

## ОТЗЫВ ОФИЦИАЛЬНОГО ОПШОНЕНТА

доктора психологических наук, профессора, члена корреспондента РАО, профессора кафедры психологии личности факультета психологии ФГБОУ ВПО «МГУ имени М.В. Ломоносова» – Солдатовой Галины Уртанбековны – о диссертации Ван Шилу на тему «Интернет-зависимость у участников компьютерных игр (на материале китайской культуры)», представленной на соискание ученой степени кандидата психологический наук по специальности 19.00.01 – Общая психология, психология личности, история психологии

Интернет-зависимость – одно из самых тревожащих человечество явлений, связанных с глобальной сетью, выступающей в современном мире важной частью жизни значительного числа людей разных стран и существенным фактором социализации подрастающих поколений. Несмотря на то, что этот новый феномен активно изучается учеными уже около 20 лет, до сих пор не существует общепризнанной теоретической концепции для понимания его сущности и, соответственно, отсутствуют эффективные практические технологии его профилактики и коррекции. Компьютерные технологии, оказывая как конструктивное, так и негативное воздействие на человека, развиваются куда быстрее, чем исследователи успевают зафиксироваться и изучить механизмы и принципы функционирования порождаемых ими явлений. Наиболее распространенным видом интернет-зависимости является игровая онлайн-зависимость. Проблема интернет-зависимости в целом и игровой зависимости, в частности, встает все острее и требует всестороннего изучения. Одной из стран, где этому вопросу уделяется особое внимание, является Китайская Народная Республика.

В настоящее время стало заметно возрастающее количество исследований по Интернет-зависимости; столь же часто говорят также об аддикции к Интернету. При этом не вполне устоялось мнение – является ли соответствующая феноменология развитием классических патопсихологических эффектов, либо заимствована (возможно, некритически) исключительно терминология, а привязка к патопсихологическим наименованиям – почти случайная. Такие случаи нередки в истории науки – и в истории исследований, смыкающихся с психологией. К примеру, наименование «искусственный интеллект» - скорее метафорическое описание, нежели название самостоятельного направления строгой технической науки. Однако практика терминоприменения сложилась именно так, что закрепилось наименование «искусственный интеллект». Пока не вполне известно, какое понимание терминов “зависимость от Интернета”

и “Интернет-аддикция” закрепится. Ведь возможен и такой вариант, что патопсихологические коннотации не закрепятся, а термин останется. Ведь за ним лежит конкретная поведенческая реальность. Она очень подробно описана в диссертации Ван Шилу. В связи с вышесказанным становится понятной несколько расширенная по отношению к содержанию диссертации тема данной работы. И если термин “интернет-зависимость” закрепится, то скорее всего применительно к деятельности игроков в компьютерные игры. Именно игрокам в компьютерные и онлайн-игры посвящена диссертация.

**Актуальность исследования**, выполненного Ван Шилу, определяется недостаточной разработанностью вопросов игровой деятельности в интернете и колоссальным запросом не только в Китае, но и во всем мире на поиск методик работы с интернет-зависимыми людьми и, соответственно, исследование механизмов формирования интернет-зависимости. Диссертационное исследование Ван Шилу, посвященное интернет-зависимости у участников компьютерных игр, вносит существенный вклад в понимание социальных, культурных и психологических механизмов формирования этого феномена, методов его диагностики и возможностей психологической помощи людям, испытывающим зависимость такого рода.

**Теоретическая значимость и научная новизна:**

В работе впервые в рамках китайской культуры исследован вопрос влияния социокультурных особенностей на уровень интернет-зависимости и на развитие опыта потока, а также вопрос о соотношении позитивных переживаний опыта потока и интернет-зависимости (на конкретном примере онлайн-игровой деятельности). Исследование вносит вклад в практику применения теоретических конструкторов позитивной психологии, в том числе в контексте их применения в условиях конкретной культурной традиции восточного коллективизма, отличной от западного индивидуализма. С опорой на эмпирический анализ предложено объяснение процесса формирования интернет-зависимости у лиц, занимающихся игровой деятельностью, опосредованной компьютером. Адаптирован и применен на практике методический инструментарий измерения особенностей интернет-зависимости и опыта потока у лиц, играющих в онлайн-компьютерные игры.

