

## 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

**Актуальность исследования** обусловлена тем, что гейминг как явление продолжает активно развиваться и массовые онлайн-игры привлекают все большее количество людей, компьютерная игра становится одной из самых распространенных форм проведения досуга, особенно среди молодых людей. При этом значительное число взрослых людей зрелых лет систематически играют. Постоянно растет количество игроков по всему миру, миллионы людей проводят время, играя в массовые онлайн-игры или наблюдая, как играют другие. Создаются различные игровые сообщества, появился новый вид спортивной соревновательной деятельности на базе компьютерных игр – киберспорт, – который в 2016 году вошел в реестр официальных видов спорта Российской Федерации. Вместе с ним появились миллионы зрителей, наблюдающих за соревнованиями киберспортсменов. Увлеченные игроки – геймеры – проводят все больше времени в играх, это становится проблемой для их окружения, остро встает вопрос об игровой зависимости, опасности чрезмерного увлечения играми, особенно для детей. В связи с этим вопрос о мотивации гейминга становится все более значимым.

**Научная новизна** заключается в том, что в настоящей работе 1) на основании данных эмпирического исследования, осуществленного автором диссертации на многотысячной выборке геймеров ( $N = 97314$ ), раскрывается содержание мотивационно-смысловой сферы игроков с высокой игровой активностью, при этом выделены и описаны мотивы как повседневной, так и игровой деятельности игроков; 2) обнаружен и проанализирован феномен амбивалентного отношения игроков к их увлечению играми; 3) проведено сравнение объективной и субъективной оценок успешности игроков в игре с помощью использования записей логов игры, регистрирующих фактическую успешность, и опросов, выявляющих субъективную оценку успешности.

**Теоретическая значимость.** Подробный анализ ряда современных моделей мотивации гейминга, а также предложенная автором собственная модель мотивации повседневной жизни геймеров дополняет существующие теоретические модели игровой мотивации, объясняющие увлеченность взрослых людей компьютерными играми. Данные

эмпирического исследования позволили дополнить распространенные в психологической литературе представления о мотивах увлеченности компьютерными играми; определить роль субъективной успешности в увлеченности играми. В работе проанализированы и систематизированы результаты современных, проводившихся в течение последних 10 лет, эмпирических исследований, посвященных различным аспектам влияния компьютерных игр на когнитивную, эмоциональную и мотивационную сферы личности, а также на отношения личности с социальным окружением, что позволяет расширить знания психологов о влиянии игр на различные сферы психической жизни детей и взрослых.

**Практическая значимость.** Результаты, полученные автором диссертации, могут быть использованы как в разработке и дизайне компьютерных игр, так и в разработке рекомендаций о нормах проведения времени в играх для получения максимального положительного эффекта и предупреждения возникновения отрицательного эффекта. Результаты работы могут применяться в сферах, в которых геймификация обеспечивает повышение привлекательности трудных, но нужных для человека действий (например, соблюдение режимов длительного лечения в медицине). На основе данных, полученных в работе, можно повышать доступность и привлекательность образовательных технологий. Результаты, описанные в работе, уже были использованы в обучении студентов на Летней Школе МГУ в 2018 году, в настоящее время используются в курсе для магистрантов СПбГУ «Принципы и методы решения прикладных психологических задач» и частично использованы в других курсах, например, «Общепсихологический практикум».

По структуре и оформлению диссертация соответствует установленным требованиям. Диссертация состоит из введения, трех глав, заключения, списка литературы и 2 приложений. Работа включает 15 таблиц и 8 рисунков. Список литературы состоит из 138 источников, из них 81 на иностранном языке. Общий объем работы составляет 163 страницы (текст – 132 страницы).

Результаты исследования обсуждались на российских и международных конференциях по психологии: Седьмой международной конференции по когнитивной науке (Светлогорск 2016), международной научно-практической конференции молодых ученых «Психология XXI века» (Санкт-Петербург, 2016); Международной научной конференции «Ананьевские чтения - 2016: Психология - вчера, сегодня, завтра» (Санкт-Петербург, 2016) и «Ананьевские чтения - 2018: Психология личности: традиции и современность» (Санкт-Петербург, 2018); Восьмой международной конференция по когнитивной науке (Светлогорск, 2018). Содержание работы отражено в восьми публикациях, в том числе в трех статьях в изданиях, рецензируемых ВАК.

**Замечания и комментарии.** К сильным сторонам работы следует отнести исчерпывающий обзор исследований мотивации геймеров, огромную трудоемкость сбора данных по выборке из более чем 90 тысяч респондентов, использование как качественных, так и количественных методов (в том числе структурированные интервью, анализ игровых логов), авторские методические разработки (авторский опросник для выявления мотивов повседневной жизни игроков, гайд для проведения структурированного интервью, авторские шкалы для самооценки успешности в игре и в повседневной жизни). Большой интерес представляют выявленные автором феномены амбивалентного отношения геймеров к своему увлечению, а также особенности игровой социализации, вовлечения в игры на протяжении жизненного пути.

Вместе с тем, хотелось бы обратить внимание автора на ряд упущений и возможностей улучшить текст диссертационной работы.

Во-первых, в работе используются все субшкалы «Шкалы мотивации гейминга» (GAMS), хотя конфирматорный факторный анализ показал, что удовлетворительные психометрические характеристики имеют лишь три из них. В этой связи было бы целесообразно осуществить модификацию методики или разработать новую авторскую шкалу мотивации гейминга.

Во-вторых, учитывая тему работы, обращает на себя внимание отсутствие в работе сопоставления мотивации геймеров-мужчин и геймеров-женщин. Ссылка на то, что среди геймеров, играющих в онлайн-игры военно-исторической тематики, не более 2% женщин (С.88), не может служить весомым аргументом в пользу исключения женщин из числа участников исследования. Сам автор указывает, что среди российских геймеров не менее 45% - женщины.

В-третьих, типы мотивации игры в многопользовательские онлайн-игры трактуются диссертантом как факторы, однако более информативным было бы построение эмпирической типологии мотивационных профилей геймеров в зависимости от сочетания этих факторов, то есть различной выраженности субшкал, по которым они измерялись.

В-четвертых, вызывает сожаление отсутствие в работе сопоставления мотивов игры в разные онлайн-игры, хотя сам автор указывает на характерное для геймеров совмещение игровых интересов, в том числе игру в различные офлайн-игры. Можно предположить, что онлайн-игры военно-исторической тематики различаются по сценарию, сеттингу, степени иммерсивности, поэтому игровая мотивация может быть связана с типом игровых предпочтений.

Наконец, работа существенно выиграла бы, если бы автор давал более развернутую интерпретацию полученных результатов, а также в большей мере опирался при этом на положения, сформулированные в обзорно-аналитической части диссертации.

Вместе с тем, сделанные замечания не умаляют бесспорных преимуществ состоявшейся исследовательской работы.

### **Вывод**

Диссертация Ивановой Надежды Александровны на тему «Мотивы вовлеченности мужчин в массовые онлайн-игры» соответствует основным требованиям, установленным Приказом от 01.09.2016 года №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.

Доктор психологических наук,  
профессор РАН, зав. лаборатории социальной  
и экономической психологии  
Института психологии РАН



Нестик Т. А.

1 октября 2020 г.