

УТВЕРЖДАЮ  
Проректор по науке и инновациям  
ФГБОУ ВО «Российский  
государственный университет  
им. А. Н. Косыгина (Технологии.  
Дизайн. Искусство)»  
доктор экономических наук,  
профессор  
А. В. Силаков  
«\_\_\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2025 г.



## ОТЗЫВ ВЕДУЩЕЙ ОРГАНИЗАЦИИ

**федерального государственного бюджетного образовательного  
учреждения высшего образования «Российский государственный  
университет имени А. Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)»**

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.* Диссертация посвящена теме, актуальность которой не вызывает сомнений. Во-первых, существует разрыв между растущей популярностью видеоигр и их негативным социальным восприятием, связанным с зависимостями. Во-вторых, анонимность в онлайн-играх создает новые модели коммуникативного взаимодействия и конфликтов между игроками. В-третьих, постоянно формируются новые структуры и механизмы регуляции коммуникации на разных уровнях, включая офлайн практики. Наконец, в условиях цифровизации необходимы новые подходы к созданию команд и сообществ, что сделает анализ коммуникативных взаимодействий в играх полезным для других сфер совместной деятельности.

Грамотно сформулированная цель и круг обозначенных задач диссертационного исследования (с. 8-9) позволили А. А. Неруш выявить специфику внутриигровых и внеигровых коммуникативных взаимодействий

молодежного сегмента интернет-аудитории. В качестве объекта исследования выделены «коммуникативные взаимодействия молодежного сегмента интернет-аудитории в рамках онлайн-игр» (с. 8). Предметом исследования является «содержание и структура коммуникативных взаимодействий молодежного сегмента интернет-аудитории в рамках онлайн-игр» (с. 8). А. А. Неруш на основе проведенного теоретического анализа разрабатывает базовую теоретическую структурную модель коммуникативных взаимодействий в онлайн-играх и осуществляет эмпирическое исследование структурных и процессуальных характеристик коммуникативных взаимодействий в онлайн-играх с учетом мнений вовлеченных в них субъектов. В связи с этим рецензируемая работа представляет особый интерес.

*Обоснованность и достоверность научных результатов.* Проблема диссертационного исследования была сформулирована и решена на основе синтеза структурно-функционалистской парадигмы (Т. Парсонс, Э. Дюркгейм, П. Лазарфельд и Р. Мертон), теорий коммуникативных взаимодействий (Ю. Хабермас, Д. Маккуэйл, М. Грановеттер), теории социального обмена (Дж. Хоманс и П. Блау), феноменологической и интеракционистской логики обоснования коммуникативных взаимодействий (Ч. Х. Кули), работ в области социологии молодежи (И. С. Кон, Ю. А. Зубок, В. И. Чупров, С. Г. Ивченков, В. А. Луков и др.). Достоверность полученных результатов обусловлена широкой выборкой и ее репрезентативностью – было проведено глубинное интервью с 30 информантами, опрошено 1700 респондентов, проведены две фокус-группы (число участников в каждой – 9 человек). Работу дополняет вторичный анализ всероссийских исследований (ВЦИОМ и Mediascope) по теме онлайн-игр и коммуникативных взаимодействий представителей молодежного сегмента интернет-аудитории. Значительная часть результатов исследования обработана с применением статистического пакета программ для социальных наук SPSS. Собранная эмпирическая база позволяет решить поставленные задачи и достичь цели диссертационной работы.

*Структура и объем диссертации.* Название диссертационного исследования полностью соответствует его цели и содержанию. Диссертация Неруш А. А. состоит из введения, двух глав, пяти параграфов, заключения, списка литературы и приложения. Перечень использованных источников составляет 261 наименование. Структура диссертационной работы отличается четкостью, каждая глава содержит логично сформулированные выводы. Структура представленной работы хорошо продумана и полностью соответствует поставленным задачам диссертационного исследования, отражает основные результаты, полученные диссертантом.

*В первой главе «Теоретические рамки и релевантные методологические подходы к анализу коммуникативных взаимодействий в онлайн-играх»* А. А. Неруш рассматривает теоретический аспект изучения содержания и структуры коммуникативных взаимодействий молодежного сегмента интернет-аудитории в онлайн-играх. В первом параграфе первой главы анализируются базовые социологические подходы к исследованию коммуникативных взаимодействий, рассматриваются исследования коммуникативных взаимодействий в нецифровых играх и выделяются релевантные теории для изучения коммуникативных взаимодействий молодежной аудитории в онлайн-играх. Научный интерес представляют проведенный автором анализ структурных элементов коммуникативных взаимодействий в многопользовательских нецифровых играх, включая мотивацию, неизбежность вступления в коммуникативные взаимодействия с другими игроками, их консолидирующую или конфликтную направленность, вербальную и невербальную коммуникацию, игровой сленг, правила и границы взаимодействий и внеигровые практики (с. 42-57).

