СОДЕРЖАНИЕ

Глава 1. «Видеоигры» и «геймеры».

1.1 Вступление

1.2 Определение видеоигры. Жанры видеоигр.

1.3. Определение «Геймер» и их типы.

1.4. История видеоигр.

Глава 2. Суть видеоигр. Плюсы и минусы.

2.1. Отрицательные стороны видеоигр. Последствия игромании

2.2. Положительные стороны видеоигр.

2.3. Влияние видеоигр на молодые умы.

Глава 3. Итоги.

Глава 1. «Видеоигры» и «Геймеры»

1.1 Вступление.

Видеоигры в современном мире имеют огромное влияние среди молодого поколения. Многие молодые ребята, как парни, так и девушки не против сесть, и поиграть пару минут, а то и пару часов в любимую видеоигру. Да что уж там говорить, порой и взрослые мужчины не против сесть, и вечером с друзьями поиграть в любимые танчики или шутеры\* со своими друзьями. Но многие люди недовольны тем, что такие люди посвящают видеоиграм очень много времени. Даже говорят, что видеоигры вредят организму. Но правда ли это? Сейчас мы это выясним.

 Мой проект направлен на тему видеоигр, в нем я постараюсь развеить миф, что видеоигры несут только вред обществу и ничего путного из себя не представляют, также я хочу проверить свою гипотезу. А моя гипотеза такова: Игры только вредят организму и не несут в себе практической пользы. Моя цель состоит в том, чтобы выпустить собственную статью, и самому по-глубже разобраться в том, наскольки игры полезны или бесполезны. Тема видеоигр очень актуальна, она направленна на молодых ребят, которые не задумываются о последствиях видеоигр и посвящают им очень много времени.

1.2 Определение видеоигры. Жанры видеоигр.

Логичнее всего дать конкректное определение видеоиграм.

Видеоигра(англ. video game) — игра с использованием изображений, сгенерированных электронной аппаратурой.

Видеоигра - это то же самое, что и компьютерная игра, то есть видоигра и компьютерная игра - в последнее время считаются синонимами.

Видеоигры стали очень распространеным и доступным развлечением. В них играют все, от мала до велика.

Сами игры распределены на многочисленные жанры. Сейчас я перечислю несколько из них:

Экшен (action в переводе с англ.—«действие») или боевик (по аналогии с киножанром) — жанр компьютерных игр, в котором делается упор на эксплуатацию физических возможностей игрока, таких как зрительно-моторная координация и скорость реакции. В свою очередь экшен игры делятся на шутеры (Стрелялка, англ. shooter — «стрелок»), файтинги(от англ. Fighting — бой, драка, поединок, борьба) и платформеры (англ. platformer, platform game).Сутью экшен видеоигры, зависит от жанра. Но во всех них есть одна цель - пройти уровень и победить всех врагов. Экшен - один из самых распространненых жанров видеоигр в мире. Но, что естесственно, такой жанр может нравится далеко не всем. Так что вслед за экшеном идет RPG

РПГ(от англ. role-play game) или же просто - ролевая игра. Она представляет собой моделирование событий, происходящих в определённом мире в определённое время. Её участники отыгрывают собственных персонажей, руководствуясь при этом характером своей роли и внутренними убеждениями персонажа в рамках игровых реалий. Индивидуальные и коллективные действия игроков составляют сюжет игры. Как правило, существуют правила проведения ролевой игры, где описаны рамки действий игроков. Действия игроков представляют собой вольную импровизацию в рамках выбранных правил, а также определяют суть игры и её результат.

Существует еще множество жанров видеоигр, такие как: хоррор, приключения, головоломки, симуляторы и так далее. Также многие видеоигры, как правило, состоят не из одного жанра, они комбинируют в себе несколько жанров(экшен - рпг, хоррор - приключения, и так далее).

1.3. Определение «Геймер» и их типы.

С играми разобрались, но теперь возникает вопрос, как называется человек, играющий в видеоигры? Среди молодежи, таких людей принято называть геймерами.

