

**ЗАКЛЮЧЕНИЕ ДИССЕРТАЦИОННОГО СОВЕТА Д 212.144.05,  
созданного на базе федерального государственного бюджетного  
образовательного учреждения высшего образования  
«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина  
(Технологии. Дизайн. Искусство)» (ФГБОУ ВО «РГУ им. А.Н. Косыгина»)  
по диссертации на соискание ученой степени доктора наук**

аттестационное дело № \_\_\_\_\_

решение диссертационного совета от 21 декабря 2017 г., протокол №11

О присуждении **Казаковой Наталье Юрьевне**, гражданке Российской Федерации, ученой степени доктора искусствоведения.

Диссертация **«Гейм-дизайн (художественно-проектный подход к созданию цифровой игровой среды)»** по специальности 17.00.06 – Техническая эстетика и дизайн принята к защите 20 сентября 2017 года, протокол № 5, диссертационным советом Д 212.144.05, созданным на базе федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)» (ФГБОУ ВО «РГУ им. А.Н. Косыгина»), Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России), почтовый адрес: 117997, г. Москва, ул. Садовническая, д. 33, стр. 1, приказ Минобрнауки России о создании диссертационного совета от 09 ноября 2012 года № 717-нк (частичные изменения внесены приказом Минобрнауки России от 10 октября 2017 года № 980/нк).

**Соискатель Казакова Наталья Юрьевна**, 1985 года рождения, в 2009 году окончила с отличием ГОУ ВПО «Московский государственный открытый университет» и получила квалификацию «Лингвист, переводчик» по специальности «Перевод и переводоведение». В 2009 году Казакова Н. Ю. была зачислена на очную форму обучения в аспирантуру ФГБУН «Институт языкознания Российской академии наук» по специальности 10.02.19 – «Теория языка». Диссертацию «Общечеловеческие ценности Родина/Дом/Семья – Heimat/Haus/Familie в языковом сознании (на материале русского и немецкого языков)» на соискание учёной степени кандидата филологических наук по специальностям 10.02.19 – «Теория языка» защитила в 2013 году в диссертационном совете Д 002.006.03, созданном на базе ФГБУН «Институт языкознания Российской академии наук». В 2012 году Казакова Н. Ю. была зачислена в очную магистратуру ФГОУ ВПО «Московский государственный университет дизайна и технологии» по направлению подготовки 072500 «Дизайн» и в 2014 году с отличием ее окончила, получив квалификацию

магистра.

С 2015 года Казакова Н.Ю. работает в должности преподавателя кафедры «Дизайн среды» ФГБОУ ВО «РГУ им. А.Н. Косыгина» Минобрнауки России, г. Москва.

Диссертация выполнена на кафедре «Дизайн среды» ФГБОУ ВО «РГУ им. А.Н. Косыгина» Минобрнауки России, г. Москва.

Научный консультант – доктор искусствоведения, профессор Назаров Юрий Владимирович, профессор кафедры «Дизайн среды» ФГБОУ ВО «РГУ им. А.Н. Косыгина».

#### **Официальные оппоненты:**

Михайлов Сергей Михайлович – доктор искусствоведения, профессор, заведующий кафедрой «Дизайн» федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Казанский государственный архитектурно-строительный университет», г. Казань;

Ившин Константин Сергеевич – доктор технических наук, доцент, заведующий кафедрой «Дизайн» института искусств и дизайна федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Удмуртский государственный университет», г. Ижевск;

Жердев Евгений Васильевич – доктор искусствоведения, профессор кафедры «Промышленный дизайн» федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Московская государственная художественно-промышленная академия имени С.Г. Строганова», г. Москва – **дали положительные отзывы на диссертацию.**

