

ОТЗЫВ

члена диссертационного совета на диссертацию Глинкиной Любови 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

Диссертация Л.С. Глинкиной посвящена исследованию психологических факторов предпочтения типов компьютерных игр и вовлеченности в них в периоды юности и ранней взрослости. **Актуальность** исследовательских работ в данной области обосновывается ростом пользовательской онлайн-активности, в том числе игровой, особенно в молодежной среде, а также ростом значимости компьютерных игр не только как индивидуального предпочтения свободного времяпрепровождения, но и в контексте развития рынка игровой индустрии и киберспорта. Несмотря на повышенное внимание к данной проблематике на протяжении последних нескольких десятков лет, результаты исследований психологических предикторов выбора компьютерных игр и последствий игровой активности остаются противоречивыми. В качестве общепризнанного риска в контексте предпочтения игровой онлайн-активности выступает зависимость от видеоигр, включенная в приложение DSM-5 в качестве потенциально нового расстройства и в 11-ю редакцию МКБ в рамках игровой зависимости, что определяет социальную значимость негативных последствий зависимости от видеоигр и актуальность исследований в области компьютерных игр.

Новизна работы заключается в разработке типологии вовлеченности в компьютерные игры, а также интеграции различных классификаций компьютерных игр в предложенную автором классификацию. Помимо этого, выявлены факторы вовлеченности в компьютерные игры и предложена модель, определяющая предпочтения в компьютерных играх у подростков и молодежи, включающая личностные особенности, переживание нормативных возрастных кризисов и повседневные стрессоры.

Теоретическая значимость работы определяется обобщением различных подходов и эмпирических исследований в области изучения влияния компьютерных игр на разные возрастные группы, а также в выделении на их основе типов вовлеченности в компьютерные игры, которые могут быть использованы для дальнейших исследований в данной области. **Практическая значимость** работы заключается в возможностях использования типологии для определения групп риска, подверженных зависимости от компьютерных игр, а также использования компьютерных игр как инструмента психологической поддержки при переживании возрастных кризисов. Полученные результаты также могут быть полезны представителям игровой индустрии и возможно могут быть использованы при разработке компьютерных игр.

Оценка структуры и содержания работы. Введение содержит все необходимые элементы и дает представление о работе: актуальность исследования, постановка проблемы исследования, объект, предмет, цели и задачи, гипотезы, теоретико-методологические основания работы, научная новизна, теоретическая и практическая значимость, положения, выносимые на защиту, данные об апробации диссертации.

Первая глава посвящена описанию феномена игры и ее значению в гуманитарных науках. В рамках теоретического обзора изучается понятие игры и ее роли в психологии и философии, дается определение виртуальности, рассматриваются различные классификации компьютерных игр и на их основе формулируется авторский подход. В разделе, посвященном вовлеченности в компьютерные игры, уделяется внимание таким феноменам как интернет-зависимость и компьютерно-игровая зависимость, состояние потока, особенностям образа Я у

пользователей компьютерных игр. На основании данного анализа предлагается авторская типология вовлеченности в компьютерные игры, которую предполагается эмпирически верифицировать. В последнем разделе главы рассматриваются факторы формирования вовлеченности в компьютерные игры. В параграфе, посвященном личностным и социально-психологическим особенностям геймеров, рассматриваются гендерные аспекты предпочтения компьютерных игр, личностные черты и их связь с выбором различных видов игр и игровой зависимостью, а также проблемы морального позиционирования в играх и их связи с личностными чертами. Отдельный параграф посвящен феномену кризиса: описываются подходы к возрастной периодизации, уделяется внимание возрастным кризисам и их специфике, выделяются особенности нормативных возрастных кризисов и ненормативных (жизненных, профессиональных). В следующем параграфе рассматривается понятие стресса и копинг-стратегий, описываются работы, посвященные их связи с игровой компьютерной зависимостью. В заключительном параграфе предлагается модель предикторов вовлеченности в компьютерные игры различных типов. В рамках теоретической главы выдвигаются гипотезы эмпирического исследования. Выводы по теоретической части работы выглядят убедительными и логично обосновывают эмпирическое исследование.

