

Министерство культуры Республики Беларусь

Белорусский государственный университет
культуры и искусств



КУЛЬТУРА БЕЛАРУСИ: РЕАЛИИ СОВРЕМЕННОСТИ

XIV Международная научно-практическая конференция,
посвященная 50-летию учреждения образования
«Белорусский государственный университет
культуры и искусств»
(Минск, 7 октября 2025 г.)

Сборник научных статей

Минск
БГУКИ
2025

УДК 008+930.85(476)(082)
ББК 71(4Бел)я431
К 906

Редакционная коллегия:

*Н. В. Карчевская (пред.), Е. Е. Корсакова, Ю. М. Галковская,
Е. В. Пагоцкая, Т. В. Ротко, С. В. Масленченко*

Рецензенты:

*Т. В. Котович, доктор искусствоведения, профессор;
С. Н. Немцова-Амбарян, доктор искусствоведения, доцент*

К906 **Культура** Беларуси: реалии современности : XIV Междунар. науч.-
практ. конф., посвящ. 50-летию учреждения образования «Бел. гос. ун-т
культуры и искусств», Минск, 7 окт. 2025 г.: сб. науч. ст. / М-во
культуры Респ. Беларусь, Бел. гос. ун-т культуры и искусств ; редкол.:
Н. В. Карчевская (пред.) [и др.]. – Мн. : БГУКИ, 2025. – 374 с.
ISBN 978-985-522-395-6.

В сборник вошли статьи участников XIV Международной научно-практической конференции «Культура Беларуси: реалии современности», посвященной 50-летию Белорусского государственного университета культуры и искусств.

В докладах ученых и исследователей из Беларуси, России, Китая, Азербайджана рассмотрены актуальные проблемы теории и истории искусства и культуры, аспекты и приоритеты развития библиотечно-информационной деятельности, современные тенденции музейного дела и охраны историко-культурного наследия, язык и литература как компоненты информационно-образовательного пространства, актуальные направления исследований социально-культурной деятельности, информационные технологии и цифровизация культуры в XXI в.

Издание адресуется научным работникам, преподавателям, аспирантам, магистрантам и студентам учреждений высшего образования сферы культуры.

УДК 008+930.85(476)(082)
ББК 71(4Бел)я431

*Издание осуществлено при финансовой поддержке
Министерства культуры Республики Беларусь*

ISBN 978-985-522-395-6

© Учреждение образования
«Белорусский государственный
университет культуры и искусств», 2025

СОДЕРЖАНИЕ

<i>Белакурскі В. М., Белакурская Ж. Я. Філасофія і паэзія як спасціжэнне існага</i>	8
<i>Бортновский В. В. Творческий портрет Л. М. Гинзбурга в контексте музыкальной культуры России XX в.</i>	12
<i>Вайцехович Н. Ю. Современные направления социокультурной деятельности библиотек</i>	14
<i>Вдовина Н. В., Авуль Л. А., Николенко А. В. Вклад профессорско-преподавательского состава факультета информационно-документных коммуникаций БГУКИ в исследование актуальных проблем библиотечно-информационного образования Беларуси</i>	20
<i>Власова Ю. В. Актуализация еврейского культурного наследия в музеях Национального Полоцкого историко-культурного музея-заповедника</i>	23
<i>Войтик С. Ф. Многоголосие в традиционном ансамблевом пении Центральной Беларуси на примере Минской области</i>	27
<i>Волоткович В. М. Музыкально-просветительская деятельность как форма духовного искусства</i>	31
<i>Галковская Ю. Н. О контексте и концептах современного библиотечно-информационного образования</i>	36
<i>Гладырева Н. А. Перспективы развития медиабезопасности в университетских библиотеках: взгляд в будущее</i>	41
<i>Го Хэцзюнь. Чань-буддизм в диалоге религий средневекового Китая</i>	43
<i>Гончарик Н. Г., Серёгина Л. А. Цифровая трансформация коммуникаций учреждений культуры: средства реализации и проблемы</i>	46
<i>Гриценко А. Б. Художественные черты архитектурных пейзажей кричевских художников первой четверти XXI в.</i>	50
<i>Громова О. М. Продвижение культурной самобытности российских регионов: идентификационные стратегии</i>	54
<i>Даррас Р. Н. Культурная уникальность в условиях глобализации: стиль жизни белорусов</i>	56
<i>Джумантаева Т. А. Музеализация как метод актуализации историко-культурного наследия в креативном пространстве исторического города</i>	60
<i>Довжик Е. Н. Оркестровые принципы Джона Филипа Сузы</i>	65
<i>Дун Сяосинь. Жанрово-тематическое разнообразие европейской фарфоровой скульптуры малых форм XVIII – начала XXI в.</i>	70
<i>Дэн Цзяюэ. Исторические истоки и культурное значение традиции «Железный цветок» уезда Цюэшань</i>	74
<i>Ермоленко В. Е. Культурная память: как прошлое становится частью нас</i>	77

