

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»

Диссертация Н.А. Ивановой «Мотивы вовлеченности мужчин в массовые онлайн-игры» по своей предметно-объектной области, теоретико-методологическим основам и методическому аппарату **полностью соответствует** научной специальности 19.00.01 – «Общая психология, психология личности, история психологии». Содержание диссертации согласуется с формулой специальности и областями исследований, которые определены паспортом специальности, разработанным и утвержденным ВАК РФ, в том числе: «14. Смысловая регуляция поведения личности», «17. Мотивация, ее механизмы, формирование и функционирование», «23. Деятельность, ее генезис, структура, динамика и регуляция. Виды деятельности».

Актуальность проблемы диссертационного исследования обусловлена, с одной стороны, стремительными и радикальными изменениями социокультурных условий личностного развития и функционирования современного человека, а, с другой стороны, современными внутринаучными тенденциями развития психологической науки, в том числе психологии личности. Изобретение и широкое внедрение электронно-вычислительных устройств, программных технологий, компьютерных сетей, цифровой среды и виртуальной реальности ведет к коренным преобразованиям сознания и личности человека, который использует эти устройства и технологии в качестве средств и орудий собственной деятельности и общения. В цифровом обществе культурно-историческое опосредствование психического развития и функционирования человека осуществляется на основе специфических знаков, инструментов и видов деятельности, которых ранее просто не существовало. В этих условиях в человеческой психике закономерно возникают новые формы отражения и регуляции (новые психические функции), которые требуют обстоятельного научно-психологического изучения. Рассматриваемая диссертация как раз и принадлежит к пока еще немногочисленным исследованиям, которые преследуют цель раскрытия психической феноменологии, механизмов и закономерностей, складывающихся на основе опосредствования человеческого поведения современной компьютерной техникой, цифро-

выми технологиями, электронными ресурсами и другими продуктами IT-индустрии.

Сравнительно новым и малоисследованным с психологической стороны видом человеческой деятельности является компьютерная игра (гейминг). Появившись впервые в 1950-е гг., под влиянием прогресса и с ростом общедоступности компьютерной техники и информационных технологий этот вид деятельности быстро распространился среди детского и взрослого населения многих стран. В течение нескольких последних десятилетий гейминг бурно эволюционировал в направлении от индивидуальной (однопользовательской) офлайн-игры к многопользовательским сетевым играм, а в настоящее время – к командным и массовым онлайн-играм в глобальной сети Интернет. Попутно прослеживается трансформация характера и функций компьютерной игры – для ряда людей из разряда досугово-рекреационной активности она превращается в предмет (девелоперы, дизайнеры) или вид (киберспортсмены) профессиональной деятельности, приносящей устойчивый доход. Ввиду тенденций «оповседневнивания» (интеграции в структуру повседневной жизнедеятельности) и «профессионализации» (преобразования в род профессии) компьютерной игры, анализ ее психологического содержания и структуры, предпосылок и последствий видится как нельзя более актуальным и своевременным.

Психологические проблемы, связанные с участием человека в компьютерной игре, относятся к ведомству самых разных отраслей психологической науки – как общих (например, социальной психологии и клинической психологии), так и специальных (например, компьютерной психологии и киберпсихологии). Однако отправным пунктом психологического изучения любого относительно самостоятельного вида деятельности выступает анализ его мотивационно-смысловой регуляции, поскольку, как известно, именно наличие собственной мотивации конституирует самостоятельность деятельности и ее отдельность, обособленность среди иных деятельностей. Данное обстоятельство придает диссертационному исследованию Н.А. Ивановой фундаментальный общепсихологический характер.

