

ОТЗЫВ

председателя диссертационного совета на диссертацию
Ивановой Надежды Александровны
 «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

Игровой мир всегда был вплетен в жизнь человека. Роль игры очень лаконично выразил Альберт Эйнштейн в формуле успеха: A , т.е. успех, равен $X+Y+Z$, где Y – это игра (Е.К. Завьялова, 2010).

Сегодня игра, приобретая форму видеоигр, становится неотъемлемой частью жизни миллионов людей. Красочные и динамичные, позволяющие познать успех и ощутить удовольствие, онлайн-игры вовлекают человека в виртуальное пространство. При этом меняется не только лексика и прагматика реальных человеческих отношений, но и привычные сферы проявления психологических потенциалов личности. В последнее время мы сталкиваемся, например, с киберспортом, который в грядущем будущем может стать олимпийским, а сегодня – это высокооплачиваемый вид спортивной и профессиональной деятельности.

Исследователи допускают, что онлайн-игры привлекают, во-первых, возможностью безбарьерного общения; во-вторых, возможностью погрузиться в виртуальный мир, как более яркий и безопасный, чем реальный, как позволяющий проявить смелость, упорство, критичность собственного мышления. В то же время разных специалистов и общественность тревожат риски негативных последствий массовых онлайн-игр. Вовлечение в онлайн-игры позволяет человеку сконструировать свой мир, со своими удовлетворенными потребностями и своими идеалами, которые невозможно удовлетворить, достичь в реальности. В связи с этим зависимость от мира онлайн-игры обостряет проблему реального психического здоровья человека, его социального благополучия, успешности адаптации в условиях современной социокультурной ситуации.

Вопреки вполне аргументированным опасениям популярность онлайн-игр расширяется, захватывая новые страны и регионы. Точное число геймеров в мире определить практически невозможно, можно совершенно определенно считать, что их много. К этой мысли приводит и ошеломляющий объем выборки в представленной для оппонирования диссертации – 97000 геймеров! И это только мужчины!

Естественно, что первый вопрос, который возникает, когда сталкиваешься с такими фактами – это вопрос о том, что движет активным, работоспособным человеком – мужчиной – к погружению в мир онлайн-игры на несколько часов в день, который никогда больше не повторится в его жизни? Как показывает исследование **Надежды Александровны Ивановой** и других авторов время колеблется в пределах от 1 часа до 6 часов и более.

Отвечая на этот вопрос, **Надежда Александровна Иванова** сконцентрировала свое внимание на мотивационной сфере, изучение которой полностью соответствует научным приоритетам общей психологии и психологии личности. При этом ключевая идея диссертации заключается как в выявлении ведущих мотивов игровой деятельности мужчин, вовлеченных в массовые онлайн-игры, что было бы уже достаточно для диссертации

кандидатского уровня, так и в раскрытии соотношения этих мотивов с мотивацией реальной повседневной жизни, а также в определении их взаимосвязи с субъективным успехом. В таком контексте отражается интегративный подход к исследованию мотивации как целостному многомерному психическому образованию, которое органично включено в личностные структуры и регулирует достижение успеха. Дефицит исследования в области мотивации гейминга стал основанием для большого количества исследовательских гипотез, что говорит о видении автором изучаемого феномена как многозначного и полифункционального. В этом также отчетливо проявляется и научная пылкость самого соискателя.

Оригинальная постановка широкой научной проблемы потребовала тщательного анализа отечественного и зарубежного исследовательского опыта, определения методологических основ для доказательства гипотез и проведения собственного многопланового исследования. Диссертанткой проанализировано общей сложностью 138 научных исследований, среди которых преобладают западные работы – 82 публикации. Подобное соотношение подчеркивает актуальность исследования *Надежды Александровны Ивановой* и его значимость для перспективных отечественных разработок.

Новизна исследования

Научную новизну исследования *Надежды Александровны Ивановой* определяет изучение мотивации с позиции психологического феномена, связывающего реальную и игровую жизнь мужчин. Новым надо признать эмпирическое обоснование общего, закономерного для игроков-мужчин мотивационного вектора – преобладание внутренней мотивации в качестве способа организации свободного времени. Оригинальность работе придает описание структуры мотивационной сферы мужчин, вовлеченных в массовые онлайн-игры. Структура объединяет мотивацию повседневной жизни и участия в играх, в том числе мотивацию поиска ощущений и новизны, мотивацию познания и достижения, а также мотивацию гедонизма и поиска стимуляции. К новым фактам можно отнести эмпирически доказанную независимость иерархия игровых мотивов от региона проживания мужчин, их возраста.

Описание индивидуальных историй геймеров-мужчин позволяет по-новому увидеть истоки пристрастия к онлайн-играм через призму раннего возраста (играть начинают в младшем школьном возрасте и раньше), потенцирующей роли значимых взрослых, удовлетворенности семейной ситуацией, личностного смысла игры и успеха.

Достоверность и надежность полученных определяются:

- методологией исследования, в которой автор, во-первых, учитывает позиции отечественных и зарубежных исследователей относительно мотивации как регулирующей психологической структуры; во-вторых, рассматривает особенности включения мотивационных игровых установок в целостную мотивационную, эмоциональную и поведенческую организацию личности; в-третьих, представляет диалектику психологического воздействия онлайн-игр как сочетание обучающего и терапевтического эффектов с рисками негативных последствий;

- последовательной и убедительной аргументацией разработки психодиагностического комплекса, валидного для исследования игровой мотивации и

включающего в себя опросные методики, логи, разработанные автором опросник и интервью;

- четким соотношением диагностического назначения используемых методик и решаемой исследовательской задачи;
- большим объемом выборки, репрезентативным относительно генеральной совокупности игроков, однородностью выборки по полу и предпочтению военно-исторической тематики онлайн-игр;
- проведением дифференцированного анализа мотивации геймеров в разных регионах проживания: в русскоязычном, европейском и североамериканском
- сопоставлением мотивационных структур геймеров-мужчин и мужчин, не играющих в онлайн-игры
- адекватностью статистических процедур, позволивших провести качественную и количественную оценку полученных результатов;
- взвешенной интерпретацией полученных результатов, к которой привлекаются общепсихологические позиции отечественных и зарубежных исследователей.

