

ОТЗЫВ ОФИЦИАЛЬНОГО ОППОНЕНТА

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. Исследование коммуникативных практик молодежи в онлайн-пространстве имеет значение в контексте цифровизации и формирования новых форм социального взаимодействия. Актуальность социологического анализа содержания и структуры коммуникативных взаимодействий молодежи в онлайн-играх обусловлена ростом популярности видеоигр среди молодежи, несмотря на их неоднозначное восприятие различными социальными группами. Такой анализ позволит использовать опыт самоорганизации игровых объединений для исследования других форм социального онлайн-взаимодействия.

Научная новизна результатов диссертационного исследования. Проведенное диссертационное исследование позволило получить новые знания о структурно-содержательных особенностях и характеристиках коммуникативных взаимодействий молодежного сегмента интернет-аудитории в онлайн-играх. В диссертации представлена авторская дефиниция понятия «коммуникативные взаимодействия в онлайн-играх» как системы социально детерминированных, устойчивых, воспроизводимых способов общения на основе познания, интерпретации, трансляции игровых сюжетов, событий, траекторий, репрезентируемых как внутри, так и вовне игрового пространства; впервые подробно охарактеризованы доигровые (в процессе включения игрока в онлайн-игры), внутриигровые и постигровые (общение на сайтах, форумах и офлайн-мероприятиях) коммуникативные взаимодействия между представителями молодежного сегмента интернет-аудитории, их социальным окружением и игровыми механиками; представлен содержательный анализ причин конфликтов между молодыми геймерами в

интернет-пространстве во время игровых коммуникативных взаимодействий и за его пределами; обоснованы сценарии пролонгирования коммуникативных взаимодействий молодых игроков.

Комплексному решению поставленных теоретических и эмпирических задач подчинена структура диссертации, каждая часть которой последовательно раскрывает значимые научные результаты.

Первая глава «Теоретические рамки и релевантные методологические подходы к анализу коммуникативных взаимодействий в онлайн-играх» содержит теоретико-методологические основания исследования коммуникативных взаимодействий в онлайн-играх. В первом параграфе диссертант анализирует подходы зарубежных и отечественных авторов к изучению коммуникативных взаимодействий в нецифровых играх и определяет теории, релевантные для исследования коммуникативных взаимодействий молодежи в онлайн-играх, выделяет специфику коммуникативных взаимодействий в условиях цифровой трансформации (с. 19-22). Для выявления изменений, которые внес переход в онлайн-формат в коммуникативное взаимодействие в процессе игры, А. А. Неруш осуществляет анализ исследований игровой деятельности, содержательных характеристик и аспектов нецифровых игр (с. 35-57). Важным результатом диссертационного исследования представляются выделенные автором на основе проведенного теоретического анализа структурные элементы коммуникативных взаимодействий в игре как особой форме человеческой деятельности.

Во втором параграфе А. А. Неруш осуществил анализ понятий «компьютерные игры», «видеоигры» и «онлайн-игры» (с. 57-60). Научный интерес представляет разработанная А. А. Неруш «базовая теоретическая структурная модель коммуникативных взаимодействий в онлайн-играх, которая отражает основные структурные элементы коммуникативных взаимодействий в онлайн-играх, позволяет провести их операционализацию и определить перспективы их исследования» (рис. 1 на с. 79).

Значимыми выводами первой главы диссертационной работы являются выделенные автором теоретические рамки и методологические подходы для исследования коммуникативных взаимодействий в процессе игровой деятельности (с. 80-81), предложенная на основе анализа теоретических концепций и ключевых аспектов коммуникативных взаимодействий в цифровых и нецифровых играх авторская дефиниция понятия «коммуникативные взаимодействия в онлайн-играх» (с. 80-81), раскрытые автором особенности коммуникативных взаимодействий в онлайн-играх (с. 81-82) и базовые отличия коммуникативных взаимодействий при переходе от многопользовательских нецифровых офлайн-игр к онлайн-играм (с. 82-83).

Во второй главе «Содержательные и структурные особенности коммуникативных взаимодействий молодежного сегмента интернет-аудитории в онлайн-играх» А. А. Неруш осуществил комплексный эмпирический анализ специфики содержания и структуры коммуникативных взаимодействий молодежи в онлайн-играх: доигровых, внутриигровых и постигровых.

Важным результатом, представленным в первом параграфе этой главы, являются выделенные особенности коммуникативных взаимодействий в процессе включения молодежного сегмента интернет-аудитории в онлайн-игры: основных стратегий выбора игрового проекта (с. 92-100), попадания геймеров в сеть массовых коммуникативных взаимодействий внутри игры (с. 100-104), освоения игрового сленга (с.104-105), утраты зрительного контакта между людьми как результата опосредования коммуникации цифровыми устройствами и игровыми аватарами (с.105-107). Значимым следует признать и вывод автора, что молодые геймеры практически не рефлексировать относительно медиаобразов, которые закладываются в игры, большой интерес у них вызывает механизм массовой коммуникации в видеоиграх – внутриигровая механика, реализуемая в большинстве жанров многопользовательских игр (с.103) – глобальный (мировой) чат, используемый

как для рекрутинга игроков в объединения, так и для получения информационной поддержки, дискуссий, рекламы, обмена и т.д. (с. 103).

Исследуя коммуникативные взаимодействия в процессе онлайн-игры во втором параграфе второй главы, А. А. Неруш осуществляет содержательный анализ основных форм объединений в играх (групп и гильдий), раскрывает механизм подбора гильдий игроками и коммуникативных взаимодействий геймеров внутри гильдий (с. 117), характеризует мотивы коммуникативных взаимодействий молодых геймеров (с. 108-118), аргументы игроков, вступающих в долгосрочные объединения (с. 118), специфику игровых правил и их нарушения (с. 119-127), а также выделяет основные причины конфликтов внутри сообщества геймеров – отсутствие навыков командной работы и невозможность осуществить совместные действия в связи с недостаточными игровыми навыками; конкуренция между игроками за игровые ресурсы; социальное неравенство в игре из-за необходимости вложения денежных средств в игру и др. (с. 127-134).