Несомненным преимуществом диссертационной работы является учет полимотивированного, т.е. сложносоставного и многоуровневого характера мотивационной регуляции компьютерной игровой деятельности взрослого человека. В отличие от детей, у которых иерархическое строение мотивационной сферы обнаруживается лишь в своих начальных формах, у взрослого человека четко дифференцируются два структурно-функциональных уровня мотивационной регуляции. Первый уровень представлен мотивами, которые побуждают, направляют и смыслообразуют отдельные виды деятельности из

множества практикуемых человеком в повседневной жизни, в то время как вышестоящий уровень образуют мотивы, поднявшиеся на вершину иерархии и завоевавшие в борьбе с другими мотивами статус личностных ценностей, или смыслов жизни. В этой связи практически любая деятельность, осуществляемая взрослым человеком, подчиняется не только своим узким мотивам, целям и задачам, но и более широким мотивационным детерминантам – смыслу жизни, жизненным ценностям, жизненным целям и задачам. Успешная попытка диссертанта теоретически, методически и эмпирически развести «мотивы повседневной жизни» и собственно «игровые мотивы» у испытуемых-геймеров соответствует дифференциации этих уровней мотивационно-смысловой регуляции деятельности взрослого человека. Так, эмпирически установленный диссертантом феномен амбивалентного отношения геймеров к компьютерной игре, по сути, объясняется противоречиями упомянутых выше уровней мотивационной регуляции данного вида деятельности (по типу конфликтного личностного смысла, когда игра имеет позитивный смысл в свете собственных внутренних мотивов, но при этом негативно сказывается или даже препятствует продуктивной реализации жизненных ценностей и целей, именуемых в диссертации «мотивами повседневной жизни»).

Достоинством представленной диссертационной работы является соблюдение и удержание логики *структурно-содержательного анализа*, при котором основной «единицей» изучения выступает мотив как качественно определенное содержание и элементарный структурный «кирпичик» мотивационной сферы личности компьютерного игрока. Такой подход соответствует именно психологии личности и отличается от *функционально-процессуального анализа*, т.е. изучения процесса мотивационной регуляции и мотивационной динамики актуально протекающей деятельности, что больше соответствует психологии мотивации. По сравнению с большинством работ, в которых мотивы личности и мотивации деятельности смешиваются между собой, диссертация Н.А. Ивановой характеризуется внутренней последовательностью и логической цельностью.

Научная новизна результатов диссертационного исследования определяется тем, что впервые в отечественной и зарубежной психологии:

- теоретически систематизированы и обобщены результаты большого массива теоретико-эмпирических исследований, отражающие психологические предпосылки (предикторы) и последствия (эффекты) компьютерной игры, а также психологическую феноменологию, механизмы и закономерности генезиса, строения и регуляции данного вида человеческой деятельности;

- концептуально обоснована и эмпирически верифицирована содержательная классификация мотивов вовлечения мужчин в игровую компьютерную деятельность;

- психометрически разработаны и валидизированы оригинальные методики и методические приемы изучения мотивационной сферы личности взрослого человека, в том числе мотивов игровой компьютерной деятельности;

- эмпирически выявлены содержательные и структурные различия, а также индивидуально-типологические особенности мотивационной сферы мужчин, активно участвующих и не участвующих в массовых онлайн-играх (геймеров и нонгеймеров);

- эмпирически установлены специфические феномены, отражающие внутреннюю противоречивость (конфликтность, амбивалентность) мотивации и смыслообразования игровой компьютерной деятельности, обусловленную многоуровневым строением мотивационной сферы взрослого человека;

- эмпирически раскрыты ключевые биографические детерминанты и средовые предикторы становления и устойчивого воспроизведения игровой компьютерной деятельности у взрослых мужчин.

Теоретическая значимость диссертационного исследования связана с тем вкладом, который его результаты вносят в ряд научных отраслей и направлений современной психологии.

В контексте *психологии личности* теоретическую значимость представляют новые научные данные, раскрывающие содержание и структурно-функциональную организацию мотивационной сферы личности взрослого человека на уровне общих жизненных (смысложизненных) ценностей и парциальных мотивов игровой компьютерной деятельности, а также структурно-функциональное соотношение (взаимодействие) этих уровней при смыслообразовании данной деятельности. Значимым вкладом в *психодиагностику* являются созданные и апробированные автором новые методики психологической диагностики мотивационной сферы личности, включенной в игровую компьютерную деятельность. В разрезе *компьютерной психологии* и *киберпсихологии* теоретически значимым вкладом является систематизация психологических феноменов, предикторов и эффектов игровой компьютерной деятельности, а также ее позитивных (развивающих, обучающих, коррекционных, терапевтических и др.) и негативных влияний на когнитивную, аффективную, мотивационную и психосоциальную сферы личности.

