

## ОТЗЫВ

члена диссертационного совета на диссертацию Ивановой Надежды Александровны на тему: "МОТИВЫ ВОВЛЕЧЕННОСТИ МУЖЧИН В МАССОВЫЕ ОНЛАЙН-ИГРЫ", представленную на соискание ученой степени кандидата психологических наук по специальности 19.00.01 – Общая психология, психология личности, история психологии.

Современный мир стремительно меняется, все чаще люди взаимодействуют друг с другом в игровых компьютерных мирах, появилась большая субкультура – геймеры, которые проводят за игрой большое количество времени, стали популярными массовые онлайн-игры. Функции этих игр для взрослых не изучены, а геймерство продолжает активно развиваться, вовлекается все большее количество людей, появляется вопрос мотивации и игровой зависимости от гейминга. Вышесказанное позволяет рассматривать диссертационную работу Н. А. Ивановой как характеризующуюся несомненной **актуальностью**. Автор демонстрирует отличное знание современных работ по этим вопросам.

В работе **впервые** описаны психологические особенности лиц, различающихся по выраженности эмпирических показателей мотивации, креативности, связанных с вовлеченностью в массовые онлайн-игры. Представлены результаты оригинальных авторских психологических исследований, позволяющих оценить содержание мотивационно-смысловой сферы игроков. **Новизна** проведенного исследования состоит также в описании феномена амбивалентного отношения игроков к их увлечению играми, в сравнении объективной и субъективной оценки успешности на основе уникальных записей результатов игры.

Для этого на масштабной выборке геймеров (всего 97314 активных игроков) проведено эмпирическое исследование, состоящее из двух частей.

В первой части изучались мотивы повседневной жизни игроков. На подготовительном этапе был выделен перечень мотивов повседневной жизни, приняли участие 79164 мужчин-игроков в возрасте от 17 до 70 лет. На основном этапе оценивалась выраженность выделенных мотивов и типов мотивации, приняли участие 1461 мужчина-игрок, а в качестве контрольной группы – 200 неиграющих мужчин. В измерении степени выраженности

PK 09/2-02-506 от 25.09.2020

внешней и внутренней мотивации гейминга приняли участие 11 579 мужчин-игроков. В опросе о главном жизненном достижении приняли участие 603 игрока. Вторая часть исследования посвящена соотношению объективной и субъективной успешности игроков, в которой приняли участие 4206 мужчин - активных игроков в массовую онлайн-игру World of Warships. С целью более глубокого исследования мотивов гейминга было проведено структурированное интервью, в котором приняли участие мужчины-геймеры (61 человек).

Были применен набор **методов**, подобранных в соответствии с целью и предметом исследования. В него вошли методы качественного и количественного анализа: анкетирование и интервью с элементами игрового поведения. Шкала игровой мотивации - это авторский опросник для выявления мотивов повседневной жизни игроков; авторское структурированное интервью, направленное на уровень самооценки субъективного контроля и самооценки успешности в жизни и в играх. В интервью выяснялись особенности жизненной ситуации игроков, их отношение к своему увлечению играми; авторские шкалы для самооценки успешности в игре и в повседневной жизни; анализ логов игры (записей фактических действий игроков). Статистическая обработка результатов включала методы корреляционного, кластерного и однофакторного дисперсионного анализа, а также контент-анализ ответов игроков на вопросы интервью. При обработке данных учитывалось значительное количество показателей на каждого участника исследования. Логика обработки данных исследования отличается своеобразием и сложностью.

К основным результатам проведенного исследования можно отнести психологические характеристики групп. Эмпирически показано, что основными мотивами повседневной жизни современных активных мужчин-геймеров являются мотивы достижения и познания. Выделены 3 фактора: мотивация поиска динамичности и новизны, мотивация познания и достижения, мотивация гедонизма и поиска стимуляции. Ведущим типом игровой мотивации геймеров является внутренняя мотивация. У мужчин-игроков повышается субъективная оценка своей успешности и субъективный уровень контроля. В небольших объемах участие в массовых онлайн-играх дает положительные эффекты (улучшение настроения, повышение удовлетворенности жизнью, уровня контроля над эмоциями, развитие познавательных навыков). В качестве ведущих мотивов были выделены познавательные мотивы и мотивы достижения.

---

**Теоретико-методологическую** базу исследования составили теоретические модели мотивационно-смысловой сферы личности; психологический и социо-культурологический подходы к трактовке игровой деятельности, факторная модель игровой мотивации и когнитивные теории контроля. Методология исследования автором четко представлена.

**Теоретическая значимость** диссертационной работы Н.А. Ивановой состоит в создании собственной модели в теории мотивации гейминга, объясняющей увлеченность взрослых компьютерными играми; автором проанализированы и систематизированы исследования различных аспектов влияния компьютерных игр на когнитивную, эмоциональную и мотивационную сферы личности. **Прикладное значение** выводов и положений этой работы определяется возможностью их использования в учебном процессе при подготовке психологов в курсах по социальной психологии, психологии личности, в спецкурсах по соответствующей проблематке, в психологическом консультировании.

**Обоснованность и достоверность** основных положений обеспечивается глубиной и основательностью обзора исследований по проблемам геймерства, репрезентативностью выборки, тщательностью подбора методик эмпирического исследования, применением соответствующих целям и задачам исследования математико-статистических методов обработки собранных данных.

Диссертационная работа Н. А. Ивановой является завершенным исследованием. Она оформлена в соответствии с существующими правилами. Содержание работы отражено в восьми публикациях, в том числе в трех статьях в изданиях, рецензируемых ВАК.

Текст диссертационной работы производит благоприятное впечатление. В списке литературы содержится 133 источника, в том числе 86 - на иностранном языке, причем многие из них автор активно обсуждает в тексте. Работа имеет большой объем (160 страниц), хорошо иллюстрирована.

Вместе с тем в работе имеются дискуссионные моменты, выступающие как продолжение ее достоинств.

1. Вызывает вопрос форма изложения результатов исследования. С чем была связана необходимость разделить эмпирическую часть описания методов и результатов исследования именно на такие два раздела, которые выделены в работе: раздел с результатами исследования мотивов повседневной жизни игроков наряду с мотивами их игровой активности?

2. Вопрос о методах исследования. В работе представлены разнообразные методы исследования: от интервью до опросников и анализа

фактических элементов игрового поведения (показателей объективной успешности). Были ли предприняты попытки исследовать успешность и ее связь с поведением в играх экспериментальным методом, поскольку можно предположить, что игровая среда (пространство компьютерной игры) может быть подходящей площадкой для реализации разнообразных экспериментальных дизайнов исследования?

3. Пожелание продолжить исследование мотивов игроков с привлечением других объективных показателей их игрового поведения, помимо их фактического места в рейтинге команды.

Диссертация Ивановой Надежды Александровны на тему: "МОТИВЫ ВОВЛЕЧЕННОСТИ МУЖЧИН В МАССОВЫЕ ОНЛАЙН-ИГРЫ" основным требованием, установленным Приказом от 01.09.2016 № 6821/1 "О порядке присуждения ученых степеней в Санкт-Петербургском государственном университете, соискатель Иванова Надежда Александровна заслуживает присуждения ученой степени кандидата психологических наук по специальности 19.00.01 – Общая психология, психология личности, история психологии. Пункт 11 указанного Порядка диссертантом не нарушен.

Член диссертационного совета  
доктор психологических наук,  
профессор, профессор кафедры  
общей психологии Санкт-Петербургского  
государственного университета

Бызова В. М.  
  
(подпись)

Дата 07.09.20