<i>Жилинская Т. С., Якимович В. С., Бабенкова Н. Д.</i> Мобильное приложение как инструмент популяризации музыкального наследия.....	82
<i>Жэнь Сюйкунь.</i> Детский радиотеатр как средство гражданско-патриотического воспитания детей в Беларуси и Китае.....	86
<i>Зимица М. В.</i> Этические аспекты реставрационного вмешательства в структуру музейного предмета.....	91
<i>Зыгмантович С. В.</i> Формирование научно-исследовательской компетентности магистрантов специальности «библиотечно-информационная деятельность».....	94
<i>Зыкун Г. В.</i> Применение мобильного информационного комплекса в социокультурной деятельности органов пограничной службы Республики Беларусь: исторический и современный опыт.....	100
<i>Зыховская Н. Л.</i> Видеоигры в контексте подростковой социализации: анализ дискурсов и моделей взаимодействия.....	103
<i>Клопотюк Д. И.</i> Гейминг: подростковая идентичность в эпоху цифровой культуры.....	107
<i>Коваленя Е. Г.</i> Деятельность системы зарубежных культурных центров Китайской Народной Республики в Республике Беларусь.....	111
<i>Козленко Е. Ю.</i> Потенциал социального партнерства в контексте социокультурной деятельности библиотек.....	114
<i>Косаревская В. А.</i> Анализ проблем авторского права в музыкальной индустрии Беларуси.....	118
<i>Кошина Е. И.</i> Из опыта преподавания сценической речи на кафедре театрального творчества БГУКИ.....	122
<i>Красилов Б. А.</i> Художественное осмысление образа Родины в театрализованном эпизоде «Помним, гордимся, не предадим!».....	126
<i>Кривошеева С. В.</i> Специфика применения инновационных технологий в сценографии драматического и музыкального театра Беларуси первой четверти XXI в.	130
<i>Криштаносова Е. А.</i> Специфика социокультурной коммуникации в современном обществе.....	132
<i>Крывалап А. Д.</i> Метадалагічная спадчына культурных даследаванняў: сацыяльны дэтэрмінізм.....	135
<i>Кудинова А. В.</i> Музейные индустрии и культурно-познавательный туризм.....	139
<i>Кудрявцева Е. Л., Платонова Э. Е.</i> Некоторые вопросы организации процесса обучения иностранному языку на современном этапе.....	142
<i>Кухто Л. К.</i> Интерпретация текстов традиционной китайской культуры как предметная область современных исследований.....	146
<i>Лаво Р. С., Морозов С. А.</i> Музейные индустрии и арт-бизнес.....	149
<i>Лазаретова И. В.</i> Фортепианный цикл Е. В. Атрашкевич «Музыкальное приношение преподобной Евфросинии, игумении и княжне Полоцкой» как духовно-просветительский проект современного белорусского искусства.....	152
<i>Лампе И. Ю.</i> Использование специфических средств японской культуры в работах современных белорусских художников.....	156
<i>Ландина Л. В.</i> Коммеморация в цивилизациях Античности.....	161

