

## ОТЗЫВ

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

## Актуальность исследования

Диссертация Л. С. Глинкиной посвящена социально важной проблеме, имеющей теоретический и практический смысл – проблеме формирования и проявлений психологических механизмов игровой деятельности в современных информационных условиях развития личности. Непрерывно нарастающий объем и поражающее воображение многообразие обрушивающихся на человека компьютерных игровых потоков повышает актуальность проблемы. В связи с этим диссертация Л. С. Глинкиной, цель которой воспринимается, как систематизация психологических факторов вовлеченности в компьютерные игры в контексте возрастного развития личности, представляется своевременной и острой. Поставленная цель отвечает магистральному общепсихологическому направлению возрастной психологии, а также требованиям современной практики предупреждения и коррекции негативного игрового поведения представителей разных возрастных групп нового поколения. Для достижения такой, довольно объемной цели вполне закономерным выглядят построение классификаций как компьютерных игр и квазикомпьютерных практик, так и различных видов вовлеченности в компьютерную игровую среду с позиции задач возрастного развития.

Диссертация Л. С. Глинкиной отличается высокой аналитичностью. Это проявилось в описании теоретических подходов, где представлен маятник дискуссий относительно смысла игры в жизни человека и общества, спиралевидное развитие компьютерных игр и их классификаций, виды и механизмы вовлеченности в компьютерные игры, а также обширные смысловые связи критериев компьютерной зависимости, вовлеченности в компьютерные игры и увлеченности компьютерными играми. К этому можно добавить разносторонний анализ психологического содержания юношеского возраста и периода ранней взрослости, анализ факторов стресса и копинг-поведения, объясняющих возникновение игровых зависимостей и являющихся следствием этих процессов. Безусловный признак аналитичности – большое число гипотез (11 гипотез), каждая из которых соответствует скорее конкретной психодиагностической методике, чем содержанию исследуемого компонента вовлеченности в компьютерные игры. Соответственно гипотезам в исследовании было использован объемный психодиагностический комплекс, включающий в себя 14 методик, что требовало высоких аналитических способностей автора для интерпретации полученных результатов.

Аналитический подход отчетливо проявляется в эмпирической главе при излишне подробном описании метрических процедур относительно разработанной авторской анкеты, результатов регрессионного анализа. Даже название некоторых таблиц дается с аналитических позиции, в частности, с позиции методик, а не с позиции интегрального содержания вовлеченности в компьютерные игры. Например, название таблицы 8 на странице 129 «Коэффициенты корреляции Спирмена между результатами по отдельным факторам анкеты и результатами, полученными по другим методикам».

Тем не менее автору удалось определить осевую линию, по которой в исследовании проходит и теоретический, и эмпирический анализ. Ключевым понятием исследования

стала «вовлеченность в компьютерные игры» как активность более сильная, чем увлеченность и имеющая дополнительный негативный подтекст, который «важен по причине того, что одним из видов вовлеченности является аддикция». Несмотря на далеко не безупречное авторское определение, вовлеченность в компьютерные игры предстает как многомерный и многофакторный феномен, обусловленный возрастным развитием личности.

С позиций высокой аналитичности можно определить основные научные признаки диссертационной работы Л. С. Глинкиной, которая четко вписывается в плоскость кандидатских исследований.

Научная значимость исследования.

Научная ценность исследования Л. С. Глинкиной просматривается в представленном анализе разнопланового теоретического, эмпирического и методического материала, затрагивающего проблему вовлеченности современного человека в компьютерное игровое пространство с позиций задач возраста.

С помощью эмпирических и математических доказательств автору удалось обогатить психологическое содержание компьютерной игры как вида деятельности, значимого на определенных этапах взросления, продемонстрировать сложность и многофакторность вовлеченности в компьютерные игры. Вовлеченность представлена в виде целостного многомерного психологического феномен, проявляющегося сочетанием аддикции, чувства сообщества, эмоциональной поддержки, погружения, потоковости и идентификации.

К безусловно ценным научным достижениям исследования следует отнести классификацию предпочтений компьютерных игр с общими и специфическими для юношеского возраста и возраста ранней взрослости предикторами.

