

**ЗАКЛЮЧЕНИЕ ДИССЕРТАЦИОННОГО СОВЕТА 24.2.357.04, СОЗДАННОГО  
НА БАЗЕ ФЕДЕРАЛЬНОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО БЮДЖЕТНОГО  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО УЧРЕЖДЕНИЯ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ПЕНЗЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ» МИНИСТЕРСТВА  
НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ,  
ПО ДИССЕРТАЦИИ НА СОИСКАНИЕ УЧЕНОЙ СТЕПЕНИ  
КАНДИДАТА НАУК**

аттестационное дело № \_\_\_\_\_  
решение диссертационного совета от 04.04.2025 № 3

**О присуждении Неруш Антону Александровичу, гражданину Российской Федерации, ученой степени кандидата социологических наук.**

Диссертация «Социологический анализ содержания и структуры коммуникативных взаимодействий молодежного сегмента интернет-аудитории в онлайн-играх» по специальности 5.4.4. Социальная структура, социальные институты и процессы (социологические науки) принята к защите 30 января 2025 года, протокол заседания № 1, диссертационным советом 24.2.357.04, созданным на базе ФГБОУ ВО «Пензенский государственный университет» Министерства науки и высшего образования Российской Федерации, 440026, Россия, г. Пенза, ул. Красная, 40, приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации от 30 марта 2022 г. № 315/нк.

Соискатель **Неруш Антон Александрович**, 19 января 1998 года рождения, в 2019 году окончил бакалавриат ФГБОУ ВО «Саратовский национальный исследовательский государственный университет имени Н.Г. Чернышевского» по направлению подготовки «Социальная работа», в 2021 году окончил магистратуру ФГБОУ ВО «Саратовский национальный исследовательский государственный университет имени Н.Г. Чернышевского» по направлению подготовки «Социология». В 2024 году окончил аспирантуру ФГБОУ ВО «Саратовский национальный исследовательский государственный университет имени Н.Г. Чернышевского» по научной специальности 5.4.4. Социальная структура, социальные институты и процессы. В настоящее время соискатель не работает.

Диссертация выполнена на кафедре социологии социальной работы социологического факультета ФГБОУ ВО «Саратовский национальный исследовательский государственный университет имени Н. Г. Чернышевского» Министерства науки и высшего образования Российской Федерации.

**Научный руководитель** – доктор социологических наук, профессор **Елютина Марина Эдуардовна**, заведующий кафедрой социологии социальной работы ФГБОУ ВО «Саратовский национальный исследовательский государственный университет имени Н. Г. Чернышевского».

**Официальные оппоненты:**

**Вдовина Маргарита Владимировна** – доктор социологических наук, доцент, ФГБОУ ВО «Российский государственный социальный университет», профессор кафедры социологии, этнографии и социометрии;

**Артамонова Виктория Владимировна** – кандидат социологических наук, ФГБОУ ВО «Байкальский государственный университет», старший преподаватель кафедры социологии и психологии  
дали положительные отзывы на диссертацию.

**Ведущая организация** – ФГБОУ ВО «Российский государственный университет имени А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)», г. Москва, – в своем положительном отзыве, подготовленном Галиной Геннадьевной Карповой, доктором социологических наук, профессором кафедры социологии и рекламных коммуникаций Института социальной инженерии, и подписанном Анной Алексеевной Комаровой, кандидатом социологических наук, заведующим кафедрой социологии и рекламных коммуникаций Института социальной инженерии, утвержденном А. В. Силаковым, доктором экономических наук, профессором, проректором по науке и инновациям ФГБОУ ВО «Российский государственный университет имени А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)», указала, что 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 по специальности 5.4.4. Социальная структура, социальные институты и процессы (социологические науки). Отзыв обсужден и утвержден на заседании 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)» 4 марта 2025 года, протокол № 7.

Соискатель имеет 52 опубликованные работы, в том числе по теме диссертации опубликовано 18 работ, из них 5 работ в изданиях, рекомендованных ВАК при Минобрнауки России (объемом 7,4 п. л., 5,98 п. л. – личный вклад).

В диссертации отсутствуют недостоверные сведения об опубликованных соискателем ученой степени работах.

Наиболее значительные научные работы по теме диссертации:

1. Неруш, А. А. Конфликты в онлайн-играх среди российской молодежи: причины и специфика / А. А. Неруш // Известия высших учебных заведений. Поволжский регион. Общественные науки. – 2024. – № 3. – С. 71–80. (0,5 п. л.).