Лінькова Н. А. Сучасная беларуская выцінанка як сродак рэпрэзентацыі нацыянальнай культурнай спадчыны.....	165
Лубінская А. П. Фарміраванне моўнай асобы будучага спецыяліста ў сферы культуры і мастацтваў.....	168
Лун Сінъпин. Сравнительный анализ рекреационных пространств Беларуси и Китая.....	172
Любимов Я. А. Цифровые миры как «лаборатории мира»: к постановке проблемы и методологии исследования симбиотических сообществ.....	176
Мальшева Д. А. Фестиваль в контексте функционирования праздничной культуры региона: логика экосистемного подхода.....	178
Мартыросян К. М., Вицелярова К. Н. Роль высших учебных заведений в формировании ценностных ориентиров патриотизма и гражданственности у студенческой молодежи	181
Масленченко С. В. Трансформация понимания цифровизации культуры в контексте развития искусственного интеллекта.....	186
Машнюк Г. А. Месца дзіцячых музеяў у краінах Азіі ў першай чвэрці XXI ст.	189
Миргородский А. Г. Воспитательный аспект музыки в формировании активной гражданской позиции	192
Михалёва Е. А. Любовь, брак, многодетность – традиционные семейные ценности белорусов	196
Мишуткина Т. И. Социокультурное проектирование: актуальность исследований в контексте формирования цифровой культуры будущих специалистов.....	199
Молдованова Е. С. Интерпретация детской игры в западном культурном дискурсе.....	203
Мордань Д. А. Белорусское народное песенное искусство в театральном искусстве: психологический и эмоциональный аспект	206
Новикова В. А. Мифы и легенды в современной театрально- музыкальной культуре Беларуси.....	209
Носикова К. А. Семья как художественная концепция: витебский текстиль на VII Международном фестивале «Текстильный букет».....	212
Павлова О. А. К вопросу о гносеологическом статусе теории социально-культурной деятельности в эпоху креативных индустрий	217
Пагоцкая Е. В. Особенности организации творческой деятельности студентов факультета художественной культуры БГУКИ	221
Пацценко С. А. Историко-культурный туризм как средство формирования патриотических ценностей в молодежной среде.....	224
Песецкая Т. И., Новицкая К. И., Пашкевич М. А. Нейронные сети как драйвер создания медиаконтента для учреждений культуры	228
Петражыцкая В. М. Гадзіннікі ў зборах музеяў Віцебскай вобласці: аналіз крыніц пастануплення і асаблівасці складу калекцый	232
Пириев И. Ф. Театральное искусство в призме теории нечеткой логики	235
Писарчик М. С. Музыкальное и театральное искусство в контексте драматического спектакля	238

<i>Пісарэнка А. М.</i> Культура маўлення спецыяліста як спосаб эфектыўных зносін у прафесійнай сферы	241
<i>Рогачёва О. В.</i> Эволюция понятия «рекреация» в контексте современной педагогики досуга	245
<i>Самосюк Н. В.</i> Супрасльскі манастыр в социокультурном контексте межрелигиозных споров в межвоенный период	248
<i>Свердлова Ю. М.</i> Арт-коммуникация как отражение реляционной парадигмы в искусстве	251
<i>Свечникова Е. В.</i> Современное искусство Беларуси: поиск нового.....	255
<i>Севастов К. В.</i> Искусство постмодерна как фактор проблематизации процесса самоопределения: трансгрессия идентификации в современном киноискусстве	260
<i>Сергеева О. О.</i> Исполнительство на барочном гобое в контексте возрождения аутентичной музыкальной культуры	264
<i>Славинская Н. В.</i> Новые религиозные движения: концептуализация термина	268
<i>Смолік А. І.</i> Станаўленне і развіццё навуковых гісторыка- культурных ведаў у Беларусі	272
<i>Соколовская М. М.</i> Семиотика китайской культуры	276
<i>Столяр О. Н.</i> Перспективы развития бального танца в Беларуси	279
<i>Столяров Н. Ф.</i> Библиотека при Свято-Симеоновском кафедральном соборе в контексте возрождения религиозной жизни Бреста	283
<i>Су Жунци.</i> Актерские школы драматического театра Китая и Беларуси второй половины XX в.: проблемы синтеза национальных традиций и учения К. С. Станиславского.....	285
<i>Сун Чанлун.</i> Особенности репрезентации исторической памяти о войне в культурно-парковых и мемориальных комплексах Китая и Беларуси.....	289
<i>Сюй Цзинань.</i> Поэтичность в живописи Натальи Залозной	293
<i>Трофимук С. В.</i> Специфика влияния семейной и школьной среды на развитие навыков чтения у младших школьников	297
<i>Трусаў А. А.</i> Захаваанне, кансервацыя і рэстаўрацыя керамічных вырабаў	300
<i>Тупчиенко Б. Н.</i> Образы богов и героев в современной книжной иллюстрации Беларуси и России	305
<i>Тычына С. М.</i> Асаблівасці псіхалагізму ў апавесці М. Зарэцкага «Голы звер».....	308
<i>Фань Чжунтао.</i> Исследование орнаментов повседневных артефактов в китайском и белорусском декоративно-прикладном искусстве	312
<i>Федорец Я. В., Василевич О. Е.</i> Формирование белорусского натюрморта: истоки интереса к жанру в творчестве И. Ф. Хруцкого.....	316
<i>Федосова А. А., Гаврилова А. В.</i> Культурно-детерминированная адаптация цветовых решений в рекламной коммуникации: анализ белорусской и китайской аудиторий	319