**Практическая значимость работы:** результаты данного исследования и способы диагностики могут быть использованы для оценки процессов становления и развития интернет-зависимости. Эмпирические факты, полученные в работе, раскрывающие с новой стороны механизмы возникновения интернет-зависимости, служат важным практическим знанием для диагностики, профилактики и преодоления интернет-зависимости при оказании психологической помощи специалистами с учетом конкретного культурного контекста.

Выявленные в данной работе механизмы открывают широкие перспективы для превентивных мер, способных оказать воздействие на профилактику и снижение числа интернет-зависимых лиц, как на уровне образовательных учреждений, так и на уровне общественных и правительственных организаций, в контексте проблемы регулирования и саморегулирования интернета, занимающей сегодня в ряде стран одно из первых по значимости мест в актуальной повестке дня.

**Структура диссертации** соответствует общей логике исследования: состоит из введения, трех основных глав, заключения, выводов и приложений. Работа содержит 152 страницы, 28 рисунков и 18 таблиц, 253 литературных источника.

Во введении раскрыта проблема игровой активности человека, произведен экскурс в историю рассмотрения проблемы игры, приведены основные теоретические концепции, освещающие феномен игры и специфику условий ее возникновения. Затронуты вопросы специфики внимания при игровой деятельности, а также феномен самодетерминации такой деятельности, который на текущий момент применяется для теоретического рассмотрения феномена интернет-игр. Основное внимание во введении автор отводит теории «оптимального переживания» или опыта потока М. Чиксентмихайи, которую и рассматривает в качестве теоретического базиса для построения исследования. Автор, вслед за рядом ведущих исследователей интернет-зависимости, обращается к теории потока М. Чиксентмихайи, как к описывающей феномены, сходные внешне с наблюдаемыми при интернет-зависимости, указывая, тем не менее, на то, что подобное сходство можно принять лишь с рядом оговорок. Так, в частности, сходство во внешних проявлениях между поведением интернет-зависимого человека и человека, переживающего опыт потока вовсе не свидетельствует об их внутренней, глубинной схожести. Автор указывает на то, что по результатам ряда исследований опыт потока в онлайн-играх оказывается тесно связан с онлайн-общением. На текущий момент времени существует ряд разработанных специально для исследования опыта потока в онлайн-играх методов, один из которых разработан на факультете психологии МГУ и успешно применялся для исследования российских, американских и французских игроков.

В отношении исследования интернет-зависимости также имеются зарекомендовавшие себя методики, в частности, методика Чена, известная и востребованная исследователями в разных странах мира. Завершая введение, автор формулирует цель, объект и предмет данного диссертационного исследования следующим образом: целью исследования является выявление социально-культурных основ деятельности компьютерных игроков в интернете и объяснение их деятельности посредством комплексного рассмотрения феноменов интернет-зависимости и

переживания опыта потока; объект исследования – игровая деятельность в опосредствованных интернетом компьютерных играх, влияние интернета на игроков; предмет исследования – особенности переживания опыта потока, зависимости от интернета и феноменов общения в ходе опосредствованной интернетом компьютерной игры, соотношение этих явлений в игровой деятельности игроков в Китае и их взаимосвязь с китайской культурой.

Автором выдвинуты шесть гипотез и четыре положения, выносимых на защиту, доказывая которые он пытается решить следующие четыре задачи: теоретическая проработка сложившейся в китайском обществе ситуации с интернет-зависимостью, подбор и адаптация методик для проведения исследования, проведение самого эмпирического исследования, а также выделение посредством факторного анализа факторов связи опыта потока и онлайн-игровой деятельности, а также раскрытие их связи с социально-демографическими переменными.

Решая поставленные задачи, автор посвящает **первую главу** диссертационного исследования, состоящую из пяти параграфов, теоретико-методологическому анализу феноменологии опыта зависимости от интернета и опыта потока в их соотношении в ходе онлайн-игры. В этой главе автор объемно и полно раскрывает современные теоретико-методологические представления об исследуемых феноменах, обращаясь также к классической философии и методологии науки. Автор использует крайне богатый перечень современных исследований, относящихся к затрагиваемому вопросу, большинство из которых опубликованы на иностранных языках и датированы последними пятью годами.

