مجلس النواب

المجموعة النيابية للعدالة والتنمية الرباط في 2026/01/06

الرقم : 26794

الى السيد وزير الشباب والثقافة والتواصل المحترم

تحت اشراف السيد رئيس مجلس النواب المحترم

الموضوع : سؤال كتابي

جدوى وأولويات برنامج صانع ألعاب الفيديو في ظل تفاقم أوضاع الشباب المغربي

السلام عليكم و رحمة الله وبركاته، و بعد.

في سياق اجتماعي واقتصادي يتسم بتفاقم معدلات البطالة في صفوف الشباب، وارتفاع كلفة المعيشة، واتساع مظاهر الهشاشة وانسداد الآفاق، واستمرار ظاهرة هجرة الشباب بطرق غير نظامية، أعلنت الوزارة عن تمديد برنامج "صانع ألعاب الفيديو"، الذي يستهدف عدداً محدوداً من الشباب في مجال الصناعات الرقمية الإبداعية. وإذ نؤكد أن تطوير المهارات الرقمية والصناعات الإبداعية مجال مهم في حد ذاته، إلا أن هذا البرنامج يطرح عدة تساؤلات حول مدى انسجامه مع الأولويات الاجتماعية الملحّة لبلادنا، وحول محدودية أثره مقارنة بحجم الأزمة التي يعيشها ملايين الشباب المغربي.

لذا أسائلكم السيد الوزير المحترم،

-ما هي الأسس والمعايير التي اعتمدتها الوزارة في اعتبار برنامج "صانع ألعاب الفيديو" أولوية في المرحلة الراهنة، في ظل الارتفاع المقلق لمعدلات البطالة والفقر وسط الشباب؟

- ما هو العدد الإجمالي للمستفيدين من هذا البرنامج منذ إطلاقه، وما نسبة إدماجهم الفعلي في سوق الشغل بعد انتهاء التكوين؟

-ما هي الكلفة المالية الإجمالية للبرنامج، ومصادر تمويله، وطبيعة الشراكات الأجنبية المرتبطة به؟

-كيف يتم ضمان الشفافية وتكافؤ الفرص في الولوج إليه؟

-ما هي البرامج البديلة أو الموازية التي أطلقتها أو تعتزم إطلاقها وزارتكم لفائدة عموم الشباب، خاصة غير الحاصلين على شهادات عليا، أو القاطنين بالمناطق الهامشية؟

وتفضلوا بقبول فائق التقدير و الاحترام

الامضاء

فاطمة الزهراء باتا