<i>Хамутова І. В.</i> Культуралагічнае даследаванне абраду калядавання: метадалагічны апарат	324
<i>Ци Ятин, Ротыко Т. В.</i> Вклад Марка Шагала в искусство книги.....	326
<i>Чжан Ваньцин.</i> Пасторальная живопись китайского художника Ван Кеды.....	331
<i>Чжан Янь.</i> Развитие китайского хореографического образования в эпоху династии Тан (618–907 гг.)	334
<i>Чжоу Тун.</i> Опыт проведения китайско-российских международных соревнований по танцевальному спорту в 2024 г.	336
<i>Чжу Гэлимэн.</i> Преломление древних церковно-певческих традиций в церковной музыке А. Бондаренко	339
<i>Чжун Дачжэндун.</i> Трансформации традиционной культуры в условиях урбанизации: теоретический аспект	342
<i>Чэнь Вэньвэнь.</i> Развитие современного любительского декоративно-прикладного искусства Беларуси в культурном пространстве XXI в.....	345
<i>Чэнь Пэйцзинь.</i> Кантата «Хуанхэ» Сянь Синхая как образец творческой интерпретации традиций европейской академической музыки	349
<i>Шелупенко Н. Е., Пинчук А. С.</i> Ценности-цели и ценности-средства гражданско-патриотического воспитания студенческой молодежи.....	354
<i>Шеметова А. А.</i> Патриотическая составляющая адаптации китайских обучающихся в Республике Беларусь.....	357
<i>Шипунова Е. А., Ерёменко А. Г.</i> Доступная среда в музейном пространстве.....	361
<i>Юе Мин.</i> О трактовке принципа концертности в современной белорусской и китайской музыке.....	366
<i>Языкович В. Р.</i> Анализ социокультурной динамики белорусского общества в трудах ученых БГУКИ	369

1. *Мараховский, Д. О.* Изучение видеоигр: современные исследования и подходы, перспективы и ограничения / Д. О. Мараховский // Теория и практика общественного развития. – 2025. – № 7. – С. 97–102.

2. *Неклюдова, С. В.* Пилотное исследование особенностей коммуникативного мира личности в условиях формирования нового типа ее мобильности / С. В. Неклюдова, В. И. Кабрин // Сибирский психологический журнал. – 2018. – № 70. – С. 34–41.

3. *Швачко, Е. В.* Геймификация подрастающего поколения: за или против / Е. В. Швачко, И. Д. Тузовский, А. Э. Пушкарев // Инновационное развитие профессионального образования. – 2020. – № 4 (28). – С. 103–108.

УДК 37.091.33-028.23:004.9

Д. И. Клопотюк, аспирант федерального государственного автономного образовательного учреждения высшего образования «Южно-Уральский государственный университет (национальный исследовательский университет)», Челябинск

ГЕЙМИНГ: ПОДРОСТКОВАЯ ИДЕНТИЧНОСТЬ В ЭПОХУ ЦИФРОВОЙ КУЛЬТУРЫ¹

Аннотация. Исследуется роль игровой культуры (gaming culture) в формировании цифровой идентичности современного подростка. Утверждается, что видеоигры не только замещают традиционное живое общение, но и становятся ключевым инструментом опосредованного приобщения подростков к литературе. Видеоигры трансформируют современного подростка из пассивного читателя в активного соавтора и актора литературного пространства, снижая порог вхождения в мир большой литературы.

Ключевые слова: игровая культура, подростки, идентичность, литература, нарратив.

D. Klopotyuk, Postgraduate Student of the Federal State Autonomous Educational Institution of Higher Education «South Ural State University (National Research University)», Chelyabinsk

GAMING: TEENAGE IDENTITY IN THE AGE OF DIGITAL CULTURE

Abstract. The role of gaming culture in the formation of the digital identity of a modern teenager is explored. It is argued that video games not only replace traditional face-to-face communication, but also become a key tool for indirectly introducing teenagers to literature. Video games transform the modern teenager from a passive

¹ Проект Российского научного фонда и Челябинской области «Цифровая социализация детей и подростков XXI века: потенциал воздействия книжной и игровой индустрии» (24-28-20177).

reader into an active co-author and actor in the literary space, lowering the threshold for entry into the world of great literature.

