ОТЗЫВ РЕЦНЗЕНТА

О магистерской диссертации

**Панфилова Александра Сергеевича**

«Компьютерные игры как инструмент связей с общественностью в бизнесе»

Подставленная к защите магистерская диссертация «Компьютерные игры как инструмент PR в бизнесе» общим объемом 120 страниц и состоящая из трех глав, посвящена весьма **актуальным** проблемам коммуникации в изменившейся информационной среде. Компьютерная игра стала частью повседневной жизни поколения миллениалов, что позволило связать с игровыми технологиями культурные, социальные, политические, потребительские аспекты жизни современного общества и примененять игровые технологии виртуального мира в мире реальном, границы между которыми все больше размываются. Культурная общественная трансформация преобразования меняет паттерны действий индивидов и сказывается на характере потребительского поведения, что активно используется в бизнес-коммуникациях.

А. С. Панфилов в качестве объекта исследования определил игровые коммуникации на **предмет** изучения технологий вовлечения и удержания пользователей для увеличения паблицитного капитала базисного PR-субъекта и монетизации игрового контента.

Магистрант поставил перед собой цель описать способы коммуникации в пространстве игры и выявить PR-тактики для вовлечения целевой аудитории в коммуникацию.

В ходе исследования магистрантом решены задачи теоретического и прикладного характера. А. С. Панфилов с пониманием сути описываемого явления сделал в теоретической части магистерской диссертации философско-исторический экскурс и описал развитие игрового сознания в социуме и попытался интерпретировать игровой функционал в процессе обучения, воспитания, развлечения, работы и проч. на солидной теоретической базе. Автор сделал акцент на современной эпохе цифровых технологий и объяснил специфику проявления игровых тактик в цифровой среде, их влияние на аксиологические императивы современных пользователей и модель коммуникации в частности. Автор справедливо замечает, что линейная модель коммуникации Ласуэлла не может быть применена к сорвеменной цифровой седе и предлагает для описания коммуункационных процессов использоать коммуникационную модель Малецке.

В прикладном аспекте в магистрант А. С. Панфилов сделал попытку проанализировать при помощи инструментария Медиаологии влияние компьютерных игр на медийное пространство и рассмотрел конкретный кейс компьютерной игры Pokemon Go на формирование повестки дня. В одной из задач А. С. Панфилов обозначил попытку доказательства эффективности использования компьютерных игр как инструмента связей с общественностью, но проведенный автором социологический опрос (анкета которого приведена в приложении А в диссертации) и продемонстрировал эффективность использования технологий геймификации к бизнесу.

Несомненным достоинством магистерской диссертации А. С. Панфилова является умение автора применять существующие в научном арсенале методы исследования и подходы, в наибольшей степени подходящие к задачам, которые автор поставил в работе: это медод кейс-стади, анкетирование в русле ситуационного подхода с использованием семантического дифференциала (обработано 248 анкет). А. С. Панфилов справедливо отмечает субъективизм качественных методов анализа и поэтому дополнил их исследовательскими запросами системы Медиалогия для выявления основного показателя коммуникационной эффективности – медиаиндекс. (популярность статьи, тональность, статус издания).

Рецензируемая магистерская диссертация не лишена недостатков. Работа не вычитана, содержит повторы абзацев, изобилует опечатками, пунктуационными и стилистическими ошибками, многие подпараграфы не имеют нумерации и не указаны в содержании к научной работе. Таблицы и рисунки не содержат сносок на источники. Если это авторские данные, то необходимо указать это в работе. Сноски на используемую литературу не однородны, то постраничные, то внутретекстовые, сделаны с ошибками, не вся литература вынесена в перечень использованной литературы. Такая небрежность несколько снижает общее положительное впечатление от интересной и концептуальной работы, оригинальность текста которой составила 99%.

Общий вывод. Магистерская диссертация А. С. Панфилова «Компьютерные игры как инструмент связей с общественностью в бизнесе» в общем соответствует требованиям, предъявляемым к магистерским квалификационным работам, заслуживает хорошей оценки, а сам автор присвоения искомой степени магистра.

Доктор филологических наук, профессор кафедры межкультурной коммуникации РГПУ им. А. И. Герцена

Г. М. Васильева