2. Неруш, А. А. Социологический анализ выбора игровых проектов молодыми российскими геймерами / А. А. Неруш // Society and Security Insights. – 2024. – Т. 7, № 2. – С. 184–191. (0,5 п. л.).

3. Елютина, М. Э. Отношение к практикам косплея в игровом сообществе молодых российских геймеров / М. Э. Елютина, А. А. Неруш // Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия: Социология. Политология. – 2023. – Т. 23, № 4. – С. 379–385. (0,6 п. л.; авт. вклад – 0,5 п. л.).

4. Елютина, М. Э. Гендерные аспекты игровых практик у молодежного сегмента российской аудитории компьютерных игр / М. Э. Елютина, А. А. Неруш // Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия: Социология. Политология. – 2023. – Т. 23, № 1. – С. 4–13. (1 п. л.; авт. вклад – 0,9 п. л.).

5. Елютина, М. Э. Структурные основания взаимодействий в онлайн-играх / М. Э. Елютина, А. А. Неруш // Известия Саратовского университета.

Новая серия. Серия: Социология. Политология. – 2021. – Т. 21, № 3. – С. 289–294. (0,6 п. л.; авт. вклад – 0,5 п. л.).

На диссертацию и автореферат поступило 5 положительных отзывов от:

– Василенко Инны Викторовны, доктора философских наук, профессора, заведующего кафедрой российской государственности, социологических и политических наук ФГАОУ ВО «Волгоградский государственный университет» (ВолГУ), председателя Диссертационного совета 24.2.283.06 при ВолГУ (г. Волгоград). Замечание: «Автор в автореферате недостаточное внимание уделил вопросу отказа вступления молодых людей в коммуникативные взаимодействия во время игрового процесса, а также не показал роль степени освоения сленга и правил игры игроками в построении характера и направленности коммуникативных взаимодействий»;

– Волковой Ольги Александровны, доктора социологических наук, профессора, главного научного сотрудника Института демографических исследований – обособленного подразделения Федерального научно-исследовательского социологического центра Российской академии наук (ИДИ ФНИСЦ РАН) (г. Москва). Замечание: «Автору следовало бы представить рекомендации по дальнейшей работе с молодежью в зависимости от предпочитаемых сценариев пролонгирования коммуникативных взаимодействий»;

– Наберушкиной Эльмиры Кямаловны, доктора социологических наук, доцента, профессора кафедры социологии факультета социальных наук и массовых коммуникаций ФГБОУ ВО «Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации» (г. Москва). Замечание: «Работу существенно обогатило бы рассмотрение выхода молодых игроков из сценария «застревания» или эскалации данной ситуации вплоть до возникновения игровой аддикции»;

– Сурковой Ирины Юрьевны, доктора социологических наук, доцента, и.о. декана факультета государственного и муниципального управления Поволжского института управления имени П.А. Столыпина – филиала федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации» (г. Саратов). Предложение: «Автору рекомендовано сделать акцент на гендерных особенностях коммуникативных взаимодействий онлайн-игроков, что может дать интересные результаты и послужить основой для оценки как конфликтных ситуаций, так и построения сценариев пролонгированных взаимодействий»;

– Андрияновой Елены Андреевны, доктора социологических наук, профессора, заведующего кафедрой философии, гуманитарных наук и психологии ФГБОУ ВО «Саратовский государственный медицинский университет им. В.И. Разумовского» Минздрава России (г. Саратов). Замечание: «В автореферате рассматривается негативное влияние онлайн-игр, когда чрезмерное увлечение ими может приводить к конфликтам геймеров с ближайшим окружением, однако важно указать и факторы, приводящие к этим конфликтам».

В целом в отзывах отмечаются актуальность работы, новизна, теоретическая и практическая значимость полученных результатов, дана

положительная оценка работы. Имеющиеся в отзывах замечания носят дискуссионный и рекомендательный характер.

Выбор официальных оппонентов и ведущей организации обосновывается их исследовательской авторитетностью и компетентностью в таких направлениях, как социология молодежи, социология коммуникаций, а также наличием публикаций, связанных с темой диссертационного исследования, что позволяет им определить научную и практическую ценность диссертации.

