

«УТВЕРЖДАЮ»

Ректор Федерального государственного
бюджетного образовательного
учреждения высшего образования
«Нижегородский государственный
архитектурно-строительный универси-
тет» (ФГБОУ ВО «ННГАСУ»),
кандидат технических наук, доцент

Лапшин А. А.

« 16 » октября 2017 г.

ОТЗЫВ

ведущей организации

Федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Нижегородский государственный архитектурно-строительный университет» на диссертацию Казаковой Натальи Юрьевны «Гейм-дизайн (художественно-проектный подход к созданию цифровой игровой среды)» на соискание ученой степени доктора искусствоведения по специальности 17.00.06 – «Техническая эстетика и дизайн».

Диссертационная работа выполнена на кафедре «Дизайн среды» Федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Российский государственный университет им. А. Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)» (ФГБОУ ВО «РГУ им. А. Н. Косыгина»). Научный консультант доктор искусствоведения, профессор кафедры «Дизайн среды» ФГБОУ ВО «РГУ им. А. Н. Косыгина», г. Москва Назаров Юрий Владимирович.

Гейм-дизайн рассматривается в диссертации как жанр художественно-проектной деятельности, связанной с разработкой цифровой игровой среды. Неотъемлемыми составляющими данного объекта художественно-проектной разработки являются графика, игровая механика, сюжет и используемые технологии. Основные положения работы формируют концептуальную базу,

способствующую развитию современного российского гейм-дизайна и содействующую подготовке специалистов в этой сфере.

В настоящее время гейм-дизайн представляет собой малоизученный отечественной дизайнерской наукой феномен, находящийся в авангарде актуальных технологических и стилевых тенденций. Гейм-дизайн создаёт пользующуюся стабильно высоким спросом на мировом рынке игровую продукцию. При этом гейм-дизайн до сих пор не рассматривался с позиции искусствоведения и официально не включен как в систему медиа-искусств, так и в структуру проектной культуры в целом. Преодоление несоответствия между реальной социокультурной, художественно-эстетической и техно-научной значимостью гейм-дизайна и его фактической изоляцией от сферы научных и творческих интересов является одной из главных задач данного научного исследования, реализация которой базируется на проведении объективного анализа различных аспектов гейм-дизайна.

Актуальность представленной диссертационной работы не вызывает сомнений, в ней убедительно обосновывается правомочность включения гейм-дизайна как жанра художественно-проектной деятельности в современную проектную культуру. Особую актуальность процессу формирования научного подхода к изучению принципов художественного проектирования цифровых игр в контексте проектной культуры придает наличие серьёзного массива неизученных и несистематизированных цифровых игровых проектов. Данные разработки, с одной стороны, являются крайне востребованными массовым потребителем, а с другой — концептуально выпадают из общей картины отечественной культуры и науки из-за их неоднозначной оценки и неоправданной маргинализации художественно-эстетического содержания и социокультурных смыслов, существующих в цифровой игровой среде.

Актуальность данного исследования подтверждается нехваткой комплексных теоретических разработок, посвященных проблемам гейм-дизайна, развивающегося в рамках проектной культуры; неимением теоретико-методологических основ организации предметно-пространственного наполнения цифровой игровой среды и постоянно усиливающимся социокультур-

ным и аксиологическим влиянием цифровых игр. Данное обстоятельство особо актуально в процесс эволюции постиндустриального общества поскольку цифровые игры становятся доминирующими формами досуга молодежи в мировом масштабе. Данное обстоятельство налагает значительную социальную ответственность на гейм-дизайнера, чье творческое видение оказывает в рамках игрового процесса значительное психологическое и культурное влияние на широкую пользовательскую аудиторию.

Степень обоснованности научных положений, рекомендаций и выводов, сформулированных в диссертации

Обоснованность теоретических положений диссертации обеспечивается достаточным объемом выполненных теоретических исследований, раскрывающих особенности художественного проектирования и функционирования цифровой игровой среды, а также обстоятельным и полноценным экспериментальным изучением отечественных и зарубежных цифровых игровых проектов различных периодов. Достоверность научных выводов исследования подтверждается основными положениями, приводимыми в статьях в реферируемых периодических изданиях, а также публикацией докладов на национальных и международных научных конференциях.

Новизна и достоверность результатов исследования

Научная новизна данного диссертационного исследования заключается в беспрецедентной разработке теории и методологии гейм-дизайна как жанра художественно-проектной деятельности. В представленной работе впервые:

- понятие «гейм-дизайн» стало объектом комплексного анализа для выявления его особенностей, целей, задач и роли в контексте современной проектной культуры;
- в рамках художественно-проектного подхода к разработке цифровой игровой среды осуществлено структурирование подлежащих разработке аспектов игрового дизайн-проекта;

- проведены анализ и систематизация формообразующих и стили-образующих факторов в художественном проектировании цифровой предметно-пространственной среды;
- разработан поэтапный системный подход к созданию цифровой игровой среды с целью повышения ее художественно-эстетических и эргономических свойств;
- определена типология, жанровая и видовая классификация игровой деятельности;
- выявлены аксиологические и социокультурные аспекты игр в цифровой и нецифровой формах;
- вскрыты особенности применения художественного инструментария и принципов различных видов искусства при создании цифровой среды с целью повышения эмоционально-психологической насыщенности и содержательности процесса игры;
- установлена взаимозависимость между уровнем развития технологий и сложностью визуального ряда цифровых игр;
- проведена корреляция традиционных и новаторских подходов, применяемых в инновационных и высокотехнологичных условиях художественного проектирования современной игровой среды.