Геймер - человек, играющий в видеоигры. Геймером в последнее время стать - очень доступно. Как ранее говорилось, сделать это можно благодаря устройствам, которые в настоящее время доступно почти всем гражданам нашей страны. С 2013, геймеров, стали называть новой субкульторой, после признания киберспорта.

Существуют несколько типов геймеров:

**Простые игроки** ([жарг.](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%96%D0%B0%D1%80%D0%B3%D0%BE%D0%BD) *казуальщики*, [англ.](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D1%8F%D0%B7%D1%8B%D0%BA) *casual gamers*) — люди с ограниченным интересом к играм. Они, как правило, играют в несложные игры и не тратят на них много времени.

**Хардкор-геймеры** ([жарг.](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%96%D0%B0%D1%80%D0%B3%D0%BE%D0%BD) *хардкорщики*, [англ.](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D1%8F%D0%B7%D1%8B%D0%BA) *hardcore gamers*) — игроки, обычно избегающие простых игр, рассчитанных на казуальных игроков. Соревновательность — одна из определяющих характеристик хардкорщиков. Многие хардкорные геймеры принимают участие в турнирах по сетевым [FPS](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A8%D1%83%D1%82%D0%B5%D1%80_%D0%BE%D1%82_%D0%BF%D0%B5%D1%80%D0%B2%D0%BE%D0%B3%D0%BE_%D0%BB%D0%B8%D1%86%D0%B0), в частности [Quake](https://ru.wikipedia.org/wiki/Quake). Прочие хардкорщики не откажут себе сыграть в любые игры со сложным [геймплеем](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%93%D0%B5%D0%B9%D0%BC%D0%BF%D0%BB%D0%B5%D0%B9) ради азарта и испытания, требующие длительного времени на совершенствование прохождения. Основополагающим качеством хардкорной игры является сложность геймплея и соответственно время, затрачиваемое на отточку мастерства *самого игрока*, а отнюдь не длительность сюжета / миссий / время на прокачку *виртуального персонажа*.

**Прогеймеры** ([англ.](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D1%8F%D0%B7%D1%8B%D0%BA) *Pro-gamers*) — профессиональные игроки, играющие за деньги. Основным заработком прогеймера являются призовые и зарплаты за игру на соревнованиях по [киберспорту](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B8%D0%B1%D0%B5%D1%80%D1%81%D0%BF%D0%BE%D1%80%D1%82). В то время как прогеймер финансово зависим от игр, проведение времени за ними не считается «свободным» и может приносить меньше удовольствия игроку, так как игры для него становятся работой.

**Нубы** ([англ.](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D1%8F%D0%B7%D1%8B%D0%BA) *newbies*) — сленговое название новичков в определённой игре или же в играх в целом. Также существуют 2 производных термина: «новичок» ([англ.](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D1%8F%D0%B7%D1%8B%D0%BA) *newb*) — начинающий игрок, но готовый учиться и «нуб» ([англ.](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D1%8F%D0%B7%D1%8B%D0%BA) *noob*) — унизительное прозвание неопытного пользователя видеоигр.

1.4. История видеоигр.

Первые видеигры берут свое начало, еще в 40-50х годах прошлого века. На тот момент уже существовали пинбольные и игровые автоматы. Самым примечательным игровым автоматом стал Nimrod, спроектированный физиком Эдвардом Кондоном В 1947 году было запатентовано «Развлекательное устройство на основе электронно-лучевой трубки» Томаса Голдсмита и Эстла Манна – оно считается первым специально предназначенным для игры устройством, выводившим изображение на экран, то есть «видеоигрой».

Однако технологии не стоят на месте и уже в к 60 годам, технологии перешли от вакуумных ламп к транзисторам, а от транзисторов к интегральным схемам — сделало компьютеры намного более мощными и доступными, чем прежде. В 1961 году, группа студентов, используя самый новейший компьютер в ту эпоху, создали одну из самый популярнейших игр в своем поколении - Spacewar.

Видеоигры успешно развивались на протяжении последних десятилетий и активно развиваются даже в наше время. Чего только стоит виртуальная реальность, одно из последних технологических достижении в сфере видеоигр.

