

ОТЗЫВ

члена диссертационного совета на диссертацию Глинкиной Любви Сергеевны на тему: «Психологические факторы предпочтения типов компьютерных игр и вовлеченности в них в периоды юности и ранней взрослости», представленную на соискание ученой степени кандидата психологических наук по научной специальности 5.3.7. возрастная психология

Актуальность диссертационного исследования Л. С. Глинкиной не вызывает сомнения и обусловлена, как широкой распространенностью увлечения подростками, юношеством и взрослыми компьютерными играми, так и данными современных психологических исследований, указывающих на их неоднозначное, а в ряде случаев, и негативное влияние на развитие и социальное функционирование личности. **Новизна работы** определяется тем, что в ней впервые предлагается типология видов увлеченности компьютерными играми, а также анализируется широкий круг личностных особенностей, которые могут выступать в качестве предикторов и модераторов различных типов вовлеченности и компьютерных аддикций. Необходимо отметить, что в большинстве современных исследований рассматривается компьютерная зависимость в более общем плане, в них не выделяется игровая, как отдельный ее подвид, не представлена типология видов вовлеченности. Новизна работы заключается также в том, что в ней впервые рассматриваются кризисные и стрессовые состояния, которые могут выступать, как в качестве предикторов, так и в качестве психологических последствий вовлеченности в компьютерные игры. **Теоретическая значимость** работы определяется, во-первых, выявлением, описанием и систематизацией различных подходов к изучению влияния увлеченности компьютерными играми на развитие в подростковом, юношеском и взрослом периодах развития. Представленный автором теоретический анализ выполнен на основе изучения более 370 источников, в том числе 154 зарубежных. Теоретический анализ позволил выделить различные виды вовлеченности в компьютерные игры, произвести анализ возможных предикторов каждого из выделенных видов вовлеченности и построить теоретическую модель исследования. В завершение литературного обзора автор формулирует четкие критерии компьютерно-игровой зависимости. Описывает состояние потока, как состояние постпроизвольного внимания, которое удерживает игрока в игре, что является чрезвычайно важным для понимания механизмов формирования зависимости от игр. На основании теоретического анализа сформулированы гипотезы теоретической и практической частей исследования, определена его программа, которая впоследствии была подтверждена результатами проведенного эмпирического исследования, что также представляет собой вклад в разработку теоретических оснований увлеченности компьютерными играми.

Практическая значимость исследования связана с тем, что автор разработал и апробировал на практике «Методику диагностики вовлеченности в компьютерные игры», позволяющую диагностировать тип или уровень вовлеченности и игровые предпочтения юношей и взрослых. Результаты работы могут быть использованы для выявления вовлеченности в компьютерные игры, определения уровня вовлеченности, а также для выявления предпочитаемых типов игр, что может стать основой для разработки программ психологического сопровождения людей, излишне вовлеченных и страдающих игровыми

аддикциями. Имеют практическое значение для разработки программ профилактики зависимости от игр и выявленные в работе связи личностных черт - предикторов вовлеченности в компьютерные игры. Факт, полученный в исследовании впервые, и указывающий на то, что вовлеченность в компьютерную игру может служить в качестве стратегии совладания с трудными жизненными ситуациями, выполняющими функции отвлечения (избегания), либо обращения к социальной поддержке, может служить для объяснения социального поведения людей, вовлеченных в игры, и использоваться, как одна из стратегий психологического сопровождения личности в ситуациях кризисов и дезадаптации. **Достоверность результатов** исследования подтверждается достаточным объемом выборок исследования, применением диагностического инструментария, адекватного возрасту испытуемых и прошедшего адаптацию на российских выборках, организацией исследования, включающего основную и контрольную группы. Отличительной особенностью исследования, оказавшей позитивное влияние на его доказательность, является использование метода эксперимента, наряду с другими методами эмпирического исследования. Все полученные в диссертации результаты подтверждены применением современных методов математико-статистического анализа, включая регрессионный. **По теме диссертации опубликовано 7 работ, в том числе четыре статьи, в журналах, рекомендованных ВАК.** Результаты исследования докладывались на Всероссийских и международных конференциях (3 доклада, тезисы опубликованы). Публикации с достаточной степенью полноты отражают содержание диссертации. Работа выполнена автором полностью самостоятельно. Полученные в диссертационном исследовании результаты обладают высокой научной ценностью и вносят вклад в развитие теории и практики возрастной психологии. Содержание диссертации соответствует специальности 5.3.7 Возрастная психология.

Вопросы и пожелания диссертанту:

1. Начнем с пожелания. Учитывая, что работа выполнена на тему компьютерных игр, она содержит достаточно много специальных терминов и сокращений, что вполне ожидаемо. Но эти термины и сокращения не всегда расшифровываются автором. Представляется, что снабжение диссертации словарем терминов и сокращений, облегчило бы читателям понимание текста.
2. Позвольте спросить, почему нумерацию теоретических и практических задач диссертационной работы на стр. 88 Вы начинаете с пункта №7 и далее до 10 и 12 пунктов соответственно?
3. Предлагаемая автором теоретическая модель продекларирована в начальной части диссертации, она предполагает, что вовлеченность в компьютерные игры провоцируется переживанием нормативного кризиса, стрессовыми переживаниями, рядом личностных черт, что доказано в работе и соответствует третьему положению, выносимому на защиту. Однако в четвертом положении Вы пишете о том, что «Компьютерно-игровая активность снижает кризисные переживания, но усиливает стрессовые». Т.е. кризисные переживания и стресс выступают уже не в качестве предикторов, а в качестве **последствий** игровой активности. Как Вы могли бы прокомментировать некоторое несоответствие указанных положений.

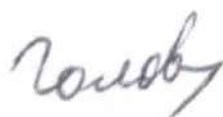
Диссертация Глинкиной Любови Сергеевны на тему: «Психологические факторы предпочтения типов компьютерных игр и вовлеченности в них в периоды юности и

ранней взрослости» соответствует основным требованиям, установленным Приказом от 19.11.2021 № 11181/1 «О порядке присуждения ученых степеней в Санкт-Петербургском государственном университете», соискатель Глинкина Любовь Сергеевна заслуживает присуждения ученой степени кандидата психологических наук по научной специальности 5.3.7 Возрастная психология. Нарушения пунктов 9 и 11 указанного Порядка в диссертации не установлены.

Член диссертационного совета

Доктор психологических наук,

профессор, профессор СПбГУ



Дата

26 сентября 2023 г.

Головей Л.А.