وزارة الاقتصاد
الرقمي والريادة

الاستراتيجية الأردنية للألعاب والرياضات الإلكترونية

٢٠٢٣-٢٠٢٧

مقدمــة

يحظى قطاع صناعة الألعاب والرياضات الإلكترونية باهتمام متزايد في جميع أنحاء العالم وينمو بسرعة كبيرة، حيث أصبح اليوم سوقاً تقنياً مستقلا بذاته ومحط اهتمام للعديد من الشركات والرعاة والمستثمرين لدخوله والاستفادة من الإمكانيات الكبيرة التي يوفرها.

يعود الفضل في التقدم السريع في صناعة الألعاب للتطورات والابتكارات في أجهزة الكمبيوتر الشخصية الحديثة، فقد طُوّرت بطاقات الصوت في الأساس بهدف إضافة جودة رقمية للأصوات المستخدمة في الألعاب الإلكترونية، وتم تطوير بطاقات الشاشة لتوفير المزيد من الألوان والمزايا المرئية، وبعد ذلك استُخدمت لدعم واجهات المستخدم والألعاب التي تتطلب دقة أعلى وتسارع ثلاثي الأبعاد، هذا بالإضافة الى تطوير وحدات المعالجة المركزية ذات السرعات العالية ووحدات المعالجة المتخصصة.

تتنوع الألعاب الإلكترونية حسب المنصة المستخدمة؛ فهناك ألعاب الفيديو وألعاب الكمبيوتر وألعاب الهواتف الذكية، حيث يحتاج تشغيل الألعاب الإلكترونية إلى وجود البرمجيات المتخصصة عبر التطبيقات، والتصميم وتطوير المحتوى، واستخدام الرسوم المتحركة والجرافيك. ثم تأتي مراحل الإنتاج، والتسويق والتوزيع، وشبكة المطورين.

وكنتيجة لصناعة الألعاب الالكترونية ظهر مفهوم الرياضات الإلكترونية أو ما يعرف باللغة الإنجليزية بـE-Sports وهي ألعاب الفيديو التي يتنافس فيها اللاعبون من خلال الإنترنت أو شبكات الكمبيوتر المحلية، وتتطلب مهارات واستراتيجيات معينة يجب اتباعها لتحقيق مراكز متقدمة.

مقدمــة

تعد الرياضات الالكترونية من أسرع الرياضات الناشئة في العالم وتتمتع بشعبية كبيرة خاصة في البلدان الآسيوية، حيث تشهد هذه الرياضة ارتفاعا ملحوظا في عدد اللاعبين والمشجعين والبطولات على مستوى العالم، ومن المتوقع أن يستمر نمو هذا القطاع في المستقبل، حيث تواصل الشركات والمستثمرون التهافت للاستثمار في قطاع الألعاب الإلكترونية. كما وتعتبر الرياضات الإلكترونية فرصة جيدة للشباب لتطوير مهاراتهم في التكنولوجيا والإبداع وتنمية التعاون فيما بينهم، وتمثل فرصة للترويج للثقافات والترفيه الرقمي على المستوى العالمي.

تشمل الرياضات الإلكترونية العديد من الألعاب كالألعاب القتالية مثل Street Fighter والألعاب الاستراتيجية مثل StarCraft والألعاب الرياضية مثل FIFA وغيرها من الألعاب التي يتنافس فيها اللاعبون في بطولات على مستوى الدولة أو المنطقة أو العالم ويحصل فيها الفائزون على جوائز نقدية كبيرة.

تعود نشأة هذا النوع من الرياضات الى العام 1980، عندما أقيمت أول بطولة رسمية لألعاب الفيديو E-Sports، والتي شهدت مشاركة حوالي 10 آلاف لاعب من مختلف دول العالم، وبسبب ما حصلت عليه هذه البطولة من شعبية وتغطية إعلامية كبيرة، عُقدت العديد من المسابقات المماثلة خلال فتره الثمانينيات والتسعينيات، كما واعترفت العديد من الدول بالرياضة الإلكترونية كرياضة رسمية، وأُنشأت المنظمات والجمعيات غير الربحية؛ لتنظيم مثل هذه الفعاليات داخل الدول وإدارة علاقاتها خارجها.

وهنالك دعوات متزايدة حول العالم من أجل الاعتراف بالرياضات الإلكترونية كرياضات رسمية ومشروعة في جميع دول العالم ورفع مستواها شأنها في ذلك شأن الرياضات التقليدية الأخرى، وعليه، تم تأسيس الاتحاد الدولي للرياضات الإلكترونية (IESF) في كوريا الجنوبية في العام 2008، واعتباره الهيئة الدولية الرئيسية المسؤولة عن تنظيم وإدارة الرياضات الالكترونية على المستوى الدولي والذي يضم في عضويته حالياً 109 دولة من بينها الأردن.

رؤية التحديث الاقتصادي

رؤية التحديث الاقتصادي

تتمحور رؤية التحديث الاقتصادي للمملكة حول شعار (مستقبل أفضل)، وتقوم على ركيزتين استراتيجيتين: ركيزة النمو المتسارع من خلال إطلاق كامل الإمكانات الاقتصادية لتحقيق القفزات النوعية في النمو الاقتصادي واستحداث فرص عمل خلال العقد المقبل، وركيزة الارتقاء بنوعية الحياة لجميع المواطنين من خلال تحسين نوعية الحياة بشكل ملموس ليكون الأردن في طليعة دول المنطقة في هذا المضمار، بينما تشكل الاستدامة ركناً أساسياً في هذه الرؤية المستقبلية، وسيتم تنفيذ الرؤية من خلال ثمانية محركات للنمو الاقتصادي تغطي 35 قطاعًا رئيسًا وفرعيًا.

من ضمن محركات نمو الاقتصاد وتحسين نوعية الحياة جاء محرك الخدمات المستقبلية الذي يهدف الى تحقيق التميز في القطاعات الخدمية ودعم التنمية الوطنية وزيادة الصادرات الخدمية على الصعيدين الإقليمي والعالمي، حيث يعتبر قطاع الصناعات الإبداعية (الذي تنتمي اليه الألعاب والرياضات الالكترونية) من اهم القطاعات التي يجب العمل على تطويرها والاستفادة من الإمكانيات الواعدة فيها لدعم عجلة النمو الاقتصادي ورفع مساهمته في الناتج المحلي الإجمالي.

بينت الرؤية أن قطاع الصناعات الإبداعية يمثل سوقًا محلية صغيرة واعدة ذات علامة تجارية إقليمية قوية ومعروفة، إلا أنها تتسم بمحدودية الوصول الى الأسواق الدولية، وتنطوي على إمكانات غير مستغلة وقاعدة مواهب تعاني من نقص المهارات والتقدير اللازم من جانب القطاعين العام والخاص.

رؤية التحديث الاقتصادي

يساهم قطاع الصناعات الإبداعية في الأردن بما نسبته 1.9% من اجمالي الناتج المحلي الإجمالي وما نسبته 1.1% من مجموع الصادرات الأردنية، وبمعدل توظيف بلغ عشرة آلاف وأربعمائة وظيفة خلال العام 2021.

وبهدف الارتقاء والنهوض بهذا القطاع، وضعت رؤية التحديث الاقتصادي أولوية وطنية تتمثل في تحقيق مكانه للأردن بوصفه مركزا لتطوير الألعاب والرياضات الإلكترونية على المستويين الإقليمي والدولي، كما وضع البرنامج التنفيذي لرؤية التحديث الاقتصادي (أولويات 2023-2025) أولوية توفير الدعم لصناعة الألعاب والرياضات الإلكترونية وتبسيط إجراءاتها على رأس الأولويات الحكومية التي التزمت الحكومة بتنفيذها خلال الفترة المحددة من عام 2023 وحتى عام 2025.