**Диссертационный совет отмечает, что на основании выполненных соискателем исследований:**

**разработан** авторский концептуальный подход к анализу содержания и структуры коммуникативных взаимодействий молодежного сегмента интернет-аудитории в онлайн-играх (с. 78–83);

**предложены:**

– авторская теоретическая модель, которая отражает основные структурные элементы коммуникативных взаимодействий в онлайн-играх (доигровые, внутриигровые и постигровые коммуникативные взаимодействия) и их содержательные аспекты (с. 79);

– авторская социологическая интерпретация сценариев пролонгирования коммуникативных взаимодействий в онлайн-играх (расширения, застревания и переноса), содержащая их ключевые характеристики и социальные проекции на жизнь игрока (с. 170–171; 178–181);

**доказаны:**

– зависимость коммуникативных взаимодействий молодежного сегмента интернет-аудитории в онлайн-играх как от игрового опыта и умения его транслировать другим игрокам, так и от социальных навыков (принятие решений, способность к кооперации, создание и поддержание комфортного эмоционального общения) (с. 9; 84–165; 180–181);

– связь характера взаимодействий и формы игровых объединений, состоящая в том, что группы являются более предпочтительными для игроков, чем гильдии, что обусловлено поверхностным и кратковременным характером групповых коммуникаций, ориентированных на решение локальных игровых задач и не предполагающих взаимных обязательств (с. 107–135; 167–169);

**введена:**

– 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 (с. 81).

**Теоретическая значимость исследования обоснована тем, что:**

**доказана** перспективность использования авторского подхода к изучению содержания и структуры коммуникативных взаимодействий в онлайн-играх как системного процесса, охватывающего алгоритм включения молодежи в онлайн-игры, игровые коммуникативные взаимодействия и продолжение коммуникативных взаимодействий вне онлайн-игры как в онлайн-, так и в офлайн-пространстве (с. 79–80), что вносит вклад в расширение представлений о специфике коммуникативных взаимодействий в цифровом пространстве;

**применительно к проблематике диссертации результативно использованы** структурно-функционалистская парадигма; теории социального обмена; феноменологическая и интеракционистская логика обоснования коммуникативных взаимодействий, позволившие осуществить комплексный анализ содержания и структуры коммуникативных взаимодействий молодежного сегмента интернет-аудитории в онлайн-играх (с. 19–34; 86–90);

**изложены:**

– базовые отличия коммуникативных взаимодействий при переходе от многопользовательских нецифровых офлайн-игр к онлайн-играм: существенное сокращение невербальной коммуникации между игроками; возможность с помощью игровых механик сознательно расширять или ограничивать коммуникативные взаимодействия (с. 82–83);

– варианты протекания конфликтных ситуаций в онлайн-играх, включающие такие практики, как словесная агрессия, нанесение ущерба другому участнику конфликта, а также практики исключения и примирения сторон (с. 169–170);

**раскрыты:**

– противоречия, связанные с амбивалентным характером влияния онлайн-игр на развитие социальных навыков и формирование круга общения молодых людей, обусловленные спецификой изменения коммуникативных взаимодействий при переходе от офлайн- к онлайн-коммуникации (с. 105–107, 167);

– проблемы, возникающие у части молодых игроков в связи с пролонгацией коммуникативных взаимодействий посредством следования сценарию застревания, что ведет к возникновению конфликтных ситуаций с их ближайшим окружением и деструктивно сказывается на межличностных и внутрисемейных отношениях (с. 142–145, 149–153);

– проблемы, связанные с анонимизацией коммуникативных взаимодействий в онлайн-играх, выражающиеся в росте конфликтности молодежи в виртуальном пространстве, нарушении правил коммуникативных взаимодействий и этики общения, а также в отказе части молодых игроков от вступления во взаимные обязательства, что может способствовать формированию девиантных паттернов поведения в повседневной жизни игроков (с. 114, 127–134);

**изучены:**

– специфика темпоральности коммуникативных взаимодействий в онлайн-играх (с. 135–137) и их приоритизации над другими повседневными практиками игроков, в том числе в связи с возникновением взаимных обязательств в онлайн-играх (с. 144–145);

– особенности, мотивы и практики перехода игровых взаимодействий в офлайн-пространство, а также ключевые различия внеигровых практик пользователей онлайн-игр по сравнению с игроками в нецифровые игры (с. 159–165).