Во второй главе подробно описывается организация и методы исследования. Выборка исследования составила 166 участников, имеющих опыт компьютерных игр, 124 участника относятся к молодежи (18-30 лет), 42 – к подросткам. Выборка практически уравнена по полу. В экспериментальной части исследования приняли участие 33 молодых человека из данной выборки. Методический инструментарий подробно описан и включает несколько блоков (всего 13 методик, включая авторскую анкету). В блоке компьютерной увлеченности использованы три методики (2 на исследование интернет-зависимости, 1 – на степень увлеченности компьютерными играми, а также авторская анкета на тип вовлеченности в компьютерные игры). Блок личностных особенностей включал опросник Нехасо-60, методику «Способность самоуправления» (тест ССУ) и диагностику моральных оснований (Дж. Грэм и др.). Блок кризисных переживаний включал методику для каждой возрастной группы. Блок стрессовых переживаний, устойчивости к стрессу, эмоциональных состояний включал опросник повседневного стресса М.Д. Петраш и др., список стрессовых ситуаций М.Б. Маркса, опросник «Потери и приобретения персональных ресурсов» (ОППР) Н.Е. Водопьяновой, М.В. Штейн, Шкалу устойчивости к источникам стресса Е.В. Распопина, «Самооценка эмоциональных состояний» А. Уэссмана и Д. Рикса. В данном разделе также описана структура эксперимента, включавшая инструкцию для экспериментальной группы по сокращению в течении месяца времяпрепровождения в компьютерных играх, фанфиках и ролевых форумах.

В третьей главе описаны результаты исследования. В первом параграфе представлены результаты по предпочтениям типов игр и их сравнение у подростков и молодых людей, проведена валидизация авторской анкеты и на ее основании выделены факторы, которые легли в основу типов вовлеченности в компьютерные игры. Второй параграф посвящен анализу выраженности интернет-зависимости и увлеченности компьютерными играми, их сравнению по полу и возрастным группам. В третьем параграфе отражены результаты по блоку личностных особенностей игроков в компьютерные игры. Четвертый параграф описывает результаты исследования особенностей кризисных и стрессовых переживаний игроков в компьютерные игры. В пятом параграфе проводится сравнение игровой активности в группе юности и ранней взрослости, а в шестом – их сравнение по показателю выраженности интернет-зависимости. Седьмой параграф посвящен результатам изучения предикторов предпочтения разных видов компьютерных игр и вовлеченности в них. В последнем параграфе представлены данные по эксперименту и описаны результаты анализа динамики кризисных и стрессовых переживаний.

Используемые статистические методы обработки данных соответствуют выдвигаемым гипотезам.

Глава, посвященная обсуждению результатов исследования, построена в логике их представления и разделена на несколько содержательных блоков. В рамках обсуждения автор интерпретирует полученные результаты и соотносит полученные данные с результатами предшествующих исследований, встраивая свои результаты в общее научное поле изучаемой проблематики. Выводы эмпирического исследования содержательны и логично обосновывают положения, выносимые на защиту. В заключении автор коротко подводит итоги проведенного теоретического анализа и эмпирического исследования и определяет перспективы дальнейших исследований.

Диссертация представляется оригинальной научной работой, демонстрирующей компетенции автора как самостоятельного и мотивированного исследователя. Тем не менее, как каждое исследование, диссертация Л.С. Глинкиной вызывает некоторые замечания и ставит вопросы, открывающие возможность для дальнейшей дискуссии.

1. Как заявляет автор в постановочной части, ключевым феноменом, рассматриваемым в рамках работы, является вовлеченность в компьютерные игры. При этом данное понятие в полной мере не операционализировано в работе и не описаны теоретико-методологические основания его выделения и использования, чему стоило бы уделить внимание в первой главе. В работе большое внимание уделяется игровой компьютерной зависимости, которая используется как один из типов «патологической вовлеченности», хотя является достаточно хорошо разработанным самостоятельным понятием. Терминологические сложности проявляются на протяжении всей работы в использовании понятий «вовлеченность» и «увлеченность», поверхностных попытках их разведения на основе «смысловых коннотаций» и «негативного подтекста» (с.9), и в итоге, по-видимому, рассматриваемых автором как синонимичных.