Во втором параграфе первой главы проанализированы понятия «компьютерных игр», «видеоигр» и «онлайн-игр», систематизированы основные подходы к исследованию коммуникативных взаимодействий в онлайн-играх, выявлена и описана специфика коммуникативных взаимодействий в виртуальном пространстве. Важным результатом

диссертационного исследования является представленная в этом параграфе авторская теоретическая модель коммуникативных взаимодействий в онлайн-играх (с. 79-80), которая отражает ключевые структурные элементы коммуникативных взаимодействий в онлайн-играх, дает возможность их операционализации и определяет перспективы их эмпирического исследования. Значимым теоретическим результатом следует также признать и предложенную на основе анализа теоретических концепций и ключевых аспектов коммуникативных взаимодействий в цифровых и нецифровых играх авторскую дефиницию понятия «коммуникативные взаимодействия в онлайн-играх» (с. 81).

*Во второй главе «Содержательные и структурные особенности коммуникативных взаимодействий молодежного сегмента интернет-аудитории в онлайн-играх»* представлены результаты авторских исследований, позволяющие охарактеризовать специфику коммуникативных взаимодействий молодежного сегмента интернет-аудитории в онлайн-играх. В первом параграфе второй главы автор рассматривает особенности коммуникативных взаимодействий в процессе включения молодежи в онлайн-игры, выявляет основные каналы коммуникативных взаимодействий, с помощью которых игроки узнавали об онлайн-играх и дает характеристику основных стратегий начала игры, а также специфику коммуникативных взаимодействий во время онлайн-игры.

На основе анализа данных эмпирического исследования А. А. Неруш предлагает авторскую типологию стратегий включения игроков в онлайн-игру, выделяя две стратегии: реферальную и агентную (с. 92-94), рассматривает механизмы массовой коммуникации в онлайн-играх (в том числе и «глобальный чат») и выявляет и его основные функции (с.103), представляет основные типологии игроков по отношению к использованию игрового сленга (с. 104-105) и к утрате непосредственного зрительного контакта среди игроков (с. 105-107).

Второй параграф второй главы включает содержательный анализ коммуникативных взаимодействий игроков в процессе онлайн-игры. На основании результатов проведенного эмпирического исследования А. А. Неруш осуществляет анализ основных форм объединений в онлайн-играх (с. 108), мотивов коммуникативных взаимодействий в игре (с. 108-118), специфики игровых правил и их нарушения (с. 119-127), а также систематизирует основные причины конфликтов в онлайн-играх между молодыми игроками и варианты их протекания (с. 127-134).

В третьем параграфе второй главы автор рассматривает феномен пролонгации коммуникативных взаимодействий в онлайн-играх, раскрывая специфику темпоральности коммуникативных взаимодействий в онлайн-играх (с. 135-137), осуществляет анализ распределения свободного времени игроков (с. 137-145), анализирует социальные проекции онлайн-игр на жизнь игрока (с. 149-159) и переход игровых взаимодействий в off-line пространство (с. 159-165). Несомненным достоинством диссертационной работы выступает представленная в данном параграфе характеристика выявленных автором сценариев пролонгирования коммуникативных взаимодействий в онлайн играх. Согласно результатам исследования А. А. Неруш, пролонгирование коммуникативных взаимодействий в онлайн-играх реализуется в рамках трех основных сценариев: сценария расширения коммуникативных взаимодействий, сценария застревания и сценария переноса коммуникативных взаимодействий в офлайн (с. 170-171).

*Научная новизна работы* заключается в следующем: на основе анализа теоретических ресурсов представлена авторская дефиниция понятия «коммуникативные взаимодействия в онлайн-играх»; установлены основные изменения в коммуникативных взаимодействиях при переходе от офлайн к онлайн-играм (сокращение невербального общения и возможность сознательно влиять на взаимодействия через игровые механики); представлена авторская социологическая интерпретация структуры коммуникативных взаимодействий в онлайн-играх, включая доигровые, внутриигровые и

