شبكة المعلومات الجامعية

التوثيق الإلكتروني والميكروفيلم

# بسم الله الرحمن الرحيم

HANAA ALY

# شبكة المعلومات الجامعية

# التوثيق الالكتروني والميكروفيلم

HANAA ALY

شبكة المعلومات الجامعية

التوثيق الإلكتروني والميكروفيلم

# جامعة عين شمس

# التوثيق الإلكتروني والميكروفيلم

# قسم

نقسم بالله العظيم أن المادة التي تم توثيقها وتسجيلها
علي هذه الأقراص المدمجة قد أعدت دون أية تغيرات

# يجب أن

تحفظ هذه الأقراص المدمجة بعيدا عن الغبار

HANAA ALY

جامعة عين شمس | كلية معتمدة | كلية الآداب

# الآثار الاجتماعية والثقافية الناجمة عن إدمان الألعاب الإلكترونية

## (دراسة مقارنة بين شرائح اجتماعية مختلفة)


**اسم الطالب:** اسراء حسن محمد نور الدين

**الدرجة العلمية:** الماجستير

**القسم التابع له:** علم الاجتماع

**اسم الكلية:** الآداب

**الجامعة:** عين شمس



**سنة المنح:** ١٤٤٣هـ – ٢٠٢١م


**شروط عامة:**

جامعة عين شمس | كلية معتمدة | كلية الآداب

## رسالة ماجستير

**اسم الطالب:** اسراء حسن محمد نور الدين

**عنوان الرسالة:** الآثار الاجتماعية والثقافية الناجمة عن إدمان الألعاب الإلكترونية

(دراسة مقارنة بين شرائح اجتماعية مختلفة)

## رسالة ماجستير

## لجنة الإشراف

**الاسم:** أ.د/صالح سليمان عبد العظيم **الوظيفة:** أستاذ علم الاجتماع

كلية الآداب – جامعة عين شمس

مشرفًا

**الاسم:** د/فايزة عبد المنعم **الوظيفة:** مدرس علم الاجتماع

كلية الآداب – جامعة عين شمس

مشرفًا

**تاريخ البحث:** / / ٢٠٢١

**الدراسات العليا**

**ختم الإجازة**

/ / ٢٠٢١

**أجيزت الرسالة بتاريخ**

/ / ٢٠٢١

**موافقة مجلس الجامعة**

/ / ٢٠٢١

**موافقة مجلس الكلية**

/ / ٢٠٢١

***بِسْمِ اللَّـهِ الرَّحْمَـٰنِ الرَّحِيمِ***

***"وَقُلْ رَبِّ زِدْنِي عِلْمًا"***

***صَدَقَ اللهُ العَظيم***

***{سورة طه:١١٤}***

## إهداء

***إلى والدي العزيز وأمي الغالية ، أطال الله عمرهما ومتعهما بالصحة والعافية، بفضل دعائهما وتشجيعهما وتوفير جميع وسائل المساعدة، والراحة في رحلتي العلمية؛ وفقني الله سبحانه وتعالى لإتمام هذا العمل المتواضع، وإلى إخوتي الأعزاء الذين ساندوني طوال فترة دراستي وإتمام الرسالة، وإلى كل من شجعني، وساعدني على إتمام هذا العمل، أسال الله العظيم أن يوفقهم ويرعاهم، لهم مني كل الحب والعرفان.***

## شكر وتقدير

**اللهم لك الحمد حمدًا كثيرًا طيبًا مباركًا فيه، وصل اللهم وسلم على سيدنا محمد وعلى آله وصحبه أجمعين.**

**فأني أشكر الله على ما وفقني وأعانني عليه من إتمام هذا العمل، ثم أوجه آيات الشكر والتقدير والعرفان بالجميل إلى أساتذتي الأجلاء مشرفي وأستاذي الدكتور/ صالح سليمان عبد العظيم أستاذ علم الأجتماع بكلية الآداب - جامعة عين شمس، على مابذله من وقت وجهد وعلى سعة صدره ، حيث تابع معي خطوات سير الدراسة، وقيامه بالنصح والإرشاد وتشجيعه الدائم، جزاه الله كل خير وأطال في عمره ومتعه بالصحة والعافية.**

