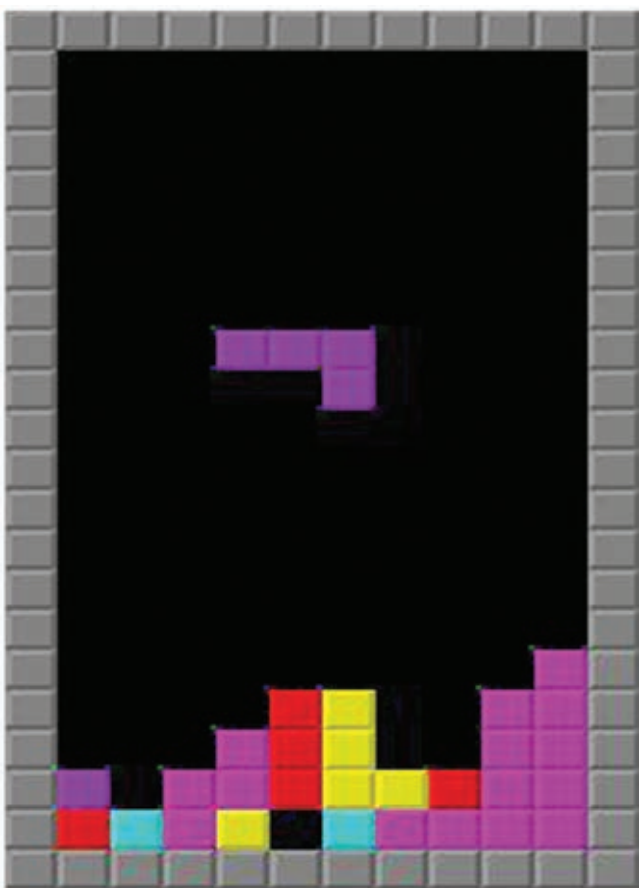


المال والاقتصاد

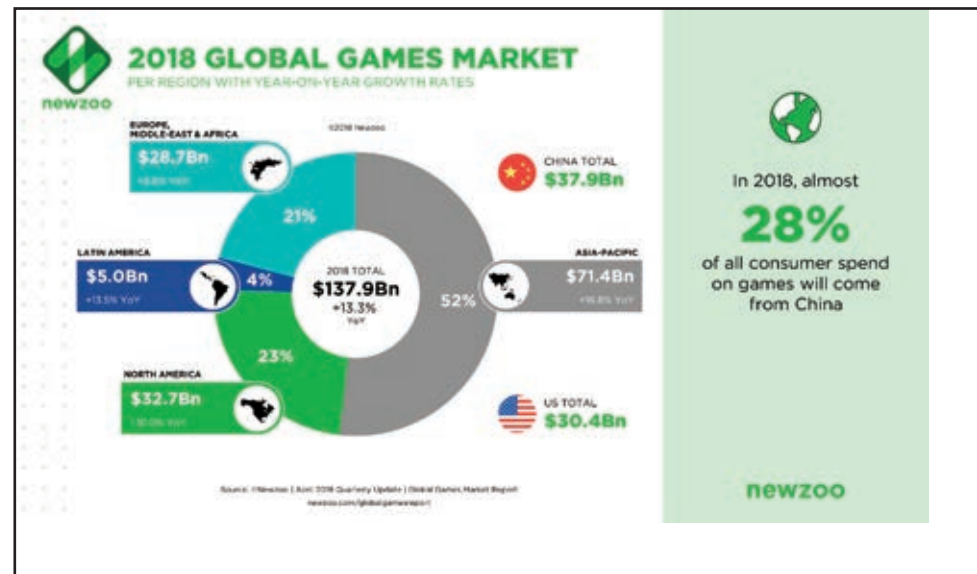
إيماناً من (أخبار الخليج) بأهمية رفع مستوى وعي القارئ وإحاطته بجميع المعلومات والبيانات التي يحتاج إليها، سيقوم فريق صفحة (المال والاقتصاد) بعمل استبانات دورية حول موضوعات اقتصادية مختلفة تمس المجتمع. وبحكم القرار الأخير الذي انتشر عبر مواقع التواصل المختلفة.. هل تعتقد أن لديك معلومات كافية حول ضريبة القيمة المضافة وتأثيرها على المستهلك؟
يمكنكم الإجابة عبر موقعنا الإلكتروني: www.akhbar-alkhaleej.com

٢,٢ مليار مستهلك حول العالم ينفقون ١٣٧ مليار دولار في ٢٠١٨

(الألعاب الإلكترونية) من شغف المراهقين إلى الأرباح الطائلة!