 Глава 2. Суть видеоигр. Плюсы и минусы.

2.1. Отрицательные стороны видеоигр. Последствия игромании.

Как уже было сказано раннее, существует множество жанров видеоигр. Однако, если уделять им слишком много внимания, это может привести к компьютерной игромании. Компьютерная игромания - форма психологической зависимости, проявляющаяся в навязчивом увлечении видеоиграми и компьютерными играми. Это очень серьезная зависимость, которую ставят в ровень с наркоманией и алгоколизмом. Компьютерная игромания также портит физическое состояние геймера. Чрезмерное увлечение компьютерными играми чревато опасными последствиями.

1. Ухудшение зрения. человек, сидя за компьютером, не замечает утомления глаз, что может привести к ухудшению зрения геймера.

2. Агрессия и психические расстройства. Исследования показали, что зацикленные на играх люди чаще переживают депрессивные и беспокойные состояния, чем остальные. У детей это выражается в повышенной возбудимости, отсутствии навыков общения. Тревожные сигналы: неспособность сконцентрироваться, нарушение сна, тревога, раздражение и социальные фобии. У детей, которые играют в игры с элементами жестокости, чаше возникают фантазии, связанные с агрессией; они больше склонны к агрессивному поведению. Кроме того, они и сами с большей вероятностью могут стать жертвами чужой агрессии.

3. Мигрень. Длительная игра может привести к интенсивной пульсирующей боли в голове и сопровождаться тошнотой, рвотой и необычайной чувствительностью к свету или звуку. Приступы мигрени могут длиться от нескольких часов до нескольких дней.

4. Зависимость. Зависимость от компьютерных игр – это расстройство контроля импульсов, похожее на то, что возникает у пристрастившимся к азартным играм (вроде рулетки). Симптомы включают изменения веса (в любую сторону), пренебрежение личной гигиеной, снижение социальных взаимодействий и нарушение сна.

5. Припадки.В некоторых случаях увлечение играми может вызывать судороги. Научных доказательств того, что компьютерные игры могут спровоцировать припадок обычной эпилепсии, не существует. А вот припадок фотосенситивной эпилепсии может быть вызван такими визуальными раздражителями, как мигающий свет, ряд повторяющихся геометрических форм или движущихся объектов.

Параллельно с нарушением здоровья у компьютерного поколения происходит падение умственных способностей. Ученые университета Тохоку в Японии обнаружили, что компьютерные игры стимулируют лишь те участки головного мозга, которые отвечают за зрение и движение, но не способствуют развитию других важных его участков. Игры останавливают развитие лобных долей мозга, которые отвечают за поведение человека, тренировку памяти, эмоции и обучение.

Так вот, компьютерные игры ведут к деградации именно лобных долей. А те дети, которые занимаются старой доброй арифметикой и решают традиционные математические задачи, лобные доли развивают. Когда их интеллектуальные способности сравнили с успехами тех юных, которые дни напролет проводили за видеоприставкой «Нинтендо», то оказалось, что для решения арифметических задачек уровня наших прадедушек нужны гораздо большие интеллектуальные усилия, чем те, которые «видеокомпьютерные» чада тратят на свои «стрелялки» и «ходилки», и усилия эти как раз и приходятся на лобные доли нашего мозга. Кроме математики, лучше всего мозг развивают занятия, которым предавался еще Михайло Ломоносов в эпоху свечей и парусов, - чтение и письмо.

Самая крупная в мире ассоциация психологов – американская АРА – похоже. Пришла к окончательному выводу, что видеоигры с элементами насилия оказывают негативное воздействие на детей и молодежь.

Ассоциация заключила, что «игровое» насилие провоцирует «агрессивные мысли, агрессивное поведение и гневные чувства среди молодежи». Вредными являются не компьютерные игры сами по себе, а страсть к ним, зависимость от них. И здесь игры не составляют чего-то исключительного: точно так же человек может себя порабощать страстной привычкой, например, к утреннему кофе. Определить, владеют ли ребенком компьютерные игры, не так уж сложно при достаточном внимании со стороны родителей. Насколько много ребенок посвящает играм времени, страдают ли от этого другие его обязанности, которые он исправно выполнял прежде, способен ли он при необходимости добровольно отложить игру?