**كما أتقدم بالشكر والعرفان إلى مشرفتي الدكتورة/فايزة عبد المنعم مدرس علم الاجتماع بكلية الآداب - جامعة عين شمس، وذلك على ما بذلته من وقت وجهد ومتابعة سير الرسالة، أطال الله عمرها ومتعها بالصحة والعافية، فلها مني كل التقدير والاحترام.**

**وإنه ليسعدني ويشرفني أن أتقدم بجزيل شكري إلى الأستاذة الدكتورة/نسرين إبراهيم البغدادي أستاذ علم الاجتماع بالمركز القومي للبحوث الاجتماعية والجنائية، فهي غنية عن التعريف وإن كنت لم أحظ بالدراسة المباشرة على يديها، التي شرفتني بقبول مناقشة هذه الرسالة والحكم عليها رغم أعبائها الكثيرة، لها مني كل الشكر والتقدير والعرفان.**

**وأيضًا يسعدني ويشرفني أن أتقدم بجزيل شكري إلى الأستاذة الدكتورة/أماني عزت طولان أستاذ علم الاجتماع المساعد بكلية الآداب - جامعة عين شمس التي تتلمذت على يديها في بداية دراستي بمرحلة الليسانس، والتي شرفتني بقبول مناقشة هذه الرسالة والحكم عليها، لها مني كل الشكر والتقدير والامتنان، وما من شك فيه أن ملاحظات وتوجيهات الأساتذة الأجلاء أعضاء لجنة الحكم والمناقشة ستكون قيمة وسيكون لها بالغ الأثر في إثراء وتطوير هذه الدراسة.**

## محتويات الدراسة


| الموضوع | الصفحة |
|---|---|
| مقدمة عامة | ١-٦ |
| **الأطار النظري للدراسة** | |
| **الفصل الأول:عرض وتحليل الدراسات السابقة** | |
| تمهيد | ٨ |
| أولًا: الدراسات التي تناولت التتبع التاريخي والآثار الثقافية والاجتماعية للتطور وعلاقتها بالألعاب الإلكترونية | ٩ |
| ثانيًا: الدراسات التي تناولت إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالأفراد | ١٩ |
| ثالثًا: الدراسات التي تناولت إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالأفراد | ٢٣ |
| خاتمة | ٣٠ |
| **الفصل الثاني: الألعاب الإلكترونية (تحليل تاريخي)** | |
| تمهيد | ٣٣ |
| أولًا: الألعاب الإلكترونية وأسسها | ٣٤ |
| ١- نشأة وتطور الألعاب الإلكترونية | ٣٤ |
| ٢- أنواع الألعاب الإلكترونية | ٣٦ |
| ٣- تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع | ٣٨ |
| ٤- إدمان استخدام الأجهزة الإلكترونية الحديثة، وألعاب الفيديو | ٤٢ |
| ٥- دول منعت بعض ألعاب الفيديو | ٤٥ |
| ٦- واقع وسياسة الألعاب الإلكترونية في مصر | ٤٦ |
| ثانيًا: ثقافة الاستهلاك الترفي | ٤٩ |
| ١- الاستهلاك الترفي Conspicuous Consumption | ٥٠ |
| ٢- تطور اقتصاد السوق المصري | ٥٣ |
| خاتمة | ٥٧ |
| **الفصل الثالث: الاتجاهات النظرية للدراسة** | |
| تمهيد | ٥٩ |
| أولًا: نظريات اللعب | ٦٠ |
| ١- النظريات الكلاسيكية | ٦٠ |
| ٢- النظريات الحديثة | ٦١ |
| ثانيًا: النظريات المتعلقة بالتكنولوجيا | ٦٢ |
| ١- نظرية تغير التكنولوجيا | ٦٢ |
| ٢- النظرية النقدية للتكنولوجيا | ٦٤ |
| ثالثًا: النظريات الخاصة بالتعلم والسلوك الإدماني | ٦٧ |
| ١- التعلم والنظرية السلوكية | ٦٧ |
| ٢- السلوك الإدماني | ٧٠ |
| خاتمة | ٧٥ |
| **الإطار المنهجي للدراسة** | |
| **الفصل الرابع: الإجراءات المنهجية للدراسة الميدانية** | |
| تمهيد | ٧٧ |
| أولًا: نوع الدراسة | ٧٧ |
| ثانيًا: منهج الدراسة | ٧٧ |
| ثالثًا: أدوات جمع البيانات | ٧٧ |
| رابعًا: الأساليب الإحصائية للدراسة | ٧٨ |
| خامسًا: مجالات الدراسة | ٧٨ |

