

ОТЗЫВ ОФИЦИАЛЬНОГО ОППОНЕНТА

кандидата социологических наук, старшего преподавателя
Артамоновой Виктории Владимировны
на диссертационную работу Неруш Антона Александровича
«Социологический анализ содержания и структуры коммуникативных
взаимодействий молодежного сегмента интернет-аудитории в онлайн-играх»,
представленную на соискание ученой степени кандидата социологических
наук по специальности 5.4.4. Социальная структура, социальные институты и
процессы (социологические науки).

Актуальность темы диссертационного исследования. Актуальность исследования коммуникативных взаимодействий молодежного сегмента интернет-аудитории в онлайн-играх обусловлена рядом взаимосвязанных факторов, отражающих современные социальные и технологические тренды. Во-первых, наблюдается противоречие между ростом аудитории видеоигр и их негативным социальным восприятием. Несмотря на популярность игр, сохраняется стереотип об их дисфункциональности, что формирует негативное отношение к игровым практикам в целом. Во-вторых, онлайн-игры представляют собой сложный феномен, где взаимодействие игроков происходит как с игровой средой, так и между собой. Анонимность, характерная для онлайн-игр, расширяет возможности выбора моделей поведения, что делает их интересным объектом для анализа коммуникативных процессов, конфликтов и формирования новых социальных норм. В-третьих, в онлайн-играх постоянно формируются новые структуры и механизмы коммуникации, затрагивающие мотивацию игроков, сюжетное развитие и офлайн-практики. В-четвертых, цифровизация общества ставит перед исследователями задачу изучения механизмов создания команд и сообществ в виртуальном пространстве. Опыт самоорганизации игровых объединений может быть полезен для анализа других форм онлайн-взаимодействий.

Таким образом, исследование коммуникативных взаимодействий молодежного сегмента интернет-аудитории в онлайн-играх актуально в контексте трансформации социальных взаимодействий в условиях цифровизации. Оно позволяет не только углубить понимание специфики

игровой коммуникации, но и предложить практические рекомендации для гармонизации взаимодействий в виртуальном пространстве.

Поставленная в работе цель, сформулированные объект и предмет исследования обусловили необходимость решения следующих задач: определение теоретико-методологических концепций, релевантных изучению коммуникативных взаимодействий молодежного сегмента интернет-аудитории в онлайн-играх; выделение изменений коммуникативных взаимодействий в игровой деятельности при переходе от многопользовательских офлайн-игр к онлайн-играм; определение содержательных и структурных особенностей коммуникативных взаимодействий молодежного сегмента интернет-аудитории: мотивы включения, формы объединений, средства коммуникативных взаимодействий, специфика освоения игрового сленга, правила игры; идентификация причин конфликтов между представителями молодежного сегмента интернет-аудитории во время внутриигровых коммуникативных взаимодействий; выделение и характеристика основных сценариев пролонгирования коммуникативных взаимодействий молодежного сегмента интернет-аудитории в онлайн-играх.

Обоснованность и достоверность научных результатов. Теоретико-методологическая основа исследования базируется на синтезе социологических подходов, таких как структурно-функционалистская парадигма (Т. Парсонс, Э. Дюркгейм, П. Лазарсфельд и Р. Мертон), теории коммуникативных взаимодействий (Ю. Хабермас, Д. МакКуэйл, М. Грановеттер), теории социального обмена (Дж. Хоманс и П. Блау); феноменологическая и интеракционистская логика обоснования коммуникативных взаимодействий (Ч. Х. Кули), работы в области социологии молодежи (И. С. Кон, Ю. А. Зубок, В. И. Чупров, С. Г. Ивченков, В. А. Луков и др.). Опираясь на теоретико-методологическую базу исследования, представленную в работах зарубежных и отечественных социологов, автор глубоко и всесторонне проводит социологический анализ содержания и

структуры коммуникативных взаимодействий молодежного сегмента интернет-аудитории в онлайн-играх.

Достоверность полученных данных подтверждается выборкой авторских социологических исследований, проведенных в период с 2019 по 2024 гг., а также комплексным использованием качественных и количественных методов сбора и анализа данных: глубинное интервью с 30 информантами; анкетный интернет-опрос 1 700 респондентов из числа представителей молодежного сегмента интернет-аудитории; две фокус-групповые дискуссии (число участников в каждой – 9 человек). Для повышения достоверности результатов автор также провел вторичный анализ данных всероссийских исследований, проведенных ВЦИОМ и Mediascope, что позволило дополнить эмпирическую основу и уточнить полученные выводы. Собранная эмпирическая база позволяет решить поставленные задачи диссертационного исследования.