**Значение полученных соискателем результатов исследования для практики подтверждается тем, что:**

**разработаны** предложения по совершенствованию виртуальных образовательных сред и использованию технологий геймификации в работе с

молодежью (с. 181–183), которые **внедрены** в образовательный процесс ФГБОУ ВО «Саратовский национальный исследовательский государственный университет имени Н.Г. Чернышевского», а также в деятельность АНО «Россия – страна возможностей» и АНО «Центр изучения и сетевого мониторинга молодежной среды» (с. 224–226);

**определены** социально-организационные условия успешного применения виртуальных технологий и геймификации в работе с молодежью (с. 182);

**создана** система практических рекомендаций по вовлечению молодежной аудитории с использованием элементов геймификации и игровых механизмов, удовлетворяющих запрос молодежи на включение в коммуникативные взаимодействия и участие в совместной деятельности (с. 181);

**представлены** предложения по дальнейшему совершенствованию подходов к исследованию коммуникативных взаимодействий в онлайн-играх, включая изучение возможностей адаптации элементов сценариев расширения и переноса коммуникативных взаимодействий в офлайн-пространство для их практического применения (с. 182).

**Оценка достоверности результатов исследования выявила следующее:**

**теория построена** на совокупности признанных теоретических положений, изложенных в концепциях зарубежных и отечественных социологов, представляющих структурно-функционалистскую парадигму (Т. Парсонс, Э. Дюркгейм, П. Лазарсфельд, Р. Мертон и др.), теорию коммуникативных взаимодействий (Ю. Хабермас, Д. МакКуэйл, М. Грановеттер и др.), теории социального обмена (Дж. Хоманс, П. Блау и др.), феноменологическую и интеракционистскую логику обоснования коммуникативных взаимодействий (Ч. Х. Кули и др.), теоретических разработок в области социологии молодежи (И. С. Кон, Ю. А. Зубок, В. И. Чупров, В. А. Луков и др.) и социологического изучения феномена игры (Й. Хейзинга, Р. Кайуа, Дж. Мид и др.);

**идея базируется** на обобщении достижений в социологии коммуникаций и социологии молодежи; концепций, посвященных раскрытию различных содержательных аспектов традиционных, нецифровых игр и онлайн-игр; эмпирическом анализе данных отечественных, зарубежных и авторских исследований содержания и структуры коммуникативных взаимодействий молодежного сегмента интернет-аудитории в рамках онлайн-игр;

**использовано** сравнение данных авторских исследований и результатов общероссийских исследовательских центров (Всероссийского центра изучения общественного мнения, Mediascope и др.), а также ряда региональных исследований по рассматриваемой тематике (В. В. Кириченко, Е. А. Репринцева, Т. Д. Лопатинская и др.);

**установлена** релевантность авторских результатов основным итогам предшествующих социологических исследований по проблемам онлайн-игр в современном российском обществе: Всероссийского центра изучения общественного мнения, Mediascope, Фонда «Общественное Мнение»;

**использованы** количественные и качественные методы сбора социологической информации (глубинное интервью, анкетный опрос по

репрезентативной выборке, фокус-группы, вторичный анализ данных), ее обобщения и систематизации (методы группировки, типологизации), соответствующие целям и задачам исследования.

**Личный вклад соискателя состоит** в непосредственном участии во всех этапах процесса, включая формулировку цели, постановку задач, разработку концептуальных основ исследования, подготовку и проведение глубинных интервью, анкетных опросов, фокус-групповых дискуссий, авторскую обработку результатов эмпирических исследований, проведение вторичного анализа результатов общероссийских исследований, анализ нормативно-правовых актов, статистических данных, интерпретацию полученных данных, апробацию результатов исследования на международных и всероссийских конференциях, подготовку научных публикаций по теме исследования.

В ходе защиты диссертации было высказано следующее критическое замечание: «Автор в своей работе не указал, что использовал элементы включенного наблюдения».

Соискатель Неруш А.А. согласился с замечаниями и ответил на задаваемые ему в ходе заседания вопросы.

На заседании 4 апреля 2025 года диссертационный совет принял решение: за решение научной задачи, связанной с выявлением содержания и структуры коммуникативных взаимодействий российской молодежи в онлайн-играх, имеющей важное теоретическое и прикладное значение для развития информационного пространства современного российского общества, присудить Неруш А.А. ученую степень кандидата социологических наук.

При проведении тайного голосования диссертационный совет в количестве 14 человек, из них 13 докторов наук по специальности 5.4.4. Социальная структура, социальные институты и процессы (социологические науки), участвовавших в заседании, из 15 человек, входящих в состав совета, проголосовали: за – 14, против – 0, непроголосовавших – 0.

Председатель  
диссертационного совета \_\_\_\_\_



Рожкова Лилия Валерьевна

Ученый секретарь  
диссертационного совета \_\_\_\_\_



Корж Наталья Владимировна



Дата оформления заключения: 04.04.2025