| | |
|---|---|
| سادسًا: خصائص عينة الدراسة | ٧٩ |
| سابعًا: الصعوبات التي واجهت الباحثة | ٨٣ |
| خاتمة | ٨٣ |
| **الإطار التطبيقي** | |
| **الفصل الخامس: ممارسة وإدمان الألعاب الإلكترونية** | |
| تمهيد | ٨٥ |
| أولًا: ممارسة الألعاب الإلكترونية | ٨٥ |
| ثانيًا: ادمان استخدام الألعاب الإلكترونية | ١٠٦ |
| خاتمة | ١٢٤ |
| **الفصل السادس: الآثار الاجتماعية والثقافية للألعاب الإلكترونية** | |
| تمهيد | ١٢٦ |
| ثالثًا: الآثار الاجتماعية والثقافية للألعاب الإلكترونية | ١٢٦ |
| خاتمة | ١٥٨ |
| **الفصل السابع: مناقشة النتائج والتوصيات** | |
| أولًا: مناقشة النتائج | ١٦١ |
| ثانيًا: التوصيات | ١٦٥ |
| **مراجع الدراسة** | |
| أولًا: المراجع العربية | ١٦٨ |
| ثانيًا: المراجع الأجنبية | ١٧٣ |
| **ملحق الدراسة** | |
| الاستبيان | ١٧٧ |
| **ملخص الدراسة** | |
| أولًا: ملخص الدراسة باللغة العربية | ١٨٧ |
| ثانيًا: ملخص الدراسة باللغة الإنجليزية | ١٨٩ |

## مقدمة عامة

**أولًا: مشكلة الدراسة**

**ثانيًا: أهمية الدراسة النظرية والتطبيقية**

**ثالثًا: أهداف الدراسة**

**رابعًا: تساؤلات الدراسة**

**خامسًا: مفاهيم الدراسة**

## مقدمة عامة

**أصبحت الألعاب الإلكترونية جزء مهم في حياة الأطفال والمراهقين والشباب، ولم تعد حكرًا على هذه الفئة فقط بل إمتدت لتشمل الكبار أيضًا، ففي البداية الألعاب الإلكترونية كانت بسيطة تعتمد على الرسوم المتحركة حيث حققت نجاحًا كبيرًا وواسعًا في الفترات الأخيرة؛ بسبب جاذبيتها وقدرتها على الترفيه والتسلية، ووصلت في السنوات الأخيرة إلى مستوى هائل من التطور التقني، من خلال التأثيرات الصوتية والحركية والمحاكاة والتفاعل، وهكذا انتشرت هذه الألعاب الإلكترونية في المجتمعات العربية وخاصة مصر، أدي ذلك إلى زيادة تمسك الأفراد وإدمانهم للألعاب الإلكترونية ، فلا يكاد يخلو منزل الأن إلا وهناك من يلعب إحداها في الأسرة.**

**وقد اتسع سوق الألعاب الإلكترونية من خلال القائمين على تصنيع هذه الألعاب وتوزيعها، وإنتاج إصدارات حديثة ، حتي أصبحت الدول تعتمد على ميزانية تصنيع الألعاب كمصدر للربح، وقد استحوذت الألعاب الإلكترونية على جميع الفئات العمرية، وانتشرت باتساع لتشمل جميع الدول العربية والأجنبية، وأصبح يلعبها اللاعبون في معظم الأماكن وفي أي وقت، كما أصبحت ثورة تقنية هائلة في عالم الإلكترونيات، والرقميات وأصبحت تؤثر على الفرد بسهولة تنقلها بين البلاد بدون قيود للمكان أو الزمان وقلة تكلفتها، وتغير من هوياتهم وأفكارهم سواء ثقافيًا أم دينيًا بطريقة غير مباشرة من خلال تغير معتقداتهم الأساسية ، فهي حالة من الإدمان يكون تصفح الإنترنت، واللعب من خلال الموبايل أو بأحد أجهزة الألعاب الإلكترونية من المهام الأساسية اليومية التي يقوم بها دون انقطاع.**

