

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

5. А. Рейнюк, А. Широков. Этнометодология видеоигр: феноменальное поле в игровой практике / Социологическое обозрение, 2017, т. 16, № 3, с. 233–279 (URL: <https://sociologica.hse.ru/2017-16-3/210184479.html>)
6. Мустафаева А.А., Актаулова Б.Ж. Термин «социальный портрет»: понятие, значимость и его особенность в проведении исследования (http://www.rusnauka.com/35_FPN_2014/Psihologia/13_178538.doc.htm)
7. Компьютерные игры: взгляд социолога (<http://arzamas.academy/materials/947>)