وعليه، قامت وزارة الاقتصاد الرقمي والريادة بإعداد الاستراتيجية الأردنية للألعاب والرياضات الالكترونية 2023-2027 ("الاستراتيجية") بالتعاون مع كافة الشركاء وأصحاب المصلحة المعنيين وبالتوافق مع أفضل الممارسات الدولية في هذا المجال.

الأثر الاقتصادي والاجتماعي

الأثـر الاقتـصادي والاجتماعي

تتزايد أهمية صناعة الألعاب الالكترونية والرياضات الإلكترونية بشكل كبير على مستوى العالم، حيث تعد مصدراً للدخل الاقتصادي للكثير من الأشخاص والشركات والدول وتحقق أرباحًا ضخمة.

يعـد الأردن مـن دول المنطقـة الرائـدة فـي تطـوير ونشـر الألعـاب الإلكترونيـة، وتحظـى الشـركات والمطورين والناشرين الأردنيين بمستويات عالية من المهارة والاحترافية على المستوى العالمي، بوجود أكثر من 15 شركة متوسطة وصغيرة في الأردن متخصصة في صناعة الألعاب الإلكترونية توظف أكثر من 300 شخص، إضافة إلى المئات من مطوري الألعاب المستقلين. وتعمل الشركات الأردنية بالشراكة مع العديد من الشركات العالمية في تطوير الألعاب ونشرها في السوق العربي والعالمي، ويستضيف الأردن منذ عام 2011 المؤتمر العالمي لصانعي الألعاب، حيث يجتمع أكثر من 400 شخص من الأردن والمنطقة مع أكبر الشركات العالمية لمناقشة ووضع خطط لتطوير هذه الصناعة.

تشير الدراسات العالمية (Source: Newzoo) إلى أن سوق الألعاب الإلكترونية حول العالم سجل خلال العام الماضي 2022 إيرادات قاربت 182 مليار دولار أمريكي، ومن المتوقع أن تصل قيمة قطاع الألعاب الإلكترونية إلى 187.7 مليار دولار في عام 2023 ، لتشكل العاب الموبايل النصيب الأكبر من حصة السوق من حيث الإيرادات والمستخدمين.

كما وتشير الدراسات الى ان زيادة الإيرادات سيرافقها زيادة بعدد اللاعبين، لتصل الى ما يقارب 3.381 مليار لاعب حول العالم في عام 2023، بحيث تحتل منطقة الشرق الأوسط وافريقيا المرتبة الثانية من حيث توزيع اللاعبين بنسبه 17% من عدد اللاعبين الكلي بمعدل 574 مليون لاعب.

الأثـر الاقتـصادي والاجتـماعـي

وعليه، تتوقع الحكومة أن تسهم الاستراتيجية في تعزيز الآثار الاقتصادية والاجتماعية بنسب ملحوظة خلال فترة تنفيذها.

الأثر الاقتصادي

1. **تعزيز النمو الاقتصادي:** يؤدي التطوير والنمو في صناعة الألعاب والرياضات الإلكترونية إلى زيادة النشـاط الاقتصـادي وتعزيـز النمـو الاقتصـادي فـي الأردن، عبـر زيـادة عـدد الشـركات الناشـئة المتخصصـة ببرمجـة الألعـاب الالكترونيـة وزيـادة عـدد اللاعبـين المحتـرفين مـن الشـباب الأردنـي الموهوب، مما سيحسن من العوائد الاقتصادية والمدخول المادي الملموس الناتج عن ممارسة الألعاب الالكترونية.
2. **خلق فرص العمل:** يتطلب قطاع الألعاب والرياضات الإلكترونية العديد من الكوادر البشرية الماهرة والمتخصصة، مما يعزز من ايجاد فرص عمل جديدة ويساهم في تقليل معدلات البطالة.
3. **زيادة الاستثمار:** من المتوقع أن يجذب قطاع الألعاب والرياضات الإلكترونية استثمارات جديدة إلى الأردن، سـواء مـن الشـركات المحليـة أو الإقليميـة أو العالميـة، ممـا سيسـهم فـي تنميـة القطـاع وتعزيز البنية التحتية اللازمة له.
4. **تعزيـز السـياحة الرياضـية:** تسـاهم الفعاليـات الرياضـية الكبـرى فـي تعزيـز عوامـل الجـذب السـياحي وتحسين الاقتصادات المحلية وتحقيق فوائد اقتصادية للبلد المُضيف.

الأثر الاجتماعي

1. **تعزيز التواصل والتعاون:** يعمل قطاع الألعاب والرياضات الإلكترونية كمنصة للتواصل والتفاعل الاجتماعي بين الأفراد، مما يعزز التعاون والعلاقات الاجتماعية.
2. **تطوير المهارات والقدرات:** يساهم الاهتمام بالألعاب والرياضات الإلكترونية في تطوير مهارات التفكير الاستراتيجي والعمل الجماعي وحل المشكلات ومواجهة التحديات، ويساعد في تنمية قـدرات اللاعبـين والمشـاركين علـى التفكيـر الإبـداعي واتخـاذ القـرارات السـريعة خـارج الصـندوق وبشكل مبتكر.
3. **تعزيـز الثقافـة الرقميـة:** يسـهم الانخـراط فـي الألعـاب والرياضـات الإلكترونيـة فـي تعزيـز الـوعي بالتقنيات الرقمية وتطوراتها المختلفة وزيادة استخدام التكنولوجيا في المجتمع.
4. **التخفيف من التمييز العنصري:** تعمل الألعاب والرياضات الإلكترونية على توثيق أواصر التعاون بين اللاعبين بغض النظر عن العرق أو الجنس أو اللون أو الجنسية، حيث يتشارك أفراد الفريق بتطوير ونشر وممارسة الألعاب على قدم المساواة ودون تمييز أو تفرقة سوى مقدار براعة المشاركين في اللعب.

الرؤية والأهداف الاستراتيجية

الرؤية والأهداف الاستراتيجية

الأردن كمركز لتطوير الألعاب والرياضات الإلكترونية على المستوى الإقليمي والدولي

توفير بيئة مواتية لتطوير وتعزيز صناعة الألعاب الإلكترونية في الأردن.

تشجيع المنافسة والاستثمار في صناعة الألعاب الالكترونية على المستوى المحلي والإقليمي والدولي.

رفع الوعي المجتمعي بأهمية الألعاب والرياضات الالكترونية.

توفير بيئة آمنة وصحية للاعبين الأردنيين ودعمهم.

زيادة عدد الفعاليات المحلية وتعزيز تمثيل الأردن في فعاليات وبطولات الرياضات الالكترونية الدولية والإقليمية.

تعزيز المساهمة في الناتج المحلي الإجمالي وتوفير فرص عمل جديدة.

المحاور الاستراتيجية

١ – صناعة الألعاب الإلكترونية

يحتضن الأردن العديد من الشركات المتوسطة والصغيرة والمطورين والناشرين في مجال صناعة الألعاب الإلكترونية، حيث تصنف الشركات الأردنية على انها ضمن الأكثر تطويراً ونشاطاً على متاجر تطبيقات الألعاب الإلكترونية في المنطقة العربية أو حتى على المستوى العالمي. إذ أن صناعة الالعاب الإلكترونية تتيح فرصاً كبيرة للإبداع والابتكار وانشاء المشاريع الريادية المتميزة وخلق فرص العمل خاصة للشباب وبالتالي زيادة الإنتاجية وتحقيق النمو الاقتصادي وجذب الاستثمارات الأجنبية وتحسين الاقتصاد الوطني.

