

# ОГЛАВЛЕНИЕ

Предисловие.....	9
Благодарности.....	20
Введение.....	22

## ЧАСТЬ I. ИГРА КАК ПРОДУКТ

Глава 1. Цифровизация интерактивных развлечений.....	37
Глава 2. Основы индустрии игр.....	54
Глава 3. Империя на краю жерла вулкана.....	93

## ЧАСТЬ II. ИГРА КАК УСЛУГА

Глава 4. Теперь мы все геймеры.....	117
Глава 5. Сказка о мобильном миллионере.....	149
Глава 6. Заживо похороненные игровые консоли.....	174
Глава 7. Возвращение старых добрых компьютерных игр.....	199

## ЧАСТЬ III. ИГРЫ КАК МЕДИА

Глава 8. Эпичный квест по интеллектуальной собственности.....	237
Глава 9. Смотреть, как другие играют в игры, и почему это популярно....	273
Глава 10. Новые модели получения прибыли.....	301
Заключение.....	320
Приложение. Эмпирический метод.....	332
Примечания.....	340
Библиография.....	360
Алфавитный указатель.....	378