2.2. Положительные стороны видеоигр.

Итак мы разобрали отрицательные стороны видеоигр. Но есть и положительные стороны компьютерных игр? Ответ - да!

Как показало недавнее научное исследование Университета штата Джорджия, любители видеоигр быстрее и точнее принимают решения, чем те, кто играми не увлекается.

В эксперименте приняло участие 47 молодых людей, часть из которых регулярно проводили время за видеоиграми. Участников размещали в специальном аппарате МРТ с зеркалом, в котором отражался экран с заданием и движущимися точками. Задачей подопытных было как можно быстрее нажимать кнопку в правой или левой руке, в зависимости от направления движения точек нужного цвета.

Эксперимент выявил, что геймеры выполняли задание примерно на 190 мс быстрее и на 2%, точнее. Анализ полученных сканов мозга показал, что различия коррелируют с повышенной активностью в определенных частях мозга.

Результаты исследования дают понимание того, как видеоигры меняют мозг, чтобы оптимизировать процесс выполнения задач. Отсутствие компромисса между скоростью и точностью реакции у геймеров указывает на то, что видеоигры могут быть хорошим методом когнитивной тренировки, в том числе для развития навыка принятия решений.

Помимо этого эксперимента, было доказано, что видеоигры развивают воображение, учат нестандартно и творчески подходить решению задач. Также, некоторые видеоигры развивают навыки общения, благодаря командным и сетевым играм. И, наверное, самый главный плюс видеоигр - они помогают снять стресс, а также хорошо помогают справится человеку с депрессией.

2.3. Влияние видеоигр на молодые умы.

Помимо взрослых, в видеоигры играют и дети. На них, видеоигры оказывают даже большее влияние, чем на взрослых. Пренебрегая видоиграми, ребенок может иметь серьезные проблемы. Такие как проблемы с общением, если он проводит почти все время в них, проьблемы со здоровьем, так как сидячий образ жизни никак не способствует улучшению здоровья. Но ведь есть и другие стороны видеоигр.

 Для примера воспользуемся проведенным в Каролинском универстите, экспериментом. Ученые проанализировали когнитивные показатели 9855 детей в возрасте 9–10 лет, после чего повторили сбор данных через два года. Полученную информацию соотнесли с временем, которое участники исследования проводили за видеоиграми, просмотром телевизора и общением в социальных сетях. В среднем дети проводили 2,5 часа в день за просмотром телевизора, полчаса в социальных сетях и один час за видеоиграми. При повторном тестировании более высокие результаты показали те испытуемые, которые отдавали предпочтение компьютерным играм — их IQ увеличился примерно на 2,5 балла.«Наше исследование подтвердило тезис, согласно которому время, проведенное за экраном, в целом не ухудшает когнитивные способности детей, а видеоигры действительно могут способствовать повышению интеллекта», — отметил профессор когнитивной нейронауки на кафедре неврологии Каролинского института Торкель Клингберг.

Исходя из этого, можно сделать вывод, что игры могут быть полезны ребенку, если не пренебрегать ими.

Глава 3. Итоги.

Подведем итоги. Мы разобрались, что такое видеоигры, какие бывают жанры, кто такие геймеры, разобрались в категории геймеров. Разобрали отрицательные и положительные стороны видеоигр. Моя гипотеза оказалась опровергнутой, т.к я выяснил, что видеоигры могут нести положительные стороны и практическую часть. Они могут быть полезными. Однако эта грань очень тонкая, необходимо соблюдать временные рамки, и слишком на них не зацикливаться.