Keywords: gaming culture, teenagers, identity, literature, narrative.

Современное цифровое пространство – это комплексный феномен, который на протяжении последнего десятилетия пытаются осмыслить исследователи разных областей: психологии, социологии, философии и культурологии. Очевидным является факт изменения типов коммуникации, вызванный массовым распространением виртуальной среды, отчасти замещающей живое общение, дефицит которого наблюдается среди разных демографических и возрастных групп. Большинство отечественных и зарубежных исследований в этой области посвящено рассмотрению в рамках цифровых гуманитарных наук (digital humanities) таких явлений, как игровая культура (gaming culture) и игровой профиль (gaming profile). Сегодня невозможно игнорировать культурную роль видеоигр, поскольку они «интегрировались и получили развитие в мире популярной массовой культуры и культурных индустрий XX века, наряду с кино и поп-музыкой» [1, с. 61].

Видеоигры за последнее десятилетие стали не просто частным проявлением артефактов цифрового пространства, но и непосредственным сектором мировой экономики. Так, согласно «DFC Intelligence», в 2023 г. количество геймеров в мире достигло 3,7 млрд [5]. В рамках российского цифрового пространства, как указывает ВЦИОМ, активными игроками являются 22 % населения, причем данное увлечение больше характерно для поколения Z, среди которого около 60 % с той или иной периодичностью используют различные платформы для игрового процесса [2].

Игровая культура в подростковой среде представляет собой не просто досуговое пространство, но и важный (в некоторых случаях даже ключевой) элемент формирования цифровой идентичности и организации коммуникации. Это определяется тем, что сам феномен игры начал обретать новые функции. Т. Д. Лопатинская отмечает, что «на смену играм, моделирующим действительность в абстрактных и реальных условиях, приходят игры, моделирующие реальность в виртуальных условиях, для которых характерны интерактивность, техногизация, плюрализм, дистанционность, утрата связи с реальными людьми и условиями» [3, с. 10]. Очевидным является и то, что современный игровой рынок предлагает множество разножанровых продуктов, способствующих расширению «точки входа» для потенциальных потребителей, поскольку ролевые цифровые модели в рамках данной индустрии в значительной степени способны полностью заместить не виртуальную коммуникацию.

В современном культурологическом и философском дискурсе, касающемся глобального исследования игровой культуры, существует множество классификаций участников игрового процесса. Самой интересной, на наш взгляд, является предложенная группой исследователей BrainHex категоризация геймеров на 7 групп по особенностям их игрового профиля: искатели (seekers); выжившие (survivors); сорвиголовы (daredevils); зачинщики (masterminds); завоеватели (conquerors); социализаторы (socializers); достижатели (achievers) [6].

Игровой профиль пользователя способен указать на комплекс его интересов и эстетических предпочтений, реализующихся и вне рамок виртуального пространства. Подобный подход становится ключевым, когда с культурологических позиций необходимо проанализировать взаимоотношение игровой культуры и подростковой среды, которая в настоящее время представляет собой пространство, формирующее цифровую идентичность каждого участника.

Невозможно представить современный рынок компьютерных игр без продуктов, в архитектонике которых нарративный компонент становится важным, концептуальнообразующим элементом. Сюжетные игры хоть и заметно уступают бессюжетным, зачастую онлайн-играм, тем не менее представляют интерес для современного подростка, который, скорее всего, может быть отнесен к любому типу игрового профиля, кроме социального. Немаловажно, что нарративные игры играют важную культурную роль не только с точки зрения формирования подростка в виртуальной среде, но и с позиции имплицитного или эксплицитного воздействия первичного продукта на геймера, которым достаточно часто, если речь идет о сюжетных играх, может являться литературный текст.

Стоит отметить, что в пространстве игровой культуры целенаправленное использование литературного текста в качестве нарративного первоисточника – уникальный прецедент, требующий отдельного осмысления как игроками, которых он мотивирует на ознакомление с первоисточником, так и исследователями. Можно сказать, что компьютерные игры, трансформирующие первичный, т. е. литературный, текст (нарративы, образная система, концептуальные пласты) в симулятивную среду, способствуют снижению «точки входа» подростка в литературу, который все реже выбирает чтение в качестве осознанного и целенаправленного процесса формирования эстетических и духовных ценностей.