**Ведущая организация** – федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Нижегородский государственный архитектурно-строительный университет (ННГАСУ)», г. Нижний Новгород, **в своем положительном заключении**, подписанном сотрудниками: профессором кафедры «Дизайн-проектирования и изобразительных искусств» ФГБОУ ВО «Нижегородский государственный архитектурно-строительный университет», кандидатом искусствоведения, профессором, Лауреатом Премии Президента РФ в области литературы и искусства (дизайн), Действительным членом Национальной Академии Дизайна, Сенатором Союза дизайнеров РФ Фроловым Олегом Петровичем; доктором архитектуры, доцентом, заведующим кафедрой дизайна архитектурной среды, профессором кафедры архитектурного проектирования ФГБОУ ВО «Нижегородский государственный архитектурно-строительный университет», ведущим научным сотрудником отдела проблем теории архитектуры НИИ теории и истории архитектуры и градостроительства, советником РААСН Дuceвым Михаилом Викторовичем и утвержденном ректором ФГБОУ ВО «Нижегородский гос-

ударственный архитектурно-строительный университет», кандидатом технических наук, доцентом Лапшиным А. А. указала, что по актуальности, научной новизне, практической значимости, достоверности и обоснованности полученных результатов, выводам и рекомендациям диссертационная работа полностью соответствует требованиям п. 9 Положения о присуждении ученых степеней, (утв. постановлением Правительства РФ от 24.09.2013 г. № 842), предъявляемым к докторским диссертациям, а ее автор – Казакова Наталья Юрьевна – заслуживает присуждения ученой степени доктора искусствоведения по специальности 17.00.06 – Техническая эстетика и дизайн.

Соискатель имеет 45 опубликованных работ, общим объемом более 36 печатных листов по теме диссертации, в т.ч. монографию «Гейм-дизайн в структуре проектной культуры» (2016), **27 научных статей в рецензируемых научных изданиях, входящих в перечень, рекомендованный ВАК при Минобрнауки России.**

Наиболее значимые работы по теме диссертации:

Монография:

1. Казакова Н. Ю. «Гейм-дизайн в структуре проектной культуры» / Н. Ю. Казакова. — М: ФГБОУ ВПО МГУДТ, 2016 — 257 с.

Статьи в журналах, входящих в «Перечень...» ВАК при Минобрнауки России:

2. Казакова Н. Ю. Основные принципы разработки образа, игрового поведения и кастомизации персонажа в рамках гейм-дизайна / Н. Ю. Казакова // Вестник АГУ. – 2016. — № 2. — С. 248–255.

3. Казакова Н. Ю. Основные принципы разработки сюжета игрового проекта в рамках гейм-дизайна / Н. Ю. Казакова // Вестник АГУ. — 2016. — № 3. — С. 216–222.

4. Казакова Н. Ю. Этапы разработки игровых проектов в рамках гейм-дизайна как вида проектной деятельности / Н. Ю. Казакова // Дизайн. Материалы. Технология. — 2016. — № 2. — С. 98–108.

5. Казакова Н. Ю. Этапы разработки игровых проектов в рамках гейм-дизайна как вида проектной деятельности / Н. Ю. Казакова // Дизайн. Материалы. Технология. — 2016. — № 4. — С. 89–95.

6. Казакова Н. Ю. Основные принципы разработки персонажа в рамках гейм-дизайна / Н. Ю. Казакова // Вестник КЕМГУКИ. 2016. — № 35. — С. 146–157.

7. Казакова Н. Ю. Игровое пространство и кат-сцены как способ ведения повествования в рамках игрового процесса / Н. Ю. Казакова // Вестник МГХПА. — 2016. — № 2. — С. 125–137.