Список используемой литературы:

* *Апинян Т. А.* Игра в пространстве серьёзного: Игра, миф, ритуал, сон, искусство и др. СПб.: Изд-во Санкт-Петербургского гос. ун-та, 2003. [ISBN 5-288-03191-6](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%BB%D1%83%D0%B6%D0%B5%D0%B1%D0%BD%D0%B0%D1%8F%3A%D0%98%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%87%D0%BD%D0%B8%D0%BA%D0%B8_%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3/5288031916)
* Григорьев С. В. Игра и самосознание культуры. Екатеринбург, 2003; 2-е издание М.: «Московия», 2005.- 290 с. [ISBN 5-901667-07-7](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%BB%D1%83%D0%B6%D0%B5%D0%B1%D0%BD%D0%B0%D1%8F%3A%D0%98%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%87%D0%BD%D0%B8%D0%BA%D0%B8_%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3/5901667077)
* [*Антон Макаренко*](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B0%D0%BA%D0%B0%D1%80%D0%B5%D0%BD%D0%BA%D0%BE%2C_%D0%90%D0%BD%D1%82%D0%BE%D0%BD_%D0%A1%D0%B5%D0%BC%D1%91%D0%BD%D0%BE%D0%B2%D0%B8%D1%87). [Игра](http://jorigami.ru/NewDoc/Makarenko_about_games.htm) // (глава из книги «О воспитании молодёжи» с интересной классификацией типов игрушек, их сравнительных достоинств и недостатков.).
* [*Рудаков В. Е.*](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A0%D1%83%D0%B4%D0%B0%D0%BA%D0%BE%D0%B2%2C_%D0%92%D0%B0%D1%81%D0%B8%D0%BB%D0%B8%D0%B9_%D0%95%D0%B3%D0%BE%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%B8%D1%87)*,*[*Щукарев А. Н.*](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A9%D1%83%D0%BA%D0%B0%D1%80%D0%B5%D0%B2%2C_%D0%90%D0%BB%D0%B5%D0%BA%D1%81%D0%B0%D0%BD%D0%B4%D1%80_%D0%9D%D0%B8%D0%BA%D0%BE%D0%BB%D0%B0%D0%B5%D0%B2%D0%B8%D1%87) [Игры](https://ru.wikisource.org/wiki/%D0%AD%D0%A1%D0%91%D0%95/%D0%98%D0%B3%D1%80%D1%8B) // [Энциклопедический словарь Брокгауза и Ефрона](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%AD%D0%BD%D1%86%D0%B8%D0%BA%D0%BB%D0%BE%D0%BF%D0%B5%D0%B4%D0%B8%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D1%81%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%80%D1%8C_%D0%91%D1%80%D0%BE%D0%BA%D0%B3%D0%B0%D1%83%D0%B7%D0%B0_%D0%B8_%D0%95%D1%84%EF%BF%BD%25) : в 86 т. (82 т. и 4 доп.). — СПб., 1890—1907.
* Новиков А.М. Введение в методологию игровой деятельности. М., 2006
* *Грановская О.В. Дуков Е. В., Иоскевич Я. Б. и др.* Характеры и жанры видеоэкранных игр / Сибиряков П. Г. // [Новые аудиовизуальные технологии](https://www.chitai-gorod.ru/catalog/book/1002461/). — М. : Едиториал УРСС, 2005. — 488 с. — [ISBN 978-5354008568](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%BB%D1%83%D0%B6%D0%B5%D0%B1%D0%BD%D0%B0%D1%8F%3A%D0%98%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%87%D0%BD%D0%B8%D0%BA%D0%B8_%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3/9785354008568).
* *Кутлалиев Т. Х.* [Жанровая типология компьютерных игр: проблема систематизации художественных средств](https://search.rsl.ru/ru/record/01005547480) : Автореф. дисс. . канд культорологии / Лиманская Л. Б. — М., 2014. — 25 с. — На правах рукописи.
* *Шмелев А. Г., Бурмистров И. В., Зеличенко А. И., Пажитнов А. Л.* [Мир поправимых ошибок (психология компьютерных игр)](https://istina.msu.ru/publications/article/4919833/) // Компьютерные игры. — 1988. — С. 16–84. [Архивировано](https://web.archive.org/web/20200128051234/https%3A//istina.msu.ru/publications/article/4919833/) 28 января 2020 года.
