

# СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. The Russian Gamers | 2017 (URL: <https://newzoo.com/insights/infographics/the-russian-gamer-2017/> )
2. Галкин Д. В. Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного взаимодействия / Гуманитарная информатика, 2007, № 3.
3. Медиафилософия XII. Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр / Под редакцией В. В. Савчука. – СПб.: Фонд развития конфликтологии, 2016. – 498 с.
4. Добычина Н. В. «Компьютерные игры – театр активных действий» / Философские проблемы информационных технологий и киберпространства, 2013, №1