وزارة الاتصالات وتقنية المعلومات
MINISTRY OF COMMUNICATIONS AND INFORMATION TECHNOLOGY
مركز استشراف التقنية
TECHNOLOGY FORESIGHT CENTER
2023

تقرير عن
الترفيه في العصر الرقمي

أولاً
الملخص التنفيذي 03

ثانياً
مقدمة عن تطور استخدام التقنية في الترفيه 07

ثالثاً
أهم الأرقام والإحصائيات العالمية في قطاع الترفيه الرقمي 18

رابعاً
نظرة على واقع الترفيه الرقمي بالمملكة 24

خامساً
أهم المبادرات والحوافز الحكومية 37

سادساً
ديناميكيات سوق الترفيه الرقمي 44

سابعاً
التأثير المتوقع من الترفيه الرقمي في المملكة 55

ثامناً
استشراف التقنيات المستقبلية في مجال الترفيه 58

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

01
الملخص التنفيذي

الملخص التنفيذي

شهد قطاع الترفيه التقني تطورًا كبيرًا خلال عقود من الزمان، فمنذ عام 1877 مع اختراع الفونوغراف شهد العالم فصولًا عديدة من دمج التقنية مع الترفيه لإخراج منتجات وخدمات أثرت في سلوك البشر بشكلٍ كبير، فمن خلال التقنية استطاع الترفيه الوصول إلى أقصى بقاع الأرض واستطاعت التقنية الوصول لكافة أنواع البشر مع مختلف أماكنهم ولغاتهم وقدراتهم الحسية والجسدية، فعبر التقنية المتجددة والمبتكرة باتت وسائل الترفيه أكثر ديناميكية في التواصل مع العالم. ويتكون قطاع الوسائط الرقمية العالمي من 4 قطاعات رئيسية وهي: ألعاب الفيديو الإلكترونية،الفيديو عند الطلب VOD، النشر الإلكتروني، الموسيقي الرقمية.

وقد رأى العالم تطورًا في عدد مستخدمي الوسائط الرقمية الترفيهية مما أدى إلى ارتفاع قيمة الإيرادات، حيث بلغت إيرادات سوق الوسائط الرقمية 546.7 مليار دولار في عام 2022، ومن المتوقع أن تسجل الإيرادات ارتفاعًا بحوالي 14.8 % لتصل إلى 627.6 مليار دولار في عام 2023، وهذا ما يعكس قوة هذا القطاع الذي يشهد ارتفاعًا واضحًا في دول العالم.

وقد استحوذ قطاع ألعاب الفيديو الإلكترونية على أكبر الإيرادات

وقد استحوذ قطاع ألعاب الفيديو الإلكترونية على أكبر الإيرادات حيث وصلت حجم إيراداته إلى نحو 61.36 % من إجمالي إيرادات السوق في عام 2022 مع وصول عدد المستخدمين النشطين إلى 2.52 مليار مستخدم. ويأتي قطاع الفيديو عند الطلب VoD في المرتبة الثانية بعد ألعاب الفيديو الإلكترونية بحجم إيرادات قاربت الـ 134 مليار دولار في عام 2022، ويتكون هذا القطاع من عدة قطاع فرعية منها:

البث التليفزيوني المجاني المدعوم بالإعلانات (FAST)

فيديوهات البث عند الطلب (Video Streaming-SVoD)

الدفع مقابل المشاهدة (Pay-per-View-TVoD)

تنزيلات الفيديوهات (Video Downloads -EST)

وتتصدر المملكة قطاع الترفيه الرقمي في الخليج، ففي عام 2022 سيطرت المملكة على أكثر من 58% من إجمالي عائدات قطاع الوسائط الرقمية بدول الخليج العربي وذلك بقيمة بلغت نحو 2.17 مليار دولار من إجمالي حجم عائدات القطاع البالغة 3.72 مليار دولار.

وفي فئة ألعاب الفيديو فإن حجم عائدات سوق صناعة ألعاب الفيديو في المملكة وصلت إلى أكثر من ضعف حجم العائدات على مستوى باقي الدول الخليجية في عام 2022، حيث سجلت عائدات السوق بالمملكة نحو 1.75 مليار دولار في مقابل 635.9 مليون دولار لباقي دول الخليج العربي. وقد ارتفعت قيمة عائدات سوق صناعة ألعاب الفيديو الإلكترونية بصورة كبيرة جدًا في المملكة ووصلت إلى ما يقارب 816 مليون دولار خلال ثلاث أعوام فقط بمعدل نمو سنوي مركب بلغ نحو 23.38 % خلال الفترة (2019-2022). وتعد ألعاب الهاتف المحمول هي الأعلى ربحًا في فئة ألعاب الفيديو بين المستخدمين في المملكة. ومن جانبٍ آخر يسيطر قطاع الفيديو عند الطلب على أكبر عدد من المستخدمين النشيطين للوسائط الرقمية في المملكة، حيث وصل عدد مستخدمي منصات الفيديو عند الطلب في عام 2022 إلى نحو 12.98 مليون مستخدم مقارنةً بنحو 9.59 مليون في عام 2017.[1]

وتبذل المملكة جهودًا كبيرة من أجل التحول الرقمي ودعم التقنيات الناشئة وتعزيز القدرات التنافسية للمملكة في تبني تقنيات التحول الرقمي. وتمثل وزارة الاتصالات وتقنية المعلومات الجهة المسؤولة عن إرساء الأسس اللازمة لتطوير قطاع الاتصالات وتقنية المعلومات، وقد قطعت المملكة شوطًا كبيرًا في هذا القطاع؛ حيث بلغ حجم سوق الاتصالات وتقنية المعلومات في المملكة نحو 42 مليار دولار في عام 2022، وتستهدف الوزارة تنمية قطاع تقنية المعلومات في المملكة بنسبة 50%[2]

وتتعدد التقنيات المستخدمة في دعم قطاع الترفيه في المملكة، ويأتي ضمن تلك التقنيات ما يلي

الألعاب والرياضات الإلكترونية (Esports)

الحوسبة السحابية

الواقع الافتراضي

الذكاء الاصطناعي

البنية التحتية للألياف الضوئية

ومن المتوقع أن يكون لصناعة الترفيه الرقمي المتنامية في المملكة تأثيرات كبيرة على كلٍ من الاقتصاد والمجتمع في المملكة. وأيضًا سوف نشاهد الابتكارات المستقبلية في الذكاء الاصطناعي, والواقع المعزز , والواقع الافتراضي والتقنيات الحسية , وتقنيات النانو ,والاتصال اللاسلكي ،وواجهات الدماغ والحاسوب - والتي تسمح بمسار اتصال مباشر بين الدماغ وجهاز خارجي، وتشمل التطبيقات مساعدة الأشخاص ذوي الحالات الخاصة على تشغيل الأجهزة أو التواصل عبر الفكر ، واستعادة الوظائف الحركية، وتقنيات العرض من حيث القدرة على تغيير كيفية إنشاء المحتوى الترفيهي مما يخلق سوق ضخم من وسائل الترفيه المتنوعة والتي سوف تؤثر على رغبات وتطلعات المستهلكين مما يجعل الشركات التقنية دائمة البحث والتطوير في منتجاتها لكي توائم متطلبات المستهلكين المتغيرة.

ختامًا، شهد قطاع الترفيه ثورة تقنية هائلة نقلته بشكلٍ كامل من عصر الترفيه التقليدي إلى عصر الترفيه الرقمي والذي بات يشهد تطورًا سريعًا وحجم استثمارات ضخمة، وأصبحت الشركات تتسارع للوصول إلى أفضل تجربة ترفيهية رقمية للعملاء، والذين باتوا يتوقعون التطور في وسائل الترفيه على عكس الأجيال السابقة، والتي كانت تشهد تطورات على فترات زمنية متباعدة. في المملكة نتوقع تطورًا كبيرًا في هذا القطاع مع تطور استخدامات التقنية الناشئة ودمجها في قطاع الترفيه ودعم الحكومة لمنظومة الترفيه ومنظومة التقنية والتي بدورها سوف تفرز لنا مجموعة من الشركات الناشئة المبتكرة التي سوف تثري تجربة المستخدمين الترفيهية.

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

02

مقدمة عن تطور استخدام التقنية في الترفيه

المقدمة

يشير الترفيه الرقمي إلى أشكال الترفيه المختلفة التي تستخدم التقنية الرقمية. يشمل هذا مجموعة واسعة من الأنشطة، من مشاهدة الأفلام والبرامج التلفزيونية على منصات البث، إلى ألعاب الفيديو باستخدام وحدات التحكم أو الأجهزة المحمولة، إلى التفاعل مع بيئات الواقع الافتراضي أو المعزز. وتلعب منصات التواصل الاجتماعي أيضًا دورًا مهمًا في الترفيه الرقمي، مما يسمح للمستخدمين بإنشاء المحتوى ومشاركته والتفاعل معه في الوقت الفعلي. إن تطور الترفيه الرقمي مدفوع في المقام الأول بالتقدم في التقنية وتغيير سلوك المستهلك. ومع استمرارنا في تبني المنصات الرقمية، يكمن مستقبل الترفيه في توفير تجارب أكثر تخصيصًا وتفاعلية، وعلى جانب آخر أصبح قطاع الترفيه الرقمي أحد القطاعات الاستثمارية الواعدة والتي حققت أرقام ونمو في حجم الإيرادات على مستوى العالم مما يعكس أهمية دارسة هذا القطاع وإلقاء الضوء على الأرقام والإحصاءات والتي سوف تعكس حجم التطور الهائل في القطاع والمتغيرات التي أثرت على القطاع وكيفية استشراف مستقبل التقنيات الناشئة وأثرها على الترفيه والذي بدوره سوف ينعكس على سلوك المستخدمين.

تعمل المملكة على خلق بيئة جاذبة للشركات التقنية العاملة في مجال الترفيه الرقمي من خلال مجموعة من المبادرات والأدوات التحفيزية لمساعدة تلك الشركات على تقديم تجربة استثنائية للمستهلكين ومن جانب آخر توفير البنية التحتية الرقمية التي تساعد على خلق تجربة ترفيهية رقمية مميزة.

الهدف من التقرير

يلقي التقرير الضوء على تطور استخدام التقنية في الترفيه عبر السنوات مع التركيز على قطاع الترفيه الرقمي عالميًا ومحليًا، وأهم التقنيات الناشئة التي أثرت على هذا القطاع، وتطور إيرادات قطاع الوسائط الرقمية، وتطور عدد المستخدمين، وأهم استخدامات التقنية في الترفيه حاليًا، واستشراف التقنيات المستقبلية في مجال الترفيه والتي سوف تغير من واقع القطاع. كما يبين التقرير واقع الترفيه الرقمي في المملكة عبر تحليل نسبة مساهمة المملكة في حجم عائدات قطاع الوسائط الرقمية، ومقارنة تطور حجم عائدات قطاع الوسائط الرقمية في المملكة مع دول الخليج، بالإضافة إلى تحليل خريطة النظام البيئي لقطاع الترفيه الرقمي في المملكة، وأهم تقنيات الترفيه الرقمي الأكثر استخدامًا؛ ما يعطي نظرة حالية ومستقبلية لهذا القطاع والذي بدوره يحفز الشركات الناشئة والمستثمرين على الدخول إلى عالم الترفيه الرقمي، والذي يشهد تطورًا كبيراً مع ظهور التقنيات المستقبلية والتي سوف يكون لها تأثير واضح على تطلعات المستخدمين.

تطور استخدام التقنية في الترفيه

لعبت التقنية دائمًا دورًا مهمًا في تطور الترفيه. منذ الأيام الأولى لفنون الأداء إلى العصر الحديث للترفيه الرقمي، كانت التقنية محورًا تدور حوله صناعة الترفيه.

1877 اخترع توماس إديسون الفونوغراف الذي يسمح للأشخاص بتسجيل الصوت وتشغيله.

1895 أطلق الأخوان لوميير أول عرض عام لفيلم، والذي يمثل بداية صناعة الأفلام السينمائية.

1900 أصبحت أجهزة الراديو شائعة، حيث تنقل الأخبار والترفيه إلى منازل الناس. ولا يزال هذا الشكل الأساسي للترفيه لعقود من الزمن.

1920 ظهرت الأفلام مع ظهور تقنية تسجيل الصوت وتشغيله، ودور السينما بدأت في الازدهار حيث تم طرح أول فيلم صوتي تجاري، The Jazz Singer.

1940 تم اختراع التلفاز واكتسب شعبيته وأصبحت البرامج التلفزيونية الحية ونشرات الأخبار أشكالًا شائعة للترفيه المنزلي.

1950 ظهرت أجهزة الراديو الترانزستور في السوق مما جعل أجهزة الراديو محمولة ومتاحة على نطاق واسع. وبدأت تنمو ملكية التلفاز بسرعة مع أول بث تلفزيوني ملون تم في الولايات المتحدة في عام 1952.

1960 تم اختراع ألعاب الفيديو وبالرغم أنها كانت بدائية في بداية الأمر ولكنها كانت شكل من أشكال الترفيه الرقمي.

1970 تم إطلاق أول وحدة تحكم في ألعاب الفيديو -Magnavox Odyssey- وأصبحت ألعاب الفيديو شائعة، وظهرت أجهزة الفيديو المنزلية مثل مسجلات أشرطة VHS والتي تسمح للأشخاص بتسجيل ومشاهدة البرامج التلفزيونية في الوقت الذي يناسبهم مما أعطي تجربة ترفيه رقمي جديدة.

1980 بدأ جهاز Sony Walkman وغيره من مشغلات الموسيقى المحمولة عصر الموسيقى الشخصية المتنقلة، كما أصبحت وحدات التحكم في ألعاب الفيديو المنزلية مثل Nintendo في الصدارة.

1990

أدى الإنترنت إلى تطوير تدفق الصوت والفيديو وحلت مشغلات DVD محل مسجلات VHS، وتم تسويق أجهزة ألعاب الفيديو المحمولة على نطاق واسع عالميًا.