Научная значимость исследования

Научная ценность исследования *Надежды Александровны Ивановой* заключается в центрировании разрозненных материалов, касающихся гейминга, вокруг мотивации как системообразующего фактора. Результаты диссертации расширяют представление о роли мотивации в жизни современной личности, которая может конструировать свою идентичность с помощью онлайн-игр. Диссертация ориентирует на понимание игровой мотивации в виртуальном пространстве как интегрального психического феномена, как проявляющейся в единстве с мотивацией повседневности и стремлением к успеху. Исследование содержит ценные научные сведения о структуре мотивации геймеров-мужчин в повседневной жизни.

Научная значимость исследования *Надежды Александровны Ивановой* состоит также в расширении психологических функций онлайн-игр. Спектр обучающих и психотерапевтических функций дополняет возможность повышения самооценки игроков в виде ощущения собственной успешности и возможности контроля ситуаций. Такая функция является важной составляющей адаптационного потенциала личности в динамичных социокультурных условиях.

Практическая ценность исследования

Практическую ценность исследования усиливает тот факт, что в качестве объекта изучения были выбраны мужчины, к которым современная реальность предъявляет высокие требования не только в профессиональной сфере, но и в сфере воспитания, организации семейного досуга. В связи с этим результаты исследования могут применены в практике психологического консультирования как семей, в которых мужчины чрезмерно увлечены массовыми онлайн-играми, так и самих мужчин, стремящихся к преодолению игровой зависимости. Полученные результаты могут войти в курс лекции общей и дифференциальной психологии, психологии аддиктивного поведения.

Методические приемы, предложенные *Надеждой Александровной Ивановой* и апробированные ею в реальном исследовании, могут быть использованы для обучения специалистов в системе дополнительного образования, ориентированных на изучение психологии игровых девиаций.

Вопросы и замечания

Отмеченные сильные стороны диссертации, безусловно, убеждают в ее высокой научной и практической значимости и научной зрелости автора. Однако, как любое нетрадиционное исследование, диссертация *Надежды Александровны Ивановой* вызывает вопросы и мотивирует к дискуссии.

1. Нередко в психологических исследованиях игроками (геймерами) называют людей, которые любят играть и большую часть своего свободного времени проводят за видеоиграми (Ф.Р. Файзулина, Е.А. Хван, 2017). Такая характеристика явно упрощена. Возникает вопрос, что внесло обширное исследование мотивации в представления о личности геймеров и гейминга как психологического феномена.

2. В диссертации роль основного объекта исследования играли мужчины. Однако в тексте работы и при интерпретации результатов психология мужчин представлена общими положениями, без углубления в половой диморфизм и гендерные установки. При знакомстве с результатами диссертации возникает впечатление, что содержание мотивационной сферы игроков-мужчин, принятие себя в роли игроков, подчинено «принципу удовольствия», доминирующему, с точки зрения психоаналитической концепции, у мужчин и регулирующему организацию ими своей жизни. Хотелось бы узнать мнение автора диссертации.

3. Полностью поддерживая автора диссертации в описаниях структур игровой и повседневной мотивации геймеров-мужчин, хотелось бы получить уточнение о том, какие мотивы сближают их реальную и игровую жизнь.

4. Мотивационные закономерности, выявленные в исследовании, относятся к мужчинам, играющим в массовые онлайн-игры военно-исторического содержания. Возникает вопрос об устойчивости мотивационных особенностей при играх иного содержания.

5. Как показало исследование, для игровой мотивации большую важность представляет субъективное ощущение игроками-мужчинами своего успеха. Возникает вопрос о присутствии в выборке игроков-профессионалов, получающих материальное вознаграждение за победу в онлайн-играх.

Вопросы и замечания не снижают научную и практическую ценность диссертации, общего самого положительного впечатления о ней и могут стать основанием для дискуссии. Диссертационная работа *Надежды Александровны Ивановой* – оригинальное исследование, теоретически и эмпирически ответившее на все поставленные задачи и вносящее весомый вклад в изучение мотивационных аспектов личности информационного общества. Полученные результаты обобщены и согласуются с целями и гипотезой. Выводы статистически обоснованы. Диссертационная работа написана хорошим литературным языком, вызывает интерес при прочтении, оформлена в соответствии со всеми требованиями.

Структура диссертации традиционна: включает в себя введение, обширную теоретическую главу, эмпирические главы, выводы, заключение, библиографию и приложения. Главы диссертации логически взаимосвязаны. Каждая глава также имеет четкую внутреннюю логику, подчиненную общему замыслу исследования, завершается выводами.

Вывод

Диссертация на тему: «Мотивы вовлеченности мужчин в массовые онлайн-игры» представляет собой оригинальную, законченную квалификационную научно-исследовательскую работу, в которой содержится решение научной задачи, важной для общей психологии, психологии личности. Диссертация соответствует основным требованиям, установленным Приказом от 01.09.2016 № 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.

Председатель диссертационного совета

Доктор психологический наук

Профессор

Профессор кафедры психологии

образования и педагогики

Санкт-Петербургского государственного университета

Посохова С.Т.