8. Казакова Н. Ю. Художественно-выразительные средства как способ повышения привлекательности игрового процесса в рамках гейм-дизайна / Н. Ю. Казакова // Дом Бурганова. Пространство культуры. — 2016. — № 2. — С. 169–186.
9. Казакова Н. Ю. Инновационные технологии как фактор эволюции гейм-дизайна в рамках проектной культуры / Н. Ю. Казакова // Дизайн и Технологии. — 2016. — № 50. — С. 91–98.
10. Казакова Н. Ю. Работа с камерами как основа визуальной интерактивности игрового процесса в рамках гейм-дизайна / Н. Ю. Казакова // Вестник МГХПА. — 2016. — № 1. — С. 224–240.
11. Казакова Н. Ю. Принципы визуальной экспрессии в гейм-дизайне / Н. Ю. Казакова // Дом Бурганова. Пространство культуры. — 2016. — № 1. — С. 254–277.
12. Казакова Н. Ю. Парадигма развития гейм-дизайна как вида проектной деятельности на основании развития этапов аппаратной части / Н. Ю. Казакова // Вестник КЕМГУКИ. — 2016. — № 35. — С. 134–145.
13. Казакова Н. Ю. Классификация видео- и компьютерных игр как основополагающий фактор отбора формальных признаков в гейм-дизайне / Н. Ю. Казакова // Научное обозрение. Серия 2. Гуманитарные науки. — 2016. — № 6. — С. 59–73.
14. Казакова Н. Ю. Игровая деятельность как объект проектирования в рамках гейм-дизайна / Н. Ю. Казакова, Ю. В. Назаров // Вестник МГХПА. — 2016. — № 4. — С. 100–116.
15. Казакова Н. Ю. Принципы проектирования обуславливающих достижение состояния «потока» аспектов в гейм-дизайне / Н. Ю. Казакова // Вестник АГУ. — 2016. — № 1. — С. 150–156.
16. Казакова Н. Ю. Роль воображения в гейм-дизайне (в рамках культурной парадигмы постиндустриального общества) / Н. Ю. Казакова, Ю. В. Назаров // Дизайн и технологии. — 2015. — № 48. — С. 94–101.
17. Казакова Н. Ю. Психология игрового процесса и сценарии игры в гейм-дизайне. / Н. Ю. Казакова, Ю. В. Назаров // Вестник МГХПА. — 2014. — № 4. — С. 370–387.
18. Казакова Н. Ю. Целевая аудитория гейм-дизайна и игровой процесс / Н. Ю. Казакова, Ю. В. Назаров // Вестник МГХПА. — 2015. — № 1. — С. 393–415.
19. Казакова Н. Ю. История возникновения гейм-дизайна как самостоятельной формы визуального искусства. Жанры видеоигр и основные этапы их разработки. / Н. Ю. Казакова, Ю. В. Назаров // Дизайн и технологии. — 2015. — № 43. — С. 91–100.

20. Казакова Н. Ю. Особенности применения модульной сетки в дизайне сайтов / Н. Ю. Казакова, Ю. В. Назаров // Дизайн и технологии. — 2013. — № 37. — С. 23–28.

21. Казакова Н. Ю. Определение целевой аудитории сайта, ее ожиданий и предпочтений при разработке концепции веб-ресурса и последующего повышения его конверсии / Н. Ю. Казакова, Ю. В. Назаров // Дизайн и технологии. — 2013. — № 38. — С. 105–111.

22. Казакова Н. Ю. Основные принципы разработки сюжета игрового проекта в рамках гейм-дизайна. Архетипы в сюжете видео- и компьютерных игр / Н. Ю. Казакова // Дом Бурганова. Пространство Культуры. — 2016. — № 3. — С. 305–327.

23. Казакова Н. Ю. Проблема повышения эмоциональной насыщенности игрового процесса с точки зрения проектирования цифровой среды в рамках гейм-дизайна / Н. Ю. Казакова // Вестник МГХПА. — 2016. — № 3. — С. 362–374.

24. Казакова Н. Ю. Гейм-дизайн как жанр проектной деятельности в рамках современной проектной культуры. Спектр актуальных задач направления / Н. Ю. Казакова // Дизайн и Технологии. — 2016. — № 54. — С. 105–114.

25. Казакова Н. Ю. Методология поэтапного проектирования цифровой игровой среды при учете функциональной составляющей современных игровых проектов / Н. Ю. Казакова // Дизайн, Материалы, Технология. — 2016. — № 4. — С. 83–88.

26. Казакова Н. Ю. Способы повышения художественно-эстетических и потребительских качеств игрового процесса, протекающего в цифровой игровой среде. / Н. Ю. Казакова // Дом Бурганова. Пространство Культуры. — 2017. — № 1. — С. 205–223.

27. Казакова Н. Ю. Диалектика взаимосвязи обусловленных используемыми технологическими решениями ограничений и принципами отбора художественно-экспрессивных средств при учете жанровой специфики игровых проектов в гейм-дизайне / Н. Ю. Казакова // Вестник МГХПА. — 2016. — № 4. — С. 325–335.

