

## РЕЦЕНЗИЯ

**на выпускную квалификационную работу обучающегося СПбГУ  
Ивановой Анастасии Афанасьевны  
по теме «Конструирование гражданской ответственности цифровыми медиа  
(на примере видеоигр)»**

Данная работа посвящена одному из самых динамично развивающихся явлений сегодняшнего дня – видеоиграм. Видеоигры стали частью культуры современного общества, они передают идеи и тренируют социальные навыки, формируют эстетические вкусы и дают психологическую разрядку. Именно поэтому их изучение является актуальным для социальных исследователей.

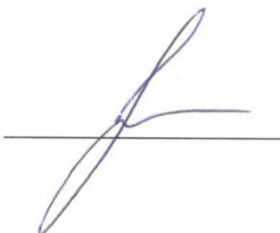
Автор ВКР направил свое внимание на очень интересный аспект – на гражданскую и идеологическую составляющую контента популярных видеоигр, взяв для сравнения медиа-продукты, разработанных в России и США.

В работе четко определены объект, предмет, цель и задачи исследования, что позволило выстроить логику рассуждений. На хорошем уровне обобщен теоретический материал: роль военных игр в развитии игровой индустрии и основные подходы представителей социальных и гуманитарных наук к этому явлению. Магистерская диссертация содержит список литературы, состоящий из российских и зарубежных источников, актуальных на сегодняшний день.

Вполне релевантно цели выбран метод эмпирического исследования, а именно - контент-анализ вербальных компонентов военных видеоигр. При контент-анализе использован достаточно обширный материал. При помощи открытой программы Voyant-Tools проведен анализ частоты глаголов и существительных по предварительно сделанным транскриптам вербальных компонентов военных игр. Стоит отметить, что А.А.Иванова знакома с современными методами компьютерного анализа документов и демонстрирует это на практике. Собранный материал хорошо визуализирован, однако при разработке функционально-деятельностной и акторно-предметной картины реальности, конструируемой глаголами и существительными, выводы автора зачастую остаются на описательном, а не на аналитическом уровне. Хотелось бы более развернутой дискуссии по поводу конструирования гражданской ответственности контентом видеоигр. Хотя, безусловно, виден масштаб проделанной работы и ее новизна. Заслуживают положительной оценки профессиональные навыки студента, что отражено и в теоретической, и в практической частях работы. Выводы апробированы на конференции.

В целом считаю, что полученные результаты соответствуют проблемному полю социологии, и ВКР А.А.Ивановой заслуживает высокой положительной оценки

«21» мая 2018 г.



О.В.Кононова,  
доцент кафедры УГИС  
Университет ИТМО



*Ивановой О. В.*  
*Шершелева В. И.*  
*21.05.2018,*