Большое внимание уделяется специфике рассмотрения интернет-зависимости в Китае, а также указанный подход увязывается со спецификой культуры этой страны, ее историей и экономико-политическим развитием, позволяя человеку, незнакому глубоко с историей и особенностями распространенных морально-этических и иных норм в Китае, составить себе вполне полное и всестороннее представление. Китай, остро столкнувшись с проблемой интернет-зависимости, был вынужден развивать научное знание, связанное с исследованием и распознаванием механизмов функционирования данного явления, встав в авангарде исследований, посвященных данной проблеме, продемонстрировав мировой научной общественности, в частности, факт наличия ряда патологических изменений в мозгу компьютерных игроков. В работе анализируется практика глубокого общественного осуждения, с которым сталкиваются онлайн-игроки в Китае, что также накладывает особый отпечаток на их деятельность.

Один из разделов первой главы полностью посвящен феномену POSI, связанному с

предпочтением онлайн-общения реальному, а также подробному рассмотрению психологических механизмов, лежащих в основе данного явления. Большой интерес представляет обзор исследований, посвященных трансформации личности человека в условиях современного высокотехнологичного общества, а также анализ наличия в онлайн-среде позитивного терапевтического резерва для людей, чей опыт общения был искажен травматическими переживаниями или слишком мал для того, чтобы позволить реализоваться.

Значительная часть первой главы посвящена всестороннему освещению теории потока, а также вариантов ее применения к различного рода феноменологии (в том числе, к общению и как его виду – онлайн-общению, а также игровой активности).

Автор, анализируя работы по опыту потока и по интернет-зависимости, обосновывает непростую схему постановки проблемы: несмотря на то, что теоретически зависимость и опыт потока – это противопоставленные друг другу феномены, наблюдается тенденция поиска позитивных связей между зависимостью и опытом потока на основе связи обоих феноменов с поведенческим повторением действия. Резюмируется, что авторы, придерживающиеся такой позиции, исходят из положения, что стремление к переживанию опыта потока может служить причиной повторения поведения в интернете, что, соответственно, может вызвать тенденцию к зависимости.

Суммируя сказанное в первой главе, автор задается вопросами о механизмах столь масштабного распространения компьютерных онлайн-игр в Китае при одновременном активном сопротивлении со стороны общества и морально-нравственных принципов, исповедуемых китайцами, планируя сделать свой вклад в понимание данного явления в собственном эмпирическом исследовании, рассматривающем взаимосвязь опыта потока и онлайн-игровой деятельности.

**Вторая глава** посвящена эмпирическому исследованию связи опыта потока с психологической зависимостью от компьютерных игр в Китае. Уточняя поставленные задачи, автор указывает, что в работе также планируется выявление социокультурных оснований деятельности игроков в интернете. В ходе рассмотрения методик, используемых в указанном исследовании, автор осуществляет полный и всесторонний обзор имеющихся на текущий момент времени методов и способов диагностики, останавливаясь на методике Чен («Китайскую шкалу зависимости от Интернета» (CIAS)), как наиболее распространенной, хорошо себя зарекомендовавшей и используемой в Китае и имеющей высокую степень надежности. Отметим, что данная методика проходила свою активную апробацию в течение двух лет для применения в русскоязычных выборках профессором В.Л.Малыгиным и его

коллегами из МГМСУ.

Особый интерес вызывает вторая русскоязычная методика, используемая в данном исследовании для измерения характеристик опыта потока, уже прошедшая успешную адаптацию для англо- и франко-говорящей аудитории. Для адаптации на китайском языке автор проделал несколько процедур прямого и обратного перевода опросника с участием русско- и китайско-говорящих переводчиков. В то же время, автор справедливо считает, что конструирование надежного диагностического метода в этой области все еще остается актуальной задачей. В соответствии с этим, автор предлагает подумать о преобразовании использованного им метода «измерения потока» в качестве дополняющего опросника интернет-зависимости.

Исследование было проведено в двух вариантах: классическом, когда опросник выдавался в виде бланка респонденту, и в варианте онлайн-опроса, когда респонденты отвечали на вопросы опросника, расположенного на сайте в интернете. Автор объясняет такой подход тем, что возможности реализации онлайн-опросов не получили в Китае пока широкого распространения, что, в свою очередь, также характеризует специфику интернет-среды Китая.