Видеоигра позволяет подростку расширить потенциал включенности в процесс взаимодействия с книгой, позволяя ему быть непосредственным участником, актором нарратологического пространства. Опосредованное отношение сопереживания сменяется на активную деятельность, предполагающую наличие диалогового разветвления, моральных дилемм, кастомизации, гендерной и половой самоидентификации, что формирует важный паттерн неограниченной возможности выбора в рамках виртуальной среды.

Большинство известных и коммерчески успешных игровых проектов строятся на основе переработки популярной литературы. Так, например, к важным с нарратологической и культурной точек зрения прецедентам игровой культуры можно отнести такие видеоигры, как «The Witcher 3: Wild Hunt» (метавселенная книжной серии А. Сапковского), «Hogwarts Legacy» (метавселенная книжной серии Д. Роулинг), серия игр «S.T.A.L.K.E.R.» и т. д. Эти современные гейминг-адаптации отражают стремление разработчиков сформировать многослойные медиапространства на стыке различных индустрий: игровой, литературной, музыкальной и дизайнерской. В этом контексте заметим, что художественный нарратив, являющийся частью нового гейм-продукта, является не периферийным, а смыслообразующим компонентом, однако рассматриваться как самостоятельная единица наряду с литературным нарративом он начал относительно недавно [4].

Современный подросток-геймер находится в цифровой среде, для которой характерна перманентная изменчивость нарратива, регулируемая по желанию самого игрока. Игровой процесс предлагает множество инструментов, формирующих цифровой портрет, виртуальную идентичность пользователя. К ним относятся: возможность кастомизации; наличие половой идентификации; поливариативность сюжетообразующих решений; система открытого мира, имитирующая реальный мир; существование в нескольких социальных, культурных, психологических ролях одновременно.

Таким образом, игровое пространство становится своеобразной творческой лабораторией, в которой участник игровой культуры формирует как свой игровой профиль, так и собственные представления о получившемся виртуальном образе. Реализуя мультимодальные функции, сопряженные с процессами обучения, изучения и непосредственно игры, современный игрок качественно меняет свой статус взаимодействия с объектами в цифровой среде: в настоящее время он существует в трансмедиальном пространстве как полноправный автор, редактор и пользователь не только предлагаемого контента, как 10–15 лет назад, но и собственного продукта, созданного в процессе игры.

Литература в данном ключе играет новую роль и выполняет иные функции. Ее интеграция в игровую среду позволяет расширить возможности крупных медианарративов, что подтверждается возникновением художественных метавселенных, существующих в различных цифровых форматах (видеоигры, кинофильмы, литература). Литературная нарративизация игр становится следствием отражения нового подхода к созданию контента: современные виртуальные экосистемы представляют собой тесный синтез текстуального, визуального, аудиального и интерактивного. Подобные изменения интересны для подростков, поскольку игровая культура, состоящая из таких продуктов, значительно снижает порог вхождения в большую литературу. Можно констатировать, что в настоящее время процесс приобщения подростка к литературе все чаще происходит не за счет непосредственного процесса чтения книги, а благодаря нарративным продуктам игровой культуры, строящихся в т. ч. на вторичной художественной рецепции литературных текстов.

1. *Галкин, Д. В.* Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования / Д. В. Галкин // Гуманитарная информатика. – 2007. – Вып. 3. – С. 54–72.

2. Гейминг по-русски // ВЦИОМ. – URL: <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/geiming-po-russki>. – Дата публ.: 04.07.2024.

3. *Лопатинская, Т. Д.* Феномен игры в условиях виртуализации современной культуры : дис. ... канд. филос. наук : 24.00.01 / Лопатинская Тинатин Давидовна ; Астрахан. гос. ун-т. – Астрахань, 2013. – 185 с.

4. *Egenfeldt-Nielsen, S.* Understanding Video Games: The Essential Introduction / S. Egenfeldt-Nielsen, J. H. Smith, S. P. Tosca. – 5th ed. – New York : London : Routledge, 2024. – 428 p.

5. Global Video Game Audience Reaches 3.7 Billion // DFC Intelligence. – URL: <https://www.dfciint.com/global-video-game-audience-reaches-3-7-billion>. – Date of publ.: 07.04.2023.

6. *Nacke, L. E.* BrainHex: Preliminary Results from a Neurobiological Gamer Typology Survey / L. E. Nacke, C. Bateman, R. L. Mandryk // Entertainment Computing. – 2013. – Vol. 5, № 1. – P. 55–62.