تتريس الأكثر مبيعاً عبر التاريخ بقيمة ٤٩٥ مليون دولار.



حجم سوق الألعاب الإلكترونية حول العالم.



جون كيلمارتن متحدثاً له أخبار الخليج.

تقرير: علي عبدالحق

هناك ما يقرب من ١,٢ مليار شخص في جميع أنحاء العالم يلعبون ألعاب الفيديو و٧٠٠ مليون منهم يلعبون ألعاب الإنترنت، والفرق هنا أن ألعاب الفيديو تلك التي ليست بحاجة إلى الاتصال عبر الإنترنت، بينما الأخرى واضحة من اسمها، ولعقود من الزمن، كانت صناعة الألعاب تتطور بشكل متزايد، حيث أصبحت هناك عوالم افتراضية كثيرة وغنية، كما أصبح اللاعبون يستطيعون إنشاء شخصيات كاملة عبر الإنترنت في اللعبة التي يختارونها، ولها هويات ذات صور شخصية وممتلكات رقمية.

وتعد ألعاب الفيديو صناعة رابحة في العديد من الدول وتشكل جزءاً مهماً من اقتصاداتها، حيث حققت سوق الألعاب العالمية خلال عام ٢٠١٧ إيرادات وصلت إلى ١١١,٧ مليار دولار. ومن المتوقع أن يتفوق ٢٠٣ مليار مستهلك في جميع أنحاء العالم ١٣٧,٩ مليار دولار على هذه الألعاب خلال عام ٢٠١٨. وذلك وفقاً لتقرير سوق الألعاب العالمية Newzoo. وتستحوذ الألعاب الرقمية على ٩١٪ من هذه الإيرادات بقيمة ١٢٥,٣ مليار دولار. وتحظى مملكة البحرين بالعديد من نقاط القوة ومن ضمنها تمتعها بتشريعات سكانية شابة تتقن اللغتين العربية والإنجليزية وهو ما يتيح مطوري الألعاب العالميين على الخروج بالمزيد من الترجمات لإصداراتهم من الألعاب إلى اللغة العربية، كما يحرص مطورو الألعاب في المنطقة على مواكبة محتوى إصداراتهم مع متطلبات السوق المحلية، علاوة على أن هذه الصناعة تحظى باهتمام وحضور كبير في المملكة من خلال العدد الكبير من الفعاليات المتخصصة بصناعة الألعاب وتذكر منها فعالية

أكثر من ٣٤ ألفاً يشاركون سنوياً في فعالياتها بالبحرين توقع زيادة إيرادات الألعاب بمعدل سنوي مركب يبلغ ٨٪ خلال ٤ سنوات

توقع زيادة إيرادات الألعاب بمعدل سنوي مركب يبلغ ٨٪ خلال ٤ سنوات

تجارة كاملة خيالية ولكن مربحة واحدة من أقدم الطرق لكسب المال في الألعاب الإلكترونية هي اقتناء عناصر وسلع افتراضية نادرة وقيمة في اللعبة، ومن ثم عرضها للبيع مقابل أموال حقيقية. وهناك الكثير من اللاعبين الذين يشترون تلك العناصر القيمة في الألعاب، ويدفعون الكثير من الأموال للحصول عليها، من أجل الوصول إلى مستويات أعلى في اللعبة. وتأتي الصين في المرتبة الأولى في تحقيق الأرباح من الألعاب، وحققت إيرادات حتى ٣٧,٩ مليار دولار، وتليها الولايات المتحدة الأمريكية بقيمة ٣٠,٤ مليار دولار، التي تدعم تعليم صناعة الألعاب في مؤسسات على ٤٨١ مؤسسة تعليمية لتقديم برامج احترافية في هذا المجال.