2000

أتاح الوصول إلى الإنترنت عبر النطاق العريض إمكانية تدفق الصوت والفيديو والألعاب عند الطلب مباشرةً إلى أجهزة التلفزيون وأجهزة الكمبيوتر، كما أطلقت الهواتف الذكية ومتاجر التطبيقات وشكلت طفرة في الألعاب والوسائط على الأجهزة المحمولة.

2010

أصبحت خدمات البث مثل YouTube ، Spotify ، Netflix سائدة. ومع وصول تلفزيون 4K، HDR. بدأت أجهزة الواقع الافتراضي والواقع المعزز في الظهور. تعمل تطبيقات الوسائط الاجتماعية على تحويل إنتاج ومشاركة المحتوى الذي ينشئه المستخدمون.

2020

منحت شبكات 5G ترفيهًا غامرًا أكثر مثل الألعاب السحابية. وظهرت أجهزة تلفزيون 8K في الأسواق. حيث يعمل الذكاء الاصطناعي والتعلم الآلي على تغيير طريقة إنتاج المحتوى والتوصية به وتخصيصه للمستهلكين. واكتسب مفهوم metaverse قوة جذب للمستخدمين.

باختصار، لقد رأينا توسعًا لخيارات ومنصات الترفيه، من أجهزة الراديو إلى أجهزة التلفزيون إلى الأجهزة المحمولة إلى الإنترنت. أدت التطورات في الاتصال وتقنية العرض وقوة المعالجة وضغط الصوت والفيديو وتصغير الأجهزة إلى تغذية هذا التحول والتطور.

أهم استخدامات التقنية في الترفيه

كما لعبت التقنيات دورها السابق في تطور الترفيه عبر السنين، تكمل التقنية طريقها في تقديم مجموعة من الابتكارات التي غيرت طريقة المستخدمين في التعامل مع الأنواع المختلفة والعديدة من وسائل الترفيه في عصرنا الحالي ومن ضمن تلك التقنيات:

خدمات البث

تستخدم منصات مثل YouTube ، Mobily TV ، STC TV ، Netflix ، STARZPLAY اتصالات الإنترنت ذات النطاق الترددي العالي والخوادم السحابية لدفق الموسيقى والأفلام والبرامج التلفزيونية والمزيد مباشرة إلى الأجهزة المختلفة لخلق تجربة ترفيه تقنية فريدة

الأجهزة المحمولة

تسمح الهواتف الذكية والأجهزة اللوحية للأشخاص بالوصول إلى خدمات البث والألعاب والوسائط الاجتماعية ووسائل الترفيه الرقمية الأخرى في أي مكان. كما أنها تمكن من التقاط المحتوى ومشاركته عبر المنصات الاجتماعية المختلفة

تقنيات الواقع الافتراضي

تستخدم لخلق بيئات ثلاثية الأبعاد تشبه الواقع الحقيقي، مما يسمح للمستخدمين بالانغماس في عالم مختلف. تتضمن هذه التقنيات أجهزة الواقع الافتراضي مثل نظارات الواقع الافتراضي والتي تسمح للمستخدمين بالتفاعل مع البيئات الافتراضية، ومن أهم تطبيقات الواقع الافتراضي في مجال الترفيه:

المتاحف وصالات العرض الافتراضية

هي عبارة عن استخدام التقنية لإنشاء متاحف ومعارض فنية رقمية تمكن الزوار من زيارتها عبر الإنترنت بدلاً من حضور الأفراد في المتحف الفعلي. وتتيح هذه التقنية للزوار الاطلاع على المعروضات والتحف الفنية والتفاعل معها بشكل مشابه لزيارة متحف حقيقي، وبالتالي تتيح للمستخدمين الاستمتاع بالفنون والمعارض الفنية بشكل جديد ومثير، وتساعد في توفير الوقت والجهد والمال، كما أنها تساعد في تقريب المسافات بين الأفراد وتوفير فرصة للزوار لزيارة المعارض الفنية في أي وقت ومن أي مكان في العالم.

الحفلات الموسيقية الافتراضية

والتي تمكن الأفراد من حضور حفلات الفنانين المفضلين لهم من أي مكان حتى وإن لم يكن على قيد الحياة، مثل الحفلات الافتراضية التي تقام بتقنيات مثل الهولوجرام.

منتزهات الواقع الافتراضي

بدأت العديد من المتنزهات الترفيهية حول العالم في دمج تقنية الواقع الافتراضي في مناطق الجذب الخاصة بها، مما خلق تجارب غامرة للمستخدمين.

المسرح الافتراضي

وهو نوع من المسرح يتم عرضه باستخدام تقنية الواقع الافتراضي، ويسمح للمستخدمين بتجربة المسرحية من خلال منظور الشخصيات في المسرحية، مما يوفر تجربة أكثر إثارة وتفاعلية.

ألعاب الفيديو

ألعاب الواقع الافتراضي حيث يمكن لأي شخص تجربة التواجد في بيئة ترفيهية ثلاثية الأبعاد للواقع الافتراضي والتفاعل معها أثناء اللعبة، بما يسمح للاعبين بالشعور كما لو كانوا بالفعل داخل عالم الألعاب

الميتافيرس Metaverse

وهو نظام رقمي مبني على أنواع مختلفة من التقنية ثلاثية الأبعاد، وهناك عدة أنواع من الميتافيرس وهي:

- الميتافيرس القائم على الألعاب: عالم افتراضي يركز بشكل أساسي على الألعاب وتجارب الترفيه التفاعلية
- الميتافيرس على أساس اجتماعي: عالم افتراضي يركز بشكل أساسي على التفاعل الاجتماعي والتواصل
- الميتافيرس القائم على التجارة: سوق افتراضي يركز بشكل أساسي على بيع وشراء السلع والخدمات
- الميتافيرس القائم على التعليم: بيئة افتراضية تركز بشكل أساسي على التعليم والتدريب.

ويشير الميتافيرس في الترفيه الرقمي إلى استخدام تقنية الواقع الافتراضي والمعزز لخلق تجارب غامرة بالحفلات والعروض الحية، والتي تشتمل على الحفلات الموسيقية الافتراضية والمهرجانات الموسيقية، والمسرح الافتراضي والعروض الحية، والأحداث الاجتماعية للواقع الافتراضي. يمكن حضور هذه الأحداث من قبل المستخدمين في الميتافيرس، الذين يمكنهم من التفاعل مع بعضهم البعض وكذلك مع الفنانين، وقد بلغ حجم قيمة سوق استخدام الميتافيرس في الترفيه والعروض الحية العالمي نحو 240 مليون دولار في عام 2022 ومن المتوقع أن تصل قيمة السوق إلى 460 مليون دولار في عام 2030، كما يتوقع أن يصل حجم قاعدة المستخدمين إلى 3.2 مليون في عام 2030.[3]

تقنيات الواقع المعزز

تستخدم لدمج العناصر الرقمية مع العالم الحقيقي، وهو الأمر الذي يسمح للمستخدمين بالتفاعل مع العناصر الرقمية داخل بيئة حقيقية، مثل لعبة بوكيمون جوو "Pokemon Go" والتي تسمح للاعبين بالتقاط بوكيمون افتراضي في العالم الحقيقي.

الأجهزة القابلة للارتداء

تشتمل الأجهزة مثل الساعات الذكية وأجهزة تتبع اللياقة البدنية على ميزات ترفيهية مثل تشغيل الموسيقى والإشعارات والتحكم في التطبيقات.

وحدات تحكم الألعاب

تتيح أنظمة مثل أجهزة Nintendo، PlayStation ، Xbox إمكانية ممارسة الألعاب المتطورة على أجهزة التلفزيون ذات الرسومات المتطورة والمعالجة.

تقنية العرض

توفر أجهزة عرض الليزر وأجهزة عرض LED وأجهزة التلفزيون الذكية تجارب ترفيهية على الشاشات الكبيرة في المنزل من خلال شاشات عالية الدقة وعالية السطوع.

الذكاء الاصطناعي والتعلم الآلي

يساهم الذكاء الاصطناعي في جعل المحتوى المقدّم أكثر إثارة وتشويقاً، وإضافة المزيد من الواقعية والمتعة على الأعمال الفنية. وتحلل هذه التقنيات سلوك المستخدم وتعزز اكتشاف المحتوى والتخصيص، والتوصيات، والتوليد، والتحسين.

تقنية اللمس

تعمل التقنيات التي توفر ردود فعل لمسية على إعادة إنشاء الأحاسيس الجسدية لتعزيز التجارب الغامرة في الألعاب والواقع الافتراضي والواقع المعزز.

الصوت عالي الدقة

تعمل تقنيات مثل DTS: X، Dolby Atmos على جلب الصوت المكاني ثلاثي الأبعاد إلى دور السينما وغرف المعيشة مما يخلق جو من التفاعل والاندماج من المحتوى المعروض.

شبكات 5G

تتيح شبكة 5G سرعات تنزيل فائقة السرعة وزمن وصول أقل واتصال هائل للحصول على تجارب تفاعلية مثل الألعاب السحابية متعددة اللاعبين.

منصات التواصل الاجتماعي

أصبحت مواقع مثل TikTok، Twitter، Instagram، Facebook مركزية لتجربة الترفيه، مما يتيح المشاركة في الوقت الفعلي.

سلسلة الكتل

نوع من قواعد البيانات التي تكون لامركزية وموزعة وعامة. تتكون من قائمة متزايدة باستمرار من السجلات تسمى الكتل، والتي يتم ربطها باستخدام التشفير. تحتوي كل كتلة على تجزئة تشفير للكتلة السابقة وطابع زمني وبيانات المعاملة. ترتبط الكتل معًا لتشكيل سلسلة، ومن هنا جاء اسم سلسلة الكتل. توفر التقنية طريقة آمنة للأفراد للتعامل مباشرة مع بعضهم البعض ، تُستخدم هذه التقنيات بشكل متزايد في صناعة الترفيه للمعاملات الآمنة، وإدارة الحقوق الرقمية، وحتى إنشاء الأصول الافتراضية مثل NFTs.

التقنيات السحابية

تقنية الحوسبة السحابية هي تقديم خدمات الحوسبة، بما في ذلك الخوادم والتخزين وقواعد البيانات والشبكات والبرمجيات والتحليلات عبر الإنترنت لتقديم ابتكار أسرع وموارد مرنة فبدلاً من الاحتفاظ بالملفات على محرك أقراص ثابت خاص أو جهاز تخزين داخلي ، فإن التخزين المستند إلى السحابة يجعل من الممكن حفظها في قاعدة بيانات بعيدة، وتتيح تقنية السحابة للعملاء استخدام البنية التحتية والتطبيقات عبر الإنترنت ، دون تثبيتها وصيانتها في أماكن العمل ،كما تيح سهولة التخزين والوصول إلى محتوى الوسائط المتعددة، مما يقلل الحاجة إلى وسائط التخزين المادية.

هذه مجرد أمثلة قليلة لكيفية استخدام التقنية في الترفيه اليوم. لقد غيرت كل واحدة من هذه التقنيات مشهد الترفيه بشكل كبير، مما جعلها تفاعلية وشخصية أكثر من أي وقت مضى، ومع استمرار تقدم التقنية، يمكننا أن نتوقع رؤية المزيد من أشكال الترفيه المبتكرة في السنوات القادمة. إن تقارب تقنيات العرض والشبكات والمعالجة والاستشعار والصوت يقود تطور تجارب الترفيه الرقمي. سيستمر الابتكار في تغيير طريقة تمتع الناس بالوسائط والألعاب والتجارب التفاعلية خلال السنوات القادمة.

03

أهم الأرقام والإحصائيات العالمية

في قطاع الترفيه الرقمي

نظرة على واقع قطاع الترفيه الرقمي عالميًا

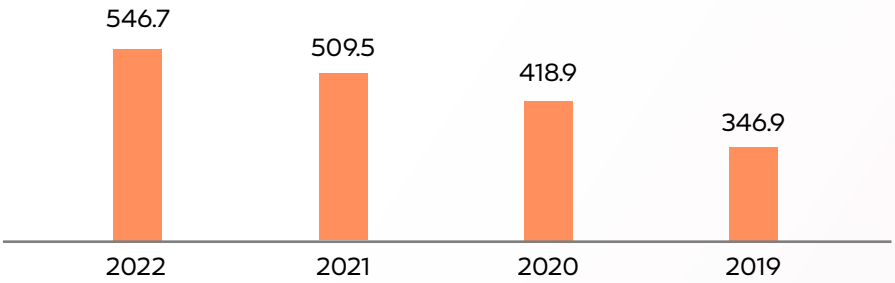
تشتمل صناعة الترفيه الرقمي على مجموعة واسعة من الخدمات والمنصات الرقمية بما في ذلك الألعاب الإلكترونية للأجهزة المختلفة ومحتويات الفيديوهات الرقمية التي يتم توزيعها مباشرة عبر الإنترنت مثل الأفلام والمسلسلات والبرامج والموسيقى الرقمية المقدمة من خلال المنصات الرقمية الموسيقية المختلفة.

ويعتبر قطاع الترفيه الرقمي واحدًا من أسرع القطاعات نموًا على الصعيد العالمي، فقد ارتفعت إيرادات قطاع الوسائط الرقمية بما يقارب الضعف خلال أربع سنوات فقط، إذ سجلت 546.7 مليار دولار في عام 2022، مقارنةً بنحو 295.8 مليار دولار في عام 2018.

ومن المتوقع أن تشهد إيرادات سوق الوسائط الرقمية ارتفاعًا بحوالي 14.8 % لتصل إلى 627.6 مليار دولار بنهاية عام 2023، وقد يرجع ذلك لعوامل عديدة أبرزها؛ تطور التقنيات والإنترنت والتقنية بشكل مستمر مع زيادة عدد المستخدمين للإنترنت ووسائل التواصل الاجتماعي، إذ وصل عدد مستخدمي الإنترنت حوالي 5.3 مليار شخص في بداية عام 2023 بما يشكل حوالي 66 % من إجمالي سكان العالم، [4] وهو الأمر الذي يزيد من الطلب على الوسائط الرقمية، بالإضافة إلى نمو التجارة والأعمال وكذلك الإعلانات الإلكترونية التي تحتاج إلى الوسائط الرقمية لخدمة الإعلانات وتحقيق مزيدًا من التوسع والانتشار وزيادة المبيعات.

