايدة في الواقع الحالي والمستقبلي [23].

منصة نمو

نمو هي منصة تعليمية رقمية تقوم بتدريس مجموعة متنوعة من المهارات مثل الذكاء العاطفي، والقيادة، وتطوير البرمجيات. يتعلم الطلاب هذه المهارات من خلال حصص عبر الإنترنت. تعد منصة نمو إحدى أمثلة مشاريع القطاع الخاص السعودي المعنية بمجال المحتوى الرقمي التعليمي [24].

وزارة الإعلام

أطلقت وزارة الإعلام السعودية لوائح ومواد لتنظيم الإعلام السعودي وفيما يلي أهم المواد المتعلقة بالمحتوى الرقمي:

- يلتزم الإعلام السعودي بالإسلام في كل ما يصدر عنه، ويحافظ على عقيدة سلف هذه الأمة ويستبعد من وسائله جميعها كل ما يناقض شريعة الله التي شرعها للناس [25].
- يرعى الإعلام السعودي الشباب رعاية خاصة تنبثق من الإدراك الواعي للمرحلة الخطرة التي يمرون بها ابتداء من سن المراهقة إلى بلوغ سن الرشد وتخصص لهم البرامج المدروسة التي تعالج مشاكلهم وتلبي حاجاتهم وتصونها من كل انحراف وتعدهم إعداداً سليماً قوياً في الدين والخلق والسلوك [25].

أصدرت الوزارة أيضاً في عام 2016م اللائحة التنفيذية لنشاط النشر الإلكتروني الملحق بنظام المطبوعات والنشر. تتضمن اللائحة عدة بنود متعلقة بالمحتوى الرقمي مثل دعم الإعلام الإلكتروني وتنظيم نشاطه في المملكة وحماية المجتمع من الممارسات الخاطئة في النشر الإلكتروني ودعم الوزارة للمواقع الإلكترونية والعاملين فيها. تشمل أشكال النشر الإلكتروني الصحافة الإلكترونية ووكالات الأنباء الإلكترونية ودور النشر الإلكترونية ووسائل التواصل الاجتماعي ومواقع وسائل الإعلام التقليدية والمنتديات والمدونات ومواقع عرض المواد المرئية والمسموعة والإعلانات. تحظر اللائحة نشر كل ما يخالف أحكام الشريعة الإسلامية أو الأنظمة النافذة وأيضًا أي محتوى يدعو إلى الإخلال بأمن البلاد أو نظامها العام أو ما يخدم مصالح أجنبية تتقاطع مع المصلحة الوطنية. تنص اللائحة أيضًا على عدم جواز نشر كل ما من شأنه التحريض على ارتكاب الجرائم أو إثارة النعرات أو البغضاء أو إشاعة الفاحشة أو بث روح الشقاق بين أفراد المجتمع [26].

الهيئة السعودية للملكية الفكرية [27]

الهيئة السعودية للملكية الفكرية
Saudi Authority for Intellectual Property

إن طبيعة الوسائط الرقمية خلقت تحديات تتعلق بحقوق الملكية الفكرية والقرصنة لذا يعد حماية المحتوى الرقمي من النسخ والقرصنة أمراً هامًا. تطورت تقنيات الحماية الرقمية والقوانين الدولية لحماية حقوق الملكية الفكرية ولكن على الرغم من المجهودات المبذولة في ذلك الشأن إلا أن الموضوع يظل محل اهتمام العاملين بصناعة المحتوى الرقمي. في ذلك الصدد، حرصت الهيئة السعودية للملكية الفكرية على تعزيز إنفاذ الملكية الفكرية للمحتوى الرقمي من خلال حجب المواقع غير الملتزمة بالأنظمة وإزالة المحتوى الرقمي المخالف للوائح والأنظمة المتعلقة بحقوق الملكية الفكرية [27].

فيما يلي بعض المجهودات التي قامت بها الهيئة:

إزالة المحتوى المخالف:

في عام 2022م، تم ازالة أكثر من 58 ألف محتوى مخالف لأنظمة ولوائح حقوق الملكية الفكرية كما ارتفعت نسبة إزالة المحتوى الرقمي المخالف في عام 2022م بمعدل 240% مقارنة بعام 2021م.

اللجنة الدائمة لإنفاذ حقوق الملكية الفكرية:

شُكلت اللجنة التي تعمل تحت مظلة الهيئة السعودية للملكية الفكرية بهدف تحسين عمل منظومة الإنفاذ وتعزيز جهود المملكة لتطوير أساليب العمل والإجراءات المتعلقة بنشر المحتوى الرقمي. وساهمت اللجنة في تطوير وتحسين عملية الإنفاذ في المملكة من خلال مناقشة التحديات التي تواجه الملكية الفكرية وإيجاد الحلول وتوفير الدعم اللازم وتعد من أبرز مساهمات اللجنة في عام 2022م هي إنشاء لجنة للتباحث حيال إجراءات استقبال ومعالجة بلاغات الاحتيال الرقمي.

حجب المواقع الإلكترونية المخالفة:

عملت الهيئة على حجب المواقع الإلكترونية المخالفة لنظام حماية حق المؤلف وتمثلت المخالفات في عرض وتحميل المصنفات المرئية والمسموعة محفوظة الحقوق وبث القنوات المشفرة، حيث تم تقديم ما يزيد عن 150 بلاغ من أصحاب الحقوق وممثليهم. وفيما يلي بعض الاحصائيات الخاصة بتلك البلاغات:

- بلغ إجمالي عدد المواقع التي تم الإبلاغ عنها من قبل أصحاب الحقوق 1909 موقع.
- نسبة البلاغات لمواقع عرض وتحميل الأفلام والمسلسلات بلغت 66.7% من إجمالي البلاغات.
- تم حجب 1496 موقع مخالف لنظام حماية حق المؤلف والذي يشكل 78% من إجمالي البلاغات المقدمة.

حملات توعوية:

قامت الهيئة بعدة حملات توعوية بحقوق الملكية الفكرية ومن بينها:

- إطلاق مبادرة «لنحترم الإبداع» ضمن أحد أهم المبادرات التوعوية لرفع الوعي والحد من الانتهاكات لدى المستهلكين والبائعين.
- تم زيارة ما يزيد عن 2000 محل تجاري في مختلف مناطق ومدن ومحافظات المملكة لتوعيتهم بأنظمة ولوائح الملكية الفكرية بالمملكة.

الاتحاد السعودي للرياضات الإلكترونية

28

يعد الاتحاد السعودي للرياضات الإلكترونية الجهة المسؤولة عن تطوير قطاع الألعاب الإلكترونية في المملكة وتقديم الدعم للاعبي الرياضات الإلكترونية. يهدف الإتحاد إلى تطوير جميع مستويات اللاعبين المتنافسين في المملكة، بدءًا من المستوى المجتمعي وصولاً إلى الرياضيين المحترفين القادرين على تحقيق التميز عالميًا.

تأسس الاتحاد السعودي للرياضات الإلكترونية في عام 2017م، ويقدم الاتحاد العديد من البرامج التشجيعية ومن بينها:

برنامج دعم أندية الرياضات الإلكترونية: يأتي برنامج دعم الأندية بالتعاون مع Ignite ويهدف إلى دعم الأندية السعودية الإلكترونية. يساهم البرنامج في تنمية قطاعات الرياضات الإلكترونية في المملكة بهدف أن تكون المملكة رائدة في الرياضات الإلكترونية عالميًا.