Автору удалось эмпирически обосновать существование уровней игровой активности в зависимости от возраста и влияние этого уровня на выраженность стрессовых и кризисных переживаний. Выявленное сдерживание негативных переживаний при повышенной игровой активности меняет социальную оценку увлечения компьютерными играми.

Новизна исследования.

Научную новизну исследования Л. С. Глинкиной определяет прежде всего поставленная исследовательская проблема, недостаточно разработанная в отечественной психологии – проблема психологического содержания и факторов вовлеченности в компьютерные игры в разные возрастные периоды жизни. В едином возрастном ключе проведено комплексное исследование психологического содержания и личностных факторов формирования вовлеченности в компьютерное игровое пространство.

Исследование объединило широкий перечень исследовательских направлений, каждое из которых могло стать предметом самостоятельного научного поиска. В диссертации описано определение предпочтений различных типов компьютерных игр и их предикторов, определение структуры, выраженности и предикторов увлеченности компьютерными играми, описан перечень личностных черт, стрессовых и кризисных переживаний активных игроков и устойчивых к игровому увлечению, раскрыто влияние игровой активности на выраженность стрессовых и кризисных переживаний.

Полученные результаты сопоставлены с общемировыми тенденциями развития игровой активности молодежи, что довольно редко встречается в отечественных диссертационных работах.

Четкие очертания приобрел личностный профиль играющих в компьютерные игры, ожидаемо представленный интровертированностью и с неожиданным добавлением доброжелательности, сниженными социальной нормативностью и открытостью новому.

#### Практическая ценность исследования

Практическая значимость диссертации Л. С. Глинкиной определяется тем, что разработанный и апробированный комплекс психодиагностических средств расширяет возможности решения как узкопрактических, так фундаментальных теоретических задач изучения возрастных аспектов развития человека в игровом компьютерном пространстве.

Проведенное исследование повышает возможность разработки эффективных психологических программ профилактики поведенческих девиаций в информационной среде.

Подробно описанные личностные, регуляторные особенности играющих в компьютерные игры могут быть использованы при оказании психологической помощи в преодолении кризиса личностного и профессионального роста в период юности и ранней взрослости.

Выводы могут служить основой для дальнейших эмпирических исследований, а также для разработки новых программ по развитию социально конструктивной активности в период юношества и ранней взрослости.

#### Достоверность и надежность результатов исследования

Теоретическая и практическая ценность диссертации Л. С. Глинкиной, подкрепляется достоверностью и высокой надежностью результатов. Обоснованность полученных результатов и выводов определяется:

- методологией эмпирического исследования, сочетающей классические и современные позиции отечественных и зарубежных авторов в области возрастной психологии, психологии развития, психологии личности;
- интегральным психодиагностическим подходом для проверки исследовательских гипотез относительно эффекта вовлеченности в компьютерные игры с в контексте возрастного развития личности;
- теоретическим обоснованием соотношения методов исследования с содержанием каждой из многочисленных гипотез;
- обоснованной переработкой некоторых диагностических средств;
- достаточным объемом выборки исследования – 166 человек;
- сравнительным анализом выборок, различающихся по возрасту;
- корректностью использования статистических процедур количественного анализа полученных результатов;
- взвешенной психологической интерпретацией полученных результатов;
- сопоставлением полученных результатов с результатами зарубежных исследователей;
- широким обсуждением результатов собственного исследования и выводов в психологическом сообществе и публикациях.

## Вопросы и замечания

Отмеченные особенности диссертации убеждают в ее научной и практической значимости, а также позволяют убедиться в исследовательской зрелости автора. Однако любое исследование, касающееся слабо разработанного психологического феномена, ставит вопросы, относительно которых может возникнуть дискуссия.

1. В последнее время усиливается тенденция к описанию наблюдаемых в информационной среде процессов с позиции психической патологии. В диссертации на страницах 121-122 также отмечается, что компьютерно-игровая активность сопровождается формированием симптоматики, сходной с обсессивно-компульсивным расстройством. Возникает сразу несколько вопросов: во-первых, насколько правомерно такое сопоставление? во-вторых, насколько оно безопасно с позиции социальных последствий; в-третьих, можно ли считать такой «болезненный» переход к виртуальной реальности лишь первой фазой общего адаптационного синдрома, который описан Г. Селье и который распространяется на общество в целом?