**وتري الباحثة أن الأسرة هي التي تحمل العائق الأكبر فهي التي تستطيع التحكم بالقدر الأكبر على أبنائها والتأثير على مجمل تفكير الطفل منذ نشأته الأولى، والتحكم في توجهاته وأفكاره، ولكن الآن نجد أن معظم الآباء والأمهات هم الذين ينشغلون بالألعاب الإلكترونية بقدر كبير، وهذا نجده يؤثر بشكل غير مباشر على الأطفال والمراهقين فيما بعد، ويؤثر بالتالي عليهم وعلى نزعة التنشئة لديهم منذ الصغر ووجود فراغ لديهم في قيم التنشئة وفي ترتيب الأولوية بالنسبة لحياتهم؛ لذلك نجدهم يتجهون لمقاهي الإنترنت ويقضون ساعات طويلة للعب ألعاب الفيديو دون مراقبة الأهل، فأين نجد المراقبة في ظل غياب الأهل بأضرار قضاء أبنائهم ساعات طويلة على هذه الألعاب.**

**لذلك توجهت الباحثة إلى هذا الموضوع لتقوم بدراسة أفراد المجتمع ومعرفة أين يوجد الخلل بين مختلف طبقات المجتمع المصري، ومحاولة التوصل لمقترات وحلول للحد من هذه المشكلة "إدمان الألعاب الإلكترونية ومعرفة الآثار الاجتماعية والثقافية الناجمة عن هذه المشكلة" ، أملًا في الحد من هذه المشكلة وتقليل قضاء ساعات اللعب الطويلة على أجهزة الألعاب الإلكترونية وتحسين وعي وتفكير الأفراد من خلال اختيار شرائح عمرية مختلفة لكونهم صورة متكاملة لا يجوز الاهتمام بفرد دون الآخر، وهذا يصب في النهاية سواء بتعرقل أو تطور المجتمع خاصة، والدولة عامة.**

**وتتكون هذه الدراسة من سبعة فصول: جاء الفصل الأول بعرض وتحليل الدراسات السابقة حيث اشتمل على الدراسات التي تناولت التتبع التاريخي والآثار الثقافية والاجتماعية للتطور وعلاقتها بالألعاب الإلكترونية، والدراسات التي تناولت إدمان الألعاب الإلكترونية، وعلاقتها بالأفراد، والدراسات التي تناولت إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالأفراد، وجاء الفصل الثاني لتعرف باستفاضة والبحث عن واقع الألعاب الإلكترونية وأسسها، والتعرف على ثقافة الاستهلاك في الأسرة المصرية ، وتطور اقتصاد السوق المصري، واستعرض الفصل الثالث التوجه النظري للدراسة، والذي احتوى على النظريات المتعلقة باللعب ، والنظريات المتعلقة بالتكنولوجيا والألعاب الإلكترونية، والنظريات الخاصة بالتعلم والسلوك الإدماني، واستعرض الفصل الرابع الإجراءات المنهجية للدراسة وخصائص العينة ومنهج الدراسة، كما استعرض الفصل الخامس تحليل نتائج المحاور الخاصة بالاستبيان وتفسيرها من خلال عرض ممارسة وإدمان استخدام الألعاب الإلكترونية، وعرض الفصل السادس الآثار الثقافية والاجتماعية للألعاب الإلكترونية، واستعرض الفصل السابع أهم النتائج والتوصيات، وفي نهاية الدراسة مراجع الدراسة باللغة العربية والأجنبية، وملخص باللغة العربية وآخر باللغة الإنجليزية.**

## مشكلة الدراسة ومفاهيمها الأساسية

**أولًا: مشكلة الدراسة**

**استحوذت الألعاب الإلكترونية على شرائح كبيرة من الأفراد فلم تعد حكرًا على عمر معين، بل صارت هوس الكثير من الشباب وتعدي ذلك للكبار أيضًا ، حيث أخذت الألعاب الإلكترونية انتشارًا واسعًا دون الرقابة من قبل الأسرة، والدولة من خلال الرقابة على نوعية وأجهزة الألعاب الحديثة التي أصبحت تغزو الأسواق الآن دون التحري عن مصادرها ومعرفة الشركة المصنعة، كما تتأثر آليات السوق المصري من خلال استيراد واستهلاك الألعاب الإلكترونية، بالتالي تساهم وتؤثر بدرجة كبيرة في اقتصاد السوق المصري.**