برنامج سفراء الرياضات الإلكترونية السعودية: يأتي البرنامج لدعم المواهب في صناعة المحتوى الرقمي وخاصة في قطاع الألعاب والرياضات الإلكترونية من خلال توفير احتياجاتهم كالاشتراكات في المكتبات العالمية للصور والفيديو وغيرها من البرامج المتنوعة.

07

حالة المحتوى الرقمي وأهم الإحصائيات الخاصة بالمملكة

حالة المحتوى الرقمي وأهم الإحصائيات الخاصة بالمملكة

يتناول هذا القسم الإحصاءات والأرقام المتعلقة بسوق المحتوى الرقمي في المملكة العربية السعودية. يلقي القسم الضوء على المؤشرات الرئيسية مثل نمو الإيرادات وأنماط الاستهلاك بهدف توفير رؤية واضحة لمشهد المحتوى الرقمي وتأثير سوق المحتوى الرقمي على اقتصاد المملكة.

إحصائيات مواقع التواصل الاجتماعي في المملكة العربية السعودية

تشير نتائج مسح نفاذ واستخدام تقنية المعلومات والاتصالات للأسر والأفراد عن عام 2022م إلى زيادة نسبة الأفراد في المملكة (15 سنة فأكثر) الذين يستخدمون الإنترنت إلى 94.3% من سكان المملكة وهو ما يمثل زيادة قدرها 1.4 نقطة مئوية مقارنة بعام 2021م.[29]

79.3% من إجمالي سكان المملكة يستخدمون وسائل التواصل الاجتماعي.[30]

متوسط الاستخدام اليومي لوسائل التواصل الاجتماعي في المملكة هو 3 ساعات ودقيقة واحدة.[30]

في عام 2023م احتفظ "واتساب" (WhatsApp) بمكانته كأكثر منصات التواصل الاجتماعي انتشاراً في المملكة حيث يستخدمه يومياً 22.3 مليون مستخدم.[30]

تعرض الإحصائية أدناه نسب تطبيقات التواصل الاجتماعي الأكثر استخداماً بين المواطنين والمقيمين في المملكة عن عام 2022م[31]:

واتساب	%87.4 إجمالي المستخدمين
انستغرام	%78.1 إجمالي المستخدمين
تويتر	%71.9 إجمالي المستخدمين
سناب شات	%68.8 إجمالي المستخدمين
تيك توك	%63.6 إجمالي المستخدمين
فيسبوك	%63.4 إجمالي المستخدمين
تليقرام	%59.5 إجمالي المستخدمين
ماسنجر فيسبوك	%43.3 إجمالي المستخدمين
بينتريست	%26.4 إجمالي المستخدمين
لينكد إن	%24.5 إجمالي المستخدمين

إحصائيات سوق التلفزيون والفيديو

أجرت هيئة الاتصالات والفضاء والتقنية مسح ميداني في عام 2022م لسوق منصات المحتوى الرقمي في المملكة. نُفذ المسح بالاستناد إلى بيانات السكان الصادرة عن الهيئة العامة للإحصاء الخاصة بالتحليل الديموغرافي للسكان وفقا للمناطق الإدارية والجنسية والجنس والفئات العمرية (من 10 الى 74 سنة)، وغطى المسح جميع المناطق الإدارية الـ(13) في المملكة. وكان حجم العينة 10,500 فرد منهم سعوديين ومقيمين. تناول المسح عدة أشكال للمحتوى الرقمي ما بين منصات الفيديو الرقمية ومنصات الصوت الرقمية ومنصات الألعاب الرقمية ومنصات الإعلانات الرقمية. فيما يلي بيان بأهم نتائج المسح [32]:

%78.8

من إجمالي حجم العينة يستخدمون منصات بث محتوى الفيديو الرقمي لمشاهدة الأفلام والمسلسلات [32].

%31.6

من مشاهدي الأفلام والمسلسلات الذين يستخدمون منصات بث محتوى الفيديو الرقمي يستخدمونها **يومياً**

%24

منهم يستخدمون منصات بث محتوى الفيديو الرقمي يستخدمونها من **3 إلى 4 مرات بالأسبوع** [32]

1:55 ساعة

متوسط الوقت اليومي المستغرق لمشاهدة منصات الفيديو الرقمية

60+ سنة

الفئة العمرية الأكثر مشاهدة للقنوات الفضائية بمتوسط يومي 2:10 ساعة [32]

%41.6

نسبة استخدام منصات بث محتوى الفيديو عبر التلفاز الذكي [32]

%99.9

نسبة الأفراد الذين يشاهدون مقاطع الفيديو القصيرة [32]

نسب الشباب والأطفال الذين يشاهدون القنوات الفضائية عبر أجهزة الاستقبال (القنوات غير المدفوعة) [32]

%79.5

النسبة للفئة العمرية ما بين:

10-14 سنة

%78

النسبة للفئة العمرية ما بين:

15-19 سنة

%79.6

النسبة للفئة العمرية ما بين:

20-24 سنة

نسب الشباب والأطفال الذين يشاهدون القنوات الفضائية عبر أجهزة الاستقبال (القنوات المدفوعة) [32]

%12.4
النسبة للفئة العمرية ما بين:
10-14 سنة

%15
النسبة للفئة العمرية ما بين:
15-19 سنة

%16.4
النسبة للفئة العمرية ما بين:
20-24 سنة

نسب الشباب والأطفال الذين يستخدمون منصات بث محتوى الفيديو عبر التلفاز الذكي [32]

%38.7
النسبة للفئة العمرية ما بين:
10-14 سنة

%43.4
النسبة للفئة العمرية ما بين:
15-19 سنة

%42.5
النسبة للفئة العمرية ما بين:
20-24 سنة

متوسط الوقت اليومي الذي يستغرقه الشباب والأطفال في مشاهدة القنوات الفضائية عبر تطبيقات ومنصات البث المباشر [32]

1:56 ساعة
النسبة للفئة العمرية ما بين:
10-14 سنة

1:50 ساعة
النسبة للفئة العمرية ما بين:
15-19 سنة

1:52 ساعة
النسبة للفئة العمرية ما بين:
20-24 سنة

نسب الشباب والأطفال الذين يستخدمون منصات بث محتوى الفيديو الرقمي لمشاهدة الأفلام والمسلسلات [32]