وعلى الرغم من التطور الهائل في صناعة الألعاب الالكترونية والعاب الفيديو خلال السنوات القليلة الماضية والارتفاع السريع وغير المسبوق في عدد مستهلكي الألعاب الالكترونية ولا سيما خلال جائحة كورونا، الا ان هذا القطاع بحاجة الى المزيد من الدعم والتطوير للنهوض به والوصول الى مرحلة النضوج ليكون قطاع صناعة الألعاب الالكترونية الأردني من القطاعات الرائدة على المستوى المحلي والإقليمي والعالمي.

ا – صناعة الألعاب الالكترونية

ولتحقيق ذلك تتطلع الحكومة للعمل يداً بيد مع شركات القطاع الخاص ورواد الاعمال المبدعين والمهتمين لتطوير ودعم صناعة الألعاب الالكترونية الأردنية، ولتحقيق ذلك ستعمل الحكومة على الارتقاء بصناعة الألعاب الإلكترونية في المجالات التالية:

البيئة التشريعية والتنظيمية

تدرك الحكومة أن توفير البيئة التشريعية والتنظيمية المواتية تعّد أحد اهم المجالات التي تساهم بشكل كبير بالنهوض بصناعة وبرمجة الألعاب الالكترونية، وعليه، ستعمل الحكومة على مراجعة التشريعات والأدوات التنظيمية التي من شأنها تيسير أعمال هذا القطاع وتسهيل انشاء الشركات المتخصصة في صناعة وبرمجة الألعاب الالكترونية، وتنظيم إجراءات منح الحوافز والامتيازات الممكنة للشركات الناشئة والمتوسطة التي تعمل في مجالات تطوير وبرمجة ونشر الألعاب الالكترونية مثل الحوافز الضريبية وتقديم الدعم المادي والفني لهذه الشركات.

إضافة الى ما سبق، ستعمل الحكومة على تبني نموذج يقوم على توحيد المرجعيات الحكومية فيما يتعلق بتنظيم ودعم القطاع تحت مسؤولية وزارة الاقتصاد الرقمي والريادة باعتبارها الجهة الحكومية المسؤولة عن دعم وتحفيز وتشجيع الشباب وريادة الأعمال وتحويل الأفكار الإبداعية الى شركات ناشئة ناجحة تحقق الدخل الاقتصادي وتدفع عجلة النمو الاقتصادي في المملكة.

بناء القدرات وتنمية المهارات

تدرك الحكومة أن قلة المواهب والموارد البشرية المؤهلة وذات الخبرة المتخصصة في مجال صناعة وبرمجة الألعاب الالكترونية تُعّد أحد أصعب التحديات وأكثرها تأثيراً، لذلك تطلب الحكومة من وزارة الاقتصاد الرقمي والريادة، بالتعاون مع الجهات الحكومية والقطاع الخاص، اتخاذ الإجراءات اللازمة من أجل بناء القدرات وتطوير المزيد من المهارات الكفؤة لتطوير وبرمجة الألعاب الالكترونية الأردنية بالشكل الذي يواكب متطلبات السوق المحلية والعالمية.

يجب أن تشمل الإجراءات انشاء مراكز تدريب متخصصة مؤهلة ومجهزة بأحدث الاجهزة للتدريب على برمجة وصناعة الألعاب الالكترونية واستحداث البرامج التدريبية المتخصصة وإتاحتها للشباب بأسعار معقولة، وتوفير مواقع تدريب إضافية مؤهلة سواء في المدارس و الجامعات و محطات المعرفة المنتشرة في المملكة و اندية الابداع الشبابية و المجمعات والمدن الرياضية وغيرها من المواقع لتطوير مهارات الشباب في هذا المجال في مختلف محافظات المملكة بالإضافة الى إدراج البرامج الجامعية المتخصصة بتعليم صناعة وبرمجة الألعاب الالكترونية، وإيجاد برامج دعم الأفكار الإبداعية المبتكرة التي تعمل على دعم وتشجيع الشباب وتوجيههم للدخول والمنافسة في الأسواق الإقليمية والمحلية والعالمية المتخصصة في صناعة وبرمجة الألعاب الالكترونية.

١ – صناعة الألعاب الالكترونية

توفير بيئة داعمة وجاذبة للاستثمار في صناعة الألعاب الالكترونية

نظرا لأهمية صناعة الألعاب الإلكترونية واشتمالها على مجالات واسعة تفتح الآفاق أمام الشباب لإنشاء مشاريعهم الخاصة وتحسين واقعهم الاقتصادي بما يساهم في رفع نسبة الإنتاجية وتحقيق النمو والتقدم الاقتصادي للمملكة، تطلب الحكومة من وزارة الاقتصاد الرقمي والريادة ووزارة الاستثمار والجهات ذات العلاقة العمل على توفير بيئة مُمكنّة وداعمة للاستثمار وانشاء الشركات والمشاريع الخاصة في صناعة وبرمجة الألعاب الالكترونية في المملكة.

تتضمن الإجراءات المطلوبة تقديم الدعم والحوافز والامتيازات الممكنة للشركات الناشئة والصغيرة والمتوسطة في مجال صناعة الألعاب الالكترونية، مثل توفير شبكات الانترنت بسرعات عالية والأجهزة والمعدات ذات السرعة العالية التي تتطلبها طبيعة العمل على تطوير وبرمجة تطبيقات الألعاب الالكترونية، و تقديم الحوافز على الضرائب والرسوم المترتبة على انشاء وتشغيل الشركات في هذا المجال، وتسهيل وصول هذه الشركات لمصادر التمويل والمهارات والأسواق، واتاحة المجال امام الشركات الناشئة والصغيرة والمتوسطة في مجال صناعة وبرمجة الألعاب الالكترونية من الاستفادة من برامج دعم ريادي الاعمال وحاضنات الأعمال والابتكار الحكومية في جميع محافظات المملكة.

كما تطلب الحكومة من وزارة الاقتصاد الرقمي والريادة ووزارة الاستثمار والجهات ذات العلاقة العمل من أجل استقطاب الشركات العالمية لفتح مقرات لها في الأردن، وجذب الاستثمارات ورؤوس الأموال للاستثمار في صناعة الألعاب الالكترونية الأردني.

ولما للشراكة مع القطاع الخاص من أثر إيجابي في تعزيز قطاع الألعاب الإلكترونية وغيره من القطاعات، تطلب الحكومة من الجهات الحكومية المختلفة العمل وبشكل تشاركي مع القطاع الخاص على توفير البرامج والمبادرات التي تعمل على دعم القطاع والشباب للارتقاء بهم وتطوير أعمالهم في هذا القطاع على غرار مختبر الألعاب الأردني، الذي تأسس في عام 2011 بمبادرة من جلالة الملك عبدالله الثاني ابن الحسين (حفظه الله)، وبدعم من صندوق الملك عبدالله للتنمية لتلبية احتياجات المطورين والشركات العاملة في صناعة وبرمجة الألعاب الإلكترونية، وخلق بيئة حاضنة لمطوري الألعاب الالكترونية في الأردن وتوفير الفرصة لهم للعمل على تطوير أفكارهم وتنميتها، والتشبيك بين الشباب الأردني المهتمين في هذا المجال والشركات العالمية.