شخصيته في كثير من الأحيان على النجاح أو الفشل. ويمكن لمستخدم منصة تويتش أن يحصل على ٥٠٠٠ دولار شهرياً من خلال هذا الأمر. أما يوتيوب فيمكن أن يجني الشخص ١٠٠٠ دولار لكل مليون مشاهدة على الفيديو الخاص به. ولكن بعض الجيمرز البارزين على تلك المنصات قد يكسبون ملايين الدولارات سنوياً.

٣- كمن البطل: ستصبح مشهوراً وثرياً إذا هزمت خصومك في الألعاب التنافسية، والتي تعرف باسم E-Sports. تنمو بشكل سريع، وتجذب الكثير من الجيمرز، حيث يخوض اللاعب بطولات ومنافسات كل عام، وهناك جوائز مالية كبيرة، ويوجد العديد من الفرق والأشخاص المشهورين في هذا المجال، ولديهم رعاية ويجنون أموالاً طائلة جراء الفوز في الألعاب التنافسية.

٤- بيع العناصر الافتراضية:

يجني الملايين من صناعة الألعاب، أبرزها:

١- تصميم الألعاب: الطريقة الأصعب والأكثر ربحاً أكثر من ١٠٠ مليار دولار حجم الإيرادات السنوية لصناعة ألعاب الفيديو في عام ٢٠١٧، ومن المتوقع أن تزيد بنسبة ٦٠٪ إلى ٨٠٪ بحلول عام ٢٠٢٠. والطريقة الواضحة هنا لكسب العيش وجني الأموال هي عبر إنشاء وتطوير لعبتك الخاصة.

٢- تجربة الألعاب: يمكنك كسب بضعة آلاف أو ملايين الأمر لا يتوقف على مهارتك في اللعب فقط يعتبر تويتش ويوتيوب منبرين أساسيين لجني الأموال من خلال تشغيل الألعاب، حيث يستخدم الشخص أياً من تلك المنصتين أو كلاهما، في تقديم بث مباشر له أثناء تشغيل لعبته المفضلة، ولا يقتصر الأمر على طبيعة الألعاب فقط، بل تحقق اللاعب النجاح بتلك المنصات، بل تساعد

مصر العربية والمملكة العربية السعودية إلى حد كبير بسبب النمو في استخدام الهواتف الذكية، إذ تمتلك هاتان الدولتان أعلى نسبة اختراق للهواتف الذكية في العالم بنسبة ٨٠,٦٪ و٦٥,٢٪ على التوالي.

ورجّح كيلمارتن هذه المستويات العالية من استخدام الهواتف الذكية، أنها كانت سبباً في وضع المنطقة أمام أنظار معظم مطوري الألعاب، حيث أنه ومن من المتوقع أن تزيد إيرادات الألعاب بمعدل سنوي مركب يبلغ ٨٪ بين عامي ٢٠١٨ و٢٠٢٢. وفي المتوسط يقضي الأشخاص الذين تتراوح أعمارهم بين ١٨ و٢٤ عاماً في المنطقة ثمان ساعات أسبوعياً في ممارسة الألعاب، أي أكثر بثلاث مرات من اللاعبين الأمريكيين والأوروبيين.

ونطرح هنا بعض الطرق الأكثر شيوعاً والتي جعلت البعض

المتحصلة من صناعة الألعاب النسبية ذاتها في بعض الأسواق العالمية ومنها أمريكا الجنوبية التي بلغت النسبة في سوقها ١٣,٩٪ وأسيا الباسيفيكية ونسبة نمو الإيرادات بها هي ٩,٢٪. وأشار المدير التنفيذي لإدارة تطوير الأعمال -تقنية المعلومات والاتصالات- مجلس التنمية الاقتصادية، إلى أن هذا النمو في المنطقة هو على النقيض مع الأسواق العالمية الكبرى التي يشهد النمو فيها ركوداً مثل أسواق أمريكا الشمالية (٤٪ فقط) وأوروبا الغربية (٤,٨٪).