2. Обилие аналитического материала, представленного в диссертации, по юношескому возрасту и ранней взрослости, маскирует системообразующую роль возраста не только как биологического, индивидуального феномена, но и как интегрального социально-психологического феномена. Возникает вопрос, что в целом привносит возраст в проявлении психологических механизмов и факторов вовлеченности в компьютерные игры?

3. Основная цель исследования и четвертая теоретическая задача позиционируются как создание и апробация модели психологических факторов предпочтения типов компьютерных игр и квазикомпьютерно-игровых практик, а также вовлеченности в них в периоды юности и ранней взрослости. Возникает вопрос о содержании и виде этой созданной модели. Понятие «модель» не встречается ни в выводах, ни в заключении, ни в обсуждении материалов.

4. В диссертации психология компьютерных игр представлена тремя пересекающимися понятиями: «аддикция», «вовлеченность» и «увлеченность». Судя по позиции автора, грань между ними существует, но не всегда и не всеми исследователями точно определяется. Нечеткость обнаруживается и на страницах диссертации, когда заявленное на странице 9 ключевое понятие «вовлеченность в компьютерные игры», вторая гипотеза на странице 11 о видах вовлеченности, структура вовлеченности на странице 14 трансформируется на странице 200 в ту же самую структуру типов увлеченности. Возникает вопрос, что привнесла выполненная диссертация в дифференциацию всех трех понятий?

При прочтении диссертации возникли также некоторые замечания, которые могут быть учтены автором в дальнейших своих разработках.

1. Первая теоретическая задача исследования – разработать классификацию компьютерных игр и квазикомпьютерных практик, отражающих текущее состояние гейм-индустрии, не связывается с теоретическими проблемами возрастной психологии в области компьютерной вовлеченности. В такой задаче выражен скорее практический, чем теоретический смысл.

2. Четвертая теоретическая задача практически идентична цели исследования.

3. Формулировка частных гипотез в категории «должны», например, игроки должны испытывать..., воспринимается как-то слишком категорично и ставит под сомнение роль саморегуляции личности, которая исследуется в работе.

4. К сожалению, в тексте встречаются досадные стилистические, пунктуационные и грамматические погрешности, например, при сравнении результатов двух выборок используется характеристика «чуть меньше выражен фактор», «чуть больше». Невольно возникает вопрос, какую величину показателя вкладывает автор в «чуть»?

Возникшие вопросы и сделанные замечания не снижают теоретическую и практическую ценность диссертации, общего положительного впечатления. Диссертация воспринимается как целостная законченная квалификационная научно-исследовательская работа, в которой представлено оригинальное решение научной задачи, важной для возрастной психологии, психологии развития личности в современных информационных условиях.

Структура диссертации традиционна для работ кандидатского уровня: включает в себя введение, теоретическую, методическую и эмпирическую главы, главу обсуждение результатов исследования, выводы, заключение, обширный список литературы (383 источника) и приложения. Теоретические, методические и эмпирические главы взаимосвязаны между собой, имеют четкую внутреннюю логику, подчиненную общему замыслу исследования. Полученные результаты согласуются с целью и гипотезами, определяют перспективу изысканий. Выводы, завершающие диссертацию, демонстрируют явные аналитические способности автора, стремящегося к получению разноуровневых эмпирических результатов. Выводы убедительно обоснованы статистическими процедурами.

Диссертация оформлена в соответствии со всеми требованиями, проиллюстрирована преимущественно таблицами. Результаты исследования представлены в 5 публикациях, в том числе в научных рецензируемых изданиях ВАК РФ – 3 статьи, в изданиях, индексируемых в наукометрических базах данных Web of Science и Scopus – 2 статьи. Публикации полностью соответствуют авторской позиции и содержанию эмпирического подхода в представленной для оппонирования диссертации.


#### Заключение

Диссертация Глинкиной Любови Сергеевны на тему: «Психологические факторы предпочтения типов компьютерных игр и вовлеченности в них в период 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 кафедры психологии образования и педагогик Санкт-Петербургского государственного



университета  
24.10.2023

Посохова С.Т.