١ – صناعة الألعاب الالكترونية

رفع الوعي بأهمية صناعة الألعاب الالكترونية

تعتبر قلة الوعي بصناعة وبرمجة الألعاب الالكترونية وأهميتها سواء بين الشباب الأردني أو عائلاتهم أو حتى على مستوى رجال الاعمال وأصحاب الشركات الكبيرة أحد اهم التحديات التي تواجه نمو وتطور القطاع على المستوى المحلي، لذلك تطلب الحكومة من وزارة الاقتصاد الرقمي والريادة وبالتعاون مع الجهات ذات العلاقة العمل على وضع خطط توعية وترويج قوية تستهدف الفئات المختلفة بالمجتمع الأردني من خلال تنظيم ورش عمل ومحاضرات وفعاليات تعليمية للشباب في المدارس و الجامعات بالإضافة الى افراد المجتمع المحلي للتوعية بأهمية القطاع وحث الشباب على دخول قطاع صناعة الألعاب الالكترونية وتشجيعهم على الخروج بالأفكار الرائدة والابداعية في هذا المجال وتسليط الضوء على ما تقدمه الحكومة بالتعاون مع القطاع الخاص من الدعم والحوافز المختلفة للشباب لتحويل هذه الأفكار الإبداعية الى شركات تعمل على تطوير تطبيقات الالعاب الإلكترونية بالإضافة الى الترويج لأهمية قطاع صناعة وبرمجة الألعاب الالكترونية والإمكانات الهائلة لهذا القطاع وأثاره الإيجابية في تحقيق النمو الاقتصادي.

التسويق والترويج

ولتحقيق الفائدة المرجوة من قطاع صناعة الألعاب الالكترونية، تطلب الحكومة من وزارة الاقتصاد الرقمي والريادة ووزارة الاستثمار وبالتعاون مع القطاع الخاص والجهات ذات العلاقة وضع الخطط وبرامج التسويق والترويج لقطاع صناعة الألعاب الالكترونية الأردني والشركات الناشئة والصغيرة والمتوسطة الأردنية التي تعمل في هذا القطاع، والتسويق لمنتجاتها والإمكانيات المتوافرة فيها في المنطقة والعالم ككل من خلال تقديم الدعم وتشجيع الشركات الأردنية للمشاركة في فعاليات ومؤتمرات صناعة الألعاب الالكترونية حول العالم، وتوسيع شبكة الشراكات الدولية العاملة في هذا المجال بالإضافة الى استكشاف فرص التوسع الدولي واستهداف المنافسة في الأسواق الإقليمية والعالمية.

بالإضافة الى تقديم الدعم والتسهيلات اللازمة لإقامة الفعاليات والمسابقات (الهاكاثون) والمؤتمرات المتخصصة في صناعة وبرمجة الألعاب الالكترونية وذلك لجذب الاهتمام العالمي بقطاع الألعاب الإلكترونية الأردني وترويج مكانة الأردن على المستوى الإقليمي والعالمي.

٢-الرياضات الالكترونية

تنامت أهمية قطاع الرياضات الالكترونية بشكل ملموس جدا خلال السنوات القليلة الماضية بسبب شعبيتها الكبيرة في جميع انحاء العالم، إذ يمارسها ويتابعها الملايين على منصات البث المختلفة حول العالم، بالإضافة الى ذلك تعتبر الرياضات الإلكترونية مصدرا رئيساً للدخل للكثير من الأشخاص والشركات وعلى مستوى الدول أيضا، من خلال إقامة العديد من الفعاليات والبطولات والمنافسات العالمية في العديد من الدول والمنظمات التي تولي الاهتمام الكبير لقطاع الرياضات الالكترونية، مما يساهم في جذب الكثير من الجماهير لحضور مثل هذه الفعاليات وبالتالي تحقيق الأرباح الكبيرة على مستوى الافراد والشركات والدول المستضيفة.

تعرّف الرياضة الالكترونية على انها " لعبة أو منافسة أو نشاط يحتاج الى جهد بدني ومهارة يتم لعبها أو القيام بها وفقاً للقواعد من أجل الاستمتاع أو كوظيفة" حيث تعتمد الرياضات الالكترونية بشكل كبير على الجهد البدني والمهارة التقنية والاستراتيجية العالية بالإضافة الى القدرة على الابداع والابتكار والتفكير خارج الصندوق لتحقيق الفوز في المنافسات المختلفة.

ومن المهارات البدنية العالية التي تتطلبها الرياضات الالكترونية:

- التآزر العضلي العصبي والتحكم الدقيق للأصابع واليدين لتحقيق الأداء الأمثل في اللعب.
- التآزر بين اليد والعين والقدرة العالية على التركيز على اللعبة ومتابعة الاحداث وتنفيذ الأوامر بدقة وفعالية.
- سرعة رد الفعل والاستجابة السريعة لأي تغيير في اللعبة.

٢-الرياضات الالكترونية

ولتحقيق الاستفادة الكبيرة من قطاع الألعاب الالكترونية الأردني ودوره في دفع عجلة التطور التقني والتكنولوجي والمساهمة في تحقيق النمو الاقتصادي على مستوى المستفيدين واللاعبين وعلى مستوى المملكة، ستعمل الحكومة على الارتقاء بقطاع الألعاب الإلكترونية في المجالات التالية:

البيئة التشريعية والتنظيمية

تدرك الحكومة أن توفير بيئة تشريعية وتنظيمية مواتية ومواكبة لأفضل الممارسات العالمية تعتبر اللبنة الأساسية لتطوير قطاع الرياضات الالكترونية الأردني والارتقاء بمكانة المملكة في الاستحقاقات والبطولات المحلية والإقليمية وحتى العالمية.

وفي هذا السياق، يسعى الأردن من خلال الاتحاد الأردني للرياضات الالكترونية لدعم الشباب والموهوبين الأردنيين في مجال الرياضات الالكترونية، حيث تم تأسيس الاتحاد الأردني للرياضات الالكترونية (لجنة الرياضات الإلكترونية الأردنية سابقاً) في نهاية عام 2019 برئاسة سمو الأمير عمر بن فيصل، بهدف تعزيز وتطوير هذه الرياضة في الأردن وتنظيمها على المستوى المحلي والدولي واحتضان ممارسيها من كلا الجنسين ودعمهم وتطوير مهاراتهم وتنظيم ودعم مشاركاتهم في البطولات المحلية والعالمية، وقام الاتحاد بتشكيل العديد من الفرق واللاعبين الأردنيين في مختلف الألعاب الإلكترونية، وشاركوا في العديد من البطولات والمنافسات لدولية، ويقوم الاتحاد بتنظيم والاشراف على استضافة الأنشطة والفعاليات والبطولات المحلية والإقليمية والدولية وإصدار التصاريح والموافقات اللازمة لذلك.

كما قام الاتحاد الأردني للرياضات الالكترونية بالانضمام الى الاتحاد الدولي للرياضات الإلكترونية (IESF) الذي يعد الهيئة الدولية الرئيسية المسؤولة عن تنظيم وإدارة الرياضات الالكترونية على المستوى العالمي. ويأتي هذا الانضمام لدعم وتعزيز الرياضات الالكترونية في الأردن وتحقيق الاعتراف على المستوى العالمي.