ورأى كيلمارتن أن الفضل في النمو المتحقق في منطقة الشرق الأوسط وشمال إفريقيا يعود بنسبة كبيرة إلى مساهمة مجتمعات للمهتمين والمندمجين في صناعة الألعاب، حيث تجاوزت نسبة النمو في الإيرادات

من خريجي تكنولوجيا المعلومات والاتصالات بإتقان اللغة العربية والإنجليزية، كما تتميز البحرين بقربها من أحد أكبر أسواق الألعاب في دول مجلس التعاون الخليجي وهي المملكة العربية السعودية، إذ يلعب أكثر من ٦٠٪ من مستخدمي الإنترنت في المملكة العربية السعودية عبر الإنترنت، وتحقق عوائد الألعاب في المملكة العربية السعودية أكبر ما حققته سوق الألعاب الإلكترونية في أوروبا (هولندا)، وتتفوق على العديد من مبيعات برامج الألعاب في أوروبا، كما ويبلغ متوسط العائد لكل مستخدم ٢٧,٨٩ دولاراً أمريكياً.

ولفت كيلمارتن إلى أن منطقة الشرق الأوسط وشمال إفريقيا تعتبر حاضنة لإحدى أكبر التجمعات للمهتمين والمندمجين في صناعة الألعاب، حيث تجاوزت نسبة النمو في الإيرادات

في ١٣ ألفاً، التي حضرها أكثر من ٣٠٠٠ زائر عالمي، وفعالية «Dreamland Expo» التي شهدت حضور أكثر من ١٠ آلاف شخص وفعالية «Bahrain Gaming Experience» التي حضرها أكثر من ٤٠٠٠ شخص وفعالية «Animania Bahrain» التي حضرها أكثر من ٧٠٠٠ شخص من بينهم أكثر من ألف زائر من دول المنطقة، كما تنظم مسابقة «Game Jams» لتطوير الألعاب في البحرين والتي حضرها أكثر من ٦٠ مطوراً للألعاب الإلكترونية.

هذا ما كشف عنه المدير التنفيذي لإدارة تطوير الأعمال -تقنية المعلومات والاتصالات- مجلس التنمية الاقتصادية، جون كيلمارتن، الذي تحدث إلى (أخبار الخليج) حول هذا الموضوع. وأضاف كيلمارتن، يتيمز ٩٠٪



(مصارف البحرين) تشكل لجنة خاصة بتطبيق ضريبة القيمة المضافة في القطاع المالي

أعضاء اللجنة وجهات نظرتهم وخبراتهم والتحديات المرتبطة وكيفية تجاوزها. ومن المقرر أن تعقد اللجنة سلسلة اجتماعات مستقبلياً ممتدة من أجل المضي قدماً في تبادل الخبرات المتعلقة بمراحلتي الاستعداد الحالية لتطبيق ضريبة القيمة المضافة، وما بعد التطبيق، والعمل كمجموعة واحدة مع الهيئات التنظيمية المحلية من أجل فهم قانون ضريبة القيمة المضافة البحريني للقطاع المصرفي المحلي.

مقصود، وقدم مدير HSBC MENAT، محمد السويدي، معلومات حول الضريبة والدعم والإرشاد للمجموعة من خلال مشاركة تجارب HSBC والتحديات التي واجهتها خلال تطبيقها لضريبة القيمة المضافة في الإمارات العربية المتحدة والمملكة العربية السعودية. وأشار السويدي خلال الاجتماع إلى الخطوات التالية للجنة بشأن وضع عرض هيكلية وطريقة للمضي قدماً في تعاملاتها مع الهيئات التنظيمية المحلية، فيما شارك العديد من

وتبادل الخبرات والتحديات التي تواجه تنفيذها، والعمل معاً على توفير سلاسة تطبيق هذه الضريبة، وتوحيد الرؤى والاتجاهات، ومخاطبة الجهات المعنية في وزارة المالية ومصرف البحرين بصوت واحد لضمان التطبيق الأمثل لهذه الضريبة في القطاع المالي. وعقدت لجنة ضريبة القيمة المضافة اجتماعها الأول في المقر الرئيسي لـ HSBC Bank الرئيسي في السيف برئاسة المدير المالي في البنك ورئيس اللجنة ناصر

أعلنت جمعية مصارف البحرين تشكيل لجنة خاصة بضريبة القيمة المضافة تضم ٣٥ عضواً يمثلون ٢٤ بنكاً ومؤسسة مالية في مملكة البحرين، وذلك استعداداً لتطبيق ضريبة القيمة المضافة في المملكة مطلع العام القادم. وتعمل هذه اللجنة تحت إشراف الجمعية على جمع ممثلين من جميع البنوك في البحرين بهدف مناقشة ضريبة القيمة المضافة، وتقييم أثرها على قطاع الخدمات المالية، (وخاصة الخدمات المصرفية)،



سمير ناس.