Всего были получены ответы 1704 респондентов, после отбора остались 1574 ответа.

640 респондентов, т.е. 40.7%, ответили посредством Интернета, а 934 респондента, т.е. 59.3%, ответили письменно. 64.7% (1019) респондентов – мужчины, 35.3% (555) – женщины. Большинство респондентов – школьники или студенты; возраст большинства – между 17 и 25 годами.

В процессе обработки результатов были осуществлены следующие этапы: проверка надежности шкал опыта потока и интернет-зависимости; выделение факторов по опыту потока и интернет-зависимости; анализ демографических и «игровых» характеристик; проверка вышеуказанных гипотез. Надежность и достоверность полученных данных обеспечивалась корректным и разносторонним статистическим анализом данных. Автором был использован критерий Стьюдента, а также традиционные виды обработки: корреляционный анализ, частный корреляционный анализ, дисперсионный анализ. Кроме того, был применен модераторный анализ для выяснения роли половых и возрастных характеристик в соотношении между опытом потока и интернет-зависимостью. Обработка результатов исследования проводилась с помощью пакетов статистических программ SPSS 18.0 и EQS 6.1.

Дальнейшие разделы второй главы автор целиком посвящает обсуждению результатов обработки полученных данных, наиболее важные таблицы с этими данными можно увидеть в приложении к диссертационному исследованию. Разделы второй главы снабжены наглядными

рисунками и таблицами, существенно облегчающими понимание обсуждаемых результатов.

**Третья глава** диссертационного исследования посвящена обсуждению результатов, полученных в ходе исследования. Центральным и основным результатом исследования является выявление специфического характера взаимосвязи опыта потока и интернет-зависимости. Согласно данным, полученным в исследовании, опыт потока испытывается в самом начале формирования пристрастия к игровой активности в интернете и постепенно снижается, в связи с чем для людей, чья зависимость носит длительный характер, опыт потока становится не актуальным и испытывается ими все меньше. Данный факт автор называет «обоюдострой связью» между интернет-зависимостью и опытом потока. Обсуждая сложившуюся в Китае ситуацию с интернет-зависимостью и стремлением китайцев к индивидуальному опыту, не поддерживаемому в китайской культурной традиции коллективизма, автор предполагает, что игровая активность, порицаемая в китайском обществе, является своеобразным актом утверждения индивидуальности игрока, попыткой получить опыт потока, недостижимый для большинства китайских школьников. В поисках уникального индивидуального опыта потока, китайские подростки вынуждены обращаться к наиболее доступным субститутам такого опыта, которыми в том числе являются и онлайн-игры. Следуя мысли автора, тенденция к прямому подавлению интернет-активности подростков оказывает прямо противоположное действие, не оставляя подросткам иного шанса утвердить свою индивидуальность, выступив «против системы», попытаться хотя бы в такой форме получить опыт потока, который рассматривается как наивысшая цель в западной традиции позитивной психологии. Взаимосвязь интернет-зависимости и опыта потока опосредована фактором времени, а именно, контроль за временем является тем объединяющим феноменом, который свойственен обоим указанным явлениям. Тот факт, что стремление к переживанию опыта потока в ходе онлайн-игр может делать свой вклад в формирование интернет-зависимости, оказывается весьма впечатляющим и без сомнения нуждается в дальнейшей разработке и исследовании, так как способен приоткрыть завесу тайны над механизмом формирования как интернет-зависимости в частности, так и зависимого поведения в целом.

В обсуждении результатов автор предлагает объемный обзор взаимосвязи результатов исследования и традиционной культуры Китая, позволявшей ей тысячелетиями сохранять свою целостность и устои. В том, каким образом современные технологии буквально «врываються» в традиционный жизненный уклад одного из самых населенных и верных традициям государства в мире, порождая феномены, на борьбу с которыми государству приходится тратить

значительные средства, можно увидеть своего рода трагедию, взрывающую китайское общество изнутри.