وعليه، تطلب الحكومة من الاتحاد الأردني للرياضات الالكترونية بالتعاون مع وزارة الاقتصاد الرقمي والريادة والجهات الحكومية ذات العلاقة، العمل بشكل مشترك من أجل تذليل العقبات التشريعية والإجراءات التنظيمية التي لا زالت تحول دون تطوير قطاع الرياضات الإلكترونية، وتسهيل إقامة البطولات والمنافسات المحلية والإقليمية والدولية في المملكة.

٢-الرياضات الالكترونية

بناء القدرات وتنمية المهارات

تعتمد الرياضات الالكترونية بشكل أساسي على اللاعبين وعلى الجهد البدني والمهارة الجسدية والذهنية العالية للفوز بالمنافسات والمسابقات والتحديات التي يشارك فيها اللاعبون ضمن المجتمعات المختلفة، لذلك فمن المؤكد حاجة اللاعبين الى تدريبات وتمارين احترافية ومتخصصة لتطوير مهاراتهم وتحسين أدائهم بشكل دائم، وعليه، تطلب الحكومة من وزارة الاقتصاد الرقمي والريادة بالتعاون مع الاتحاد الأردني للرياضات الالكترونية والجهات ذات العلاقة، وبالشراكة مع القطاع الخاص، العمل على انشاء مراكز تدريب متخصصة مجهزة بأحدث التقنيات والمعدات والأجهزة للتدريب على مهارات لعب الألعاب الالكترونية وتطويرها وانشاء البرامج التدريبية وورش العمل ومعسكرات التدريب وتوفير تدريب متقدم للاعبين المبتدئين والمحترفين والمدربين والمواهب الأردنية الشابة وتوفيرها بأسعار معقولة في مراكز التدريب المتخصصة والجامعات والمدارس ومحطات المعرفة المنشرة في مختلف مناطق المملكة و اندية الابداع الشبابية و المجمعات والمدن الرياضية.

بالإضافة الى ذلك، تطلب الحكومة وبالتعاون مع شركات القطاع الخاص، توفير برامج دعم وتمويل للاعبين المبتدئين والمؤهلين والمدربين خلال فترات تدريبهم وتقديم التسهيلات والدعم الكافي للاعب وتفريغه لاحتراف اللعب لتمثيل الأردن خير تمثيل في المحافل وفعاليات الألعاب الالكترونية حول العالم.

توفير بيئة داعمة للرياضات الالكترونية

ولتحقيق الاستفادة الكبيرة من الرياضات الالكترونية ودورها الكبير في دفع عجلة التطور والتنمية، تطلب الحكومة من وزارة الاقتصاد الرقمي والريادة بالتعاون مع الجهات ذات العلاقة من القطاعين العام والخاص، العمل على تفعيل وتوفير بيئة مؤهلة وداعمة لقطاع الرياضات الالكترونية والارتقاء به على المستوى الوطني، وذلك من خلال تجهيز ساحات العاب متخصصة ومجهزة بأحدث الأجهزة ومصممة وفقا لأفضل الممارسات الدولية حول العالم لإقامة البطولات المحلية واستضافة البطولات الإقليمية والعالمية في المملكة.

كما تطلب الحكومة اعداد دليل وإرشادات صحية لممارسة واحتراف الرياضات الالكترونية، للتوعية بأهمية الرياضات الالكترونية والمهارات البدنية والذهنية والاخلاقية التي يتطلبها مثل هذا النوع من الرياضات، بالإضافة الى بيان قواعد اللعب وسلوك اللاعبين.

ولغايات تسجيل ومتابعة تتبع وحماية نزاهة اللاعبين في مجال الرياضات الإلكترونية ومشاركاتهم في البطولات والمسابقات المحلية والإقليمية والدولية، وتشجيع اللاعبين على ممارسة واحتراف اللعب بالرياضات الالكترونية وحث الإناث على المشاركة في الرياضات الإلكترونية، تطلب الحكومة من وزارة الاقتصاد الرقمي والريادة و الاتحاد الأردني للرياضات الالكترونية إطلاق منصة رقمية متخصصة تتضمن كافة البيانات والمعلومات حول اللاعبين والفعاليات المتعلقة بالرياضات الالكترونية وتحديثها بصورة مستمرة.

٢-الرياضات الالكترونية

رفع الوعي بأهمية الرياضات الالكترونية

تدرك الحكومة أهمية نشر مفهوم الرياضات الالكترونية في المجتمع الأردني وتحسين الصورة العامة للرياضات الالكترونية والتوعية بالفوائد الاجتماعية والثقافية والاقتصادية التي تعود على اللاعبين والمجتمع عند ممارسة او احتراف الرياضات الإلكترونية بالإضافة الى نشر الوعي حول الممارسات الصحية والسلوكيات الإيجابية في الالعاب الإلكترونية.

وعليه، تطلب الحكومة من وزارة الاقتصاد الرقمي والريادة بالتعاون مع الاتحاد الأردني للرياضات الالكترونية العمل على إطلاق حملات ترويجية وإعلانية للرياضات الإلكترونية المحلية على المستوى المحلي والإقليمي والعالمي، تستهدف الأطفال والشباب في المدارس والجامعات بالإضافة الى إطلاق حملات توعوية للعائلات الأردنية لنشر المفاهيم الصحيحة حول الرياضات الالكترونية وقيمها واثارها وعوائدها الإيجابية على الشباب، على أن تتضمن هذه الحملات معلومات حول الممارسات الصحية للأطفال والشباب عند ممارسة الرياضات الالكترونية والسلوكيات الإيجابية التي ينبغي على اللاعبين اتباعها عند احترافهم اللعب الالكتروني وخلال المنافسات ما بينهم.

كما وتدرك الحكومة أنه على الرغم من الفوائد الكبيرة المتأتية من الرياضات الالكترونية، الا انها يمكن ان تتضمن ممارسات خاطئة قد تؤدي الى إدمان الأطفال او الشباب المهتمين على اللعب وممارسة الرياضات الالكترونية، او ممارسة العاب الكترونية تشجع على العنف بين اللاعبين. لذلك ينبغي أن تتضمن الحملات التوعوية نشر التوعية اللازمة حول هذه الممارسات وإعداد ونشر دليل وارشادات صحية حول ممارسة الرياضات الالكترونية وتنظيم ورش عمل ومحاضرات وفعاليات تعليمية في المدارس والجامعات وعبر مواقع التواصل الاجتماعي.

٢-الرياضات الالكترونية

التسويق والترويج

تطلب الحكومة من كافة الجهات ذات العلاقة بالرياضات الإلكترونية، وخصوصًا وزارة الشباب و الاتحاد الأردني للرياضات الالكترونية العمل بشكل مستمر لتسويق الأردن واللاعبين الأردنيين والمواهب الشابة والترويج لهم محلياً وإقليمياً ودولياً، من خلال إطلاق الحملات الترويجية والتعريف برياضة الألعاب الالكترونية الأردني والتعريف باللاعبين وقصص النجاح والإنجازات التي يحققها الشباب الأردني على مستوى البطولات المحلية والدولية التي يشارك فيها، وتنظيم الفعاليات والمؤتمرات المتخصصة بالرياضات الالكترونية واستقطابها للترويج لمكانة الألعاب الالكترونية واهميتها بالمملكة وتشجيع تبادل الخبرات والمعرفة بين اللاعبين والمهتمين والجمهور للرياضات الالكترونية على مستوى العالم.

كما ويجب العمل على تنسيق وتنظيم البطولات والمسابقات على المستوى المحلي والإقليمي واستضافة البطولات الدولية للرياضات الالكترونية لترسيخ أهمية الرياضات الالكترونية للمملكة وإضفاء طابع الرسمية لقطاع الرياضات الالكترونية ووضع الأردن على خارطة الدول المتقدمة في مجال الرياضات الالكترونية.