2. Из первого замечания вытекает второе. Несмотря на хорошую теоретическую проработку исследуемой проблемы компьютерных игр, при создании типологии вовлеченности в компьютерные игры используются разноуровневые феномены: аддикция, идентификация, чувство сообщества, потоковость, погружение и т.д. Возможно, обоснование понимания вовлеченности позволило бы дать более содержательные названия выделенным типам. Что стоит за этими типами остается не до конца ясным (мотивация, способ использования игр и т.д.). Это также способствовало бы более ясной формулировке положений, выносимых на защиту.

3. Автор ставит амбициозную задачу создания собственной классификации компьютерных игр, однако это требует безусловно более тщательной работы над основаниями для данной классификации (например, используются ли психологические/социальные или другие основания, либо в приоритете жанровые критерии, нередко используемые в видеоигровой индустрии). Возможно именно отсутствие такой работы определило смешение разных практик в классификации. Так, представляется необоснованным включение в эту классификацию, например, фанфиков и стихосложения, которые являются литературными практиками. Непонятно, зачем, учитывая широкий размах автора при изучении компьютерных игр, добавлять самостоятельные практики, сильно отличающиеся и по содержанию, и по механике.

4. Разработка авторской методики представляется важным достоинством работы. Тем не менее, по психометрическим показателям методики возникает ряд вопросов. На основании анализа результатов 124 респондентов неправомерно строить нормативы для методики. Альфа Кронбаха по шкалам неудовлетворителен для использования данных ряда шкал (погружение, идентификация), автор не обосновывает ограничения по их использованию в дальнейшем. Автор не проводит подтверждающий факторный анализ и не приводит показатели качества

итоговой (и исходной) модели. Не в полной мере представлены этапы валидации и адаптации методики. Вследствие недостаточности теоретического анализа конструкта вовлеченности и его статистической проверки, в работе важно было прописать ограничения и возможности использования методики и правомерности построения выводов на её основе.

5. Автор сам указывает на некоторые слабые места в выборе методик, в то же время не описывает правомерность модификации (методика Гришиной А.В.) или использует методики без апробации (самооценка эмоциональных состояний). Можно было бы провести статистические процедуры для оценки модифицированной и неапробированной методик, чтобы получить какие-то основания для их использования.

6. В работе встречается некоторая небрежность в описании статистики. Автор неоднократно использует неудовлетворительную значимость ($p < 0,1$), объясняя это уровнем тенденции, в то время как при исследовании выборки в данной работе данный уровень значимости является неудовлетворительным результатом. Не всегда в работе при сравнительном анализе указываются статистические критерии для оценки различий (например, с. 119).

7. Заявленная автором цель – создания и апробации модели психологических факторов предпочтения типов компьютерных игр и «около-компьютерно-игровых практик» и вовлеченности в них в разные возрастные периоды – требует построения целостной модели с многомерным анализом взаимосвязи предикторов и опосредованием. Однако итоговая модель не строится, при этом на основании регрессионного анализа становится понятно, что целый ряд факторов вовлеченности недостаточно описываются предложенными автором предикторами, например, чувство сообщества, эмоциональная поддержка, потоковость (по последней характеристике предложенные предикторы описали только 9,5% ее же собственной модели).

Несмотря на представленные замечания и комментарии работа представляется законченным научным исследованием. 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,
академик РАО, профессор кафедры психологии личности
факультета психологии МГУ имени М.В. Ломоносова


Солдатова Г.У.

Дата 30.10.2023 г.

121552, г. Москва, ул. Моховая, д. 11, стр. 9.
Факультет психологии МГУ имени М.В. Ломоносова
кафедра психологии личности.
8(495)629-58-13
kppl@yandex.ru