Оценивая качество диссертационной работы, следует высказать **некоторые критические соображения и пожелания.**

Во-первых, в ходе раскрытия теоретико-методологических основ работы автор апеллирует к широкому кругу ученых, в первую очередь к трудам западноевропейских мыслителей, включая Гегеля и Канта, что, несомненно, является большим плюсом данной работы, так как позволяет проследить развитие философско-методологических представлений о некоторых изучаемых феноменах вплоть до современности. Однако автор обходит стороной философские модели, оказывающие влияние на государственную идеологию Китая, на развитие китайского общества и культуры. В рамках работы, основным объектом рассмотрения которой является, в том числе, и специфика культурного преломления феномена игровой зависимости и переживаний опыта потока, рассмотрение философии китайской культуры позволило бы углубить представления о рассматриваемых явлениях. Обращение к китайской философской мысли в попытке обнаружения теоретической базы, способной дать понятийный аппарат для описания специфики феноменов как зависимости в целом, так и переживания опыта потока, существенно обогатило бы данное диссертационное исследование.

Во-вторых, есть некоторые вопросы, связанные с анализом эмпирических данных. В первой и второй гипотезах автор говорит об «общем для интернет-зависимости и опыта потока факторе – имеющихся у игроков проблемах управлением временем». Непонятно, что автор понимает под проблемами с управлением временем и каким образом влияние этого фактора рассматривается в исследовании: является ли показателем проблем с управлением временем только шкала «проблемы контроля времени», или существуют ли еще какие-либо показатели? В параграфе 2.3.7 автор анализирует связь качества общения в ходе игры с опытом потока и интернет-зависимостью. При этом, на основе данных корреляционного анализа автор делает вывод: «Если исключить факторы, связанные со временем, то интернет-зависимость даже негативно влияет на качество общения в ходе игры». Вывод о влиянии одного фактора на другой делается только на основе корреляционного анализа, что кажется неправомерным. Необходимы дополнительные данные, которые бы давали основание для выводов о влиянии фактора интернет-зависимости на качество общения.

В-третьих, в процедуре исследования указано, что опросники распространялись двумя способами: “онлайн способом” – через сайты и форумы для игроков и “бланковым”. Одной из причин использования бланкового метода явилось то, что у школьников мало возможностей



посещать сайты и форумы для игроков, хотя они активно играют. При этом автор не пишет, как это отразилось на выборке. Возможно ли, что школьники были опрошены только бланковым методом, а более старшие респонденты – и бланковым, и онлайн? Если это так, то метод сбора данных мог оказаться побочной переменной, повлиявшей на выявленные различия между разными возрастными группами.

В-четвертых, хотелось бы, чтобы автор уделил больше внимания вопросам практического применения результатов данного исследования, формулированию принципов оказания превентивного воздействия с целью профилактики интернет-зависимости.

Есть также некоторые мелкие замечания: например, в работе не объясняется, что такое «латентные факторы онлайн-игровой деятельности» (с.17); что такое «путевой анализ» (стр.80) и другие неточности. В параграфе 2.3.8 автору следовало бы привести не только общемировую статистику по интернет-зависимости, но и статистику по китайским пользователям, чтобы показать, насколько распределение респондентов с интернет-зависимостью соответствует картине в обществе.

В качестве пожелания автору неплохо было бы сделать акцент в дальнейших исследованиях на методологию игровой деятельности, разработанную в рамках культурно-деятельностного подхода, тем более, что упоминание об этом автором сделано (стр.11). Так как автор своей целью видит раскрытие и понимание механизмов формирования и функционирования интернет-зависимости в ее взаимосвязи с переживаниями опыта потока, то применение культурно-исторического и деятельностного подхода способно сильно обогатить как теоретические, так и практические выводы, вытекающие из результатов исследования, приведенного в данной диссертационной работе.

Все высказанные замечания и пожелания, безусловно, не снижают высокой оценки данного исследования. К несомненным сильным сторонам данной диссертационной работы необходимо, в первую очередь, отнести ту добросовестность, с которой она выполнена, начиная от объема выборки, заканчивая литературным обзором. Автор приложил все усилия для максимального раскрытия как проблематики исследования, его научной новизны и значимости, так и обработки полученных данных и обсуждения результатов. Уважение вызывает то, с какой тщательностью автором была произведена адаптация русскоязычной методики для китайской аудитории, осуществлена обработка и обсчет результатов, как скрупулезно была проанализирована и уравновешена выборка респондентов. Нельзя не отметить крайнюю степень актуальности данного исследования, как для китайского общества, так и для общего понимания процессов формирования интернет-зависимости. Затронутая в