نموذج الحوكمة

لتحقيق أهداف الاستراتيجية وضمان التنفيذ الأمثل لمبادراتها ومشاريعها المختلفة، تطلب الحكومة تأسيس نموذج حوكمة مرن ورشيق يتسم بالشفافية والمساءلة الفاعلة ويضمن التنسيق الفعال بين مختلف أصحاب العلاقة في قطاع الألعاب والرياضات الإلكترونية، وبمشاركة فاعلة من القطاع الخاص والمجتمع المدني والجهات الحكومية ذات العلاقة، بحيث يمكن تعديل النموذج وفقًا للظروف المحلية والمتطلبات المحددة لصناعة الألعاب والرياضات الإلكترونية في الأردن.

اللجنة التوجيهية للألعاب والرياضات الالكترونية

تشكيل لجنة توجيهية للألعاب والرياضات الالكترونية برئاسة معالي وزير الاقتصاد الرقمي والريادة وعضوية كل من الجهات التالية:

- وزارة الاقتصاد الرقمي والريادة
- الاتحاد الأردني للرياضات الالكترونية
- عضو من وزارة الشباب
- عضوان من قطاع الألعاب الالكترونية
- عضوان من قطاع الرياضات الالكترونية

تتولى اللجنة التوجيهية للألعاب والرياضات الالكترونية المهام التالية:

- الاشراف ومتابعة تنفيذ المبادرات والمشاريع المنبثقة عن هذه الاستراتيجية بالتعاون مع الجهات ذات العلاقة.
- مراجعة وتحديث واعتماد الاستراتيجية بالتعاون مع الجهات ذات العلاقة
- تعزيز الابتكار والريادة في قطاع الألعاب والرياضات الالكترونية.
- تقديم المقترحات والحلول لتوفير الدعم اللازم لتنفيذ المبادرات والمشاريع الواردة في هذه الاستراتيجية
- تزويد مجلس الوزراء بالتقارير الدورية عن مراحل سير تنفيذ الاستراتيجية.

المستهدفات

زيادة نسبة مساهمة قطاع الألعاب والرياضات الالكترونية بنسبة 1% من الناتج المحلي الإجمالي.

3 الاف فرصة عمل للشباب في قطاع الألعاب والرياضات الالكترونية خلال الخمس سنوات القادمة.

استقطاب 5 شركات عالمية للاستثمار في قطاع الألعاب والرياضات الالكترونية

20 شركة ناشئة وصغيرة ومتوسطة تعمل في قطاع الألعاب والرياضات الالكترونية

إنشاء 4 مراكز تأهيل وتدريب متخصصة بالألعاب والرياضات الالكترونية

المستهدفات

استضافة 5 بطولة إقليمية/ دولية في المملكة

رفع وعي أولياء أمور اللاعبين بأهمية الرياضات الإلكترونية كمهنة بنسبة 25%.

1500 لاعب محترف ومدرب معتمد

زيادة مشاركة المنتخب الوطني للرياضات الإلكترونية بنسبة 50% في البطولات الإقليمية والدولية.

رفع الوعي الصحي والأخلاقي للاعبين بنسبة 80%.

بطاقة مشروع

الرقم	اسم المشروع	الهدف الاستراتيجي	المدة الزمنية المقدرة
1	مراجعة التشريعات والأدوات التنظيمية لقطاع الألعاب والرياضات الالكترونية	توفير بيئة مواتية لتطوير وتعزيز صناعة الألعاب الإلكترونية في الأردن	

وصف المشروع:

- ❑ مراجعة التشريعات والأدوات التنظيمية في قطاع الألعاب والرياضات الالكترونية.
- ❑ تسهيل انشاء الشركات المتخصصة في صناعة وبرمجة الألعاب الالكترونية والرياضات الالكترونية.
- ❑ تنظيم إجراءات منح الحوافز والامتيازات الممكنة للشركات الناشئة والمتوسطة
- ❑ تقديم الحوافز الضريبية والدعم المادي والفني للشركات الناشئة والمتوسطة

أهداف المشروع:

- ❑ تيسير وتسهيل أعمال قطاع صناعة وبرمجة الألعاب الالكترونية

الجهات المسؤولة عن تنفيذ المشروع:

- وزارة الاقتصاد الرقمي والريادة
- الاتحاد الأردني للرياضات الالكترونية
- وزارة المالية
- وزارة الاستثمار
- وزارة الداخلية
- وزارة الشباب

المخرجات والنتائج ومؤشرات الأداء الرئيسية:

- استقطاب 5 شركات عالمية للاستثمار في قطاع الألعاب والرياضات الالكترونية
- 1500 لاعب محترف ومدرب معتمد
- 20 شركة ناشئة وصغيرة ومتوسطة تعمل في قطاع الألعاب والرياضات الالكترونية

بطاقة مشروع

الرقم	اسم المشروع	الهدف الاستراتيجي	المدة الزمنية المقدرة
2	انشاء مراكز تدريب وتأهيل متخصصة	توفير بيئة مواتية لتطوير وتعزيز صناعة الألعاب الإلكترونية في الأردن	

وصف المشروع:

- ❑ العمل على انشاء مراكز تدريب وتأهيل متخصصة مؤهلة ومجهزة بأحدث التقنيات والأجهزة.
- ❑ انشاء البرامج التدريبية المتخصصة وورش العمل ومعسكرات التدريب للمفاهيم المتعلقة ببرمجة الألعاب والرياضات الالكترونية.
- ❑ التدريب على برمجة وصناعة الألعاب الالكترونية.
- ❑ إدراج البرامج الجامعية المتخصصة بتعليم صناعة وبرمجة الألعاب الالكترونية.
- ❑ توفير تدريب متقدم للاعبين المبتدئين والمحترفين والمدربين والمواهب الأردنية الشابة.
- ❑ توفير مواقع تدريب إضافية مؤهلة سواء في المدارس أو الجامعات أو محطات المعرفة المنتشرة في المملكة أو اندية الابداع الشبابية او المجمعات والمدن الرياضية
- ❑ إيجاد برامج دعم للأفكار الإبداعية للشباب للارتقاء بهم وتطوير أعمالهم ومهاراتهم.

أهداف المشروع:

- ❑ تطوير المهارات الشبابية بمجال صناعة وبرمجة الالعاب الالكترونية
- ❑ الارتقاء بمهارات اللاعبين بالألعاب الالكترونية وتطويرها

الجهات المسؤولة عن تنفيذ المشروع:

- وزارة الاقتصاد الرقمي والريادة
- وزارة الشباب
- الاتحاد الأردني للرياضات الالكترونية
- صندوق الملك عبدالله للتنمية
- وزارة التربية والتعليم/ وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
- القطاع الخاص

المخرجات والنتائج ومؤشرات الأداء الرئيسية:

- 4 مراكز تأهيل وتدريب متخصصة بالألعاب والرياضات الالكترونية
- 1500 لاعب محترف ومدرب معتمد
- زيادة نسبة مساهمة قطاع الألعاب والرياضات الالكترونية بنسبة 3% من الناتج المحلي الإجمالي.
- 3 الاف فرصة عمل للشباب في قطاع الألعاب والرياضات الالكترونية خلال الخمس سنوات القادمة.