%72.7
النسبة للفئة العمرية ما بين:
10-14 سنة

%83
النسبة للفئة العمرية ما بين:
15-19 سنة

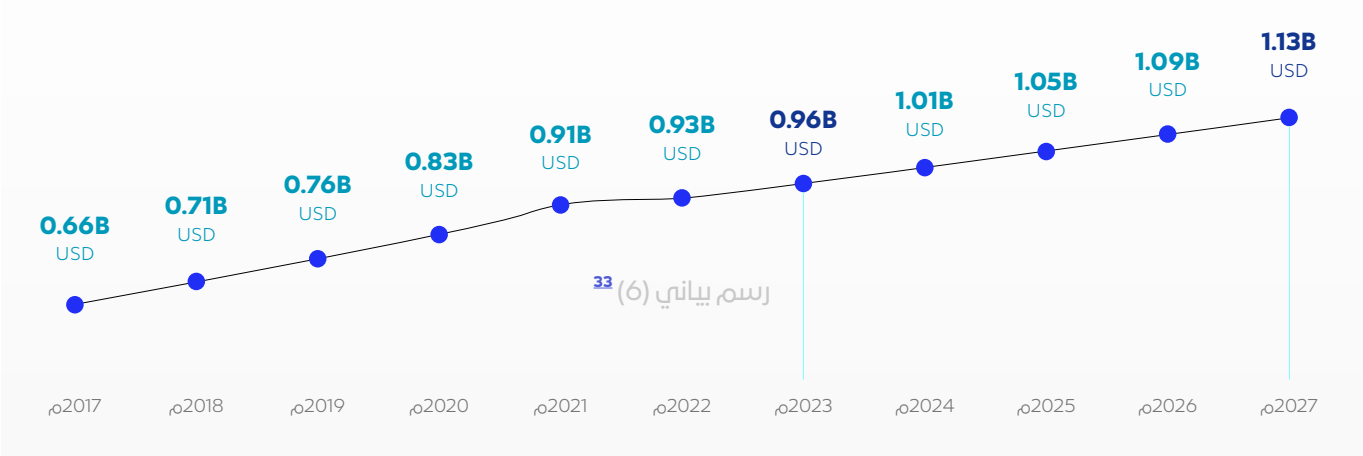
%83.5
النسبة للفئة العمرية ما بين:
20-24 سنة

1.13B USD

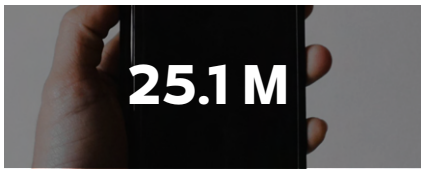
مقدار حجم سوق التلفزيون والفيديو السعودي المُتوقع بحلول عام 2027م

من المتوقع أن تصل الإيرادات في سوق التلفزيون والفيديو السعودي إلى 0.96 مليار دولار أمريكي عام 2023م [33] ومن المتوقع أن تحقق الإيرادات معدل نمو سنوي (في المدة بين 2023م-2027م) ما يعادل حوالي 4%، مما ينتج عنه حجم سوق متوقع قدره 1.13 مليار دولار أمريكي بحلول عام 2027م [33]. يوضح الرسم البياني (6) نمو إيرادات سوق التليفزيون والفيديو في المملكة

إيرادات سوق التلفزيون والفيديو السعودي [33]



رسم بياني (6) [33]



عدد المستخدمين المتوقع بحلول 2027م في سوق الفيديو والتلفزيون

- في سوق التلفزيون والفيديو، من المتوقع أن يصل عدد المستخدمين في المملكة إلى 25.1 مليون مستخدم بحلول عام 2027م [33].

- من المتوقع أن يصل متوسط الإيرادات عن كل مستخدم في خدمات بث الفيديوهات والأفلام عبر الإنترنت إلى 28.13 دولاراً أمريكياً في عام 2023م [33].

مُوضح أدناه نسب المشاهدة للمنصات المستخدمة لمشاهدة محتوى الفيديو (الأفلام والمسلسلات) في المملكة لعام 2022م. يلاحظ أن نتفليكس لديها أعلى نسبة مشاهدة من بين جميع المنصات، حيث تمثل 80.5% من العينة الإجمالية للمسح. حازت أبل تي في على أقل نسبة مشاهدة حيث شكلت ما يقرب من 8.5% من العينة الإجمالية.

نسب المشاهدة لمنصات محتوى الفيديو [32]

NETFLIX	شاهد	stc	osn	STARZ PLAY	prime video	tv
%85.5	%67	%41	%20	%11	%9	%8.5

إحصائيات مقاطع الفيديو القصيرة

يوضح الجدول (1) أنواع مقاطع الفيديو القصيرة التي تمت مشاهدتها في المملكة لعام 2022م. يلاحظ ان مقاطع الفيديو الدينية حصلت على أعلى نسبة مشاهدة، حيث تمثل 80.3% من العينة الإجمالية للمسح. تعتبر نسبة الأشخاص الذين يشاهدون مقاطع الفيديو حول الهوايات أو الموضوعات ذات الاهتمام الشخصي هي الأقل مشاهدة، حيث شكلت ما يقرب من 43% من العينة الإجمالية.

مقاطع فيديو دينية	%80.3
مقاطع فيديو من منشورات مؤثرين على وسائل التوصل الاجتماعي	%69.7
مقاطع فيديو موسيقية	%65.3
مقاطع فيديو من الحياة اليومية لأفراد أتابعهم على منصات التواصل الاجتماعي	%55.6
مقاطع فيديو من البرامج الحوارية	%54.2
مقاطع فيديو من برامج وثائقية	%51.8
مقاطع فيديو إخبارية	%51
مقاطع فيديو رياضية	%48
مقاطع فيديو عن منتج أو خدمة معينة	%44
مقاطع فيديو حول الهوايات أو المواضيع ذات الاهتمام الشخصي	%43

الجدول (1) [32]

إحصائيات سوق المقاطع الصوتية عبر الانترنت [32]

تناول المسح الذي أجرته هيئة الاتصالات والفضاء والتقنية أبرز أشكال المقاطع الصوتية عبر الانترنت الشائعة في المملكة ومنها: المحتوى الديني والموسيقي والأغاني والأخبار والقصص والراديو المباشر عبر الانترنت وبرامج اذاعية مسجلة والبودكاست.

%98.9

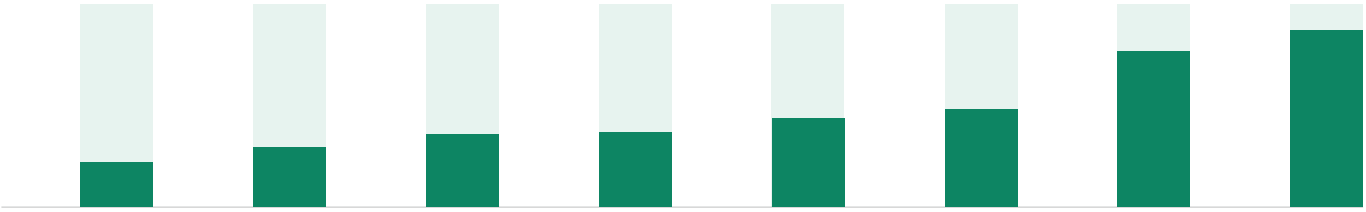
نسبة الأفراد الذين يستمعون للمقاطع الصوتية عبر الانترنت

1:10 ساعة

متوسط الوقت اليومي المستغرق للاستماع للمقاطع الصوتية عبر الانترنت.

يوضح الرسم البياني (7) أنواع المقاطع الصوتية الرقمية التي تم الاستماع إليها في المملكة لعام 2022م. يلاحظ أن المحتوى الديني حاز على أعلى نسبة مقارنة ببقية أنواع المقاطع الصوتية، حيث يمثل 80.7% من العينة الإجمالية. تعد نسبة المستمعين إلى الراديو المباشر عبر الإنترنت هي الأدنى حيث شكلت حوالي 23.2% فقط من العينة الإجمالية.