Представленная автором работа имеет логически обоснованную структуру и включает введение, две главы, пять параграфов, заключение, список литературы и приложения. В диссертационной работе в достаточной степени объемно рассмотрены необходимые аспекты исследуемой темы, обоснованы основные теоретические и практические выводы.

В первой главе «Теоретические рамки и релевантные методологические подходы к анализу коммуникативных взаимодействий в онлайн-играх» автор рассматривает зарубежные и отечественные подходы к пониманию коммуникативных взаимодействий.

В параграфе 1.1 «Коммуникативные взаимодействия в играх как предмет теоретической рефлексии в социальных науках» автор анализирует ключевые социологические подходы к исследованию коммуникативных взаимодействий, выделяет релевантные теории для изучения коммуникативных взаимодействий молодежной аудитории в онлайн-играх, рассматривает исследования коммуникативных взаимодействий в нецифровых играх, что позволяет сформировать теоретическую основу для изучения специфики

коммуникаций в онлайн-играх. По результатам проведенного анализа автор приходит к выводу, что наиболее релевантными концепциями для изучения коммуникативных взаимодействий в онлайн-играх являются: теория коммуникативного действия Ю. Хабермаса; отдельные положения структурно-функционального подхода к анализу коммуникации в обществе, раскрытые в работах Т. Парсонса, Э. Дюркгейма, Г. Лассуэлла, П. Лазарсфельда и Р. Мертон; теория социального обмена Дж. Хоманса и П. Блау; теория массовой коммуникации Д. МакКуэйла; теория социальных групп Ч. Х. Кули; концепция «силы слабых связей» М. Грановеттера (с. 24–35). Важным результатом диссертационного исследования является выделение автором специфики структурных элементов коммуникативных взаимодействий в многопользовательских нецифровых играх (с. 42–57).

В параграфе 1.2 «Коммуникативные взаимодействия в онлайн-играх: концептуальные основы социологического анализа» автор сосредотачивается на концептуальных основах социологического анализа коммуникативных взаимодействий в онлайн-играх. Этот раздел включает подробный анализ базовых понятий («компьютерные игры», «видеоигры» и «онлайн-игры», «геймер»), систематизацию основных направлений исследования коммуникативных взаимодействий в онлайн-играх, раскрытие специфики коммуникативных взаимодействий в онлайн-пространстве. Важным вкладом автора в рамках диссертационного исследования является разработанная теоретическая модель коммуникативных взаимодействий в онлайн-играх, включающая их структурные элементы (доигровые, внутриигровые и постигровые коммуникативные взаимодействия) и содержательные аспекты (с. 79–80). В работе на основе анализа теоретических концепций и основных аспектов коммуникативных взаимодействий в нецифровых и цифровых играх предложена авторская дефиниция понятия «коммуникативные взаимодействия в онлайн-играх» (с. 81), а также выявлены базовые отличия коммуникативных взаимодействий при переходе от многопользовательских нецифровых офлайн-игр к онлайн-играм (с. 82–83).

Вторая глава «Содержательные и структурные особенности коммуникативных взаимодействий молодежного сегмента интернет-аудитории в онлайн-играх» включает результаты качественных и количественных авторских социологических исследований, а также вторичный анализ данных всероссийских исследований (ВЦИОМ и Mediascope), позволяющих выявить специфику коммуникативных взаимодействий молодежного сегмента интернет-аудитории в онлайн-играх.

В параграфе 2.1 «Особенности коммуникативных взаимодействий в процессе включения молодежного сегмента интернет-аудитории в онлайн-игры» автор выделяет особенности коммуникативных взаимодействий в процессе включения молодежи в онлайн-игры, раскрывая в соответствии с разработанной авторской теоретической моделью исследования коммуникативных взаимодействий специфику доигровых коммуникаций (с. 92–100), особенности массовой коммуникации в онлайн-играх (с. 100–103), освоение геймерами игрового сленга (с. 104–105), основные позиции геймеров относительно полной или частичной утраты зрительного контакта между людьми во время онлайн-игры (с. 105–107). Значимыми результатами диссертационного исследования являются выделенные автором по итогам глубинных интервью основные стратегии включения в онлайн-игру (реферальная и агентная), их специфика (с. 92–94), алгоритмы подбора геймерами игровых проектов (с. 94–100), а также основные функции «глобального чата» (с. 103).