بطاقة مشروع

الرقم	اسم المشروع	الهدف الاستراتيجي	المدة الزمنية المقدرة
3	تقديم الدعم والحوافز والامتيازات للشركات والمشاركين (الاعبين، المدربين، مطوري الألعاب الالكترونية)	تشجيع المنافسة والاستثمار في صناعة الألعاب الالكترونية على المستوى المحلي والإقليمي والدولي.	

وصف المشروع: خلق بيئة حاضنة للاعبين والمدربين ومطوري الألعاب الالكترونية في الأردن وتوفير الفرصة لهم للعمل على تطوير أفكارهم وتنميتها

- ❑ تقديم الدعم والحوافز على الضرائب والرسوم والامتيازات الممكنة للشركات الناشئة والصغيرة والمتوسطة في مجال صناعة الألعاب والرياضات الالكترونية
- ❑ دعم وتحفيز المشاركات المحلية والخارجية للشركات والمشاركين (الاعبين، المدربين، مطوري الألعاب الالكترونية)
- ❑ تسهيل وصول هذه الشركات لمصادر التمويل والاستفادة من برامج دعم ريادي الاعمال وحاضنات الأعمال والابتكار الحكومية، بالإضافة الى اندية الابداع الشبابية.
- ❑ التشبيك بين الشباب الأردني المهتمين والشركات العالمية.
- ❑ توفير برامج دعم وتمويل للاعبين المبتدئين والمؤهلين والمدربين خلال فترات تدريبهم وتقديم التسهيلات والدعم الكافي للاعب وتفريغه لاحتراف اللعب

أهداف المشروع:

- ❑ توفير بيئة داعمة وجاذبة للاستثمار في صناعة الألعاب الالكترونية
- ❑ الارتقاء بالشباب وتطوير أعمالهم في قطاع صناعة الألعاب الالكترونية

الجهات المسؤولة عن تنفيذ المشروع:

- وزارة الاقتصاد الرقمي والريادة
- وزارة الاستثمار
- وزارة المالية
- القطاع الخاص
- الاتحاد الأردني للرياضات الالكترونية
- وزارة الشباب

المخرجات والنتائج ومؤشرات الأداء الرئيسية:

- 20 شركة ناشئة وصغيرة ومتوسطة تعمل في قطاع الألعاب والرياضات الالكترونية
- استقطاب 5 شركات عالمية للاستثمار في قطاع الألعاب والرياضات الالكترونية
- 3 الاف فرصة عمل للشباب في قطاع الألعاب والرياضات الالكترونية خلال الخمس سنوات القادمة.

بطاقة مشروع

الرقم	اسم المشروع	الهدف الاستراتيجي	المدة الزمنية المقدرة
4	التسويق والترويج لقطاع صناعة الألعاب والرياضات الالكترونية	تشجيع المنافسة والاستثمار في صناعة الألعاب الالكترونية على المستوى المحلي والإقليمي والدولي.	

وصف المشروع:العمل على وضع الخطط وبرامج التسويق والترويج لقطاع صناعة الألعاب والرياضات الالكترونية والشركات الناشئة والصغيرة والمتوسطة الأردنية

- ❑ تشجيع الشركات الأردنية للمشاركة في فعاليات ومؤتمرات الألعاب والرياضات الالكترونية المحلية والإقليمية والدولية
- ❑ استقطاب الشركات العالمية لفتح مقرات لها بالأردن.
- ❑ توسيع شبكة الشراكات الدولية العاملة في مجال الألعاب والرياضات الالكترونية
- ❑ جذب الاستثمارات ورؤوس الأموال للاستثمار في صناعة الألعاب والرياضات الالكترونية
- ❑ استكشاف فرص التوسع الدولي واستهداف المنافسة في الأسواق الإقليمية والعالمية
- ❑ جذب الاهتمام العالمي بقطاع الألعاب والرياضات الإلكترونية الأردني، والترويج لمكانة الأردن على المستوى الإقليمي والعالمي

أهداف المشروع:

- ❑ تحقيق الفائدة المرجوة من قطاع صناعة الألعاب والرياضات الالكترونية

الجهات المسؤولة عن تنفيذ المشروع:

- وزارة الاقتصاد الرقمي والريادة
- الاتحاد الأردني للرياضات الالكترونية
- وزارة الاستثمار
- وزارة السياحة والاثار
- هيئة تنشيط السياحة
- وزارة الخارجية وشؤون المغتربين
- وزارة الداخلية

المخرجات والنتائج ومؤشرات الأداء الرئيسية:

- 3 الاف فرصة عمل للشباب في قطاع الألعاب والرياضات الالكترونية خلال الخمس سنوات القادمة.
- 20 شركة ناشئة وصغيرة ومتوسطة تعمل في قطاع الألعاب والرياضات الالكترونية
- استقطاب 5 شركات عالمية للاستثمار في قطاع الألعاب والرياضات الالكترونية

بطاقة مشروع

الرقم	اسم المشروع	الهدف الاستراتيجي	المدة الزمنية المقدرة
5	تقديم الدعم والتسهيلات لإقامة البطولات والمسابقات و الفعاليات والمؤتمرات	تشجيع المنافسة والاستثمار في صناعة الألعاب الالكترونية على المستوى المحلي والإقليمي والدولي. زيادة تمثيل الأردن في فعاليات وبطولات الرياضات الالكترونية الدولية والإقليمية.	

وصف المشروع: العمل على تقديم الدعم والتسهيلات اللازمة لإقامة الفعاليات والمسابقات (الهاكاثون) والمؤتمرات المتخصصة في صناعة وبرمجة الألعاب والرياضات الالكترونية من خلال:

- ❑ تشجيع وتسهيل إقامة واستضافة الفعاليات والمؤتمرات الدولية المتخصصة
- ❑ استغلال محطات المعرفة واندية الابداع الشبابية المنتشرة في المملكة ومراكز الشباب لإقامة المسابقات المحلية
- ❑ تسهيل إقامة البطولات والمسابقات (الهاكاثون) والمنافسات المحلية والإقليمية والدولية في المملكة
- ❑ استقطاب واستضافة البطولات والمسابقات الإقليمية والدولية على ارض المملكة

أهداف المشروع:

- ❑ التسويق والترويج للأردن في قطاع صناعة وبرمجة الألعاب الالكترونية
- ❑ تطوير قطاع الرياضات الإلكترونية

الجهات المسؤولة عن تنفيذ المشروع:

- وزارة الاقتصاد الرقمي والريادة
- الاتحاد الأردني للرياضات الالكترونية
- وزارة الداخلية
- وزارة السياحة والاثار
- القطاع الخاص
- وزارة الشباب
- وزارة الخارجية وشؤون المغتربين

المخرجات والنتائج ومؤشرات الأداء الرئيسية:

- استقطاب 5 شركات عالمية للاستثمار في قطاع الألعاب والرياضات الالكترونية
- زيادة نسبة مساهمة قطاع الألعاب والرياضات الالكترونية بنسبة 3% من الناتج المحلي الإجمالي.
- 3 الاف فرصة عمل للشباب في قطاع الألعاب والرياضات الالكترونية خلال الخمس سنوات القادمة.
- استضافة 5 بطولة إقليمية/ دولية في المملكة
- زيادة بنسبة 50% مشاركة المنتخب الوطني للرياضات الإلكترونية في البطولات الإقليمية والدولية.

بطاقة مشروع

الرقم	اسم المشروع	الهدف الاستراتيجي	المدة الزمنية المقدرة
6	اعداد دليل وإرشادات للرياضات الالكترونية	توفير بيئة آمنة وصحية للاعبين الأردنيين ودعمهم.	