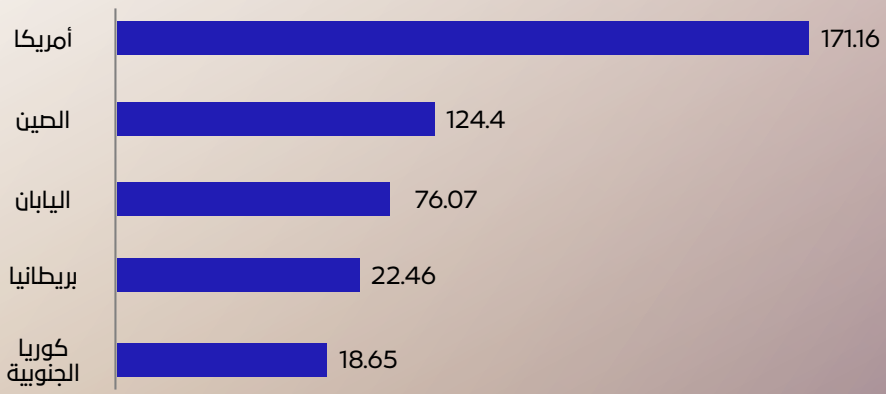
وفيما يخص الدول الأعلى من حيث قيمة السوق؛ تتصدر الولايات المتحدة والصين واليابان السوق العالمية لصناعة الوسائط الرقمية، حيث تستحوذ أمريكا على المركز الأول بأعلى إيرادات لسوق الوسائط الرقمية على مدار الأعوام الماضية، إذ بلغ حجم إيراداتها 171.6 مليار دولار في عام 2022 بما يمثل 31.4 % من إجمالي الإيرادات العالمية للسوق، وفي المركز الثاني تأتي الصين التي سجل سوق الوسائط الرقمية بها نحو 124.4 مليار دولار في عام 2022، وتليها في المركز الثالث اليابان بحجم إيرادات وصل إلى نحو 76.1 مليار دولار من نفس العام [4].

تطور إيرادات قطاع الوسائط الرقمية عالميًا (مليار دولار)

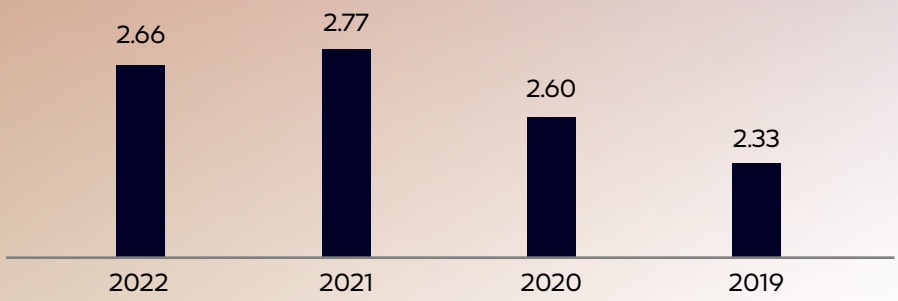


تشمل إيرادات الوسائط الرقمية (إيرادات محتوى الوسائط المرئية والمسموعة الذي يتم توزيعه مباشرة عبر الإنترنت، مقاطع الفيديوهات الرقمية كتنزيلات أو بث، المنصات الرقمية للموسيقى، الألعاب الإلكترونية للأجهزة المختلفة، النسخ الرقمية من الكتب والمجلات والأوراق)، ولا يشمل إيرادات صناع المحتوى (User-Generated Content-UGC).
ويشير هذا الشكل البياني إلى تطور إيرادات قطاع الوسائط الرقمية عالميًا، حيث ارتفعت بقيمة تزيد عن 200 مليار دولار من عام 2019 إلى عام 2022 وهذا يشير إلى التطور الكبير في إيرادات الوسائط الرقمية.

إيرادات أكبر 5 دول لسوق الوسائط الرقمية عالميًا في عام 2022 (مليار دولار) [4]



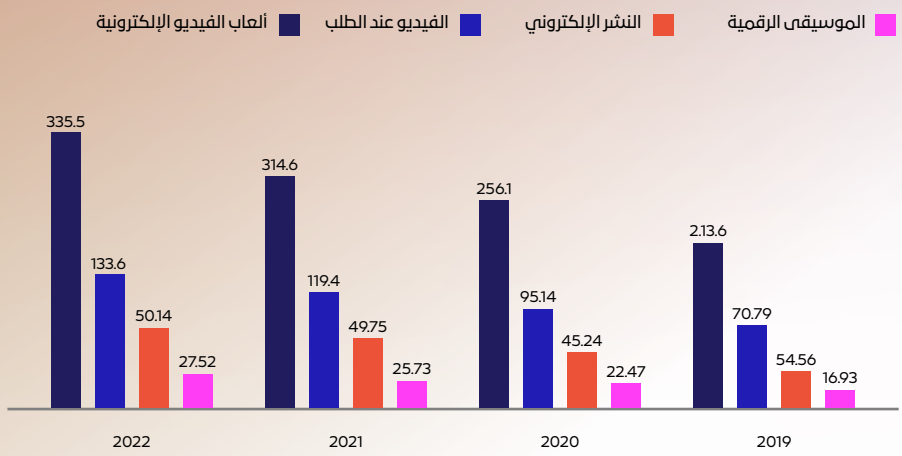
تطور عدد المستخدمين النشيطين لقطاع الوسائط الرقمية عالميًا (مليار مستخدم) [5]



تشير التوقعات إلى ارتفاع عدد مستخدمي الوسائط الإلكترونية ليصلوا إلى 3.13 مليار مستخدم نشط في عام 2025

يتضح من الرسم البياني تزايد عدد المستخدمين للوسائط الإلكترونية عامًا بعد عام نتيجةً للنمو الاقتصادي الذي تشهده العديد من المناطق حول العالم، والذي يؤدي إلى التوسع في استخدام وتوظيف التقنيات الناشئة لخدمة القطاعات الاقتصادية المختلفة ومنها قطاع الترفيه، مما يسهل من انتشار استخدام الوسائط الرقمية وبالتالي زيادة عدد المستخدمين، هذا إلى جانب الدور الكبير الذي لعبته جائحة كورونا في ارتفاع عدد المستخدمين بقطاع الوسائط الرقمية، حيث زاد استخدام وسائل التواصل الاجتماعي حيث أشارت دراسة أجريت في الفترة من يوليو 2019 إلى 2020 إلى زيادة بنسبة 10.5 % في عدد مستخدمي وسائل التواصل الاجتماعي النشطين [6]. كما أعلن إنستغرام عن زيادة بنسبة 70 % في عدد مشاهدي مقاطع الفيديو المباشرة في الفترة من فبراير إلى مارس 2020 عندما بدأت إجراءات الإغلاق [4].على الرغم من الخسائر الهائلة التي تسببت فيها الأزمة العالمية للعديد من القطاعات، فقد أدى ذلك إلى لجوء الكثير من الشركات وعلى رأسها المنصات الرقمية للأفلام مثل نيتفليكس والمنصات الرقمية للموسيقى مثل سوبتيفاي وتطبيقات ومنصات الألعاب الإلكترونية وغيرها من شركات الترفيه الرقمي للاستفادة من فترات التواجد في المنزل وتوفير تجربة رقمية جديدة للأفراد مما أدى إلى زيادة هائلة في الطلب على وسائل الترفيه الرقمي.

تطور الإيرادات العالمية لقطاع الوسائط الرقمية حسب الفئة



يتكون قطاع الوسائط الرقمية العالمي من 4 قطاعات رئيسية وهم: ألعاب الفيديو الإلكترونية، الفيديو عند الطلب VOD، النشر الإلكتروني، والموسيقى الرقمية

يشمل قطاع ألعاب الفيديو الإلكترونية ألعاب الفيديو القائمة على الرسوم ومتاحة على الإنترنت وتنزيلات الإصدارات الكاملة لوحدات تحكم الألعاب أو أجهزة الكمبيوتر، ألعاب الهاتف المحمول للهواتف الذكية والأجهزة اللوحية (تنزيلات التطبيقات المدفوعة أو عمليات الشراء داخل التطبيق)، ألعاب مجانية للعب عبر الإنترنت/متصفح (على أساس الاشتراك أو بما في ذلك عمليات الشراء داخل اللعبة)، شبكات الألعاب.

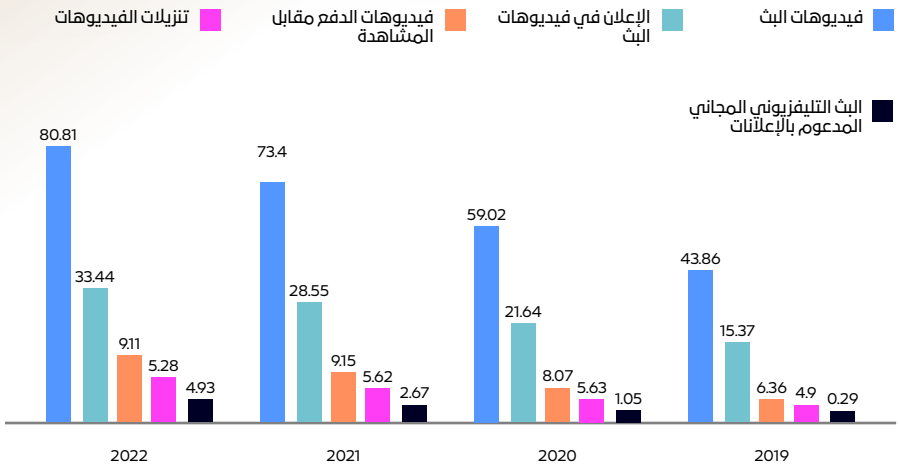
على مدار السنوات الماضية استحوذ قطاع ألعاب الفيديو الإلكترونية على أكبر الإيرادات من بين قطاعات الوسائط الرقمية المختلفة ووصلت حجم إيراداته إلى نحو 61.36 % من إجمالي إيرادات السوق في عام 2022 مع وصول عدد المستخدمين النشطين إلى 2.52 مليار مستخدم، ومن المتوقع أن تستمر إيرادات القطاع في الارتفاع لتسجل ما يقارب 463 مليار دولار في عام 2025.

النشر الإلكتروني: عملية إنشاء وتوزيع وبيع محتوى مكتوب أو مرئي أو مسموع بتنسيق رقمي من خلال منصات الإنترنت أو الأجهزة الرقمية مثل الكتب الإلكترونية والمجلات الإلكترونية والكتب الصوتية.

ويضم قطاع ألعاب الفيديو الإلكترونية العديد من القطاعات الفرعية المختلفة منها الألعاب عبر الإنترنت وألعاب الهاتف المحمول والتي تشكل أكبر القطاعات الفرعية من حيث الإيرادات وعدد المستخدمين، إذ بلغت إيرادات ألعاب الهاتف المحمول 248.4 مليار دولار في عام 2022 وبلغ عدد المستخدمين النشيطين ما يقارب 1.75 مليار مستخدم نشط.

فيما يأتي قطاع الفيديو عند الطلب VoD في المرتبة الثانية بإيرادات 133.6 مليار دولار في عام 2022، ويتكون هذا القطاع من عدة قطاع فرعية منها البث التليفزيوني المجاني المدعوم بالإعلانات (FAST) وفيديوهات البث عند الطلب (Video Streaming-SVoD)، والدفع مقابل المشاهدة (Pay-per-View-TVoD)، وتنزيلات الفيديوهات (Video Downloads -EST).

إيرادات القطاعات الفرعية لقطاع الفيديوهات عند الطلب (VoD) عالميًا (مليار دولار)



تعد فيديوهات البث (Video Streaming-SVoD) أكبر القطاعات الفرعية من حيث الإيرادات، إذ تمثل إيراداتها أكثر من نصف إيرادات القطاع على مدى السنوات المختلفة وسجلت 80.81 مليار دولار في عام 2022 وتشير التوقعات إلى استمرار نمو الإيرادات لتبلغ 118.5 مليار دولار في عام 2025.

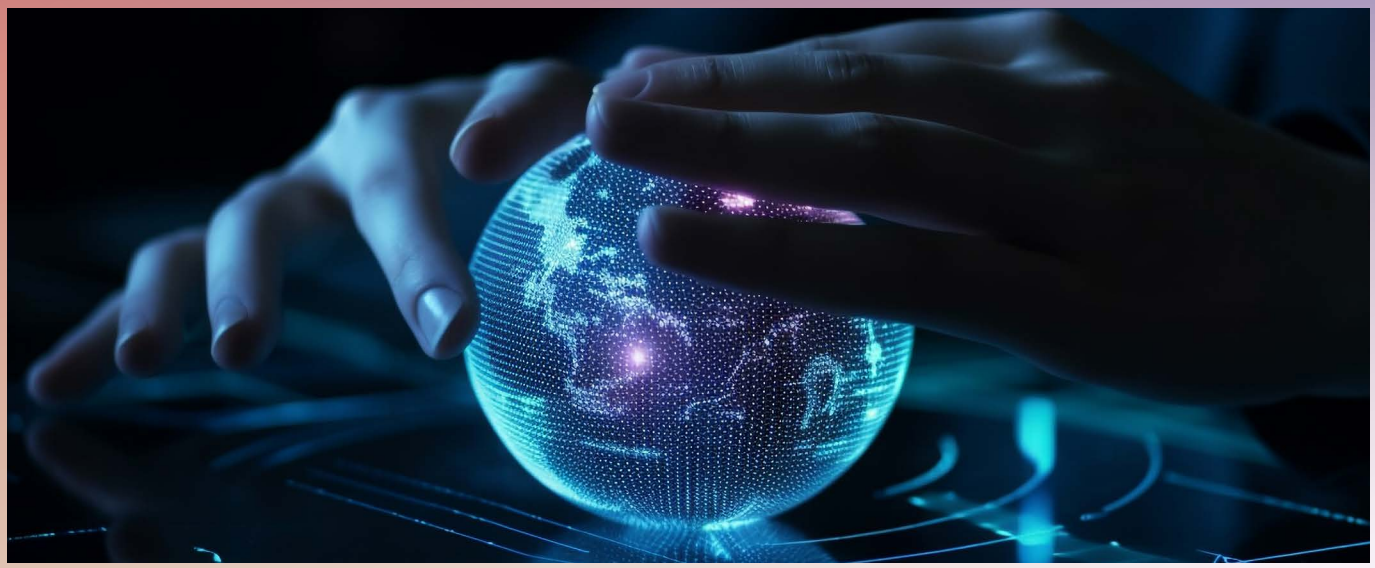
كما تجدر الإشارة إلى نمو قطاع فيديوهات البث التليفزيوني المجاني المدعوم بالإعلانات بشكل ملحوظ حيث ارتفعت قيمة الإيرادات الخاصة به بنحو 256.7 % في عام 2020 مقارنةً بعام 2019 وهو النسبة الأعلى مقارنة بباقي القطاعات الفرعية [7].