**وتسلط الباحثة الضوء على هذه المشكلة لأنه في العصر الحالي تلعب جميع شرائح وفئات المجتمع هذه الألعاب حيث نجدها في جميع الأمكان بداية من المنزل، وصالات الإنترنت والألعاب الإلكترونية، وعند الأصدقاء، وأماكن الدراسة أوالجامعة، والعمل وصولًا للشارع والمواصلات العامة، ويرجع ذلك لسهولة حمل أغلبية أنواع ألعاب الفيديو والألعاب عبر الإنترنت على جهاز الموبايل، وأيضًا سهولة وصغر حمل الأجهزة الأخرى في كل مكان مثل اللاب توب والأيباد.**

**كما استحوذت الألعاب الإلكترونية على عقولهم واهتماماتهم وأصبحت جزاءًا من غرف نوم الأطفال، بل والكبار، وأصبح الآباء والأمهات يصطحبونها معهم أينما ذهبوا ، بالتالي يزيد من تعلق الأطفال بها وإدمانها، كما يرونهم أيضًا يلعبونها في أي وقت وأي زمان، وبالتالي اعتياد الأمر وتقليدهم، مما ينتج عنها عدة مشاكل على المستوى الشخصي والمستوى الاجتماعي.**

**وللوهلة الأولى قد يثير عنوان إدمان الألعاب الإلكترونية عند القارئ الاستغراب والتحفظ فقد يظن البعض أن الأمر من البساطة والسطحية من أن نطلق عليه لفظ الإدمان وفي حقيقة الأمر أن تلك الرؤية المبسطة لحالة إدمان الألعاب الإلكترونية من الخطأ النظر إليها باستهتار، فحالة الإدمان تتمثل في حالة سلوكية ونفسية لايستطيع فيها الشخص الابتعاد عن الشيء أو السلوك الذي اعتاد دومًا على القيام به، وتلك الحالة النفسية ينتج عنها العديد من الآثار السلبية.**

**وصيغت المشكلة في التساؤل التالي: ما الآثار الاجتماعية والثقافية الناجمة عن إدمان الألعاب الإلكترونية في المجتمع المصري؟**

**ثانيًا: أهمية الدراسة**

**ويتم عرض أهمية الدراسة من خلال جوانبها النظرية والتطبيقية كما يلي:-**

**أ- الأهمية النظرية:-**

**١- ترجع أهمية الدراسة في أنها تحاول تسليط الضوء حول المشكلات الاجتماعية والثقافية لممارسة الألعاب الإلكترونية.**

**٢- تهتم الدراسة بشريحة كبيرة من الأفراد البالغين كونهم الفئة المسؤولة عن اتخاذ قراراتهم وتكوين أسرة في المستقبل من خلال التوجيه والإرشاد لهم و للأفراد المسؤلين عنهم.**

**٣- تسليط الضوء على نظريات السلوك الإدماني، كون الإدمان ليس مقتصرًا فقط على إدمان المخدرات والكحول، بل إدمان السلوكيات الغير محببة أيضًا.**

**ب- الأهمية التطبيقية:-**

**١- تسعي الدراسة إلى التعرف على الآثار الاجتماعية السلبية والإيجابية لممارسة الألعاب الإلكترونية بين شرائح المجتمع المصري.**

**٢- يمكن للدراسة الراهنة أن تفيد شريحة كبيرة من المجتمع المصري تجاه معرفة المزيد عن ممارسة الألعاب الإلكترونية والتأثيرات المسيطره عليهم من خلال المعرفة والوعي الكافي بموضوع الدراسة.**

**٣- الخروج بمجموعة من التوصيات للحد من الآثار السلبية الناجمة عن الألعاب الإلكترونية.**

**ثالثًا: أهداف الدراسة**

**قامت الدراسة الراهنة بتبني عددًا من الأهداف للكشف عن الآثار الاجتماعية والثقافية لممارسة الألعاب الإلكترونية بين شرائح المجتمع المصري، وتم تحديد أهداف الدراسة من خلال ما يلي:-**