رسم بياني (7) [32]



المحتوى الديني	الموسيقى والأغاني	الأخبار	القصص	برامج إذاعية مسجلة	مقاطع شعرية	بودكاست	راديو مباشر عبر الإنترنت
%80.7	%75.3	%45	%42.2	%31	30%	%27.2	%23.2

توضح النسب أدناه المنصات المستخدمة للاستماع إلى المقاطع الصوتية في المملكة لعام 2022م. يلاحظ أن نسبة كبيرة من الأشخاص يفضلون الاستماع إلى المقاطع الصوتية الرقمية باستخدام يوتيوب، وهو ما يمثل 89.3% من العينة الإجمالية للمسح. حازت منصة تيون إن على اقل نسبة استخدام من بين جميع المنصات، حيث شكلت ما يقرب من 5.3% من العينة الإجمالية.

المنصات المستخدمة في الاستماع للمقاطع الصوتية في المملكة [32]

يوتيوب	%89.3
مواقع وتطبيقات القرآن	%59.3
أنغامي	%59.3
يوتيوب ميوزك	%20.2
ساوند كلاود	%13.5
أبل ميوزك	%10.6
سبوتيفاي	%8.6
كتب مسموعة	%7.8
أبل بودكاست	%7.4
تيون إن	%5.3

إحصائيات سوق اللعب عبر الإنترنت [32]

تضمن المسح الذي أجرته هيئة الاتصالات والفضاء والتقنية دراسة لأبرز الطرق المستخدمة للعب عبر الإنترنت في المملكة ومنها تحميل الالعاب المجانية واللعب المجاني المباشر عبر الانترنت وتحميل الالعاب المدفوعة، كما تناول المسح ايضاً أنواع الألعاب المستخدمة ومنها ألعاب الأكشن وألعاب المغامرات والألعاب الرياضية. من البطولات التي يشارك بها السعوديين والمقيمين بالمملكة عبر الانترنت بطولة العالم (بيجي موبايل ستار تشالنج) وكفو جيمز وسعودي جيمر وبطولة (أوفر واتش) السعودية.

متوسط الوقت اليومي المستغرق للعب	1:29 ساعة
نسب الأفراد الذين يلعبون عبر الانترنت	%90.8
اللاعبين الذين يستخدمون الهاتف الذكي في اللعب	%97.7
الفئة العمرية الأكثر لعباً عبر الانترنت بنسبة 98.5%	10 - 19 سنة

نسب الشباب والأطفال الذين يلعبون عبر الانترنت (الألعاب الرقمية عبر الإنترنت)

- %99
  النسبة للفئة العمرية ما بين:
  10-14 سنة
- %97.8
  النسبة للفئة العمرية ما بين:
  15-19 سنة
- %97.6
  النسبة للفئة العمرية ما بين:
  20-24 سنة

متوسط الوقت اليومي الذي يستغرقه الشباب والأطفال في اللعب عبر الانترنت

- 1:54 ساعة
  النسبة للفئة العمرية ما بين:
  10-14 سنة
- 1:45 ساعة
  النسبة للفئة العمرية ما بين:
  15-19 سنة
- 1:42 ساعة
  النسبة للفئة العمرية ما بين:
  20-24 سنة

متوسط إنفاق الشباب والأطفال شهريًا على الألعاب الرقمية

118 SAR

النسبة للفئة العمرية ما بين:

10-14 سنة

137 SAR

النسبة للفئة العمرية ما بين:

15-19 سنة

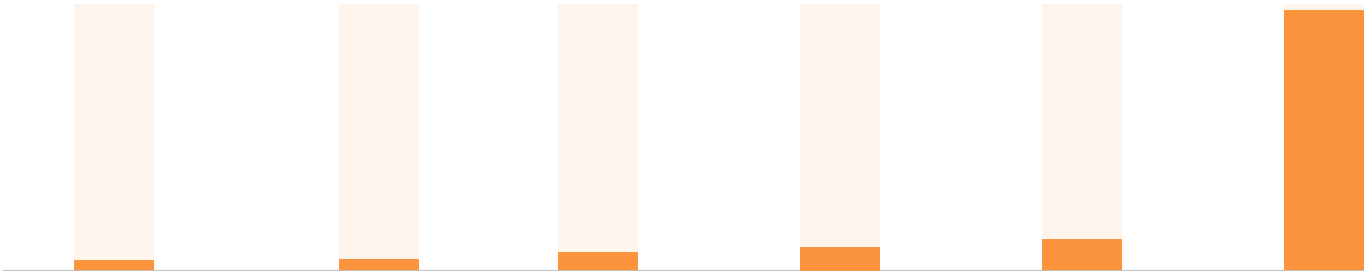
148 SAR

النسبة للفئة العمرية ما بين:

20-24 سنة

يوضح الرسم البياني (8) الأجهزة الأكثر استخداماً للعب عبر الإنترنت في المملكة لعام 2022م. ويمكن ملاحظة أن أجهزة الهاتف الذكي هي الأكثر استخداماً للعب عبر الانترنت، حيث تمثل 97.7% من العينة الإجمالية. تعتبر نسبة الأشخاص الذين يستخدمون أجهزة الحاسب المكتبي هي الأدنى، حيث شكلت حوالي 3.7% فقط من العينة الإجمالية.

رسم بياني (8) [32]



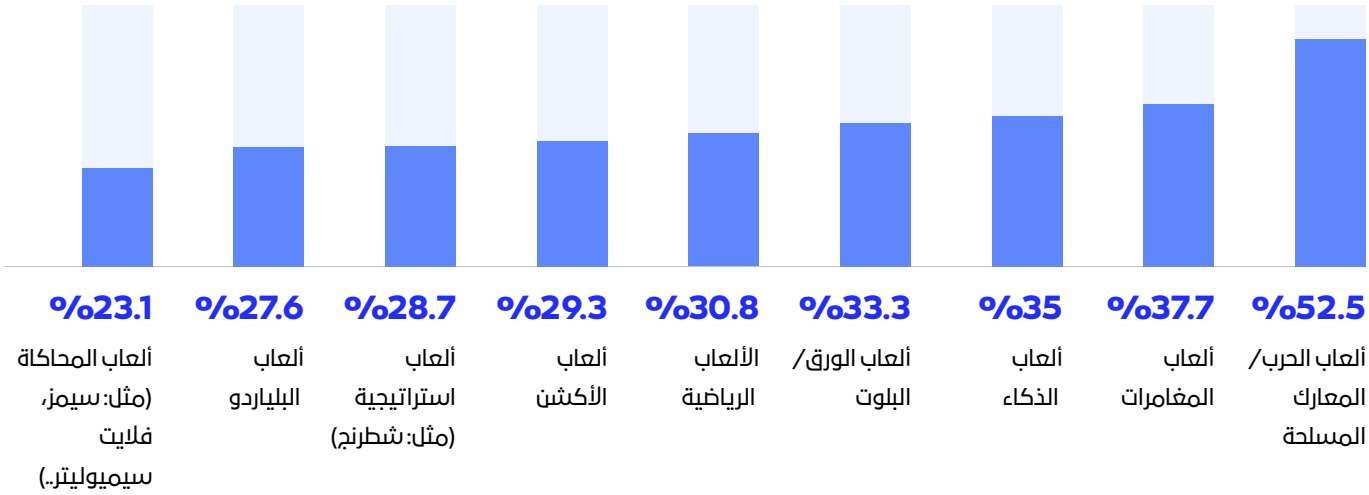
أجهزة الهاتف الذكية	أجهزة الحاسب اللوحي	أجهزة الألعاب (مثل: بلاي ستيشن، أكس بوكس..)	أجهزة الحاسب المحمول	أجهزة الألعاب الإلكترونية المتنقلة (مثل: نينتندو سويتش/بي إس فيتا..)	أجهزة الحاسب المكتبي
%97.7	%11.2	%9.2	%7.2	%4.7	%3.7

توضح النسب أدناه الطرق المختلفة المستخدمة للعب على الإنترنت في المملكة لعام 2022م. ويمكن ملاحظة أن اللعب الفردي كان له النصيب الأكبر حيث يمثل 88.2% من العينة الإجمالية. يوضح الرسم البياني أن نسبة منخفضة من الأشخاص يفضلون المشاركة في البطولات عبر الإنترنت، والتي تشكل حوالي 5% من العينة الإجمالية للمسح.