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

04

نظرة على واقع

قطاع الترفيه الرقمي بالمملكة



ترسم الرقمنة اليوم شكلًا جديدًا من أشكال الرفاهية المجتمعية؛ فالانتشار السريع لتقنية المعلومات والاتصالات ساعد على تطوير القطاع الترفيهي بشكلٍ غير مسبوق، وأصبح توظيف الرقمنة في القطاع فرصة لا يمكن للشركات الاستغناء عنها لزيادة حجم الأرباح وزيادة التفاعل الرقمي على المحتوى الترفيهي.

2.17 مليار دولار

في الدول الخليجية تتصدر المملكة وبقوة حجم الإيرادات المحققة في قطاع الترفيه الرقمي وبفارق كبير جدًا عن باقي دول الخليج العربي، ففي عام 2022 سيطرت المملكة على أكثر من 58% من إجمالي عائدات قطاع الوسائط الرقمية بدول الخليج العربي وذلك بقيمة بلغت نحو 2.17 مليار دولار من إجمالي حجم عائدات القطاع البالغة 3.72 مليار دولار[8].

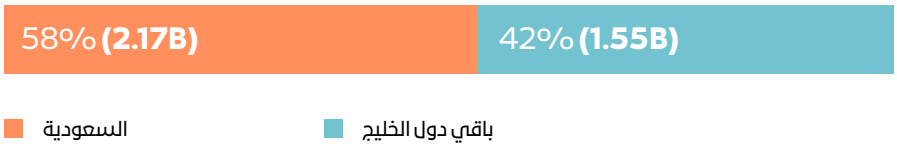
1.75 مليار دولار

وفي فئة ألعاب الفيديو التي تعد أكبر وأعلى الفئات ربحًا في قطاع الوسائط الرقمية وتولد أكثر من 60 % من إجمالي الإيرادات العالمية لقطاع الوسائط الرقمية؛ فإن حجم عائدات سوق صناعة ألعاب الفيديو في المملكة وصلت إلى أكثر من ضعف حجم العائدات على مستوى باقي الدول الخليجية في عام 2022، حيث سجلت عائدات السوق بالمملكة نحو 1.75 مليار دولار في مقابل 635.9 مليون دولار لباقي دول الخليج العربي [8].

1.7 مليار دولار

وتعد ألعاب الهاتف المحمول هي الأعلى ربحًا في فئة ألعاب الفيديو بين المستخدمين في المملكة، والتي حققت ما يقرب من 80 % من إجمالي إيرادات قطاع ألعاب الفيديو بقيمة وصلت إلى 1.7 مليار دولار في عام 2022. ومن جانبٍ آخر يسيطر قطاع الفيديو حسب الطلب على أكبر عدد من المستخدمين النشطين للوسائط الرقمية في المملكة، حيث وصل عدد مستخدمي منصات الفيديو عند الطلب في عام 2022 إلى نحو 12.98 مليون مستخدم مقارنةً بنحو 9.59 مليون في عام 2017 وذلك بفضل إدخال تقنيات الجيل الخامس للاتصالات التي ساعدت على رفع معدلات نمو صناعة الفيديو حسب الطلب. الأمر الذي يدل على ارتفاع معدلات الرفاهية المجتمعية المدعومة بزيادة حجم الاستثمارات في قطاع الترفيه الرقمي بالمملكة[1] يأتي هذا بالتوازي مع استراتيجية التحول الرقمي التي أطلقتها المملكة لاعتماد وتطبيق التقنية في مختلف مناحي الحياة، ودمج الرقمنة في الصناعات القائمة وتوظيفها للدخول في صناعات جديدة بما يدعم رؤية المملكة 2030 الهادفة إلى رفع جودة حياة المواطنين وجعل المملكة نموذجًا يحتذى به لمختلف دول العالم.

نسبة مساهمة المملكة في حجم عائدات قطاع الوسائط الرقمية بدول الخليج العربي في عام 2022 (مليار دولار)



ويظهر هذا الشكل البياني نسبة مساهمة المملكة في قيمة عائدات قطاع الوسائط الرقمية بدول الخليج العربي حيث تستحوذ المملكة على 58% من عائدات القطاع وهذه النسبة تعكس حجم وأهمية القطاع في المملكة.

مقارنة تطور حجم عائدات قطاع الوسائط الرقمية في المملكة ودول الخليج العربي

السوق	2019	2020	2021	2022
الألعاب السحابية Cloud Gaming	5.02	6.83	9.94	15.13
تحميل الألعاب Digital Download Games	121.20	148.10	166.90	170.30
ألعاب البث المباشر Games Live Streaming	49.69	57.06	67.46	80.86
شبكات الألعاب Gaming Networks	25.38	33.12	39.66	43.35
الإعلان داخل اللعبة In-game Advertising	16.73	21.53	26.17	25.71
ألعاب الهاتف المحمول Mobile Games	695.00	909.00	1,179.00	1,382.00
ألعاب على الإنترنت Online Games	16.14	21.46	25.65	27.62
الإجمالي	929.10	1,197.00	1,515.00	1,754.00

ارتفعت قيمة عائدات سوق صناعة ألعاب الفيديو الإلكترونية بصورة كبيرة جدًا في المملكة ووصلت إلى ما يقارب 816 مليون دولار خلال ثلاث أعوام فقط بمعدل نمو سنوي مركب بلغ نحو 23.38 % خلال الفترة(2019-2022)، وقد جاء ذلك مدعومًا بإطلاق الشركات الرائدة في القطاع مثل تينسنت وسوني ومايكروسوفت وغيرها من الشركات لإصدارات حديثة وتقنيات جديدة في مجال وحدات التحكم بالألعاب وذلك من أجل تحسين تجربة المستخدم الرقمية والاستفادة من فترات الإغلاق العالمي أثناء جائحة كورونا[1]

تطور حجم عائدات سوق صناعة الفيديو عند الطلب في المملكة(مليون دولار)

السوق	2019	2020	2021	2022
إعلانات الفيديو عند الطلب (AVOD)	18.03	24.91	31.54	35.79
البث التليفزيوني المجاني المدعوم (FAST)	0.50	1.26	2.92	5.23
الدفع مقابل المشاهدة (TVoD)	22.19	31.51	39.08	43.04
تنزيلات الفيديو (EST)	7.80	8.87	9.51	9.35
فيديوهات البث (SVoD)	76.63	105.90	132.50	149.20
الإجمالي	125.20	172.50	215.60	242.60

يعد التوسع المستمر في تبني الفرص الرقمية في المملكة محركًا بارزًا لنمو صناعة الفيديو حسب الطلب "VOD" التي استفادت من طفرات النمو الهائلة لصناعة الترفيه المنزلي في المملكة، والتي تتسم حاليًا بمنافسة كبيرة بين اللاعبين الرئيسيين بالسوق مثل شاهد ونيتفليكس وأمازون وديزني. وقد شهد حجم صناعة الفيديو عند الطلب ارتفاعًا كبيرًا في حجم الإقبال على منصات تقديم المحتوى منذ مارس 2020 جراء تفشي جائحة كورونا التي عملت معها الشركات على الترويج لمنتجاتها بطريقة أكثر ابتكارًا منها بث عروض المسرح بطريقة افتراضية عبر الإنترنت، الأمر الذي ساهم في ارتفاع حجم عائدات القطاع بأكثر من 93.7 % خلال عام 2022 مقارنةً بعام 2019 حيث ارتفعت عائدات القطاع لتصل إلى 242.60 مليون دولار [1].

عدد مستخدمي الإنترنت النشطين بقطاع الوسائط الرقمية في المملكة

12.98

مليون مستخدم نشط للفيديو عند الطلب في المملكة في عام 2022

7.28

مليون مستخدم نشط للموسيقى الرقمية في عام 2022

6.15

مليون مستخدم نشط لألعاب الفيديو في عام 2022

34-25 سنة

الفئة العمرية الأكثر استخدامًا للوسائط الرقمية في المملكة وذلك بنسبة بلغت نحو 28.84 % من إجمالي المستخدمين في عام 2021[1]

منظومة قطاع الترفيه الرقمي في المملكة

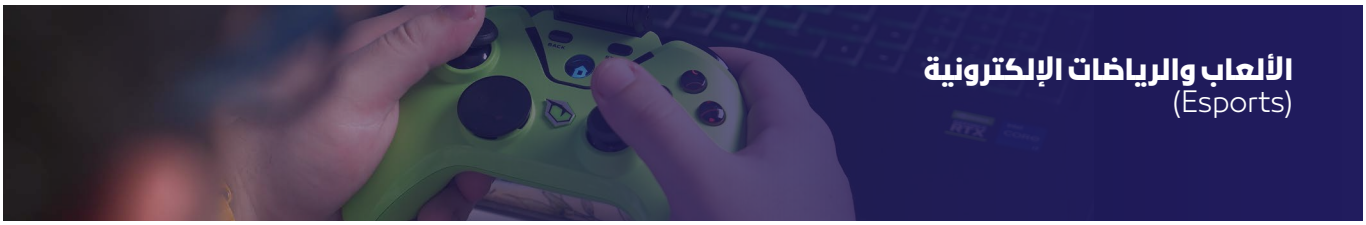
الجهات التنظيمية للقطاع	التقنيات الأكثر استخدامًا	تصنيف الوسائط الرقمية	أشهر المبادرات	أشهر مسرعات الأعمال مسرعة أعمال الترفيه
وزارة الاتصالات وتقنية المعلومات	الذكاء الاصطناعي (AI)	ألعاب الفيديو الإلكترونية	مبادرة Game Mode	مسرعة أعمال الترفيه
هيئة الاتصالات والفضاء والتقنية	إنترنت الأشياء (IoT)	الموسيقي الرقمية	مبادرة صناع السعادة	-
الهيئة العامة للترفيه	سلسلة الكتل (Blockchain)	النشر الإلكتروني	مبادرة تنمية قطاع الترفيه المنزلي	-
الاتحاد السعودي للرياضات الإلكترونية	الواقع المعزز (AR)	الفيديو عن الطلب (VOD)	مبادرة الأكاديمية السعودية لصناعة الألعاب الإلكترونية	-
وزارة التجارة	الواقع الافتراضي (VR)	-		-
وزارة الاستثمار	الحوسبة السحابية (Cloud computing)	-	-	-
هيئة الحكومة الرقمية	الألياف الضوئية	-	-	-
الهيئة السعودية للبيانات والذكاء الاصطناعي		-	-	-
الهيئة العامة للإعلام المرئي والمسموع		-	-	-

البطولات والفعاليات	أشهر الألعاب الإلكترونية	مزودي خدمات الاتصالات	أشهر منصات وتطبيقات الفيديو الرقمي
الدوري السعودي الإلكتروني	Dota 2	الاتصالات السعودية	شاهد
الدوري السعودي الإلكتروني	FIFA	موبايلي	Netflix
دوري الجامعات السعودية للرياضات الإلكترونية	Fortnite	زين	STCtv
كأس المملكة لكرة القدم الإلكترونية	League of Legends	سلام	OSN
كأس اتحاد الرياضات الإلكترونية	OverWatch	-	STARTZPLAY
بطولة كفو جيمز	Pubg	-	PRIME
سعودي جيمز	Pubg Mobile	-	APPLEtv
بطولة (اوفر واتش) السعودية	Rainbow Six Siege	-	-
الدوري السعودي الإلكتروني	Rocket Leauge	-	-
الدوري السعودي الإلكتروني	Valorant	-	-
الدوري السعودي الإلكتروني	Apex Legends	-	-
الدوري السعودي الإلكتروني	Among us	-	-

أشهر منصات وتطبيقات الموسيقى الرقمية	أشهر منصات التواصل الاجتماعي	أكثر منصات الألعاب الإلكترونية انتشارًا في المملكة	أشهر المعارض والمهرجانات الخاصة بالترفيه الرقمي
اليوتيوب (YOUTUBE)	انستاجرام (INSTAGRAM)	الأجهزة الذكية	معرض الرياض للألعاب (RGE)
أنغامي (ANGAMI)	تويتر (TWITTER)	بلايستيشن (PlayStation)	معرض ليب (LEAP)
يوتيوب ميوزك (YOUTUBE MUSIC)	سناب شات (SNAP CHAT)	إكس بوكس (XBOX)	مهرجان رش "RUSH" للألعاب الإلكترونية
أبل ميوزك (APPLE MUSIC)	اليوتيوب (YOUTUBE)	ناينتيو سويتش (NINTENOO SWITCH)	المعرض السعودي للترفيه والتسلية
سبوتيفاي (SPOTIFY)	تيك توك (TIK TOK)	ستيم (STEAM)	لاعبون بلا حدود
أبل بودكاست APPLE PODCAST	فيسبوك (FACEBOOK)	-	جوائز الاتحاد السعودي للرياضات الإلكترونية
تون إن (TUNE IN)	-	-	-

أهم تقنيات الترفيه الرقمي الأكثر استخداما في المملكة

تعمل وزارة الاتصالات وتقنية المعلومات على تنفيذ سياسة المملكة من أجل التحول الرقمي ودعم التقنيات الناشئة وذلك من خلال خلق بيئة استثمارية واعدة داخل المملكة، وقد قطعت المملكة شوطًا كبيرًا في هذا القطاع؛ حيث بلغ حجم سوق الاتصالات وتقنية المعلومات في المملكة نحو 42 مليار دولار في عام 2022، وتستهدف الوزارة تنمية قطاع تقنية المعلومات في المملكة بنسبة 50 %[2]. وتتعدد التقنيات المستخدمة في دعم قطاع الترفيه في المملكة، ويأتي ضمن تلك التقنيات ما يلي



الألعاب والرياضات الإلكترونية
(Esports)

وهي تقنية ترفيهية تجمع بين اللعب الإلكتروني والرياضة، وتتضمن مسابقات وبطولات على الإنترنت. [9]

الواقع الافتراضي
(Virtual Reality)

شهد "موسم الرياض 2021" إقبالًا كبيرًا على ألعاب الواقع الافتراضي؛ والتي تسمح بمحاكاة الواقع في بيئات افتراضية فتسهم في صناعة ترفيهية تحفز اللاعبين على خوض المغامرة.