постиговые коммуникации молодежи, их окружения и игровых механик; впервые охарактеризованы мотивы коммуникативных взаимодействий в онлайн-играх (потребности в общении и социальном статусе, социально-психологические мотивы, получение игровых бонусов) и основные коммуникативные стратегии, различающиеся по механизмам включения в коммуникативные взаимодействия (реферальная и агентная), при этом реферальная признана более предпочтительной; впервые показано, что характер взаимодействий зависит от формы игровых объединений, группы предпочтительнее гильдий из-за их краткосрочных коммуникаций; впервые выделены и охарактеризованы причины конфликтов между игроками во время коммуникативных взаимодействий в онлайн-играх (нарушение норм общения, отсутствие навыков командной работы, разница в игровых навыках, конкуренция между игроками за игровые ресурсы, личная неприязнь на фоне национальной принадлежности или политических взглядов, неравенство шансов на выигрыш из-за функции вложения реальных денежных средств в игру) и особенности их протекания (словесная агрессия, практики нанесения ущерба и исключения). На основе эмпирических данных впервые выявлены и описаны сценарии пролонгирования взаимодействий в онлайн-играх (расширение взаимодействий, застревание в игре и перенос коммуникаций в офлайн). Анализ содержания диссертации свидетельствует о вкладе А. А. Неруш в приращение социологического знания, а полученные исследовательские материалы способствуют дальнейшему углублению таких отраслей социологического знания как социология молодежи, социология коммуникаций.

*Практическая значимость* диссертации А. А. Неруш заключается в возможности использования основных выводов в образовательных и мобильных приложениях с геймификацией, разработке отечественных видеоигр и онлайн-игр, в совершенствовании виртуальных образовательных сред в вузах, а также в выстраивании коммуникации между государством, обществом и молодежью, играющей в онлайн-игры.

*Публикации по материалам диссертации.* По теме диссертационного исследования опубликовано 18 научных работ, из которых 5 научных статей опубликовано в журналах, рекомендованных ВАК при Минобрнауки России.

Значимость полученных результатов подтверждена их внедрением в образовательной деятельности ФГБОУ ВО «Саратовский национальный исследовательский государственный университет имени Н. Г. Чернышевского», а также в деятельности некоммерческих организаций, ориентированных на работу с молодежью (АНО «Россия – страна возможностей», АНО «Центр изучения и сетевого мониторинга молодежной среды»); имеются акты о внедрении (с. 224-226).

Положительно оценивая диссертацию А. А. Неруш, следует отметить ряд замечаний и предложений:

1. Основываясь на теории социального обмена и символического интеракционизма, автор раскрывает механизмы коммуникативных взаимодействий, акцентируя внимание на внутриигровых практиках обмена, кооперации и конкуренции. В этой связи представляется интересным проанализировать, каким образом эти взаимодействия определяют игровой опыт участников и влияют на их поведенческие решения.

2. Общение геймеров в игровой среде представляет собой новый способ коммуникации, существенно изменяющий представления о роли расстояния в игровых практиках. На наш взгляд, было бы важно рассмотреть специфику кросс-культурного взаимодействия в онлайн-играх и пути преодоления возникающих барьеров.

3. В рамках качественных исследований автор обратил внимание на использование игроками разных каналов коммуникации во время игрового процесса (текстовый чат в игре, «глобальный чат», голосовые чаты), однако, причины выбора игроком конкретного способа коммуникации уходят из исследовательского фокуса.

4. Автор подчеркнул важность коммуникативных взаимодействий в онлайн-играх для значительного числа игроков. В рамках исследования

игрового опыта и поведенческих решений хотелось бы обратить внимание на возможные проблемы личного характера (связанные с участием в онлайн-играх), которые могут возникнуть у игроков в ходе проанализированных автором коммуникативных воздействий.

Указанные замечания не снижают значимости полученных результатов и не влияют на общую положительную оценку диссертационного исследования, которое представляет теоретическую и практическую ценность. А. А. Неруш достиг поставленной цели и задач диссертационного исследования.

*Заключение о соответствии диссертации критериям, установленным Положением о присуждении ученых степеней.* Диссертационная работа отвечает всем требованиям пп. 9-14 Положения о присуждении ученых степеней, утвержденного Постановлением Правительства Российской Федерации от 24 сентября 2013 г. № 842 с последующими изменениями и дополнениями, а ее автор Неруш Антон Александрович заслуживает присуждения ученой степени кандидата социологических наук.

Отзыв подготовлен:

Карповой Галиной Геннадьевной, доктором социологических наук (22.00.06 - социология культуры), профессором кафедры социологии и рекламных коммуникаций Института социальной инженерии федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Российский государственный университет имени А. Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)» (117997, г. Москва, ул. Садовническая, 33, стр. 1, тел.: 8 (495) 811-01-01 доб. 1303 / 1123, e-mail: info@rguk.ru).

Отзыв обсужден и утвержден на заседании кафедры социологии и рекламных коммуникаций Института социальной инженерии Федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Российский государственный университет