نسب الأجهزة الأكثر استخداماً للعب عبر الإنترنت في المملكة [32]

يوضح الرسم البياني (9) الأنواع المختلفة من الألعاب التي تُلعب على الإنترنت في المملكة لعام 2022م. يلاحظ أن نسبة كبيرة من الأشخاص يفضلون لعب الألعاب الحربية/المعارك المسلحة، وهو ما يمثل 52.5% من العينة الإجمالية بينما نسبة منخفضة فقط هي التي تفضل ألعاب المحاكاة على الإنترنت، وتشكل حوالي 23.1% من العينة الإجمالية للمسح.

رسم بياني (9) [34]



08

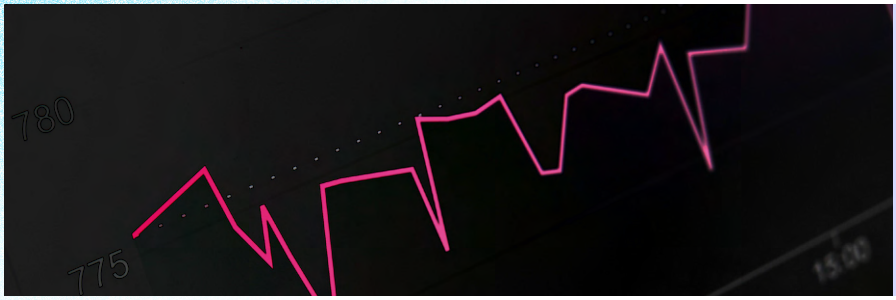
تحليل الأثر الاقتصادي والاجتماعي للمحتوى الرقمي الموجه للشباب والأطفال

أثر المحتوى الرقمي للأطفال والشباب

الآثار الاقتصادية والاجتماعية

ينتج عن تطوير سوق المحتوى الرقمي ونموه مجموعة من الفوائد المحتملة على الصعيدين الاقتصادي والاجتماعي. فمن منظور اقتصادي يؤدي تطور سوق المحتوى الرقمي لخلق فرص عمل وتوفير سبل جديدة لريادة الأعمال والابتكار. من الناحية الاجتماعية يسهل المحتوى الرقمي مشاركة المعرفة والتبادل الثقافي مما يوفر فرصاً للإبداع والتعلم والاتصال بين الثقافات. تستعرض الفقرات التالية بعض الفوائد المحتملة بمزيد من التفصيل.

الآثار الاقتصادية



مصادر جديدة للإيرادات:

فتحت منصات المحتوى الرقمي آفاقاً جديدة لتوليد الإيرادات حيث أتاحت تلك الوسائط للشركات والأفراد إمكانية إنشاء وتوزيع محتوى رقمي مثل الكتب الإلكترونية والموسيقى والأفلام والدورات التعليمية عبر الإنترنت مما يمكّن وصولاً أوسع للمستهلكين. خلق ذلك فرصًا لنماذج عمل ومصادر دخل جديدة، فعلى سبيل المثال يمكن للمبدعين تحقيق أرباح مستدامة من مبيعات الكتب الإلكترونية أو الاشتراكات في خدمات البث الموسيقي. ومن المتوقع أن تصل الإيرادات في سوق صناعة المحتوى الرقمي عالمياً إلى 627.60 مليار دولار أمريكي خلال عام 2023م [35].

فرص عمل وريادة الأعمال:

إن صناعة المحتوى الرقمي تساهم في خلق فرص عمل حيث يمكن لصانعي المحتوى الرقمي مثل الكتّاب والموسيقيين وصناع الأفلام ومطوري البرامج الوصول إلى جمهور عالمي بشكل أسرع. بالإضافة إلى ذلك، أدى نمو المنصات الرقمية وخدمات البث المباشر إلى زيادة الطلب على المحترفين في مجالات التسويق وإدارة وسائل التواصل الاجتماعي والإعلانات الرقمية وتحليل البيانات [36]. على صعيد آخر، أدى ظهور الوسائط الرقمية إلى انخفاض أعداد فرص العمل في العديد من الصناعات التقليدية. على سبيل المثال، شهدت صناعة الموسيقى تحولاً كبيراً بسبب انتشار تطبيقات وتنزيلات الموسيقى الرقمية، مما يؤثر سلباً على فرص العمل في مجالات توزيع الموسيقى واستهلاكها بالطرق التقليدية. بالمثل، واجهت وسائل الإعلام المطبوعة ومتاجر الكتب الورقية تحديات بسبب ارتفاع شعبية الكتب الرقمية ومنصات الأخبار عبر الإنترنت [37].

تكاليف إنتاج أقل في بعض المجالات:

يتيح المحتوى الرقمي فرص للتوفير في بعض التكاليف في صناعات مثل طباعة ونشر وتوزيع الكتب من خلال تقليل الاحتياج للموارد المادية والتوزيع والتخزين بالطرق التقليدية.

الآثار الاجتماعية

يعد أثر المحتوى الرقمي على المستوى الاجتماعي أثراً واسع النطاق وفيما يلي أبرز أشكال تأثر المجتمعات مع انتشار المحتوى الرقمي بأشكاله:

الوصول إلى المعلومات ومشاركة المعرفة:

أتاح المحتوى الرقمي الوصول للمعلومات والمواد المعرفية والثقافية مجاناً أو بأسعار مناسبة لغالبية الشرائح الاجتماعية في المجتمع كما أتاح الوصول للمحتوى الثقافي والمعرفي في أي وقت ومن أي مكان [37].

التأثير البيئي:

تستهلك مراكز البيانات التي تدخل في صناعة المحتوى الرقمي كميات كبيرة من الطاقة، مما يؤدي إلى انبعاثات مرتفعة لثاني أكسيد الكربون وتأثيرات بيئية سلبية مما يحتم أخذ الاستدامة البيئية في الاعتبار مع نمو سوق المحتوى الرقمي [38].

الخصوصية والاعتبارات الأخلاقية:

أثار ظهور المحتوى الرقمي مخاوف حول الخصوصية وحماية البيانات والمحتوى غير اللائق للشباب والأطفال. أصبحت قضايا مثل اختراق البيانات والتحرش عبر الإنترنت والتنمر السيبراني ونشر المعلومات الخاطئة تحديات هامة يجب أخذها في الاعتبار لحماية مستهلكي المحتوى الرقمي لا سيما الأطفال والشباب منهم.