الذكاء الاصطناعي
(Artificial Intelligence)

وضعت رؤية المملكة 2030 هدفًا أساسيًا لإدخال الذكاء الاصطناعي في قطاعات الاقتصاد المختلفة ومن ضمنها قطاع الترفيه. ووظفت الشركات العاملة في القطاع الذكاء الاصطناعي في تحسين جودة الألعاب الإلكترونية وجعلها أكثر تفاعلية وتحسين تجربة اللعب للمستخدمين.

البنية التحتية للألياف الضوئية

قامت المملكة بتمويل مشاريع بناء شبكات الألياف الضوئية متضمنة التمويل المباشر لنحو 40 % من شبكات الألياف الضوئية في المملكة؛ مما حقق مكاسب كبيرة في السرعة والاتصال. بالإضافة إلى تجهيز أكثر من 3.5 مليون منزل بخدمة اتصال النطاق العريض عبر الألياف الضوئية وهو أكثر من ضعف النسبة المسجلة قبل 5 سنوات. كذلك ارتفعت سعة النطاق الترددي الدولي لتصل إلى 18 تيرابت/ ثانية [2]. وبناءً على تقرير "إنترنت السعودية " 2022 كان منصة " "أكثر منصات الألعاب الإلكترونية انتشارًا Paly Station في المملكة بنسبة 17.6 % ثم منصة "X BOX " بنسبة 4.1 % ثم منصة "SWITCH" بنسبة 2.3 %. وكانت أكثر الألعاب الإلكترونية انتشارًا في المملكة لمنصات الألعاب حسب التقرير هي :

05

أهم المبادرات والحوافز الحكومية

مقدمة

اختارت المملكة قطاع الترفيه ليكون أحد القطاعات المعززة للتنوع الاقتصادي وزيادة الدخل القومي وخلق وظائف جديدة في المجتمع وفتح السوق السعودي أمام العالم الخارجي لتصبح المملكة أحد أهم وجهات الترفيه على المستوى الإقليمي والعالمي. وتحقيقًا لتلك الأهداف؛ قامت بعدد من الخطوات الأخرى لتنظيم القطاع ووضع قواعد وأسس ثابتة لمستثمري القطاع، وكذلك اتخذت حكومة المملكة عددًا من المبادرات والحوافز الحكومية والحزم الاستثمارية والتمويلية وغير التمويلية لتكون دافعًا للاستثمار في القطاع.

أبرز ما تم من أجل تنظيم القطاع وتطويره [10]

الهيئة العامة للترفيه

تأسست الهيئة العامة للترفيه في عام 2016؛ لتصبح الجهة المسؤولة عن تطوير وتنظيم ومراقبة قطاع الترفيه داخل المملكة. وأيضًا لتكون الجهة المسؤولة عن توفير خيارات ترفيهية شاملة ومتنوعة لتحقق بها مستويات متقدمة من الترفيه للأفراد. ومن خلال ذلك؛ تعمل الهيئة على دعم البنية التحتية للقطاع، بالإضافة إلى دعم أصحاب المشاريع الصغيرة والمتوسطة المحليين والمساهمة في رفع نسبة الاستثمار الأجنبي في القطاع بالمملكة.

مبادرة Game Mode

أطلقت هيئة الاتصالات والفضاء والتقنية مبادرة Game Mode دعمًا لقطاع الألعاب في المملكة، وبهدف مشاركة مجتمع اللاعبين في تحديد أولويات تطوير قطاع الألعاب، وتعزيز المنافسة بين مقدمي الخدمات لتحسين أداء الألعاب الإلكترونية. كما تقوم الهيئة بإصدار تقارير ربع سنوية لمقارنة زمن الاستجابة بين مقدمي الخدمة لأشهر الألعاب الإلكترونية لاستعراض أشهر منصات الألعاب الإلكترونية وأكثر الألعاب رواجًا بين مجتمع اللاعبين، كذلك من أجل تحسين جودة أداء تجربة المستخدم للألعاب الإلكترونية، وأيضًا لتقديم أهم الإرشادات لتحسين جودة الاتصال بالإنترنت للألعاب الإلكترونية.

بوابة الترفيه

بوابة الترفيه هي المنصة المسؤولة عن تقديم تراخيص الأنشطة والخدمات التابعة للهيئة العامة للترفيه وكذلك تسجيل المستثمرين. وهي بذلك تعمل على تسهيل وتبسيط الإجراءات للراغبين في تقديم الأنشطة والخدمات الترفيهية على اختلاف أنواعها، إضافةً إلى تحديد الاشتراطات والضوابط اللازمة للعمل في القطاع.

منصة فرص

هي منصة تابعة لوزارة الشؤون البلدية والقروية؛ مصممة بتقنية حديثة ومتطورة لتوفر قاعدة بيانات موحدة على مستوى المملكة وتكون مرجعًا رئيسيًا لمنظمي الفعاليات وأصحاب المشاريع الترفيهية الباحثين عن فرص استثمارية من خلال ما تطرحه الأمانات والبلديات؛ حيث تقدم خريطة بمئات المواقع التي يمكن استئجارها لمدة مؤقتة لإقامة أنشطة ترفيهية، وتشمل: الحدائق، الساحات، الشواطئ، الأراضي، والمرافق. ويستفيد من منصة فرص رواد الأعمال والمستثمرين في قطاع الترفيه، الشركات والمؤسسات الصغيرة والمتوسطة، وشباب وشابات الوطن الراغبين بالعمل في القطاع.

مسرعة أعمال الترفيه

أطلقت الهيئة العامة للترفيه مسرعة أعمال أنشطة الترفيه من أجل دعم الكفاءات وتمكين المنشآت الصغيرة والمتوسطة ورواد الأعمال من توسيع أعمالهم في قطاع الترفيه بالمملكة. ويأتي ضمن أهداف المسرعة زيادة نسبة مساهمة المنشآت الصغيرة والمتوسطة في الناتج المحلي من 20 % إلى 35 %، ورفع المعايير في قطاع الترفيه من خلال تطوير شركات ناشئة ذات إمكانية عالية، كذلك تعزيز قطاع مسرعات الأعمال عن طريق جذب أفضل الممارسات العالمية في مجال الترفيه، وأيضًا تدعم المسرعة الشركات الناشئة في قطاع الترفيه من خلال توفير الفرص الاستثمارية في القطاع.

في مارس 2023؛ أعلنت الهيئة العامة للترفيه عن قبول 14 مشروها للمشاركة في النسخة الأولى من مسرعة أعمال أنشطة الترفيه، كما تم في يوليو 2023 إطلاق النسخة الثانية من المسرعة متضمنة 14 مشروعاً ليصبح العدد الإجمالي 28 مشروعا. والتي من خلالها تسعى إلى توفير بيئة عمل محفزة لرواد الأعمال المهتمين بالقطاع في المملكة وتقديم الإرشاد والتدريب اللازم وإتاحة خبراء ومستشارين متخصصين تطوير المشاريع وشبكة من المستثمرين.

برنامج التدريب الإلكتروني

طرحت الهيئة العامة للترفيه دورة تدريبية إلكترونية عن أساسيات معايير الجودة والسلامة للفعاليات الترفيهية بما يتفق مع المعايير والممارسات العالمية التي تناسب المملكة. وتسعى الهيئة من خلال هذه الدورة إلى رفع وعي العاملين بمجال الفعاليات الترفيهية.

مبادرة صناع السعادة

وهي أول مبادرة تم تصميمها لجميع الشرائح العمرية، والتي تهدف إلى زيادة نضج قطاع الترفيه من خلال نقل المعرفة والخبرات من خلال برامج تدريب وتأهيل وتطوير مهارات الأفراد للعمل في صناعة الترفيه بالمملكة، وتستهدف المبادرة أكثر من 100 ألف متدرب ومتدربة. وتضم المبادرة عدد من البرامج التعليمية والتدريبية، وهي:

01
برنامج الدبلوم في قطاع الترفيه

02
المنصة التدريبية الإلكترونية في قطاع الترفيه

03
برنامج قادة الترفيه

04
برنامج زمالة الترفيه

05
مسابقة تحديات الترفيه

06
برنامج الابتعاث الخارجي

وسعيًا لتحقيق أعلى عائد ممكن من هذه البرامج؛ تم عقد العديد من الشراكات مع جهات دولية ومحلية، فقد تم وضع برنامج الدبلوم في قطاع الترفيه بالتعاون مع جامعة Côte d'Azur الفرنسية وصندوق تنمية الموارد البشرية (هدف). وبرامج المنصة التدريبية الإلكترونية بالتعاون مع أكاديمية باريس.

وتشمل المنصة التدريبية الإلكترونية نحو 34 دورة تدريبية افتراضية مسجلة ومباشرة في 5 مجالات، وهي: تنظيم الفعاليات، التسويق والترويج للحدث، الأمن والسلامة العامة، إدارة الحشود، والترحيب والإجراءات التنظيمية للفعاليات.

مبادرة أفكار الترفيه

أُطلقت مبادرة أفكار الترفيه بهدف إثراء القطاع الترفيهي وتعزيز دور المجتمع في اختيار الأفكار والمبادرات الترفيهية التي تُلبي أذواقه وطموحاته. كما أنها تُعد وسيلة لدعم أصحاب المشاريع الصغيرة والمتوسطة ورواد الأعمال في التقدم والتوسع بما يحقق تقدم القطاع في المملكة. وبإطلاق المبادرة تجاوز عدد الأفكار المقدمة للجنة المبادرة 12 ألف فكرة في عام 2021، واختارت المبادرة 20 فكرة متنوعة وترتبط بالتراث السعودي.

حلول التمويل الاستثماري

قامت الهيئة العامة للترفيه بتوقيع عدد من مذكرات التفاهم مع عدة جهات تمويلية لدعم المنشآت العاملة في قطاع الترفيه، ومنها ما يلي:

البرنامج	البنك	المنتج
برنامج ضمان التمويل	كفالة	توفير الضمانات اللازمة بالتعاون مع الجهات التمويلية ذات العلاقة لتمويل المنشآت الصغيرة والمتوسطة العاملة في القطاع
الخدمات التمويلية المقدمة من بنك التنمية الاجتماعية	بنك التنمية الاجتماعية	منتج التميز: لتمويل المنشآت متناهية الصغر التي تبدأ تكلفتها الاستثمارية من 500 ألف ريال حتى 8 مليون ريال، وحجم تمويل يبدأ من 500 ألف ولا يتجاوز 4 ملايين ريال، وتشمل مشاريع تحت التأسيس. منتج أفق: لتمويل المنشآت الصغيرة التي لا يقل عدد سنوات عملها عن 3 فأكثر، وتبدأ مبيعاتها من 3 ملايين ريال في السنة إلى الحد الأقصى وهو 40 مليون ريال في السنة، وقيمة التمويل 10 ملايين ريال كحد أقصى.
الخدمات المصرفية	بنك الجزيرة	تقديم خدمات مصرفية متكاملة للمنشآت العاملة في قطاع الترفيه.
حلول التمويل	البنك الأهلي السعودي	تقديم خدمات مصرفية متكاملة للجهات العاملة في قطاع الترفيه

تُمنح هذه الحزم التمويلية للشركات العاملة في قطاع الترفيه ككل وليست مخصصة لقطاع الترفيه الرقمي بشكل أساسي.

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

06

ديناميكيات سوق الترفيه الرقمي

01
الدوافع

تتأثر ديناميكيات سوق الترفيه الرقمي في المملكة بالعديد من الدوافع التي تساهم في نمو وشعبية الأشكال المختلفة للترفيه الرقمي في الدولة. وفيما يلي أبرز الدوافع المؤثرة في السوق:

رؤية المملكة 2030

تهدف رؤية المملكة 2030 إلى تنويع الاقتصاد وتحسين نوعية الحياة لمواطنيها وكجزء من هذه الرؤية كان هناك تركيز كبير على تطوير قطاع الترفيه بما في ذلك الترفيه الرقمي ضمن برنامج جودة الحياة، مع الاستثمارات في البنية التحتية واللوائح لتسهيل نموه.

الفئة العمرية الأكبر من سكان المملكة أقل من 30 عامًا

تضم المملكة عددًا كبيرًا من الشباب، حيث إن نسبة كبيرة من مواطنيها تقل أعمارهم عن 30 عامًا، بنسبة بلغت في عام 2022 حوالي 51.11 %، وتتميز فئة الشباب بالذكاء التكنولوجي وهم أكثر ميلًا إلى اعتماد منصات الترفيه الرقمية، مما يؤدي إلى زيادة الطلب على الألعاب عبر الإنترنت وخدمات البث، ووسائل التواصل الاجتماعي.[11]

تحسين إمكانية الوصول

إن توافر خطط الإنترنت بأسعار معقولة، والبنية التحتية المحسنة للإنترنت، والاعتماد الواسع النطاق على الهواتف الذكية؛ كل ذلك من شأنه جعل الترفيه الرقمي متاحًا بسهولة لجزء كبير من سكان المملكة، مما يساهم في نمو السوق.