28. Казакова Н. Ю. Особенности проектирование цифровой игровой среды в рамках гейм-дизайна на примере разработанных на территории Японии игровых проектов / Н. Ю. Казакова // Вестник АГУ. — 2016. — №4. — С. 248—255.

На автореферат поступило 9 отзывов, **все отзывы положительные:**

1. ФГБОУ ВО «РГУ им. А.Н. Косыгина», г. Москва. Отзыв подготовила **Волкодаева Ирина Борисовна** – заведующая кафедрой «Дизайн среды», кандидат технических наук, профессор, член-корреспондент Российской Академии Естественных Наук, член Международного художественного фонда, Московского

союза художников, Союза дизайнеров России. **Отзыв без замечаний.**

2. Международная общественная ассоциация «Союз дизайнеров» (МОА СД), г. Москва. Отзыв подготовил **Грашин Александр Александрович** – член экспертного совета МОА СД, доктор искусствоведения, профессор, академик РАЕН и ЕАЕН. **Отзыв без замечаний.**

3. ФГБОУ ВО «Московский технологический университет» (МИРЭА), г. Москва. Отзыв подготовила **Татьяна Николаевна Горобец** – начальник отдела по проблемам и приоритетам социальной сферы Научно-исследовательского института технической эстетики ФГБОУ ВО «МТУ» (МИРЭА), доктор психологических наук. **Отзыв без замечаний.**

4. ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургский государственный университет», г. Санкт-Петербург. Отзыв подготовила **Глинтерник Элеонора Михайловна** – доктор искусствоведения (специальность 17.00.06 – Техническая эстетика и дизайн), профессор, заведующая кафедрой рекламы. **Отзыв без замечаний.**

5. ФГБОУ ВО «РГУ им. А.Н. Косыгина», г. Москва. Отзыв подготовила **Ермолаева Людмила Павловна** – профессор по специальности «Изобразительное и декоративно-прикладное искусство и архитектура» кафедры декоративной живописи и графики ФГБОУ ВО «РГУ им. А.Н. Косыгина», член Союза художников России, член международного художественного фонда, почетный работник ВПО РФ. **Отзыв без замечаний.**

6. ФГБОУ ВО «Московский педагогический государственный университет», г. Москва. Отзыв подготовила **Сокольникова Наталья Михайловна** – профессор, доктор педагогических наук. **Отзыв без замечаний.**

7. ФГБОУ ВО «Гжельский государственный университет», Московская область, Раменский район, пос. Электроизолятор. Отзыв подготовила **Барсукова Наталия Ивановна** – доктор искусствоведения по научной специальности 17.00.06 – Техническая эстетика и дизайн, профессор кафедры дизайна ФГБОУ ВО «Гжельского государственного университета». **Имеются замечания:** «1. Статьи, указанные автором под номерами 10 и 11, имеют одинаковые названия. 2. Чужеродным как в общем контексте структуры работы, так и в разделе «Игровая деятельность как объект художественного проектирования» выглядит раздел 1.2.2 «Отражение темы игры в русском изобразительном искусстве XIX-XX вв.». Согласно заявленному названию раздела, здесь ждешь от автора анализа игровых приемов и методов современного дизайна. К сожалению, эта тема не нашла отражения в работе».

8. ФГБОУ ВО «РГУ им. А.Н. Косыгина», г. Москва. Отзыв подготовила **Макарова Татьяна Львовна** – доцент кафедры «Дизайн костюма», доктор искусствоведения по научной специальности 17.00.06 – Техническая эстетика и ди-

зайн. **Имеется замечание:** *«Гейм-плей и гейм-дизайн в качестве терминов можно написать вместе с их англоязычным аналогом, дав расшифровку в скобках: game design and game play».*

9. ФГОУ ВО «Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого (СПбПУ)», г. Санкт-Петербург. Отзыв подготовил **Иванов Владимир Михайлович** – профессор кафедры «Инженерная графика и дизайн», доктор физико-математических наук. **Имеются замечания:** *«1. Общий объем работы очень большой — почти 500 с. и 300 рис., в то время как автореферат носит чисто описательный характер, нет ни одной иллюстрации или примера практической реализации гейм-дизайна. 2. В разделе «Апробация работы» не перечислено никаких конкретных докладов на научных конференциях и семинарах, только указано их общее количество 16, а в списке публикаций в конце автореферата материалы международных конференций приведены почему-то в секции «Статьи в иностранных журналах». 3. Публикация №29 является учебным пособием и не может быть включена в список научных трудов по теме диссертации».*