الأثر على صحة الأطفال:

أظهرت الدراسات أن الأطفال الذين يستخدمون الوسائط الرقمية بشكل أكبر لديهم مؤشر كتلة جسم (Body Mass Index) أعلى ونشاط بدني أقل وتراجع في الراحة والنوم مقارنة بالأطفال الذين يستخدمون الوسائط بشكل أقل. يمكن أن يؤثر استخدام الوسائط أيضاً على سلوك الأطفال فعلى سبيل المثال، يمكن أن يصبح الأطفال عدوانيين جسدياً ولفظياً نتيجة للاستخدام المفرط للوسائط الرقمية، وفي بعض الأحيان قد يقلدون السلوكيات العنيفة التي يتم تصويرها في وسائل الإعلام [39].

وزارة الاتصالات وتقنية المعلومات
MINISTRY OF COMMUNICATIONS AND INFORMATION TECHNOLOGY

مركز استشراف التقنية
TECHNOLOGY FORESIGHT CENTER

09

استشراف مستقبل المحتوى الرقمي

استشراف مستقبل المحتوى الرقمي

يستعرض هذا القسم التوقعات حول مستقبل المحتوى الرقمي للأطفال والشباب في المملكة وعلى المستوى العالمي مع استكشاف التوجهات والتطورات المتوقعة في هذا المجال وتوقع تأثير التقنية الرقمية على تجربة الأطفال والشباب في المستقبل. ومن بين القطاعات المتوقع أن تشهد تطورًا ملحوظًا:

الواقع الافتراضي والواقع المعزز (AR & VR):

من المتوقع أن ينمو دور تقنيات الواقع المعزز والواقع الافتراضي في إنتاج المحتوى الرقمي. تم تقييم سوقي الواقع المعزز والواقع الافتراضي في عام 2022م ليبلغ حجم السوق 37 مليار دولار أمريكي ومن المتوقع أن يصل إلى 114.5 مليار دولار أمريكي بحلول عام 2027م لذا فمن المتوقع بنسبة كبيرة انتشار استخدام تلك التقنيات في مجال المحتوى الرقمي [40]. في قطاع الألعاب، توفر نظارات الواقع الافتراضي تجربة ألعاب غامرة تنقل اللاعبين إلى عوالم افتراضية. وفي مجال الترفيه، توفر تجربة الواقع الافتراضي مقاطع فيديو برؤية 360 درجة وحفلات موسيقية افتراضية، مما يعطي المستخدمين الشعور بالتواجد فعلياً في العروض الحية.

حجم سوق الواقع المعزز والافتراضي

قُيّم حاليا	مُتوقع أن يصل:
USD **37B**	USD **114.5B**
2022	2027

المحتوى الرقمي التعليمي

من المتوقع أن يلعب المحتوى الرقمي دوراً متزايد الأهمية في التعليم الرسمي وغير الرسمي. ستقدم المنصات والتطبيقات التعليمية مجموعة واسعة من الموضوعات ما بين المواد الأكاديمية التقليدية إلى المهارات المتخصصة.

ينبغي أيضًا النظر إلى التحديات الاجتماعية والثقافية المتوقع أن تنشأ نتيجة انتشار المحتوى الرقمي وشبكات التواصل الاجتماعي بشكل واسع حيث يمكن أن ينعكس ذلك على الأنماط الاجتماعية والسلوكيات في المجتمعات، سواءً من حيث التواصل بين الأفراد أو تشكيل الهويات الرقمية. فبينما تُقدم هذه الشبكات العديد من الفرص للتواصل والتعبير، فإنها أيضًا تجلب تحديات مثل انتشار المعلومات غير الدقيقة والمضللة، وضعف الرقابة على المحتوى المنشور عبر تلك المنصات. تستوجب تلك التحديات اهتمامًا خاصًا ووضع تدابير للتصدي للتأثيرات السلبية المحتملة خاصةً على الأطفال والشباب مع ضمان توجيه استخدام هذه الشبكات بطرق تضمن حمايتهم من التعرض للأضرار من محتوى غير مناسب.

استشراف مستقبل المحتوى الرقمي في المنطقة العربية

تسعى منصات الفيديو الرقمية العالمية إلى زيادة إنتاجها من المحتوى الناطق باللغة العربية حيث شهد إنتاج البرامج والمسلسلات المصورة في منطقة الشرق الأوسط نمواً في الآونة الأخيرة. على سبيل المثال، أنتجت منصة «نتفليكس» سلسلة من المسلسلات في لبنان والأردن ومصر [41].

بشكل عام..

تمتلك المملكة العربية السعودية العديد من العوامل المؤثرة التي تنبئ بنمو قطاع المحتوى الرقمي وتشير إلى زيادة ملحوظة في انتشار المحتوى الرقمي بمختلف أنواعه خلال السنوات القادمة. تشمل تلك العوامل [41]:

1. اهتمام عدد كبير من السكان والشباب بالمحتوى الرقمي الترفيهي:
الشباب والاطفال في المملكة هم في طليعة أولئك المهتمين بالمحتوى الرقمي مثل الفيديوهات والألعاب ونظراً لأن أكثر من نصف السكان السعوديين تقل أعمارهم عن 30 عامًا، فقد حظيت منصات الفيديو باهتمام متزايد في البلاد. [41].

2. قاعدة مستهلكين متمرسين في استخدام التقنية الرقمية:
يتزايد استخدام السعوديين للإنترنت ووسائل التواصل الاجتماعي حيث يقضي المستهلك السعودي متوسط ست ساعات يومياً على الوسائط الرقمية وثلاث ساعات يومياً على الشبكات الاجتماعية [41].

3. بنية تحتية رقمية رائدة:
أدى الإنفاق المتزايد على تقنية المعلومات والاتصالات في المملكة إلى ضمان نمو قوي في قدرات البنية التحتية لتلبية احتياجات الوسائط الرقمية المستقبلية؛ تحتل المملكة العربية السعودية حالياً المرتبة الثامنة في مؤشر البنية التحتية الرقمية بين دول مجموعة العشرين [42].

4. اهتمام متزايد بمدى مناسبة المحتوى الرقمي للأطفال والشباب:
أظهرت السعودية في السنوات الأخيرة اهتمامًا متزايدًا بمدى ملائمة المحتوى الرقمي الذي يمكن الوصول إليه من قبل الشباب والأطفال في البلاد. وإدراكًا لأهمية الوسائط الرقمية في المجتمعات الحديثة ساهمت تلك الجهود في توفير بيئة آمنة ومناسبة للمستخدمين الأطفال والشباب عبر الإنترنت. من ضمن الأمثلة لتلك الجهود هو نظام التصنيف العمري للمحتوى الرقمي الذي يأتي ضمن جهود الهيئة العامة للإعلام المرئي والمسموع.

كل تلك العوامل تشير إلى نمو سوق المحتوى الرقمي في المملكة والمنطقة العربية في الأعوام القادمة.