98.6 % نسبة انتشار الإنترنت في المملكة

بلغت نسبة انتشار الإنترنت في المملكة نحو 98.6 % في عام 2022، محققةً بذلك ارتفاعًا بمعدل قدره 0.5 % مقارنةً بعام 2021. وهو ما يشير إلى وجود قاعدة جماهيرية محتملة كبير للمحتوى الرقمي والخدمات الترفيهية الرقمية.[12]

ارتفاع عدد مستخدمي الأجهزة الذكية

شهدت المملكة ارتفاعًا ملحوظًا في أعداد مستخدمي الأجهزة الذكية؛ ففي نهاية الربع الثالث من عام 2022 وصلت نسبة ممتلكي أجهزة التابلت إلى 31.6 % مسجلةً معدل نمو عن الفترة المماثلة لها من عام 2021 بنسبة أكثر من 9 %. كما بلغت نسبة ممتلكي أجهزة البث التلفزيوني (TV streaming Devices) في نهاية الربع الثالث من عام 2022 حوالي 7.7 % محققةً بذلك ارتفاعًا عن العام السابق بنسبة وصلت إلى أكثر من 10 %. وأيضًا ارتفعت نسبة مستخدمي أجهزة الواقع الافتراضي (VR Devices) في المملكة في نهاية الربع الثالث من عام 2022 إلى 8 % مسجلةً بذلك نموًا ملحوظًا بنسبة 66.7 % مقارنة بنفس الفترة من العام السابق [13].

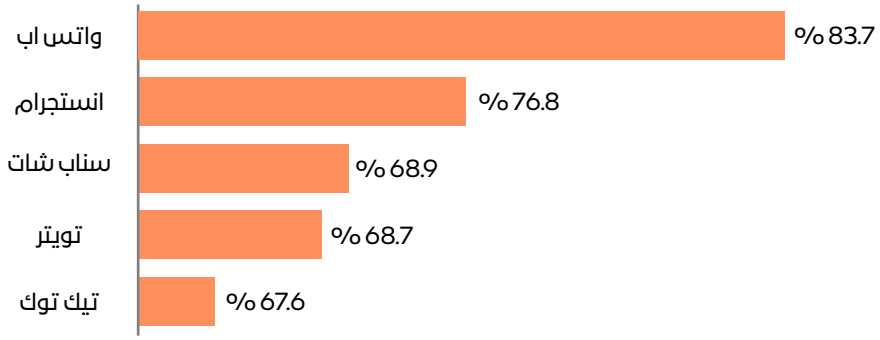
ارتفاع عدد مالكي الهواتف الذكية

بلغت نسبة مالكي الهواتف الذكية نحو 98.2 % من إجمالي نسبة مستخدمي الإنترنت في الفئة العمرية من 16 إلى 64 بالمملكة في الربع الثالث من عام 2022. وهو ما يتيح إمكانية الوصول إلى الترفيه الرقمي أثناء التنقل، مما يساهم في زيادة المشاركة مع تطبيقات الهاتف المحمول والألعاب ومنصات البث.

استخدام وسائل التواصل الاجتماعي

تشهد المملكة معدل انتشار عالٍ وبشكل ملحوظ لوسائل التواصل الاجتماعي حيث بلغت نسبة المستخدمين في نهاية شهر يناير من عام 2023 حوالي 79.3 % تقريبًا، وتحظى منصات مثل واتس اب و يوتيوب وسناب شات وانستجرام وتويتر بشعبية كبيرة، وتعمل وسائل التواصل الاجتماعي كمحور لمحتوى الترفيه الرقمي، ويلعب المؤثرون دورًا مهمًا في الترويج لأشكال الترفيه المختلفة لمتابعيهم.[13]

أعلى 5 منصات التواصل الإجتماعي من حيث عدد المستخدمين في المملكة

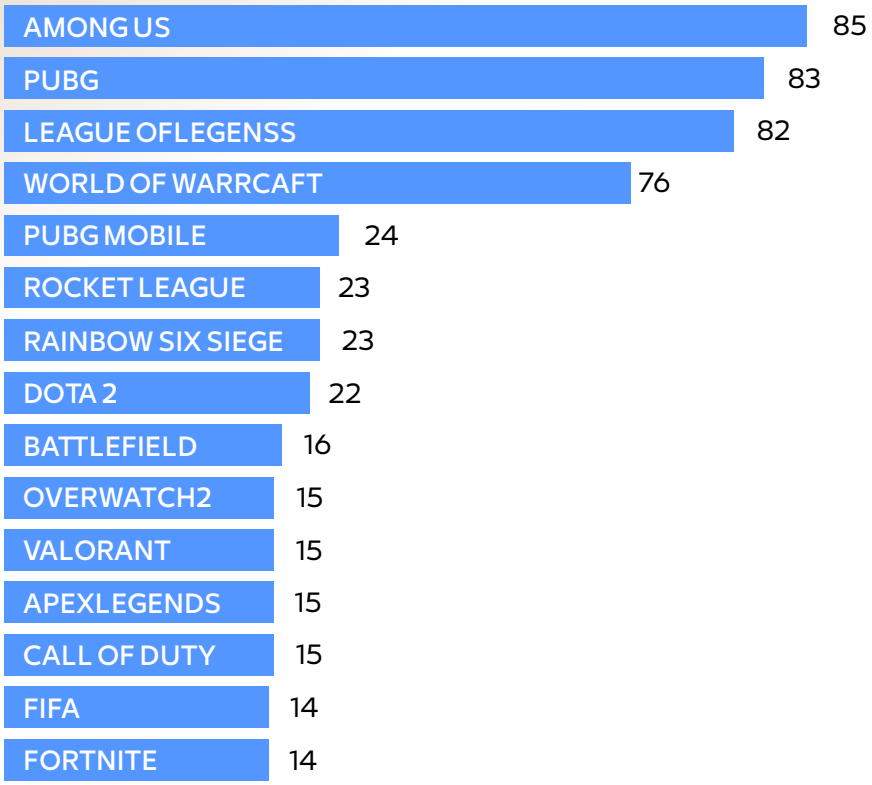


توفر الإنترنت عالي السرعة

يعد توفر الإنترنت عالي السرعة أمرًا ضروريًا لنمو سوق الترفيه الرقمي وفي المملكة يتزايد توافر الإنترنت عالي السرعة، فقد وصل متوسط سرعات التحميل للإنترنت المتنقل في المملكة في عام 2022 إلى 180.2 ميجا بايت في الثانية، مما يسهل على الأشخاص الوصول إلى محتوى الترفيه الرقمي.[14]

تطور سرعة معدل الاستجابة للألعاب الإلكترونية

تعمل المملكة على تحسين جودة الاتصالات الخاصة بالألعاب الإلكترونية من قبل مقدمي الخدمات وفيما يلي متوسط سرعة الاستجابة لأشهر الألعاب شيوعًا في المملكة في الربع الأول من عام 2023.[15]



ارتفاع عدد منصات الفيديو

أدى توافر منصات الفيديو المحلية والدولية على حد سواء إلى زيادة الطلب على الترفيه الرقمي، ومنها: Shahid VIP، Amazon Prime، Netflix، وتحتوي على الأفلام، والمسلسلات، والمسرحيات العربية، والأجنبية.

ارتفاع عدد تطبيقات الهاتف المحمول الخاصة بالترفيه

فتح نمو سوق تطبيقات الهاتف المحمول في المملكة آفاقًا لأشكال مختلفة من الترفيه الرقمي حيث يمكن للمستخدمين الوصول إلى الألعاب وتطبيقات الوسائط الاجتماعية ومنصات الفيديو ومنصات الموسيقى من خلال هواتفهم الذكية. ومن المتوقع أن يصل حجم سوق تطبيقات الترفيه في المملكة في نهاية عام 2023 إلى 138.9 مليون دولار.[16]

متوسط استخدام الإنترنت يوميًا حوالي 7 ساعات

وصل متوسط استخدام الإنترنت يوميًا في المملكة في عام 2022 إلى حوالي 7 ساعات فأكثر أي بما يعادل تقريبًا ثلث اليوم. فعلى سبيل المثال جاء متوسط الاستخدام اليومي للإنترنت في مشاهدة برامج البث التلفزيوني مدة تقارب 4 ساعات يوميًا، وأيضًا استخدام وسائل التواصل الاجتماعي لمدة أكثر من 3 ساعات يوميًا، ولعب الألعاب الإلكترونية لمدة تقارب 2 ساعة يوميًا.[13]

التغيرات الثقافية

شهدت المملكة تغيرات ثقافية مختلفة في السنوات الأخيرة، مع رفع الحكومة للقيود المفروضة على الترفيه العام وتعزيز مشهد ترفيهي أكثر انفتاحًا وحيوية شجع هذا التحول نمو منصات الترفيه الرقمية لتلبية التفضيلات المتغيرة للسكان والسياح الوافدين من أنحاء العالم.

الدعم الحكومي

تعمل حكومة المملكة على تعزيز تطوير صناعة الترفيه الرقمي كجزء من خطة رؤية المملكة 2030، ويشمل ذلك مبادرات لدعم صناع المحتوى المحليين وتعزيز الابتكار والاستثمار في البنية التحتية لتعزيز الاتصال الرقمي.

الإنفاق على الإعلان الرقمي

أدت أهمية الترفيه الرقمي إلى زيادة الإنفاق على الإعلانات الرقمية؛ فمن المتوقع أن يصل حجم الإنفاق على الإعلانات الرقمية في البلاد إلى 1,6 مليار دولار في نهاية عام 2023.[17]

صعود ثقافة المؤثرين على منصات التواصل الاجتماعي

اكتسب المؤثرون وصناع المحتوى شعبية كبيرة في المملكة مع استخدام منصات التواصل الاجتماعي لعرض محتوى ترفيهي رقمي، بما في ذلك الألعاب، ومدونات الفيديو، والكوميديا، وبرامج مراجعة وتقييم المطاعم والكافيهات.

وجود اتحاد سعودي للرياضات الإلكترونية

تأسس الاتحاد السعودي للرياضات الإلكترونية في عام 2017؛ بهدف رعاية وتنمية مجتمع الألعاب والصناعة الخاصة بالألعاب الإلكترونية في المملكة من أجل رفع القدرة التنافسية للمملكة في البطولات العالمية والمحلية.

02
القيود أو المخاوف

البيئة التنظيمية
لا تزال البيئة التنظيمية لصناعة الترفيه الرقمي بحاجة إلى مزيد من التنظيمات المتعلقة بفئات الترفيه الرقمي، حيث يجب أن يكون جميع العاملين بتلك القطاعات على دراية باللوائح والتنظيمات الخاصة بكل القطاعات الفرعية المندرجة تحت قطاع الترفيه الرقمي.

مشكلة القرصنة الإلكترونية
تعد القرصنة الإلكترونية مشكلة رئيسية في صناعة الترفيه الرقمي حيث يمكن أن يؤدي ذلك إلى خسارة إيرادات لأصحاب حقوق الطبع والنشر ويمكن أن يضر بسمعة صناعة الترفيه الرقمي، وتعرف القرصنة الرقمية بأنها النسخ والتوزيع غير المصرح به للمواد المحمية بحقوق الطبع والنشر ويمكن أن يشمل ذلك تنزيل الأفلام أو الموسيقى بشكل غير قانوني أو بث الأفلام أو البرامج التلفزيونية دون دفع ثمنها.

مخاوف خصوصية البيانات
هناك مخاوف متزايدة بشأن خصوصية البيانات في صناعة الترفيه الرقمي، هذا يرجع إلى حقيقة أن شركات الترفيه الرقمي تجمع الكثير من البيانات حول مستخدميها مما يمكن استخدام هذه البيانات لتتبع أنشطة المستخدمين واستهدافهم بالإعلانات.

محتوى محلي محدود
هناك عرض محدود للمحتوى المحلي على المنصات الرقمية في المملكة حيث تعد صناعة إنتاج المحتوى في المملكة صناعة ناشئة، مع وجود عدد قليل من اللاعبين المحليين وهيمنة أكبر للشركات الأجنبية، هذا يجعل من الصعب على الشركات المحلية المنافسة، لأنها لا تتمتع بنفس الوصول إلى الموارد والتقنية.

اللغة والتوطين

تعد اللغة العربية هي اللغة الأساسية في المملكة ويمكن أن تكون هناك تحديات من حيث توطين وترجمة محتوى الترفيه الرقمي. يعد ضمان توطين عالي الجودة وتلبية احتياجات اللهجات المتنوعة والفروق الثقافية الدقيقة أمرًا ضروريًا لإشراك الجمهور المحلي بشكل فعال.

تجزئة السوق

سوق الترفيه الرقمي السعودي مجزأ نسبيًا، حيث تتنافس العديد من المنصات والخدمات على حصتها في السوق. يمكن أن يؤدي ذلك إلى تحديات في اكتشاف المحتوى، والاحتفاظ بالمستخدمين، وتحقيق الدخل لكل من اللاعبين المحليين والدوليين.

03
الفرص

الفرص الناشئة في الواقع الافتراضي (VR) والواقع المعزز (AR)
تقنية الواقع الافتراضي (VR) وتقنية الواقع المعزز (AR) من التقنيات الناشئة التي لديها القدرة على إحداث ثورة في سوق الترفيه الرقمي بالمملكة مما يخلق فرص كبيرة للاستفادة من هذه التقنيات الناشئة.

تزايد شعبية الألعاب الرقمية
يُعد قطاع الألعاب الرقمية من أسرع القطاعات نموًا في سوق الترفيه الرقمي في المملكة، حيث بلغت الإيرادات نحو 1.74 مليار دولار في عام 2022، ومن المتوقع أن يستمر نمو إيرادات القطاع لتسجل 1.96 مليار دولار في نهاية عام 2023.[1]
وتستضيف المملكة أحدث الرياضات الإلكترونية وتستثمر في البنية التحتية للألعاب، فعلى سبيل المثال أسست المملكة الدوري السعودي الإلكتروني في عام 2020، وكذلك كأس المملكة لكرة القدم الإلكترونية الذي أقيم لأول مرة في عام 2021، وهو الأمر الذي قد يجعل منها سوقًا واعدًا لمطوري الألعاب ومؤسسات الرياضات الإلكترونية والخدمات ذات الصلة.

زيادة الاستثمار في قطاع الترفيه الرقمي
تهدف المملكة إلى توسيع قطاع الترفيه بشكل عام بكل أنواعه بما فيه الترفيه الرقمي وكذلك جذب الاستثمارات المحلية والأجنبية نحوه، وقد أسست المملكة الهيئة العامة للترفيه لخلق بيئة أكثر جاذبية لشركات الترفيه ككل ومن المتوقع أن يساهم ذلك في نمو السوق بشكل أكبر.