В третьем параграфе проанализированы темпоральность коммуникативных взаимодействий и их социальные проекции на жизнь игрока (с. 134-148), раскрыты причины конфликтов геймеров с ближайшим окружением (с. 149-153). Научный интерес представляют впервые выявленные и охарактеризованные автором сценарии пролонгирования коммуникативных взаимодействий молодых игроков: застревания (приоритетность игровых коммуникативных взаимодействий над другими сферами жизни игрока), расширения (применение специальных игровых механик и дополнительных внеигровых средств с целью увеличения длительности коммуникативных взаимодействий и формирования социальных связей), переноса (участие в оффлайн-мероприятиях, предполагающих коммуникативные взаимодействия с другими игроками в реальной жизни) (с. 153-165).

Обоснованность результатов диссертационного исследования обусловлена комплексным использованием структурно-функционалистской парадигмы, теорий коммуникативных взаимодействий, теории социального

обмена, феноменологической и интеракционистской логики обоснования коммуникативных взаимодействий, работ в области социологии молодежи. Научная обоснованность основных выводов и положений обеспечена обширной теоретической базой, включающей 261 источник, в том числе 30 на иностранных языках. *Эмпирическая база* исследования включает ряд авторских количественных и качественных исследований, проведенных в 2019–2024 гг.; общий объем выборки для анкетирования составляет 1700 респондентов, объем выборки глубинного интервью – 30, фокус-групповых дискуссий – 18. Авторские выводы подкреплены вторичным анализом всероссийских исследований (ВЦИОМ, Mediascope).

Диссертационная работа А. А. Неруш имеет *практическую значимость*. Материалы авторских исследований могут быть использованы в образовательных учреждениях в целях совершенствования виртуальных образовательных сред; при разработке онлайн-игр и приложений с элементами геймификации; в государственных и некоммерческих организациях, ориентированных на работу с молодежью. В приложении имеются акты о внедрении результатов диссертационной работы (с. 224-226).

Вместе с тем работа не лишена отдельных дискуссионных моментов:

1. В работе рассматриваются ограничения невербальной коммуникации в онлайн-играх, однако из исследовательского фокуса выпадают аспекты, связанные с интеграцией в игровой процесс механизмов, предлагающих альтернативные способы невербального общения, например, использование эмодзи и внутриигровых жестов. Анализ в этом направлении позволил бы расширить авторское видение проблемы.

2. Работа бы выиграла, если диссертант добавил анализ изменений в общении игроков по мере накопления игрового опыта: изменяется ли стиль взаимодействия у новичков и опытных игроков, а также переходят ли они от текстовой переписки к голосовым чатам?

3. Представляется, что взаимодействие в кооперативных онлайн-играх, где целью совместной деятельности является прохождение сюжетной линии,

может значительно отличаться от общения в соревновательных играх, что указывает на необходимость исследования этих различий, недостаточно раскрытых в работе.

4. В онлайн-играх с платным и бесплатным доступом могут различаться модели взаимодействия, однако этот момент остался без отдельного внимания автора. Представляет интерес детальный анализ различий в культуре общения, уровне прогресса и степени сотрудничества в зависимости от такого доступа.

Изложенные замечания в целом не снижают теоретической и практической значимости диссертационного исследования А. А. Неруш и не влияют на общую положительную оценку научной работы, могут указывать перспективные направления его дальнейших исследований.

Автореферат и публикации автора отражают основное содержание диссертационного исследования. Всего по теме диссертационного исследования соискателем опубликовано 18 научных работ (в том числе 5 в изданиях, рекомендованных ВАК при Минобрнауки России).

Заключение о соответствии диссертации критериям, установленным Положением о присуждении ученых степеней. Содержание диссертационной работы соответствует 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 5.4.4. Социальная структура, социальные институты и процессы (социологические науки).

Диссертация А. А. Неруш «Социологический анализ содержания и структуры коммуникативных взаимодействий молодежного сегмента интернет-аудитории в онлайн-играх» представляет собой самостоятельное

исследование важной теоретической и практической задачи, связанной с поиском структурно-содержательных характеристик коммуникативных взаимодействий молодых игроков в пространстве онлайн-взаимодействий.

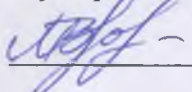
Диссертационная работа отвечает всем требованиям пп. 9-14 Постановления Правительства Российской Федерации от 24 сентября 2013 г. № 842 «О порядке присуждения ученых степеней» с последующими изменениями и дополнениями, а ее автор Неруш Антон Александрович заслуживает присуждения ученой степени кандидата социологических наук по специальности 5.4.4. Социальная структура, социальные институты и процессы (социологические науки).

Официальный оппонент:

доктор социологических наук, доцент,

профессор кафедры социологии, этнографии и

социометрии Российского государственного

социального университета  **Вдовина Маргарита Владимировна**

Научная специальность: 22.00.04. Социальная структура, социальные институты и процессы (социологические науки)

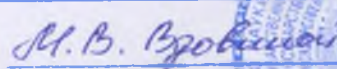
Наименование организации: Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Российский государственный социальный университет»
129226, г. Москва, ул. Вильгельма Пика, д. 4, стр. 1

Официальный сайт: <https://rgsu.net>

Тел.: +7 (495) 255-67-67

E-mail: info@rgsu.net

« 3 » марта 2025 г.

ПОДПИСЬ 

УДОСТОВЕРЯЮ 