В параграфе 2.2 «Содержательный анализ коммуникативных взаимодействий в процессе онлайн-игры» автор рассматривает формы групповых объединений геймеров в онлайн-играх (временные группы и гильдии) и мотивы коммуникативных взаимодействий игроков (с. 108–118), специфику игровых правил (с. 119–120) и их нарушения (с. 121–127), основные причины конфликтов между молодыми геймерами и варианты их протекания в онлайн-играх (с. 127–134), что позволяет автору осуществить

содержательный анализ коммуникативных взаимодействий в процессе онлайн-игры.

В параграфе 2.3 «Сценарии пролонгации коммуникативных взаимодействий в онлайн-играх» выявлены и охарактеризованы сценарии пролонгации коммуникативных взаимодействий в онлайн-играх. Автор впервые выделяет и характеризует три сценария пролонгации коммуникативных взаимодействий в онлайн-играх: сценарий расширения коммуникативных взаимодействий, сценарий застревания и сценарий переноса коммуникативных взаимодействий в офлайн (с. 135–165; с. 170–171).

В процессе анализа эмпирического материала автор продемонстрировал высокий уровень исследовательской квалификации: интерпретация результатов авторских социологических исследований отличается скрупулезностью, глубиной и критическим подходом к анализу данных.

Научная новизна и практическая значимость работы. Проведенный нами анализ текста работы позволил подтвердить раскрытие заявленных автором элементов научной новизны: представлена авторская дефиниция понятия «коммуникативные взаимодействия в онлайн-играх»; выявлены основные изменения коммуникативных взаимодействий в игровой деятельности при переходе от многопользовательских офлайн-игр к онлайн-играм; представлена авторская социологическая интерпретация структуры коммуникативных взаимодействий в онлайн-игре, включающая систему доигровых, внутриигровых и постигровых коммуникативных взаимодействий между представителями молодежного сегмента интернет-аудитории, их социальным окружением и игровыми механиками; впервые содержательно охарактеризованы мотивы коммуникативных взаимодействий в онлайн-игре, а также основные коммуникативные стратегии: реферальная и агентная, различающиеся по механизмам включения в коммуникативные взаимодействия; установлено, что характер и содержание коммуникативных взаимодействий между игроками различаются в зависимости от формы игровых объединений; впервые выделены и охарактеризованы основные

причины конфликтов между игроками во время внутриигровых коммуникативных взаимодействий, обусловленные как логикой игрового процесса, так и имеющимися социальными основаниями, установлено, что во время конфликтов в онлайн-играх используются как словесная агрессия, так и практики нанесения ущерба или исключения; впервые выявлены основные сценарии пролонгирования коммуникативных взаимодействий в онлайн-играх: сценарий расширения коммуникативных взаимодействий, сценарий застревания и сценарий переноса коммуникативных взаимодействий в офлайн.

Практическая значимость диссертационного исследования заключается в возможности применения результатов исследования: при разработке и совершенствовании образовательных и мобильных приложений с элементами геймификации, видеоигр и онлайн-игр, виртуальных образовательных сред в вузах; при установлении коммуникации между государством, обществом и молодежью, играющей в онлайн-игры.

Кроме того, практическая значимость исследования А. А. Неруш находит отражение в публикационной активности автора. В научный оборот по итогам реализации цели и задач диссертационного исследования введены новые эмпирические данные и результаты теоретической рефлексии, связанные со спецификой коммуникативных взаимодействий молодежи в цифровом пространстве, а также с разработкой авторского подхода к изучению содержания и структуры коммуникативных взаимодействий молодежного сегмента интернет-аудитории в рамках онлайн-игр.

Основные выводы диссертационного исследования нашли отражение в 18 авторских публикациях, 5 из которых – в журналах, рекомендованных ВАК при Минобрнауки России. Имеются акты о внедрении результатов работы в образовательную деятельность ФГБОУ ВО «Саратовский национальный исследовательский государственный университет имени Н. Г. Чернышевского», а также в деятельность некоммерческих организаций, ориентированных на работу с молодежью – АНО «Россия – страна возможностей», АНО «Центр изучения и сетевого мониторинга молодежной

среды» (с. 224–226), что подтверждает практическую значимость исследования.

Отмечая актуальность, научную новизну и значимость основных выводов и результатов работы, стоит обозначить ряд дискуссионных положений и возникших вопросов.