Кроме того, диссертация продемонстрировала адекватность познавательных возможностей традиционных подходов отечественной психологии (в первую очередь, деятельностно-смыслового подхода к мотивации и лично-

сти) для объяснения психической феноменологии, механики и регуляторики исторически новых видов деятельности, а также возможность продуктивного синтеза классических отечественных подходов с современными зарубежными подходами в области психологии личности, мотивации и саморегуляции (в первую очередь, теории самодетерминации).

Практическая значимость диссертации заключается в том, что исходя из ее результатов возможна разработка научно-обоснованных психологических рекомендаций по: 1) созданию и дизайну психологически безопасных и реально развивающих компьютерных игр, негативное влияние которых на психику и поведение человека минимизировано, а позитивные эффекты - выражены максимально; 2) оптимизации учебной и трудовой деятельности человека посредством геймификации учебных программ, образовательных и производственных технологий; 3) совершенствованию методики оказания психологической помощи лицам, страдающим игровой зависимостью. Общая прикладная ценность диссертационного исследования продиктована тем, что оно намечает конкретные пути и способы использования позитивных функций компьютерной игры (обучающей, адаптационной, сенсibiliзирующей, социализирующей, компенсаторной, коммуникативной, релаксационной и др.) в разнообразных сферах человеческой деятельности (производство, образование, терапия, рекреация и т.д.).

Достоверность результатов диссертационного исследования комплексно обеспечивается: логической непротиворечивостью методологии, теории, методики и эмпирики исследования; тщательным теоретическим анализом современных литературных источников по проблеме, включая обширную библиографию проблемы на иностранных языках; корректным употреблением ключевых терминов; аргументированностью выдвинутых гипотез; адекватной операционализацией теоретических понятий и подбором релевантных психодиагностических методов; разумным и обоснованным сочетанием методов номотетической и идиографической направленности; грамотно выполненными процедурами и алгоритмами статистической обработки эмпирического материала; теоретически обоснованной интерпретацией полученных результатов. Диссертационная работа выгодно выделяется многоэтапностью проведенного эмпирического исследования, а также беспрецедентно большим суммарным объемом и репрезентативностью выборки испытуемых, привлеченных к исследованию на разных этапах.

Личный вклад автора. Диссертация Н.А. Ивановой является самостоятельно выполненным теоретико-эмпирическим исследованием, результаты и выводы которого характеризуются высоким уровнем научной оригинально-

сти и персонального авторства. Некорректных заимствований научного материала в тексте диссертации не обнаружено.

Структура, оформление и завершенность диссертационной работы.

Диссертация Н.А. Ивановой представляет собой логически завершенную и внутренне последовательную научную работу, выполненную с соблюдением всех методологических нормативов и квалификационных требований. Ее отличает хорошо сбалансированная структура обзорно-исторического, теоретико-методологического, методического и эмпирического компонентов, а также превосходный научный стиль изложения материала. Оформление диссертации соответствует техническим стандартам, предъявляемым к работам подобного рода. Результаты и основные положения диссертационного исследования опубликованы в 8-ми научных работах, в том числе в 3-х статьях в периодических изданиях, рекомендованных ВАК РФ.

