

## 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

Работа Надежды Александровны посвящена важной проблеме изучения ситуации геймерства, ее мотивации среди взрослых мужчин. Актуальность данной работы заключается в разработке новой частной системы мотивации – системе мотивации мужчин-геймеров. Несмотря на существование общих представлений о мотивации человека в целом, гейминг представляет собой особую ситуацию, особую деятельность, которая, с одной стороны, приобретает все большую распространенность в мире, а с другой стороны, механизмы и последствия гейминга остаются недостаточно исследованными. Полученные автором результаты помогут глубже понять гейминг и гармонично встраивать ее в жизнь, как самих мужчин, так и их окружения.

Новизна работы заключается в выделении 19 специфических для гейминга мотивов и построении модели мотивации геймеров. Особенный интерес представляет раздел работы связанный с описанием не только мотивов гейминга, но и мотивов повседневной деятельности, что позволяет получить более целостную картину. Исследование является уникальным для российской выборки, поскольку охватывает несколько тысяч игроков разных возрастов, а также обладающих разной спецификой вовлеченности в гейминг.

Теоретическая значимость работы проявляется сразу в нескольких аспектах. Во-первых, представленный автором обзор литературы, представляющий разные модели гейминга. Проанализированные современные работы в области психологии и мотивации гейминга заслуживают внимания как самостоятельная работа. Во-вторых, в работе автор выстраивает уникальную модель мотивации гейминга, основанную на результатах обширного эмпирического исследования и соотносит ее с уже существующими представлениями, расширяя тем самым теорию мотивации.

Практическая значимость работы проявляется сразу в нескольких направлениях и носит междисциплинарный характер. С одной стороны, полученные данные позволяют увидеть отдельные механизмы гейминга, сформулировать специфические рекомендации, которые позволят сохранить позитивные эффекты гейминга и минимизировать его негативные стороны. Психологические результаты также могут быть использованы для просветительской работы с населением в целом, способствуя дестигматизации геймеров, созданию здоровой психологической среды для игроков. С другой стороны, полученные результаты могут быть учтены и при разработке самих игр, делая их более безопасными, снижая риски возникновения зависимостей.

Достоверность полученных результатов обеспечивается опорой на современные методологические подходы и традиции, использованием корректного методического материала, достаточной выборки, а также адекватных статистических процедур.

Работа состоит из трех глав, заключения, списка литературы, и приложений. В первой главе автор анализирует подходы к пониманию гейминга, рассматривает типологию и игр, а также связи гейминга с различными психологическими сферами: сферой мотивации, эмоциональной, когнитивной, поведенческой сферами.

Во второй главе подробно описаны процедуры проведения исследования, использованные методы, процедуры сбора данных. В третьей главе описаны результаты исследования, достаточно полно раскрывающие проделанную работу.

Несмотря на безусловные достоинства работы, хотелось бы обратить внимание и на некоторые недочеты:

1. Автор использует несколько выборок с разным демографическим составом. В общей выборке (N= 11579) средний возраст составил 30 лет, и сам автор указывает в последующем тексте, что средний возраст игроков 35-37 лет. Чем обосновано включение в выборку незначительного числа игроков, чей возраст существенно превышает средний по выборке, а возрастная специфика может повлиять на результаты?
2. Начиная с 94 страницы автор описывает схожесть истории взаимодействия с играми, в то же время, возвращаясь к структуре выборок, встает вопрос – не связана ли эта схожесть с тем, что средний возраст игроков 35-37 лет? Маловероятно, что мужчины 50-60 лет начинали играть в компьютерные игры в детстве.

В качестве пожелания, было бы интересно сравнить выявленные мотивы мужчин-геймеров с мотивами мужчин не вовлеченных в компьютерные игры. Возможно, эти специфические мотивы имеют место и в повседневной жизни, но направлены на другие объекты.

Вопросы и комментарии носят дискуссионный характер и не снижают общей высокой оценки представленной работы.

Диссертация Ивановой Надежды Александровны на тему: «Мотивы вовлеченности мужчин в массовые онлайн-игры» соответствует основным требованиям, 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

д.пс.н., доцент, профессор



Стрижицкая О.Ю.

Дата 05.10.2020