

ОТЗЫВ

председателя 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.

Актуальность. Для современного мира характерна систематически растущая цифровизация окружающего мира. Используемые гаджеты и альтернативные реальности становятся частью жизни современного человека. Одним из аспектов функционирования человека в цифровой среде являются компьютерные игры. Несмотря на то, что компьютерные игры существуют достаточно давно, их психологические эффекты и механизмы остаются недостаточно изученными. Остаются открытыми вопросы о том, почему люди начинают играть, почему продолжают, и какие эффекты оказывают и где проходит грань между ресурсной ролью игр и игровой зависимостью. Любовь Сергеевна в своей работе сделала попытку раскрыть некоторые из этих механизмов.

Новизна исследования заключается в том, что была разработана оригинальная типология увлеченности компьютерными играми и определены предикторы разных типов увлеченности. Были показаны различия в увлеченности компьютерными играми в периоды юности и ранней взрослости, а также продемонстрирована ресурсная роль компьютерных игр. В последнее время стали появляться работы, демонстрирующие, что увлеченность компьютерными играми может иметь не только негативные коннотации, такие как зависимость, но и ресурсную составляющую, однако работ, раскрывающих психологическую позитивную роль компьютерных игр, а также факторы, которые позволяют человеку реализовывать позитивную составляющую, удерживаясь от зависимости, все еще недостаточно.

Теоретическое значение работы. Работа Глинкиной Любови Сергеевны представляет собой объемный труд как по анализу, систематизации и обобщению существующих подходов к пониманию компьютерных игр, что само по себе представляет теоретический интерес, так и включает в себя выделение собственной типологии увлеченности компьютерными играми и предикторов такой увлеченности, что, с учетом активного роста пользователей компьютерных игр, безусловно станет отправной точкой для многих отечественных исследований в области психологических феноменов, связанных с цифровой средой в целом, и с компьютерными играми в частности.

Практическая значимость заключается в том, что автор разработала, хотя и не очень подробно представила собственную методику по оценки увлеченности компьютерными играми, что расширяет диагностический инструментарий и возможности научного исследования феномена компьютерных игр. Кроме того, полученные в эмпирической части результаты могут быть использованы в процессе консультирования, как для лучшего понимания природы увлеченности компьютерными играми, так и для использования их как ресурса для совладания со стрессом.

Степень обоснованности научных положений и выводов, сформулированных в диссертации Л.С. Глинкиной обеспечивается разносторонним теоретическим анализом рассматриваемой проблемы, адекватной теоретико-методологической базой, соблюдением

этапов организации исследования, выборкой достаточной для проведения заложенным математико-статистических процедур.

Структура диссертации. Работа выполнена в классическом дизайне и содержит введение, четыре главы (в том числе главу обсуждение результатов), общие выводы исследования, список использованных источников, включающий 383 наименований, из которых 153 наименование на английском языке; приложения, основной текст диссертации изложен на 245 страницах.

В первой главе автор рассматривает понятие игры и связывает его с широким кругом психологических и социальных факторов. Следует отметить, что теоретический анализ основан на широком круге источников, в том числе, автор демонстрирует прекрасное владение темой, отражающее тенденции мировой науки в понимании данной проблематики. Теоретический анализ сам по себе представляет работу, заслуживающую внимания и высокой оценки. Во второй главе относительно подробно описываются дизайн, выборка и методики исследования. В третьей главе представлено частичное описание апробации разработанной методики, а также основные полученные результаты в соответствии с поставленными задачами.

Наиболее интересными кажутся результаты, связанные с экспериментом по изменению паттерна включенности в компьютерные игры. Автор продемонстрировала, что по сути, при изменении паттерна (уменьшении времени включенности) никаких существенных изменений с человеком не происходит. Автор попыталась проинтерпретировать эти результаты через поиск условных тенденций и вывести на то, что при снижении погруженности в компьютерные игры с человеком происходит что-то психологически «хорошее». Однако, на мой взгляд, эти результаты можно интерпретировать с другой перспективы: отсутствие различий говорит о том, что объем времени, посвящаемого компьютерным играм сам по себе не оказывает положительного или отрицательного влияния на человека. Это дает ученым еще один аргумент в пользу ресурсной составляющей игр и говорит о необходимости дифференциального анализа увлеченности играми, поиска более сложных механизмов, приводящих к позитивным или негативным эффектам игр.

Вместе с безусловной положительной оценкой работы в целом, стоит отметить несколько вопросов и замечаний:

1. Вызывает вопрос формулировка первого положения, выносимого на защиту. Автор пишет: «Игроки преимущественно предпочитают компьютерные игры определенных типов: это однопользовательские игры с моральным выбором. В зависимости от возраста они предпочитают игры с возможностью играть за персонажа (взрослые) или без него (юноши). При этом игроки, предпочитающие различные типы компьютерных игр, обладают специфическими личностными портретами». Почему автор пытается доказать, что при огромном разнообразии видов компьютерных игр большинство выбирает один тип игр? Кажется маловероятным, что, если бы популярностью пользовался только один тип, производители компьютерных игр не сосредоточились бы только на нем.
2. Кажется избыточным количество гипотез: автор формулирует 6 основных гипотез, одна из которых включает 5 подпунктов, то есть, по сути, мы имеем 10 гипотез. Были ли они все действительно сформулированы до начала исследования?

3. В разделе 2.1 нумерация задач, как теоретических, так и практических начинается с цифры 7.
4. Непонятно, почему выборка настолько не уравновешена. В исследовании приняли участие 166 человек, из них 124 взрослых и 42 юноши. При этом не вызывает сомнения, что в среде старшеклассников и студентов увлеченность играми представлена ничуть не меньше, чем среди взрослых.
5. Во второй главе автор упоминает, что была разработана методика для оценки увлеченности компьютерными играми. Далее, в третьей главе можно найти отрывочные описания апробации этой методики, хотя выборка для факторизации этого опросника явно мала, результаты регрессионного анализа, на основе которого выведены ключи, отсутствуют. При таком представлении методики невозможно судить о том, возможно ли ее применение в принципе.

Высказанные замечания носят дискуссионный характер и не снижают общую положительную оценку работы.

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.

Председатель диссертационного совета
Доктор психологических наук, доцент,
Профессор кафедры психологии развития
и дифференциальной психологии



Стрижицкая О.Ю.

Дата: 26 октября 2023 г.