10

المرئيات والتوصيات

المرئيات والتوصيات

أولاً:

التعاون مع منصات بث المحتوى على الإنترنت لتوسيع وجودها في المملكة وتعزيز المحتوى المحلي بالأخص بالنسبة للمحتوى الموجه للشباب والأطفال. يمكن أيضًا الاستغلال الأوسع لمنصة «شاهد» عن طريق إقامة مسابقات لصناع المحتوى في المجالات الدرامية والوثائقية الموجهة للأطفال والشباب مع تقديم دعم مالي فيما يخص الإنتاج ودعم فني في صورة ورش عمل واستقطاب خبرات عالمية لتعليم صانعي المحتوى السعوديين، ونشر المنتج على منصة «شاهد» ومثيلاتها.

تجارب دول أخرى:

وقعت وزارة الإعلام والإذاعة في الهند اتفاقية شراكة مع شركة أمازون (Amazon India) لبث البرامج التلفزيونية والأفلام التي تنتجها استوديوهات تديرها الحكومة. تتضمن الشراكة أيضاً فرص لتدريب الطلاب في معهد السينما والتلفزيون في الهند كما تساهم في الترويج للمواهب والقصص الإبداعية في الهند وإبرازها عالمياً من خلال خدمات شركة أمازون الرقمية المتعددة [45].

الأثر المتوقع على المملكة

تنمية مهارات صناع المحتوي الرقمي السعوديين في مجال الأفلام والمسلسلات التليفزيونية

ثانياً:

تأسيس برامج تمويلية ومنح لدعم صانعي المحتوى الرقمي في المملكة، بما في ذلك صانعي المسلسلات التلفزيونية والأفلام والبودكاست والكتب الرقمية وغيرها لدعم المحتوى المحلي في المجالات الهامة للأطفال والشباب.

تجارب دول أخرى:

يدعم صندوق الإعلام الكندي (Canada Media Fund) صناعة محتوى رقمي ترفيهي وتطوير تطبيقات برمجية مبتكرة.

يتلقى الصندوق تمويله من الحكومة الكندية ويعد الصندوق منظمة غير هادفة للربح تدعم صناعات التلفزيون والمحتوى الرقمي من خلال برنامجين من التمويل. البرنامج الأول يدعم تطوير محتوى تفاعلي مبتكر وتطبيقات برمجية لمنصات الوسائط الرقمية. البرنامج الثاني يدعم إنشاء محتوى تلفزيوني موجه للمنصات الرقمية [43].

الأثر المتوقع على المملكة

التشجيع على إنتاج محتوى رقمي عالي الجودة يلبي احتياجات واهتمامات الأطفال والشباب على وجه التحديد

ثالثاً:

تقديم مبادرات لتعزيز الأدب والنشر الرقمي ورقمنة الكتب المطبوعة

تجارب دول أخرى:

قامت حكومة الهند بمبادرة للحفاظ على تراثها الثقافي من خلال رقمنة الكتب النادرة والصحف والمجلات والمخطوطات واللوحات والصور الفوتوغرافية الموجودة في المكتبات العامة. يهدف هذا المشروع إلى إنشاء مستودع رقمي وطني يوفر وصولاً سهلاً إلى هذه المستندات الرقمية للباحثين والعلماء والقراء المهتمين. تسعى الحكومة لإتاحة الموارد التاريخية القيمة وتشجيع البحث والتعلم من خلال رقمنة المواد المعفية من رسوم حقوق النشر وإتاحتها للجمهور [44].

الأثر المتوقع على المملكة

سيوفر ذلك منصة للمؤلفين المحليين لنشر وتوزيع أعمالهم رقميًا والوصول إلى جمهور أوسع. كما ستساهم تلك المبادرات في توفير الكتب الإلكترونية وتسهيل إمكانية الوصول إليها، مما يمكّن القراء في المملكة من الوصول إلى مكتبة واسعة من الأدب الرقمي بسهولة.

رابعاً:

العمل على تعزيز تطبيق قوانين حماية الملكية الفكرية في المملكة لتوطيد أهمية حقوق الملكية الفكرية وأهمية الامتثال للوائح التنفيذية المتعلقة بها لحماية المبدعين داخل المملكة.

تجارب دول أخرى:

أطلقت حكومة المملكة المتحدة حملة «Get it Right from a Genuine Site» للتوعية بأهمية احترام حقوق الملكية الفكرية واستهلاك المحتوى الرقمي من مصادر قانونية. تعمل الحملة على زيادة الوعي بالأثر السلبي للقرصنة على منشئي المحتوى والصناعة الإبداعية ككل، مع التأكيد على توفر المنصات القانونية التي تتيح الوصول إلى المحتوى الرقمي. وتعد الحملة شراكة بين أصحاب حقوق الملكية الفكرية للمحتوى الرقمي والحكومة البريطانية ومقدمي خدمات الإنترنت. استهدفت حملة التوعية الأشخاص الذين تتراوح أعمارهم بين 16 و24 عامًا وأولياء أمورهم. وتهدف إلى تثقيف المستهلكين حول مجموعة واسعة من المصادر القانونية للمحتوى الرقمي المتاحة في المملكة المتحدة ونشر الوعي عن حقوق النشر. بحسب موقعها الرسمي، وصلت الحملة إلى 21% من السكان في المملكة المتحدة وبالرغم من أن مستويات القرصنة لم تقل في المملكة المتحدة ككل، ولكنها انخفضت بشكل ملحوظ بين الذين استهدفتهم الحملة [46].

الأثر المتوقع على المملكة

تنمية مهارات صناع المحتوي الرقمي السعوديين في مجال الأفلام والمسلسلات التليفزيونية

خامساً:

الاهتمام بمنصة «مدرستي» واستخدام أساليب حديثة لصناعة المحتوى التعليمي مثل الواقع الافتراضي والواقع المعزز (AR and VR).

تجارب دول أخرى:

أصدرت شركة جوجل تطبيق «Google Expeditions» وهو مصمم للمؤسسات التعليمية ويمكِن الطلاب من القيام برحلات افتراضية إلى وجهات مختلفة باستخدام تطبيق الهاتف المحمول ونظارات الواقع الافتراضي المثبتة على الرأس. أصبح الوسم #LearnOnTikTok (تعلم على تيك توك) مكانًا لتقديم محتوى تعليمي متنوع وجذاب على منصة تيك توك. باستخدام ذلك الوسم أو الهاشتاغ، يمكن للمستخدمين التعلم عن مواد علمية مختلفة ودروس لغة ومحتوى تاريخي وغيرهم بشكل مبسط.

الأثر المتوقع على المملكة

سيوفر ذلك منصة للمؤلفين المحليين لنشر وتوزيع أعمالهم رقميًا والوصول إلى جمهور أوسع. كما ستساهم تلك المبادرات في توفير الكتب الإلكترونية وتسهيل إمكانية الوصول إليها، مما يمكّن القراء في المملكة من الوصول إلى مكتبة واسعة من الأدب الرقمي بسهولة.

سادساً:

الدفع بالمحتوى التعليمي عن طريق حملات الرعاية (sponsorships) على منصات "سناب شات" و"تيك توك" و"انستغرام" و IGTV كونها أكثر المنصات استخدامًا من الفئة العمرية المستهدفة بهذا التقرير.