Выбор официальных оппонентов и ведущей организации обосновывался следующими причинами:

**Михайлов Сергей Михайлович** – доктор искусствоведения, профессор, заведующий кафедрой «Дизайн» ФГБОУ ВО «Казанский государственный архитектурно-строительный университет», г. Казань; является высококвалифицированным специалистом в области дизайна. Является автором научных публикаций, близких к теме данной диссертации.

**Ившин Константин Сергеевич** – доктор технических наук, доцент, заведующий кафедрой «Дизайн» института искусств и дизайна ФГБОУ ВО «Удмуртский государственный университет», г. Ижевск; является высококвалифицированным специалистом в области компьютерного проектирования и дизайна. Является автором научных публикаций, близких к теме данной диссертации.

**Жердев Евгений Васильевич** – доктор искусствоведения, профессор кафедры «Промышленный дизайн» ФГБОУ ВО «Московская государственная художественно-промышленная академия имени С.Г. Строганова», г. Москва; является высококвалифицированным специалистом в области дизайна. Является автором научных публикаций, близких к теме данной диссертации.

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «**Нижегородский государственный архитектурно-строительный университет (ННГАСУ)**», г. Нижний Новгород, представляет высокоорганизованную научно-образовательную организацию, структура которой отвечает требованиям обеспечения высокого научного уровня исследований и подготовки специалистов в области дизайна.

**Диссертационный совет отмечает, что на основании выполненных соискателем исследований получены следующие новые научные результаты:**

– сформулировано определение гейм-дизайна как самостоятельного жанра художественно-проектной деятельности, вскрыта его структура и характерные особенности;

– определена типология, жанровая и видовая классификация игровой деятельности; выявлены аксиологические и социокультурные аспекты игр в цифровой и нецифровой формах;

– установлена взаимосвязь между художественными и технологическими факторами, средствами, приемами и способами проектирования процессов и объектов, формирующих цифровую игровую среду;

– установлена взаимозависимость между развитием компьютерных технологий и визуального ряда цифровых игр; традиционных и новаторских подходов, применяемых в инновационных и высокотехнологичных условиях художественного проектирования современной игровой среды;

– проведен анализ и систематизация формообразующих и стилеобразующих факторов, влияющих на процесс художественного проектирования игровой предметно-пространственной среды, а также прослежено художественно-стилевое развитие гейм-дизайна, неразрывно связанное с эволюцией смежных с ним дисциплин и различных видов искусства — кинематографа и анимации, фотографии, цифрового дизайна и др.;

– выявлена взаимосвязь традиционных и современных подходов в формировании эстетики цифровой игровой среды на примере использования художественно-эстетических средств, характерных для различных видов искусства;

– определены методологические принципы художественного проектирования цифровой игровой среды, обладающей высокими эргономическими, эстетическими и другими потребительскими характеристиками;

– исследован генезис художественных технологий и развитие проектного инструментария гейм-дизайна, а также проанализированы особенности использования в гейм-дизайне приёмов, характерных для различных видов искусства;

– разработан поэтапный системный подход к созданию цифровой игровой среды с целью повышения её художественно-эстетических и эргономических свойств;

– установлена концептуальная значимость инновационных подходов к художественному проектированию цифровых игр и прогнозированию вектора дальнейшего развития цифровых игр в контексте проектной культуры;

– разработаны стратегии художественного проектирования цифровой игровой среды, исходящие из теоретических основ гейм-дизайна как жанра художе-

ственно-проектной деятельности; определены научные методы дизайна цифровой игровой среды, учитывающие ограничения программной и аппаратной составляющих; научно обоснованы художественно-проектные решения для создания конкурентоспособных отечественных цифровых игр различных жанров.