В целом диссертация выполнена на высоком научном уровне и содержит новые результаты, имеющие важное теоретическое и практическое значение. Вместе с тем, несмотря на очевидные достоинства диссертации, в ее адрес могут быть сформулированы следующие **замечания и предложения**:

1. Автор диссертации использован термин «мотивы повседневной жизни», который, на наш взгляд, является не вполне удачным по признакам терминологической строгости и однозначности. Дело в том, что повседневная жизнь – это сложная и динамичная система, слагающаяся из некоторого множества связанных и сменяющих друг друга видов деятельности человека (хозяйственно-бытовой, познавательной, учебной, профессиональной, религиозной, спортивно-оздоровительной и т.д.). У каждого из этих видов деятельности имеются свои специфические мотивы, которые действуют локально, т.е. в пространстве-времени отдельной, частной деятельности. В то же время у взрослого человека, ввиду иерархически-уровневого строения мотивационной сферы, наличествуют мотивы более высокого регуляторного ранга и более широкого радиуса действия. Как правило, они распространяют свое влияние не на одну деятельность, а на их совокупность, придавая этой совокупности характер связной и целостной жизнедеятельности. Эти иерархически высшие мотивы, релевантные не парциальной деятельности, а индивидуальной жизнедеятельности в целом, обозначаются в психологии разными терминами, например, «мотивы-цели», «смыслообразующие мотивы», «личностные ценности», «терминальные ценности» или, в конце концов, «смысл жизни». По сути, через изучение т.н. «мотивов повседневной жизни» и разработку оригинального одноименного опросника автор диссертации предприняла попытку реконструкции у своих испытуемых функционально высшего уровня мотивационной регуляции, а именно смысложизненной ре-

гуляции. Вполне закономерно, что и репертуар «мотивов повседневной жизни», выявленный в диссертации индуктивным путем (стр. 81-82), очень напоминает уже существующие классификации терминальных ценностей и источников смысла жизни. С этой точки зрения, авторский термин «мотивы повседневной жизни» нуждается в концептуальном обосновании и дифференциации с ранее введенной и уже конвенциональной терминологией. В конечном счете, была ли надобность множить термины и диагностический инструментарий?

2. В названии и в тексте диссертации фигурирует термин «вовлеченность», употребляемый скорее в обыденном (как синоним «участия», «включения» и т.д.), нежели в строгом научном смысле. Если для некоторых областей психологического исследования способ употребления слова «вовлеченность» является непринципиальным, то в сфере исследований мотивации деятельности данное слово приобретает специальное значение и должно использоваться в точном соответствии с ним. В научно-психологическом тезаурусе «вовлеченность» означает *состояние высокой мотивированности, эмоциональной захваченности и когнитивной поглощенности человека определенной деятельностью* (эквиваленты в англоязычной психологии – «engagement», «involvement», например, «work engagement», «job involvement»; более отдаленные понятийные аналоги – «flow», «passion» и т.д.). Обычно мотивационную основу так понимаемой «вовлеченности» создают внутренние, интринсивные, или процессуальные мотивы, наделяющие мотивационной притягательностью, глубокой осмысленностью и позитивной эмоциональной насыщенностью сам процесс деятельности (зачастую безотносительно к ее прямым и побочным результатам). При таком подходе вовлеченность – это далеко не всегда достигаемая и далеко не всем присущая форма субъективного переживания текущей деятельности, которая специфична качественными и количественными психологическими проявлениями. Для многих участников и исполнителей деятельности способ психологического участия в ней не может описываться термином «вовлеченность». Поскольку феномен «вовлеченности в деятельность» и его мотивационные предпосылки не служат непосредственным предметом исследования, в названии и изложении диссертации было бы уместнее оперировать другим словом / термином.

Сформулированные замечания, тем не менее, носят достаточно формальный характер, не затрагивая сущность и не умаляя научную ценность проведенного исследования и представленных результатов.

Заключение. Диссертация Ивановой Надежды Александровны на тему «Мотивы вовлеченности мужчин в массовые онлайн-игры» соответствует требованиям, установленным Приказом от 01.09.2016 г. № 6821/1 «О порядке присуждения ученых степеней в Санкт-Петербургском государственном университете», а 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,
заведующий кафедрой
экспериментальной и прикладной психологии
Гродненского государственного университета
имени Янки Купалы
1 сентября 2020 г.

К.В. Карпинский

ПОДПИСЬ УДОСТОВЕРЯЮ
Заместитель начальника ЦКиПР - начальник
отдела управления персоналом учреждения
образования «Гродненский государственный
университет имени Янки Купалы»
_____ И.И. Чернецкая
01 09 2020 г.