1. Автор выделяет специфику коммуникативных взаимодействий в онлайн-играх. Представляет научный интерес вопрос: нормы общения в онлайн-играх совпадают или расходятся с нормами офлайн-взаимодействий, а если расходятся, то, в чем именно?

2. В диссертационной работе подчеркивается, что анонимность в онлайн-играх расширяет возможности выбора моделей поведения. Однако хотелось бы уточнить, каким образом анонимность влияет на формирование социальных норм и этики общения в виртуальной среде? Следует ли рассматривать анонимность как фактор, способствующий девиантному поведению, или она может выступать инструментом для более свободного и креативного взаимодействия? Перспективным направлением дальнейшего исследования может стать анализ влияния выбора «аватара» (персонажа, внешности, имени) на стиль общения и восприятие игрока другими участниками.

3. Автор рассматривает сценарии переноса коммуникативных взаимодействий в офлайн. Возникает вопрос: способствуют ли онлайн-игры развитию социальных навыков (например, командной работы, лидерства) или, напротив, изолируют молодежь от реального общения? Возможно ли использовать опыт онлайн-взаимодействий для улучшения офлайн-коммуникаций?

4. В диссертационной работе выделены различные мотивы участия в онлайн-играх (с. 138). Однако может ли автор объяснить, как ранжируются эти мотивы по степени их значимости для игроков? Например, какие мотивы являются наиболее выраженными и доминирующими, а какие играют второстепенную роль? Может ли на это оказать влияние тип игры, возраст игроков или их социальное окружение?

Указанные дискуссионные положения и вопросы не снижают теоретической и практической значимости представленной работы и не влияют на в целом положительное впечатление от диссертационного исследования. Некоторые из них могут рассматриваться в качестве возможных направлений работы в исследуемой предметной области.

Автореферат и публикации автора отражают основное содержание работы.

Заключение о соответствии диссертации критериям, установленным Положением о присуждении ученых степеней. Содержание диссертационной работы соответствуют п. 6 – Формирование новых социально-групповых общностей, их взаимодействие и иерархии; п. 7 – Динамика и адаптация социальных групп и слоев в трансформирующемся обществе; п. 8 – Социальные отношения, их формирование, динамика, регулирование. Социальные конфликты; п. 18 – Молодежь как социальная группа. Особенности социального положения, сознания и поведения разных групп молодежи. Проблемы социального развития молодежи; п. 27 – Процессы цифровизации, виртуализации, сетевизации в современном обществе паспорта специальности ВАК 5.4.4. Социальная структура, социальные институты и процессы (социологические науки).

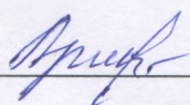
Диссертация А. А. Неруш на тему «Социологический анализ содержания и структуры коммуникативных взаимодействий молодежного сегмента интернет-аудитории в онлайн-играх» является полным самостоятельным исследованием важной теоретической и практической задачи, связанной с изучением содержания и структуры коммуникативных взаимодействий российской молодежи в онлайн-играх, значимой в условиях цифровизации и геймификации в современном обществе.

Диссертационная работа «Социологический анализ содержания и структуры коммуникативных взаимодействий молодежного сегмента интернет-аудитории в онлайн-играх» отвечает всем требованиям п.п. 9–14 Постановления Правительства Российской Федерации от 24 сентября 2013 г.

№ 842 «О порядке присуждения ученых степеней» с последующими изменениями и дополнениями, а ее автор Неруш Антон Александрович, заслуживает присуждения ученой степени кандидата социологических наук по специальности 5.4.4. Социальная структура, социальные институты и процессы (социологические науки).

Официальный оппонент:

кандидат социологических наук, старший преподаватель кафедры социологии и психологии Федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Байкальский государственный университет»



Артамонова Виктория Владимировна

Научная специальность: 22.00.08 – Социология управления (социологические науки)

Наименование организации: Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Байкальский государственный университет»

664003, Сибирский федеральный округ,

Иркутская обл., г. Иркутск, ул. Ленина, д. 11

Официальный сайт: <https://bgu.ru>

Тел.: 7 (3952) 52-26-22

E-mail: info@bgu.ru

« 04 » марта 2025 г.



Артамонова В.В.	
удостоверяю	
Серийный номер документа ФГБОУ ВО «БГУ»	
Чернышова В.В.	М
« 5 »	03 20 25 г.