تجارب دول أخرى:

أصبح الوسم #LearnOnTikTok (تعلم على تيك توك) مكانًا لتقديم محتوى تعليمي متنوع وجذاب على منصة تيك توك. باستخدام ذلك الوسم أو الهاشتاق، يمكن للمستخدمين التعلم عن مواد علمية مختلفة ودروس لغة ومحتوى تاريخي وغيرهم بشكل مبسط.يمكن للمستخدمين التعلم عن مواد علمية مختلفة ودروس لغة ومحتوى تاريخي وغيرهم بشكل مبسط.

الأثر المتوقع على المملكة

تعزيز التعلم مدى الحياة واكتساب المعرفة باستخدام منصات المحتوى الرقمي الرائجة.

سابعاً:

إطلاق حملات توعوية تستهدف أولياء الأمور للتوعية بأهمية مراقبة أنواع المحتوى الذي يتعرض له الأطفال وتوجيههم لأساليب التحكم في المحتوى المتاح لأبنائهم.

تجارب دول أخرى:

بذل مجلس المملكة المتحدة لسلامة الأطفال على الإنترنت (UK Council for Child Internet Safety) جهوداً كبيرة لتعزيز أمن الأطفال والشباب على الإنترنت. قام المجلس بإنشاء دليل شامل للشركات التي تعمل في مجال وسائل التواصل الاجتماعي. يوفر الدليل رؤى وأمثلة للممارسات التي تمارس من قبل شركات التقنية الرائدة لحماية الأطفال على الانترنت إلى جانب نصائح من المنظمات غير الحكومية وخبراء سلامة الأطفال. يشجع الدليل الشركات على إعطاء الأولوية لسلامة الأطفال والشباب الذين تقل أعمارهم عن 18 عاماً. يعمل الدليل كمورد أساسي في مساعدة الشركات على تطوير منصات أكثر أماناً وملائمة للمستخدمين الأصغر سناً.

بالإضافة إلى ذلك طور المجلس دليلاً للآباء ومقدمي الرعاية حول استخدام ميزات الأمان والخصوصية التي تحمي الطفل على مختلف التطبيقات ومنصات المحتوى الرقمي. من خلال تزويد الآباء ومقدمي الرعاية بالمعلومات والإرشادات ذات الصلة يمكّنهم الدليل من الإلمام بالمشهد الرقمي وحماية أطفالهم بشكل فعال. علاوة على ذلك، يوجه الدليل العائلات إلى مصادر إضافية للنصيحة والدعم مما يضمن حصولهم على موارد شاملة لمعالجة مخاوفهم حول حماية الأطفال على الانترنت[47].

الأثر المتوقع على المملكة

سيوفر ذلك منصة للمؤلفين المحليين لنشر وتوزيع أعمالهم رقميًا والوصول إلى جمهور أوسع. كما ستساهم تلك المبادرات في توفير الكتب الإلكترونية وتسهيل إمكانية الوصول إليها، مما يمكّن القراء في المملكة من الوصول إلى مكتبة واسعة من الأدب الرقمي بسهولة.

ثامناً:

إقامة مسابقات وتقديم جوائز مالية للكتاب لتشجيع الأدب الرقمي للأطفال في المملكة وإتاحة الأعمال على المنصات الرقمية مثل «كيندل» وغيرها.

تاسعاً:

إنشاء وتفعيل شراكات مع جهات انتاج عالمية مثل «ديزني» (Disney) و «وارنر برذرز» (Warner Bros.) لدبلجة الأفلام الكرتونية للغة العربية وبالأخص اللهجة السعودية لإتاحة ما هو مناسب منها لأطفال المملكة من خلال المنصات الالكترونية.

المراجع

1. https://bit.ly/44uvJyg
2. https://bit.ly/46HzthB
3. https://history-computer.com/when-did-the-first-playstation-come-out/
4. https://www.bbc.com/news/technology-48511006
5. https://www.britannica.com/technology/Kindle
6. https://www.britannica.com/topic/Facebook
7. https://www.vrs.org.uk/virtual-reality/history.html
8. https://datareportal.com/reports/digital-2022-global-overview-report
9. https://bit.ly/3JTqiAQ
10. https://bit.ly/3XPmc2q
11. https://bit.ly/43n74ul
12. https://bit.ly/3D7VCYC
13. https://bit.ly/3XKLn6d
14. https://bit.ly/3JU0PHE
15. https://www.mcit.gov.sa/ar/documents
16. https://bit.ly/3PNNZhL
17. https://www.gcam.gov.sa/pages/32
18. https://raqmin.sa/
19. https://laws.boe.gov.sa/BoeLaws/Laws/LawDetails/8a661e5c-5844-4d90-87fd-adb900ba3c3a/1#!
20. https://www.thenationalnews.com/business/2022/02/02/saudi-arabia-launches-11bn-backed-ignite-to-boost-entertainment-and-digital-media/
21. https://laws.boe.gov.sa/BoeLaws/Laws/LawDetails/8a661e5c-5844-4d90-87fd-adb900ba3c3a/1#!
22. https://engage.moc.gov.sa/digital_publishing/#section-hero
23. https://edu.moe.gov.sa/Makkah/onlinlearn/Pages/madrasate.aspx/
24. https://nomuo.com/about-us
25. https://bit.ly/3K2mHk5
26. https://media.gov.sa/ar/document-library/49
27. https://bit.ly/3PNNZhL
28. https://saudiesports.sa/
29. https://www.stats.gov.sa/sites/default/files/ICT%20Access%20and%20Use%20in%20Households%20and%20Individuals%202022EN.pdf
30. https://www.globalmediainsight.com/blog/saudi-arabia-social-media-statistics/

المراجع

31. https://www.statista.com/statistics/1318233/saudi-arabia-most-used-social-media-platforms-by-share-of-users/

32. https://www.cst.gov.sa/ar/indicators/Documents/digital_content_ar_2022.pdf

33. https://www.statista.com/outlook/amo/media/tv-video/saudi-arabia#revenue

34. hhttps://www.statista.com/outlook/dmo/digital-media/worldwide

35. https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpubh.2022.856142/full

36. https://bit.ly/44gK4hM

37. https://www3.weforum.org/docs/GAC16/Social_Media_Impact_Digital.pdf

38. https://www.researchgate.net/publication/349185324_Media_use_and_behavioral_disorders_among_Saudi_Arabian_children

39. https://bit.ly/3D7Nvvi

40. https://pwc.to/43sUOZa

41. https://www.kearney.com/industry/media/article/-/insights/shaping-the-future-of-the-media-sector-in-saudi-arabia

42. https://www.canada.ca/en/canadian-heritage/services/funding/media-fund.html

43. https://www.rrrlf.gov.in/StaticPages_Activities/DigitizationInitiative.aspx

44. https://thewire.in/government/amazon-centre-partner-to-stream-government-produced-content

45. https://www.gov.uk/government/news/get-it-right-from-a-genuine-site-copyright-campaign-update

46. https://www.gov.uk/government/groups/uk-council-for-child-internet-safety-ukccis

47. https://www.gov.uk/government/groups/uk-council-for-child-internet-safety-ukccis

وزارة الاتصالات وتقنية المعلومات
MINISTRY OF COMMUNICATIONS AND INFORMATION TECHNOLOGY

مركز استشراف التقنية
TECHNOLOGY FORESIGHT CENTER

TFC
TALKS حوارات

شكراً

mcitgovsa
www.mcit.gov.sa