البنية التحتية للإنترنت
تمتلك المملكة بنية تحتية للإنترنت عالي السرعة، وتتيح سرعات الإنترنت العالية توصيل محتوى ترفيهي رقمي عالي الجودة للمستهلكين.

التجارة الإلكترونية والمدفوعات الرقمية

يوفر نمو التجارة الإلكترونية وأنظمة الدفع الرقمية في المملكة بيئة مواتية لصناعة الترفيه الرقمي من خلال طرق الدفع الأكثر ملاءمة وأمانًا مما يسهل على المستخدمين الاشتراك في المحتوى الرقمي وإجراء المعاملات عبر الإنترنت.

الإعلانات الرقمية

هناك فرصة للعلامات التجارية للاستفادة من منصات الإعلان الرقمي للوصول إلى الجمهور المستهدف، حيث يمكن للمعلنين استهداف فئة معينة من الأفراد ذات خصائص ديموغرافية واهتمامات محددة لإنشاء حملات مخصصة وفعالة لهم، وقد وصل إجمالي حجم الإنفاق على الإعلانات الرقمية في عام 2022 إلى 1.56 مليار دولار مسجلة بذلك نموًا عن العام السابق له بنسبة 19.5%.[17]

زيادة الطلب على المحتوى باللغة العربية

هناك طلب متزايد على المحتوى باللغة العربية في سوق الترفيه الرقمي، ويعزى ذلك إلى العدد المتزايد من المتحدثين باللغة العربية في جميع أنحاء العالم، مما يخلق فرصًا للشركات التي يمكنها إنتاج وتوزيع محتوى باللغة العربية.

فرص للتعاون عبر الحدود

تمتلك المملكة كافة المقومات التي تمكنها أن تكون مركزًا إقليميًا للترفيه الرقمي، إذ تتمتع بعدد من المزايا التي يمكن أن تجعلها وجهة جذابة لشركات الترفيه الرقمي الدولية، بما في ذلك عدد السكان الشباب المتزايد، والبنية التحتية للإنترنت سريعة النمو، والدعم الحكومي للاقتصاد الرقمي.

04
التحديات والمخاطر

التكيف الثقافي

يعد التكيف الثقافي تحديًا لمزودي الترفيه الرقمي الذين يسعون لدخول سوق المملكة لأنه يتضمن تعديل المحتوى ليتماشى مع المعايير والقيم والحساسيات الثقافية للبلد لهذا يجب على الشركات أن تضع في الاعتبار وتراعي ما يلي:

•في عملية التكيف الثقافي، هناك خطر سوء تفسير الفروق الثقافية بين الشعوب، مما قد يؤدي إلى الإساءة للجمهور المحلي حيث قد يتلقى المحتوى غير المناسب ثقافيًا ردود فعل سلبية ورد فعل من المشاهدين، لذلك يجب أخذ العادات والعوامل الثقافية في الاعتبار.

•تغيير الأعراف الثقافية: تتطور الأعراف والمواقف الثقافية في المملكة، لا سيما بين الشباب ويجب أن يظل منشؤا المحتوى على اطلاع بأحدث الاتجاهات والتفضيلات الثقافية لتكييف محتواهم بشكل فعال.

الإفراط في تشبع السوق

تعتبر المنافسة من التحديات الكبيرة في ديناميكيات سوق الترفيه الرقمي في المملكة، ويمكن أن تشكل تحديات للاعبين الجدد والحاليين في هذه الصناعة لهذا يجب على الشركات أن تضع في الاعتبار ما يلي:

•المنافسة الشديدة: يزداد سوق الترفيه الرقمي في المملكة بشكلٍ كبير، حيث يتنافس العديد من اللاعبين المحليين والدوليين للحصول على حصة في السوق، هذه المنافسة مدفوعة بالطلب المتزايد على المحتوى الرقمي وزيادة انتشار الإنترنت والدعم الحكومي لهذا القطاع، وبالتالي قد تواجه بعض الشركات صعوبة في التفرد والتميز.

•حروب الأسعار: يمكن أن تؤدي المنافسة الشديدة إلى حروب الأسعار بين مزودي الترفيه الرقمي، خاصة في الخدمات القائمة على الاشتراك مثل منصات بث الفيديو، وقد تحاول الشركات جذب المستخدمين بأسعار تنافسية، مما يؤدي إلى انخفاض هوامش الربح والضغوط المالية المحتملة.

•تكاليف اقتناء المحتوى: للمنافسة بفعالية، غالبًا ما تحتاج منصات الترفيه الرقمية إلى الحصول على محتوى متميز والذي قد يكون مكلفًا.

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

07

التأثير المتوقع من الترفيه الرقمي في المملكة

التأثير المتوقع من الترفيه الرقمي في المملكة

من المتوقع أن يكون لصناعة الترفيه الرقمي المتنامية في المملكة تأثيرات كبيرة على كلٍ من الاقتصاد والمجتمع في المملكة.

01 التأثير الاقتصادي

01
خلق فرص عمل

من المرجح أن يؤدي التوسع في قطاع الترفيه الرقمي إلى خلق فرص عمل جديدة في مجالات مختلفة، مثل إنشاء المحتوى والرسوم المتحركة وتطوير الألعاب والتسويق وإدارة المنصات الرقمية وسيساهم ذلك في الحد من البطالة وتحفيز النمو الاقتصادي.

02
التنويع الاقتصادي

كجزء من رؤية المملكة 2030، تهدف الحكومة إلى تنويع الاقتصاد بعيدًا عن الاعتماد على النفط. وتمثل صناعة الترفيه الرقمي قطاعًا واعدًا يمكن أن يساهم بشكلٍ كبير في التنويع الاقتصادي وتوظيف الرقمنة.

03
جذب الاستثمارات

من المرجح أن تجذب إمكانات نمو سوق الترفيه الرقمي في المملكة الاستثمارات المحلية والدولية، وحاليًا تستثمر الشركات الأجنبية في القطاع بقوة للاستفادة من قاعدة المستهلكين المتزايدة في المملكة والدعم الحكومي في إنشاء أعمال ترفيه رقمية، وجلب الاستثمار الأجنبي المباشر.

04
توليد الإيرادات

من المقرر أن تصبح صناعة الترفيه الرقمي مصدر دخل مهم للمملكة، حيث يمكن أن تساهم الخدمات القائمة على الاشتراك والإعلان الرقمي وعمليات الشراء داخل التطبيق ونماذج تحقيق الدخل الأخرى في رفع معدلات النمو الاقتصادي وتعزيز الاقتصاد الكلي.

05
إمكانات التصدير

المحتوى الترفيهي الرقمي في المملكة لديه القدرة على العثور على جماهير في بلدان أخرى داخل منطقة الشرق الأوسط وشمال إفريقيا وخارجها. يمكن لإمكانية التصدير هذه أن تخلق تدفقات إيرادات إضافية لمقدمي المحتوى المحليين.

06
نمو الأعمال الصغيرة

يمكن أن تكون صناعة الترفيه الرقمي حافزًا لنمو المؤسسات الصغيرة والمتوسطة الحجم (SMEs) التي تقدم خدمات متخصصة، مثل وكالات التسويق الرقمي.

07
تعزيز السياحة

من خلال إنشاء محتوى رقمي مقنع يعرض جمال المملكة وثرائها الثقافي، قد تشهد المملكة زيادة في عدد السياح الوافدين حيث يصبح الجمهور الدولي أكثر دراية بمناطق الجذب والعروض الترفيهية القائمة على الرقمنة.

08
تصدير المواهب

مع نضوج صناعة الترفيه الرقمي المحلية، فإن ذلك يساهم في جذب الاهتمام الدولي للمواهب السعودية في سوق الترفيه العالمي مما يعزز من القوة الناعمة للبلاد والتأثير العالمي.

09
نمو الخدمات الإضافية

يمكن أن يؤدي نمو صناعة الترفيه الرقمي إلى تطوير الخدمات الإضافية، مثل وكالات التسويق الرقمي وإدارة المؤثرين ومنصات توزيع المحتوى مما يؤدي إلى إنشاء نظام بيئي مزدهر.

02 التأثير الاجتماعي

01
التعبير الثقافي

تتيح صناعة الترفيه الرقمي للسعوديين عرض ثقافتهم وتقاليدهم وإبداعهم من خلال أشكال مختلفة من المحتوى الرقمي. مما يساهم في الحفاظ على هوية الأمة في العصر الرقمي.

02
إمكانية الوصول إلى الترفيه:

توفر منصات الترفيه الرقمية خيارات ترفيهية ملائمة ويمكن الوصول إليها لشريحة واسعة من السكان، بما في ذلك أولئك الموجودين في المناطق النائية الذين قد لا يتمكنون من الوصول إلى أماكن الترفيه التقليدي.

03
التماسك الاجتماعي

يمكن لشبكات منصات الوسائط الرقمية ومنصات الألعاب المشتركة أن تعزز من التماسك الاجتماعي والخبرات المشتركة بين المجتمعات المتنوعة في المملكة.

04
تنمية المهارات

سيشجع نمو صناعة الترفيه الرقمي على تطوير المهارات في إنشاء المحتوى والتكنولوجيا والتسويق الرقمي. يمكن أن يؤدي ذلك إلى قوة عمل أكثر مهارة وقدرة على التكيف، وهو أمر ضروري للتنمية الاقتصادية الشاملة للبلاد.

05
تحسين تجربة السياحة

يمكن للتجارب الرقمية الغامرة، مثل الجولات الافتراضية وأدلة الواقع المعزز ومناطق الجذب السياحي في الواقع الافتراضي، أن تعزز تجربة السياحة للزوار المحليين والدوليين على حد سواء.

06
محو الأمية الرقمية

مع توسع صناعة الترفيه الرقمي، يمكن أن يؤدي ذلك إلى رفع معدلات محو الأمية الرقمية بين المواطنين، وخاصةً جيل الشباب ويمكن أن يؤدي الإلمام بالمنصات والتقنيات الرقمية إلى تحسين المهارات الرقمية الشاملة والمشاركة في الاقتصاد الرقمي.

07
تمكين المرأة

يمكن أن توفر صناعة الترفيه الرقمي فرصًا جديدة لمشاركة المرأة في القوى العاملة، لا سيما في الأدوار الإبداعية مثل إنشاء المحتوى والتوجيه والرسوم المتحركة.

08
نماذج الأدوار الإيجابية

من خلال تعزيز القيم الإيجابية ونماذج يحتذى بها من خلال المحتوى الرقمي، يمكن للصناعة التأثير على المعايير والتطلعات المجتمعية، والمساهمة في تطوير مجتمع أكثر تقدمًا وتفكيرًا للمستقبل.

09
بناء المجتمع

يمكن لمنصات الترفيه الرقمي والمحتوى أن تساهم في تجمع الأفراد المتشابهون في التفكير لتبادل الاهتمامات والمشاركة في المناقشات، وتعزيز الشعور بالانتماء.

10
التفاهم بين الثقافات

يمكن للترفيه الرقمي أن يوفر منصة لنشر ثقافة المملكة ووجهات نظر المواطنين ليتم مشاركتها عالميًا، وتعزيز التفاهم بين الثقافات وكسر الصور النمطية عن الدولة وشعبها.

11
الصحة العقلية والرفاهية

يمكن أن يوفر المحتوى الترفيهي الرقمي ملاذًا للأفراد لتخفيف التوتر، مما يساهم في تحسين الصحة العقلية والرفاهية العامة للسكان.

12
المشاركة المجتمعية

يمكن استخدام منصات الترفيه الرقمية لتعزيز مشاركة المجتمع في القضايا الاجتماعية. ويمكن للأحداث الافتراضية والتدفقات الخيرية وحملات التوعية حشد الناس لغرض مشترك والمساهمة في التقدم الاجتماعي.

13
تمكين الشباب

توفر صناعة الترفيه الرقمي منبرًا للمواهب السعودية الشابة لعرض إبداعاتهم ومهاراتهم، وتمكينهم من ممارسة وظائف في مجالات الفنون والإعلام و ا لتكنو لو جيا

14
تعزيز الإبداع

إن توفر المحتوى الرقمي المتنوع يمكن أن يلهم الإبداع والخيال بين الجماهير من جميع الأعمار، مما يساهم في بناء مجتمع أكثر إبداعًا وابتكارًا.

15
الترابط الأسري

يمكن للترفيه الرقمي أن يوفر فرصًا للعائلات للتواصل وقضاء وقت ممتع معًا، سواء من خلال الألعاب أو مشاهدة الأفلام أو المشاركة في التجارب الافتراضية.