والتطوير الاقتصادي في المرحلة المقبلة، لتفعيل الشراكة المطلوبة في صياغة الرؤى والتوجهات المتعلقة بالشأن الاقتصادي في المرحلة المقبلة.

كما شدد رئيس الغرفة على أن تأكيد صاحب السمو الملكي رئيس الوزراء على ترسيخ وتفعيل الشراكة بين الحكومة والقطاع الخاص سوف يكون له تبعات إيجابية في مسار العمل المشترك في الفترة المقبلة، ولا سيما أن ذلك يأتي من منظور أن القطاع الخاص هو حجر الزاوية في أي جهد تنموي واقتصادي، وأن تحقيق الأهداف والطلعات المنشودة في هذا المجال هو رهن بنجاحنا في إيجاد قطاع خاص قوي قادر على تحمل مسؤوليات المرحلة.

أشاد بتوجيهات سمو رئيس الوزراء ناس: الغرفة باتت شريكاً فاعلاً في منظومة التنمية والإصلاح الاقتصادي

دورها المحوري في مسيرة العمل الوطني، وأن الحكومة دأبت دائماً على دعم جهودها في النشاط التجاري، ومساعدتها على تجاوز العقبات.

وأضاف «إن الغرفة نتيجة ما تحظى به من دعم ورعاية من لدن سمو رئيس الوزراء ستواصل دورها كعقيدة حاضرة لإحدى أركان المنظومة الاقتصادية والتجارية في تقدم البحرين في مختلف المجالات، معرباً عن بالغ تقديره لتأكيد سمو رئيس الوزراء على دور التجار كبيرهم وصغيرهم في المنظومة التجارية، مشدداً على أن مجلس إدارة الغرفة حرص كل الحرص على دعم صغار التجار، فالغرفة كما قال سموه هي بيت جميع التجار، وهذا يعكس حرص المجلس على أن يكون القطاع الخاص البحريني ممثلاً في الغرفة شريكاً فاعلاً في خطوات الإصلاح

بلقاء سموه يوم أمس الأول يخمن ويقدر توجيهات سموه السديدة، ومواقفه الكريمة تجاه تقوية العمل المشترك بين الحكومة والغرفة، وتفعيل الدور البناء للقطاع الخاص في خلق شراكة حقيقية وفاعلة بين الطرفين، والذي تجلى في الموقف الإيجابي الذي عبر عنه سموه من أن الحكومة و«الغرفة» تجمعها شراكة استراتيجية اقتصادية، وتأكيد سموه على دعم الحكومة للقطاع الخاص وأن أبوابها مفتوحة للاستماع لأرائه ومقترحاته والتشاور معه في كل أمر يسهم في تقاسم المسؤولية نحو دعم الاقتصاد الوطني، كما ثمن ما أشار إليه سمو رئيس الوزراء من أن مملكة البحرين كانت ومازالت سباقة في كل شأن تجاري، ولديها غرفة تجارية من أعرق الغرف في المنطقة وتاريخها يشهد على

أعربت غرفة تجارة وصناعة البحرين عن تقدير واعتزاز الأسرة التجارية والصناعية بالمملكة لمواقف صاحب السمو الملكي الأمير خليفة بن سلمان آل خليفة رئيس الوزراء الداعمة والمساندة للقطاع الخاص وتعزيز مسيرته ودوره في النهوض بالاقتصاد الوطني، وأشادت في هذا الصدد بتوجيهات سموه لوزارة الصناعة والتجارة والسياحة بالتواصل مع غرفة تجارة وصناعة البحرين للوصول إلى تفاهم بشأن رسوم مزاوله الأنشطة التجارية، والتي أسفرت عن التوافق بين الغرفة والوزارة بشأن تلك الرسوم، مما عكس دعم سموه المستمر للقطاع التجاري البحريني لتمكينه من النهوض بمسؤولياته والقيام بأدواره الريادية للمساهمة في تحريك عجلة الاقتصاد الوطني. ويهذه المناسبة قال رئيس الغرفة سمير عبدالله ناس «إن مجلس إدارة الغرفة الذي تشرف