Основные положения диссертации, выносимые на защиту, достоверны и обладают научной новизной.

Значимость для науки и практики содержащихся в работе и полученных автором выводов и рекомендаций заключается в возможности их применения в различных областях искусствоведческой деятельности. Сюда может быть отнесено их использование для разработки методических пособий при подготовке высококвалифицированных специалистов по направлению «Гейм-дизайн» в рамках высшего и дополнительного образования. Также научные достижения автора могут лечь в основу уникальной методики организации процесса художественного проектирования цифровой игровой среды с учетом художественно-эстетических, технологических, социологических и психологических факторов. В целом исследование будет способство-

вать обеспечению рыночной конкурентоспособности отечественных цифровых игровых проектов и повышению их привлекательности для ЦА. Кроме того, полученные результаты могут быть использованы для оптимизации и максимального упрощения процесса отбора необходимых художественно-выразительных средств на стадии разработки визуальной составляющей игрового дизайн-проекта, что, в свою очередь, будет способствовать сокращению трудовых и временных затрат. Одновременно результаты исследования будут способствовать анализу процесса восприятия виртуальной и дополненной реальности в рамках взаимодействия пользователя с цифровой игровой средой, в том числе и для изучения и блокировки потенциально негативных аспектов такого взаимодействия, связанных с возникновением психологической зависимости от игры и переносом агрессивного игрового поведения в реальность.

Общие замечания по работе

1. Автор исследования приходит к совершенно обоснованному заключению об эволюционной связи изобразительного искусства и игровой эстетики. При этом в выводах по диссертации не до конца ясно прочитывается, какие конкретно приемы изобразительного искусства повлияли на формирование современного гейм-дизайна.

2. С учетом многомерной картины актуальной художественной культуры Таблица 1.1 «Взаимодействие гейм-дизайна с видами искусства и другими дисциплинами» на стр. 20 текста (соответствующая схема на рисунке 1 в автореферате) могла быть представлена более развернуто в комплексной системе новых видов искусства (иной творческой деятельности) и их связей.

3. Специальная терминология из сферы гейм-дизайна, используемая автором (например, «шутер», «геймплей»), требует в автореферате дополнительной расшифровки.

Высказанные замечания не носят принципиального характера и не снижают её общую научно-практическую ценность.

Заключение

В диссертации поставлена и успешно решена актуальная научная проблема, заключающаяся в выработке художественно-проектного подхода к проектированию цифровой игровой среды с учетом ее художественно-эстетических, эргономических и потребительских свойств, что имеет важное значение как для дальнейшего развития цифрового дизайна в рамках проектной культуры, так и для становления отечественной школы гейм-дизайна.

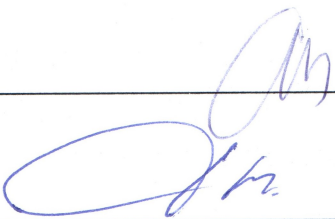
Диссертационная работа Казаковой Натальи Юрьевны полностью соответствует требованиям, предъявляемым к докторским диссертациям (пункт 9-14 «Положения о присуждении ученых степеней», утвержденного Постановлением Правительства РФ № 842 от 24.09.2013 г. (ред. от 28.08.2017 г.)) и представляет законченную научно-квалификационную работу, выполненную лично соискателем, в которой содержится решение научной проблемы художественного проектирования цифровой игровой среды. Результаты работы опубликованы в изданиях, рекомендованных ВАК при Минобрнауки России, обладают научной новизной и практической значимостью. Диссертация соответствует заявленной специальности и требованиям ВАК при Минобрнауки России к докторским диссертациям, а её автор - Казакова Наталья Юрьевна заслуживает присуждения ученой степени доктора искусствоведения по специальности 17.00.06 – «Техническая эстетика и дизайн». Отзыв рассмотрен и одобрен на совместном заседании кафедр «Дизайн-проектирования и изобразительных искусств» и «Дизайн архитектурной среды» федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Нижегородский государственный архитектурно-строительный университет» 11 октября 2017 года, протокол № 2.

Отзыв составили:

профессор кафедры «Дизайн-проектирования и изобразительных искусств» ФГБОУ ВО «Нижегородский государственный архитектурно-строительный университет», кандидат искусствоведения, профессор, Лауреат Премии Президента РФ в области литературы и искусства (дизайн), Действительный

член Национальной Академии Дизайна, Сенатор Союза дизайнеров РФ
Фролов Олег Петрович;

доктор архитектуры, доцент, заведующий кафедрой дизайна архитектурной
среды, профессор кафедры архитектурного проектирования ФГБОУ ВО
«Нижегородский государственный архитектурно-строительный универси-
тет», ведущий научный сотрудник отдела проблем теории архитектуры
НИИ теории и истории архитектуры и градостроительства, советник РААСН
Дуцев Михаил Викторович.



Фролов Олег Петрович



Дуцев Михаил Викторович

Подписи Фролова Олега Петровича и Дуцева Михаила Викторовича заве-
ряю:

Проректор по научной работе ННГАСУ
доктор технических наук, доцент



Соболь Илья Станиславович

« 16 » октября 2017 г.

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образо-
вания «Нижегородский государственный архитектурно-строительный университет»
(ФГБОУ ВО «ННГАСУ»)

Адрес: 603950, Российская Федерация, Нижегородская область, г. Нижний Новгород,
ул. Ильинская, д. 65

Телефон: +7 (831) 434-02-91

Адрес официального сайта в сети «Интернет»: <http://www.nngasu.ru>

e-mail: srec@nngasu.ru