16
الأثر التعليمي

يتمتع قطاع الترفيه الرقمي بالقدرة على دمج المحتوى التعليمي ومبادرات التلعيب Gamification وهو تطبيق عناصر تصميم اللعبة ومبادئ اللعبة في سياقات غير اللعبة. يمكن استخدام التلعيب في قطاعات مختلفة مثل التعليم والأعمال والتسويق والصحة وتحويل الأنشطة العادية إلى تجارب تفاعلية وممتعة. حيث يعتمد على فرضية أن الدماغ البشري متصل بالألعاب وأن الناس يتعلمون ويعملون ويؤدون بشكل أفضل عندما تكون المهام ممتعة ومليئة بالتحديات. والتعليم الترفيهي. يمكن أن يعزز ذلك من خبرات التعلم للأطفال والشباب، مما يحفز الطلاب على التعلم والتفاعل. والصحة

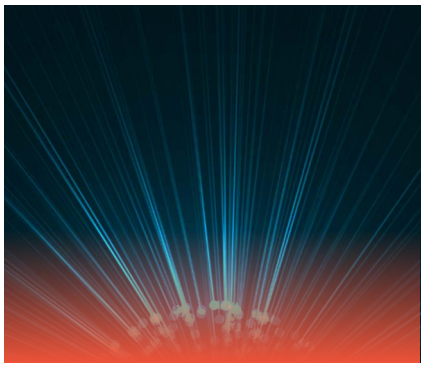
وزارة الاتصالات وتقنية المعلومات
MINISTRY OF COMMUNICATIONS AND INFORMATION TECHNOLOGY
مركز استشراف التقنية
TECHNOLOGY FORESIGHT CENTER

08

استشراف التقنيات

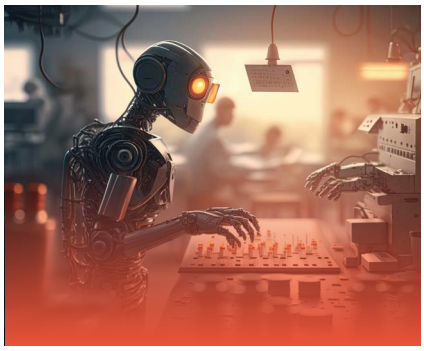
المستقبلية في مجال الترفيه

استشراف التقنيات المستقبلية في مجال الترفيه



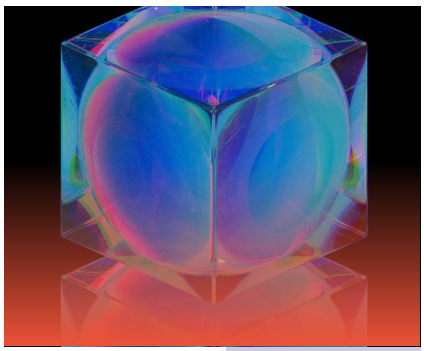
الابتكارات المستقبلية في الذكاء الاصطناعي والواقع المعزز والواقع الافتراضي والتقنيات الحسية وواجهات الدماغ وتقنيات النانو والاتصال اللاسلكي وتقنيات العرض لديها القدرة على تغيير كيفية إنشاء المحتوى الترفيهي مما يخلق سوق ضخم من وسائل الترفيه المتنوعة والتي سوف تؤثر على رغبات وتطلعات المستهلكين مما يجعل الشركات التقنية دائمة البحث والتطوير في منتجاتها لكي توائم متطلبات المستخدمين المتغيرة، ومن هذه بعض التطورات المحتملة التي يمكن أن نراها:

الذكاء الاصطناعي وتعلم الآلة



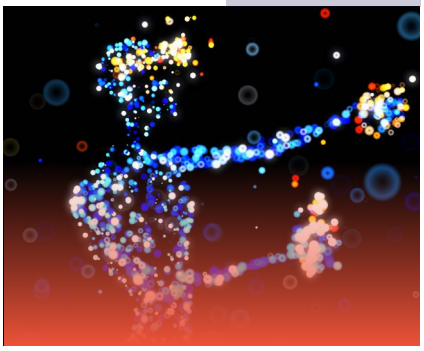
سيستمر الذكاء الاصطناعي والتعلم الآلي في لعب دور محوري في أنظمة التخصيص والتوصية، وكذلك في إنشاء المحتوى. يمكن استخدام الذكاء الاصطناعي لإنشاء ممثلين افتراضيين واقعيين أو تقديم ترجمة في الوقت الفعلي في الأفلام أو البرامج التلفزيونية. ويمكن للذكاء الاصطناعي إنشاء قصص وفنون وموسيقى وألعاب أصلية بأقل قدر من المدخلات البشرية، مما قد يؤدي إلى تعطيل نماذج إنتاج الوسائط التقليدية.

التصوير المجسم والشاشات ثلاثية الأبعاد

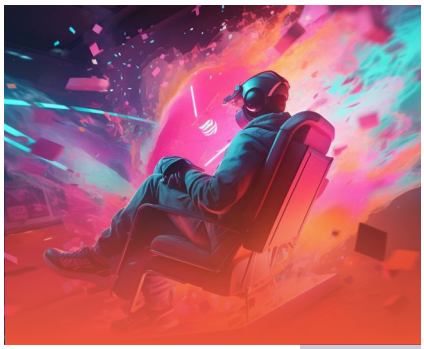


هو مصطلح شامل يشمل الواقع الافتراضي (VR) والواقع المعزز (AR) والواقع المختلط (MR). لا يزال XR في مراحله الأولى، لكن لديه القدرة على إحداث ثورة في طريقة تفاعلنا مع الترفيه.

الواقع الممتد

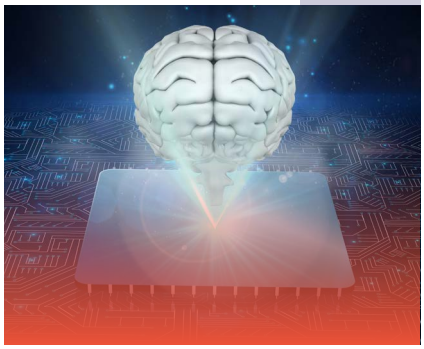


هو مصطلح شامل يشمل الواقع الافتراضي (VR) والواقع المعزز (AR) والواقع المختلط (MR). لا يزال XR في مراحله الأولى، لكن لديه القدرة على إحداث ثورة في طريقة تفاعلنا مع الترفيه



القياسات الحيوية والتقنية العصبية

يمكن استخدامهما لإنشاء تجارب ترفيهية مخصصة بناءً على استجاباتك الفسيولوجية. على سبيل المثال، قد يصبح فيلم الرعب أكثر ترويعًا عندما يرتفع معدل ضربات قلبك، أو يصبح الفيلم أكثر ضحكًا عندما ترتفع أصوات الضحكات أو قد تصبح اللعبة أكثر صعوبة كلما أصبحت أكثر مهارة.



واجهات الدماغ والكمبيوتر

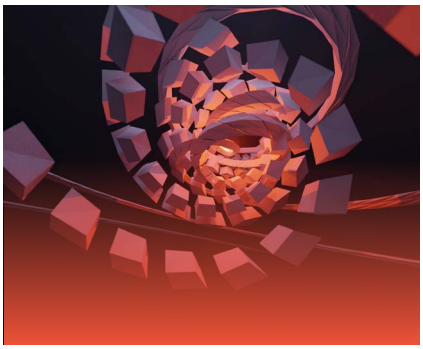
هي أجهزة تسمح للمستخدمين بالتحكم في أجهزة الكمبيوتر أو الأجهزة الأخرى بعقولهم. تتمتع هذه التكنولوجيا بإمكانية استخدامها لإنشاء أشكال جديدة من الترفيه تكون غامرة وتفاعلية أكثر من أي شيء متوفر حاليًا.

الحوسبة الكمية

بينما لا تزال الحوسبة الكمية- أي المعتمدة على كم المعلومات الهائلة- في مراحلها الأولى، يمكن أن تحدث ثورة في الترفيه من خلال السماح بمستويات غير مسبوقة من الواقعية في الرسومات والمحاكاة، وكذلك في الذكاء الاصطناعي.

المساحات الذكية

مع اتصال المزيد من الأجهزة بالإنترنت عبر تقنية إنترنت الأشياء، سنرى المزيد من أماكن الترفيه "الذكية"، حيث تتكيف البيئة مع الجمهور أو الأداء في الوقت الفعلي.

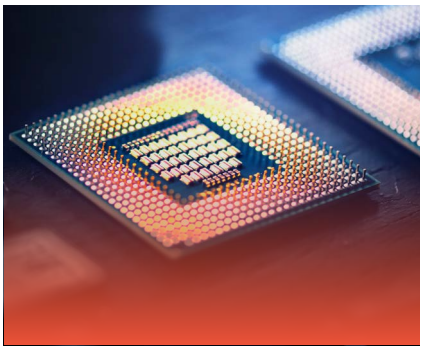


سلسلة الكتل

يمكن أن تحدث هذه ثورة في طريقة بيع وشراء المحتوى الرقمي. يمكن أن يسمح بأصول رقمية فريدة (مثل قطعة فنية رقمية معينة أو عنصر نادر داخل اللعبة) يمكن شراؤها وبيعها وامتلاكها تمامًا مثل الأصول المادية.

ردود الفعل اللمسية

ردود الفعل اللمسية هي تقنية تتيح للمستخدمين الشعور بالأحاسيس الجسدية للتجربة. يمكن استخدام هذه التقنية لإنشاء تجارب واقع افتراضي أكثر واقعية وجاذبية



مستشعرات النانو

يمكن دمج مستشعرات النانو في الأسطح والأشياء لاكتشاف أشياء مثل الإيماءات والحركة والحرارة لإطلاق أنواع جديدة من التجارب التفاعلية.

العدسات اللاصقة الذكية

يمكن للعدسات القابلة للبرمجة عرض المحتوى الرقمي مباشرة على شبكية العين لمرتديها للحصول على تجارب واقع مختلط وخصوصية كاملة.

هذه مجرد أمثلة قليلة على كيفية استخدام التقنيات الناشئة في مجال الترفيه اليوم. مع استمرار تطور هذه التقنيات، يمكننا أن نتوقع رؤية المزيد من أشكال الترفيه المبتكرة والتجارب الغامرة في السنوات القادمة.

ختاماً

شهد قطاع الترفيه ثورة تقنية هائلة نقلته بشكل كامل من عصر الترفيه التقليدي إلى عصر الترفيه الرقمي والذي بات يشهد تطورًا سريعًا وحجم استثمارات ضخمة وباتت الشركات تتسارع للوصول إلى أفضل تجربة ترفيهية رقمية للعملاء والذين باتوا يتوقعون التطور في وسائل الترفيه على عكس الأجيال السابقة والتي كانت تشهد تطورات على فترات زمنية متباعدة.

في المملكة تساهم التقنية والإنترنت بشكل كبير في توفير أشكال عديدة ومتنوعة من الترفيه الرقمي، مما يجعلها متاحة للجميع في أي وقت ومن أي مكان، وقد شهدت المملكة تطور في منتجات الترفيه الرقمي حيث شهدت صناعة الترفيه الرقمي نموًا كبيرًا خلال السنوات الأخيرة تم إطلاق العديد من المنصات والتطبيقات التي توفر محتوى ترفيهي متنوع، مثل الألعاب الإلكترونية والمسلسلات والأفلام والموسيقى والكتب الإلكترونية والرسوم المتحركة والبرامج التلفزيونية، وأصبحت الشركات الرقمية تركز على منتجات وخدمات الترفيه الرقمي لما وجدته من تغير سلوك المستهلكين خلال السنوات الماضية وارتفاع واضح في معدلات استخدام الإنترنت وارتفاع في معدلات استخدام الألعاب الترفيهية وزيادة مستخدمين منصات الترفيه مما فتح فرص للشركات الناشئة للدخول لهذا القطاع والذي سوف يشهد تطور ونضوج مع تهيئة البيئة الاستثمارية للقطاع داخل المملكة.

باختصار، الترفيه الرقمي يساهم في تحسين جودة الحياة وتوفير وسائل للاسترخاء والتسلية للأفراد ويعد من الأنشطة الهامة التي تساعد على التواصل والتعلم وهو يتماشى مع رؤية المملكة من خلال برنامج جودة الحياة والذي يهدف إلى تحسين جودة حياة الأفراد داخل المملكة.

التوصيات والمقترحات

هذه مجموعة من التوصيات لرفع كفاءة قطاع الترفيه الرقمي في المملكة

- الاهتمام بالجانب العلمي في دراسة التقنيات الناشئة وأثرها على قطاع الترفيه وهذا بزيادة عدد الأكاديميات المتخصصة في الترفيه.
- تشجيع الشركات التقنية المحلية لتوسيع نموذج عملها ليشمل الترفيه الرقمي لما يشهده السوق من متغيرات إيجابية وتطور عدد مستخدمي منصات الترفيه داخل المملكة.
- إطلاق المزيد من مسرعات الأعمال وأستوديوهات الأعمال المتخصصة في الترفيه الرقمي.
- إطلاق صندوق استثماري للاستثمار في الشركات التقنية الناشئة والمتخصصة في الترفيه الرقمي.
- العمل على تنظيم مؤتمر عالمي في مجال الترفيه الرقمي تستضيفه المملكة لاستضافة العديد من الشركات المتخصصة في الترفيه الرقمي لجذب الاستثمارات العالمية في مجال الترفيه الرقمي في المملكة.
- اطلاق المعيار الوطني للترفيه الرقمي والذي سوف يكون معيار وطني سعودي لمساعدة الشركات الناشئة والعاملين في قطاع الترفيه الرقمي لمعرفة أحدث التوجهات العالمية في مجال الترفيه وكيفية الاستفادة منها داخل المملكة.
- إطلاق موقع الترفيه الرقمي بالتعاون مع الهيئة العامة للترفيه للعمل على رفع مستويات الشركات العاملة في قطاع الترفيه الرقمي وتوفير كافة المعلومات والبيانات حول قطاع الترفيه الرقمي في المملكة للعملاء من المواطنين والمقيمين والزائرين للمملكة.
- إصدار تقرير ربعي عن حالة الترفيه الرقمي في المملكة ومدى تقدم المملكة في هذا القطاع من ناحية عدد المستخدمين وكذلك حجم الشركات وحجم إيرادات القطاع.
- إصدار مؤشر الترفيه الرقمي لقياس تطور التقنيات الرقمية في صناعة الترفيه في المملكة.

المراجع

1. Statista, "DIGITAL MEDIA: MARKET DATA & ANALYSIS, Saudi Arabia, 2023."
2. Saudi Arabia Ministry of Communications and Information Technology
3. Statista, "METAVERSE MARKET REPORT, Worldwide, 2023."
4. Statista, "DIGITAL MEDIA: MARKET DATA & ANALYSIS 2023."
5. Data Portal Report
6. About Instagram
7. ITU, "Measuring digital development: Facts and Figures 2022
8. Statista, "DIGITAL MEDIA: MARKET DATA & ANALYSIS, GCC, 2023
9. National Gaming & Esports Strategy
10. General Entertainment Authority
11. SaudiCensus,
12. The Communications, Space & Technology Commission
13. Data Reportal, "DIGITAL 2023: SAUDI ARABIA",
14. The Communications, Space & Technology Commission
15. The Communications, Space & Technology Commission "Game Mode Report Q1 2023."
16. Statista, "MOBILE APP USAGE, Saudi Arabia, 2023."
17. Statista, "DIGITAL ADVERTISING: MARKET DATA & ANALYSIS, Saudi Arabia, 2023

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