

«УТВЕРЖДАЮ»
Проректор по научной работе
Санкт-Петербургского
государственного университета,
профессор



С.В. Аплонов

« 23 » 12 2018 г.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Санкт-Петербургский государственный университет»

Диссертация «Мотивы вовлеченности мужчин в массовые онлайн-игры» выполнена на кафедре общей психологии Санкт-Петербургского государственного университета.

В период подготовки соискатель Иванова Надежда Александровна работала в Санкт-Петербургском государственном университете старшим преподавателем кафедры общей психологии.

В 2003 году соискатель окончил аспирантуру факультета психологии Санкт-Петербургского государственного университета по специальности 19.00.01 – «Общая психология, психология личности, история психологии».

Научный руководитель – Аллахвердов Виктор Михайлович, профессор, доктор психологических наук, профессор с исполняющими обязанностями заведующего кафедрой общей психологии Санкт-Петербургского государственного университета.

По итогам обсуждения принято следующее **заключение:**

Оценка выполненной работы. Диссертация Ивановой Надежды Александровны представляет собой самостоятельное, завершенное научное исследование, выполненное на высоком научно-

профессиональном уровне и вносящее вклад в решение научной проблемы общей психологии – изучение мотивов увлечения компьютерными играми.

Автор содержательно раскрыл теоретические основы изучения проблемы мотивации игроков в компьютерные игры с опорой на тщательный анализ российской и зарубежной психологической литературы. Тщательно проанализированы и описаны результаты российских и зарубежных исследований влияния игр на когнитивную, эмоциональную, мотивационную сферы игроков и на их социальную жизнь. Особое внимание уделено описанию особенностей мотивации взрослых мужчин-геймеров, анализ как мотивов повседневной жизни, так и мотивов игровой деятельности.

Личное участие соискателя в получении результатов, изложенных в диссертации. Работа выполнена Ивановой Надеждой Александровной самостоятельно на всех этапах исследования: автором проведен обширный теоретический анализ проблемы; определена методология эмпирического исследования. Выполнено эмпирическое изучение геймеров, играющих в массовые онлайн-игры, а также мужчин, сходных по социально-демографическим характеристикам, но не играющих в компьютерные игры, проведен многоаспектный статистический анализ полученных результатов. Подготовлен текст диссертационного исследования и автореферата. В работе представлены практические рекомендации для разработки норм времени, проводимого за игрой.

Степень достоверности результатов проведенных исследований.

Достоверность и объективность результатов и выводов диссертационного исследования обеспечена четкостью методологических позиций, полнотой и системностью теоретического анализа предмета исследования, внутренней непротиворечивостью гипотетических положений и теоретических выводов.

При выборе методик исследования была учтена их надежность и валидность. Достоверность результатов проведенного исследования обеспечивается теоретическим анализом научной литературы, посвященной психологическим особенностям геймеров и моделям мотивации гейминга; выбором соответствующих предмету, цели и задачам методов исследования; сочетанием количественного и качественного анализа полученных данных; проведением их математико-статистической обработки (факторного, дискриминантного, регрессионного и других видов анализа) данных с использованием компьютерных программ для статистической обработки R и SPSS. Используемые при обработке результатов методы математической статистики отвечают специфике полученных данных.

Научная новизна заключается в том, что в настоящей работе 1) описываются результаты оригинальных психологических исследований, позволяющих проникнуть в содержание мотивационно-смысловой сферы игроков, проведенных на многотысячной выборке геймеров, которые проводят в играх от нескольких часов в неделю до нескольких часов в день. 2) выделены и описаны мотивы их повседневной и игровой деятельности, 3) обнаружен феномен амбивалентного отношения игроков к их увлечению играми и 4) в работе удалось с помощью использования уникальных записей результатов игры и сравнить объективную и субъективную оценки успешности игроков в игре.

Теоретическая значимость исследования. Подробный анализ ряда современных моделей мотивации гейминга позволил *обогащить* теорию мотивации знанием основных мотивов, обуславливающих увлеченность взрослых людей компьютерными играми. Данные эмпирического исследования позволили *дополнить* распространенные в психологической литературе представления о мотивах увлеченности компьютерными играми; *уточнить* роль субъективной успешности в увлеченности играми; *расширить* знания о психологических факторах, влияющих на оценку

своей удовлетворенности жизненной ситуацией. В работе проанализированы и систематизированы результаты современных, проводившихся в течение последних 5-7 лет, эмпирических исследований, посвященных различным аспектам влияния компьютерных игр на когнитивную, эмоциональную и мотивационную сферы личности, поведение и отношения с социальным окружением, результаты которых еще не были опубликованы на русском языке, что позволяет расширить знания психологов о влиянии игр на различные сферы психической жизни взрослых и детей. В работе проведена эмпирическая проверка нескольких моделей мотивации гейминга, в том числе наиболее популярной сегодня мотивационной модели Ника Йи.

Практическая значимость исследования. Результаты могут помочь при разработке рекомендаций о нормах проведения времени в играх для получения максимального положительного эффекта и предупреждения возникновения отрицательного эффекта. Также результаты работы могут применяться в любых сферах, где с помощью геймификации может быть достигнуто повышение привлекательности трудных, но нужных для человека действий (например, соблюдение режимов длительного лечения в медицине). Результаты исследований, описанные в работе, также используются в курсе для магистрантов «Принципы и методы решения прикладных психологических задач». Кроме того, данные результаты могут быть использованы разработчиками и дизайнерами компьютерных игр.

Соответствие содержания диссертации специальности, по которой она рекомендуется к защите Диссертация Ивановой Н. А. на тему: «Мотивы вовлеченности мужчин в массовые онлайн-игры» соответствует специальности 19.00.01 – «Общая психология, психология личности, история психологии», так как в ней отражено исследование мотивов взрослых игроков в компьютерные игры, а также их субъективной

и объективной успешности. Научные результаты исследования можно считать вкладом в развитие общей психологии.

Полнота изложения материалов диссертации в работах, опубликованных соискателем. Содержание диссертации отражено в 7 научных публикациях автора, в том числе, в 3 статьях, опубликованных в рецензируемых журналах, рекомендованных ВАК.

Диссертация «Мотивы вовлеченности мужчин в массовые онлайн-игры» Ивановой Надежды Александровны рекомендуется к защите на соискание ученой степени кандидата психологических наук по специальности 19.00.01 – «Общая психология, психология личности, история психологии».

Заключение принято на заседании экспертной группы, сформированной решением декана факультета психологии от 19.03.2018 г. №86-74 в составе 7 человек экспертной группы (в том числе двух рецензентов диссертации).

Присутствовало на заседании 7 чел. Результаты голосования: «за» – 7 чел., «против» – 0 чел., «воздержалось» – 0 чел., Протокол заседания кафедры общей психологии №2 от 21.03.2018 года (рег.№ 86.08/6-04-6 от 21.03.2018 г.).

Председатель экспертной группы,
доктор психологических наук, профессор,
профессор кафедры общей психологии



В.М. Бызова