**Научная и теоретическая значимость исследований обоснована тем, что:**

Результаты данного диссертационного исследования оценены как имеющие важное теоретическое и практическое значение для создания конкурентоспособных отечественных цифровых игровых проектов и дальнейшего научного изучения гейм-дизайна в контексте проектной культуры. В совокупности данные факторы окажут положительное влияние на развитие отечественной школы гейм-дизайна, увеличат количество высококачественных российских цифровых игр, в т.ч. и на мировом рынке за счет повышения их художественно-эстетических, эргономических и других потребительских свойств. Результаты диссертационной работы могут использоваться в качестве:

- методического пособия с целью подготовки высококвалифицированных специалистов по направлению «Гейм-дизайн» в рамках высшего образования и в иных областях искусствоведческой практики;

- уникальной методики организации процесса художественного проектирования цифровой игровой среды с учетом художественно-эстетических, технологических, социологических и психологических факторов. Суммарно данная методика обеспечит рыночную конкурентоспособность отечественных цифровых игровых проектов и повысит их привлекательность для целевой аудитории;

- стратегии оптимизации и максимального упрощения процесса отбора необходимых художественно-выразительных средств на стадии разработки визуальной составляющей дизайн-проекта цифровых игр, что будет способствовать сокращению трудовых и временных затрат на стадии разработки;

- методики анализа процесса восприятия виртуальной и дополненной реальности в рамках взаимодействия пользователя с цифровой игровой средой, в том числе и для изучения потенциально негативных аспектов такого взаимодействия, связанных с возникновением психологической зависимости от игры и переносом агрессивного игрового поведения в реальность;

- системы требований к дизайн-проектированию цифровых игр;

- методических рекомендаций по разработке современных цифровых игровых проектов с использованием инновационных технологических решений;

Материалы диссертационной работы Совет рекомендует к внедрению в учебный процесс для обучающихся по художественным и техническим направлениям в ВУЗах России в рамках концепции синтеза науки и технологии.

**Оценка достоверности результатов исследования** подтверждается разно-сторонностью и многочисленностью проработанных источников, включающих научные труды и публикации отечественных и зарубежных специалистов в сфере гейм-дизайна и лудологии, цифрового дизайна и в иных областях. Обоснованность выводов подкрепляется системным подходом автора к сбору значительного объема материала, его междисциплинарному анализу и широтой осмысления предмета исследования. Выводы подтверждаются обширным и наглядным иллюстративным материалом, а также применением экспериментальных методов проверки истинности полученной информации посредством соотнесения практических достижений с теоретическими положениями, основанными на опыте отечественных и зарубежных игровых проектов, выполненных в течение последних десятилетий (1950–2017 гг.). Основные результаты диссертационного исследования были представлены на 16 авторитетных международных и всероссийских конференциях. Также достоверность результатов подтверждается многочисленными открытыми публикациями в изданиях из перечня ВАК при Минобрнауки России.

**Личный вклад соискателя** состоит в общей постановке цели и задач, в выборе методов и направления изысканий, в выполнении теоретических и экспериментальных исследований, научной трактовке результатов проведенного анализа, в широком информировании российской и международной научной общественности о научных результатах работы.

**Оценка диссертационной работы в соответствии с п. 9 Положения о присуждении ученых степеней**, утвержденного постановлением Правительства РФ от 24.09.2013 г. № 842. Диссертация Казаковой Натальи Юрьевны является законченной научно-квалификационной работой, выполненной автором лично, содержит совокупность научных результатов и положений, выдвигаемых автором для публичной защиты, имеет внутреннее единство и свидетельствует о личном вкладе автора в науку. В диссертации содержится решение научной проблемы художественного проектирования цифровой игровой среды, обладающей высокими художественно-эстетическими, эргономическими и потребительскими качествами, с учетом налагаемых современными технологиями ограничений, что имеет важное значение для дальнейшего развития и повышения конкурентоспособности отечественной школы гейм-дизайна.

**В дискуссии приняли участие:** д-р искусств., проф. Сидоренко В.Ф.; д-р техн. наук, проф. Бекк Н.В.; д-р искусств., проф. Лаврентьев А.Н.; д-р искусств., проф. Уваров В. Д.

**На заседании 21 декабря 2017 года диссертационный совет принял решение присудить Казаковой Наталье Юрьевне ученую степень доктора искусствоведения по специальности 17.00.06 – Техническая эстетика и дизайн.**