* *Югай И. И.* [Компьютерная игра как жанр художественного творчества на рубеже XX-XXI веков](https://search.rsl.ru/ru/record/01003168524) : автореферат дис. ... кандидата искусствоведения / Шехтер Т. Е. — Санкт-Петербург, 2008. — 26 с. — На правах рукописи.
* *Aarseth Espen, Smedstad Solveig Marie, Sunnanå Lise.* [3.A multidimensional typology of games](http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05163.52481.pdf) (англ.) // DiGRA '03 - Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up. — 2003. — P. 48—53. [Архивировано](https://web.archive.org/web/20191206132258/http%3A//www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05163.52481.pdf) 6 декабря 2019 года.
* *Chris Crawford.* [The Art of Computer Game Design](http://archive.org/details/artofcomputergam00chri) (англ.). — Berkeley, Calif. : Osborne/McGraw-Hill, 1984. — 134 p. — [ISBN 0881341177](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%BB%D1%83%D0%B6%D0%B5%D0%B1%D0%BD%D0%B0%D1%8F%3A%D0%98%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%87%D0%BD%D0%B8%D0%BA%D0%B8_%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3/0881341177).
* *Mark J. P. Wolf.* [The Medium of the Video Game](https://books.google.ru/books?id=lKZriBxbcwQC&pg=PA56&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false) (англ.). — University of Texas Press, 2001. — 228 p. — [ISBN 978-0-292-79150-3](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%BB%D1%83%D0%B6%D0%B5%D0%B1%D0%BD%D0%B0%D1%8F%3A%D0%98%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%87%D0%BD%D0%B8%D0%BA%D0%B8_%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3/9780292791503).
* *Thomas H. Apperley.* [Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres](https://www.researchgate.net/publication/253070922_Genre_and_game_studies_Toward_a_critical_approach_to_video_game_genres) (англ.) // Simulation & Gaming. — 2006. — March (vol. 37, iss. 1). — P. 6–23. — [ISSN](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B5%D0%B6%D0%B4%D1%83%D0%BD%D0%B0%D1%80%D0%BE%D0%B4%D0%BD%D1%8B%D0%B9_%D1%81%D1%82%D0%B0%D0%BD%D0%B4%D0%B0%D1%80%D1%82%D0%BD%D1%8B%D0%B9_%D1%81%D0%B5%D1%80%D0%B8%D0%B9%D0%BD%D1%8B%D0%B9_%D0%BD%D0%BE%D0%BC%D0%B5%EF%BF%BD%258) [1552-826X 1046-8781, 1552-826X](https://www.worldcat.org/search?fq=x0:jrnl&q=n2:1046-8781,). — [doi](https://ru.wikipedia.org/wiki/Doi):[10.1177/1046878105282278](https://dx.doi.org/10.1177/1046878105282278). [Архивировано](https://web.archive.org/web/20200510194915/https%3A//www.researchgate.net/publication/253070922_Genre_and_game_studies_Toward_a_critical_approach_to_video_game_genres) 10 мая 2020 года.
* *David Thomas, Kyle Orland, Scott Steinberg.* [The videogame style guide and reference manual](http://www.gamestyleguide.com/). — Power Play, 2007. — 100 с. — [ISBN 978-1-4303-1305-2](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%BB%D1%83%D0%B6%D0%B5%D0%B1%D0%BD%D0%B0%D1%8F%3A%D0%98%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%87%D0%BD%D0%B8%D0%BA%D0%B8_%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3/9781430313052). — [ISBN 1-4303-1305-6](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%BB%D1%83%D0%B6%D0%B5%D0%B1%D0%BD%D0%B0%D1%8F%3A%D0%98%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%87%D0%BD%D0%B8%D0%BA%D0%B8_%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3/1430313056). [Архивная копия](https://web.archive.org/web/20200125161545/http%3A//www.gamestyleguide.com/) от 25 января 2020 на [Wayback Machine](https://ru.wikipedia.org/wiki/Wayback_Machine)