وصف المشروع:العمل على اعداد دليل وإرشادات صحية لممارسة واحتراف الرياضات الالكترونية يوضح الارشادات والقواعد الصحية والأخلاقية المناسبة لاحتراف الرياضات الالكترونية

أهداف المشروع:

- ❑ التوعية بأهمية الرياضات الالكترونية والمهارات البدنية والذهنية والأخلاقية التي يتطلبها مثل هذا النوع من الرياضات
- ❑ بيان قواعد اللعب وسلوك اللاعبين

الجهات المسؤولة عن تنفيذ المشروع:

- الاتحاد الأردني للرياضات الالكترونية
- وزارة الاقتصاد الرقمي والريادة
- وزارة الصحة
- الجمعية الملكية للتوعية الصحية

المخرجات والنتائج ومؤشرات الأداء الرئيسية:

- زيادة بنسبة 50% مشاركة المنتخب الوطني للرياضات الإلكترونية في البطولات الإقليمية والدولية.
- رفع وعي أولياء أمور اللاعبين بأهمية الرياضات الإلكترونية كمهنة بنسبة 25%.

بطاقة مشروع

الرقم	اسم المشروع	الهدف الاستراتيجي	المدة الزمنية المقدرة
7	إطلاق منصة رقمية متخصصة	زيادة تمثيل الأردن في فعاليات وبطولات الرياضات الالكترونية الدولية والإقليمية.	

وصف المشروع: العمل على إطلاق منصة رقمية متخصصة تتضمن كافة البيانات والمعلومات حول اللاعبين والفعاليات المتعلقة بالرياضات الالكترونية وتحديثها بصورة مستمرة من خلال:

- ❑ تسجيل ومتابعة وحماية نزاهة اللاعبين في مجال الرياضات الإلكترونية
- ❑ المشاركة في البطولات والمسابقات المحلية والإقليمية والدولية
- ❑ تشجيع اللاعبين على ممارسة واحتراف اللعب بالرياضات الالكترونية
- ❑ حث الإناث على المشاركة في الرياضات الإلكترونية

أهداف المشروع:

- ❑ توفير بيئة داعمة للرياضات الالكترونية

الجهات المسؤولة عن تنفيذ المشروع:

- وزارة الاقتصاد الرقمي والريادة
- الاتحاد الأردني للرياضات الالكترونية

المخرجات والنتائج ومؤشرات الأداء الرئيسية:

- رفع الوعي الصحي والأخلاقي للاعبين بنسبة 80%.
- 3 الاف فرصة عمل للشباب في قطاع الألعاب والرياضات الالكترونية خلال الخمس سنوات القادمة
- زيادة بنسبة 50% مشاركة المنتخب الوطني للرياضات الإلكترونية في البطولات الإقليمية والدولية

بطاقة مشروع

الرقم	اسم المشروع	الهدف الاستراتيجي	المدة الزمنية المقدرة
8	إطلاق حملات توعية وترويج لصناعة الألعاب والرياضات الالكترونية	رفع الوعي المجتمعي بأهمية الألعاب والرياضات الالكترونية.	

وصف المشروع: العمل على إطلاق حملات ترويجية وإعلانية للألعاب و الرياضات الإلكترونية على المستوى المحلي والإقليمي والعالمي بالإضافة الى إطلاق حملات توعوية للعائلات الأردنية من خلال:

- ❑ تنظيم ورش عمل ومحاضرات وفعاليات تعليمية للأطفال والشباب في المدارس والجامعات بالإضافة الى افراد المجتمع المحلي لنشر المفاهيم الصحيحة حول الألعاب و الرياضات الالكترونية وقيمها واثارها وعوائدها الإيجابية على الشباب.
- ❑ حملات حول الممارسات الصحية للأطفال والشباب عند ممارسة الرياضات الالكترونية
- ❑ التعريف بالسلوكيات الإيجابية التي ينبغي على اللاعبين اتباعها عند احترافهم اللعب الالكتروني وخلال المنافسات بينهم.
- ❑ حث الشباب على دخول قطاع الألعاب والرياضات الالكترونية وتشجيعهم للخروج بالأفكار الإبداعية
- ❑ الترويج لأهمية قطاع صناعة الألعاب والرياضات الالكترونية والإمكانات الهائلة والاثار الإيجابية في تحقيق النمو الاقتصادي

أهداف المشروع:

- ❑ الترويج للألعاب والرياضات الالكترونية
- ❑ رفع الوعي بأهمية الرياضات الالكترونية

الجهات المسؤولة عن تنفيذ المشروع:

- وزارة الاقتصاد الرقمي والريادة
- الاتحاد الأردني للرياضات الالكترونية
- وزارة التربية والتعليم
- وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
- وزارة الثقافة
- وزارة الصحة
- وزارة الشباب

المخرجات والنتائج ومؤشرات الأداء الرئيسية:

- رفع وعي أولياء أمور اللاعبين بأهمية الرياضات الإلكترونية كمهنة بنسبة 25%.
- 1500 لاعب محترف ومدرب معتمد
- 3 الاف فرصة عمل للشباب في قطاع الألعاب والرياضات الالكترونية خلال الخمس سنوات القادمة.

بطاقة مشروع

الرقم	اسم المشروع	الهدف الاستراتيجي	المدة الزمنية المقدرة
9	اعداد اطار اجرائي تنظيمي للعاملين في قطاع الألعاب والرياضات الالكترونية	توفير بيئة مواتية لتطوير وتعزيز صناعة الألعاب الإلكترونية في الأردن.	

وصف المشروع: العمل على إعداد اطار اجرائي لتنظيم الأمور التالية:

- ❑ الإجراءات المتعلقة بتسجيل العاملين في قطاع الألعاب والرياضات الالكترونية (freelancers).
- ❑ الإجراءات المتعلقة بإتاحة وتسهيل التعاملات المالية للعاملين في قطاع الألعاب والرياضات الالكترونية.
- ❑ إجراءات اعتماد اللاعبين وتسجيلهم بشكل رسمي في قاعدة بيانات العاملين الأردنيين الخاضعين لضريبة الدخل والمبيعات.
- ❑ عقد ورش عمل توعوية للبنوك حول طبيعة وخصوصية العاملين في قطاع الألعاب والرياضات الالكترونية لغايات التخفيف من إجراءات وشروط التعاملات المالية.

أهداف المشروع:

- ❑ تعزيز المساهمة في الناتج المحلي الإجمالي وتوفير فرص عمل جديدة.
- ❑ توفير بيئة مواتية لتطوير وتعزيز صناعة الألعاب الإلكترونية في الأردن.
- ❑ توفير بيئة آمنة وصحية للاعبين الأردنيين ودعمهم

الجهات المسؤولة عن تنفيذ المشروع:

- وزارة الاقتصاد الرقمي والريادة
- الاتحاد الأردني للرياضات الالكترونية
- وزارة الصناعة والتجارة والتموين
- وزارة المالية
- دائرة ضريبة الدخل والمبيعات
- البنك المركزي الاردني
- جمعية البنوك في الاردن

المخرجات والنتائج ومؤشرات الأداء الرئيسية:

- زيادة نسبة مساهمة قطاع الألعاب والرياضات الالكترونية بنسبة 1% من الناتج المحلي الإجمالي.
- 3 الاف فرصة عمل للشباب في قطاع الألعاب والرياضات الالكترونية خلال الخمس سنوات القادمة.
- 1500 لاعب محترف ومدرب معتمد

وزارة الاقتـــصاد
الرقمـي والريادة