**الهدف الرئيس:-**

- **التعرف على الآثار السلبية والإيجابية لممارسة الألعاب الإلكترونية.**

**والأهداف الفرعية فيما يلي:-**

**١- التعرف على الآثار السلبية والإيجابية والمعوقات لممارسة الألعاب الإلكترونية.**

**٢- التعرف على طبيعة التنشئة الاجتماعية وطبيعة العلاقات الاقتصادية بين الأفراد الناجمة عن إدمان الألعاب الإلكترونية بين شرائح المجتمع المصري.**

**٣- التعرف على كيفية مواجهة المشكلات المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية.**

**رابعًا: تساؤلات الدراسة**

**وجاء التساؤل الرئيس فيما يلي:- ماهي الآثار الاجتماعية والثقافية الناجمة عن إدمان الألعاب الإلكترونية في مصر؟**

**ويتفرع من السؤال الرئيس التساؤلات الفرعية الآتية:-**

**١- ما هي الآثار الاجتماعية والثقافية الناجمة عن إدمان الألعاب الإلكترونية بين شرائح المجتمع المصري؟**

**٢- ما هي آثار التنشئة الاجتماعية وطبيعة العلاقات الاقتصادية بين الأفراد الناجمة عن إدمان الألعاب الإلكترونية بين شرائح المجتمع المصري؟**

**٣- ما المقترحات الممكنة لمواجهة انتشار إدمان الألعاب الإلكترونية بين شرائح المجتمع المصري؟**

**خامسًا: مفاهيم الدراسة**

**وتعتمد الدراسة على مفهوم الألعاب الإلكترونية، وإدمان الألعاب الإلكترونية.**

**١- الألعاب الإلكترونية: video games**

**هي نوع من الألعاب الحديثة الأكثر شعبية في العالم، والتي تعرض على شاشة التلفاز "ألعاب الفيديو"، وعلى شاشة الحاسوب "ألعاب الحاسوب"، والتي تلعب أيضًا على حوامل التحكم الخاصة بها أو في قاعات الألعاب الإلكترونية المخصصة لها، بحيث تزود هذه الألعاب الفرد بالمتعة من خلال استخدام اليد مع العين "التآزر البصري الحركي" أو اتحاد للإمكانات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية، وفي خلال الأربعين سنة الماضية تطورت ألعاب الحاسوب من ألعاب على الأشرطة المرنة "Floppy Disk " إلى القرص المدمج "CD" إلى شبكة الإنترنت، وتطورت الأشكال الجديدة من هذه الألعاب حيث أصبحت تمتاز بنظام ثلاثي الأبعاد للصورة وسرعة معالجة عالية، وكذلك نظام معقد من الإمكانات الصوتية التي تؤثر على اللاعب أثناء اللعب، ويمكن أن تلعب هذه الألعاب بشكل فردي اللاعب ضد الحاسوب أو ضد أشخاص أخرين موجودين على الإنترنت(سميحه،٢٠١٧،٥٨-٥٩).**

**وقد عرفت الألعاب الإلكترونية أيضًا بأنها: النشاط الترفيهي الأكثر استعمالًا في مجال الألعاب المختلفة أينما توجد، العنصر الأساسي فيها هو الشعور بالصورة التي تنتجها وتصدرها مختلف أجهزة نظام الإعلام الآلي المستعملة من طرف الفرد، هذا الأخير الذي يدعي"الاعب"، يمكن أن يتفاعل مع الغير أو الرموز التي تظهر على نظام الإعلام الآلي بواسطة لواحق جهاز الكمبيوتر- الجهاز الأكثر استعمالًا سنة ٢٠٠٥ – مثل الفأرة، الوحدة المركزية، إضافة إلى مختلف أجهزة الألعاب الإلكترونية الحديثة والقديمة، والتي من أهمها إكس بوكس X-Box، والبلاي ستيشن Play Station(بشير،٢٠٠٨،٨٣).**

**والمفهوم الإجرائي للألعاب الإلكترونية: هي مجموعة أنشطة تتضمن بعدًا تفاعليًا وصور حركية، وهي تضم جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئات إلكترونية، وتشمل ألعاب الحاسوب، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو، وألعاب الهواتف النقالة.**