

### **Отзыв научного консультанта**

на диссертацию к.филол.наук Казаковой Натальи Юрьевны, представленную на соискание учёной степени доктора искусствоведения по специальности 17.00.06 «Техническая эстетика и дизайн» на тему: «Гейм-дизайн (художественно-проектный: подход к созданию цифровой игровой среды)».

Диссертация посвящена проблеме научного изучения гейм-дизайна как жанра проектной деятельности, связанной с созданием цифровой игровой среды. Полученные Н.Ю.Казаковой результаты могут служить как теоретической базой для формирования российской школы гейм-дизайна, так и методологической основой для разработки конкурентоспособных отечественных игровых проектов.

Актуальность темы обусловлена недостаточной: степенью теоретической разработки данной темы в русскоязычном сегменте науки, а также постоянно повышающимся спросом на высококачественные игровые проекты в условиях ускоренного развития индустрии интерактивных развлечений, чья доходность не только сравнялась, но во многих странах превысила показатели музыкальной и киноиндустрии, сделав цифровые игры одним из доминирующих видов бизнеса в сфере досуга.

Проблема, решаемая в работе Н.Ю.Казаковой, несомненно, относится к диссертационным работам уровня докторской диссертации. Задачами данного научного исследования являются формирование научных представлений о гейм-дизайне как самостоятельном жанре проектной деятельности; определение структуры и этапов проектной деятельности в гейм-дизайне; установление зависимости между ограничениями, налагаемыми технологическими решениями и палитрой художественно-экспрессивных средств, используемых при разработке визуального ряда игровых проектов; определение методологических принципов проектирования комфортной цифровой игровой среды, обладающей высокими потребительскими характеристиками; разработка дизайн-методики создания цифровой игровой среды, наделенной эстетическими и эргономическими качествами.

Работа над данным научным исследованием велась достаточно продолжительное время на кафедре «Дизайн среды» РГУ им. А.Н.Косыгина, где соискатель Н.Ю.Казакова по настоящее время работает в должности старшего преподавателя. Написание диссертации осуществлялось на основании анализа значительного количества публикаций и информационных электронных источников (прежде всего, на иностранных языках ввиду непроработанности проблематики гейм-дизайна в русскоязычном сегменте науки), а также путем непосредственного изучения цифровой игровой среды на примере значительного количества игровых проектов, осуществлённых в период 1960-2017 гг. Здесь необходимо отметить технические сложности, сопряженные с запуском игровых релизов прошлых лет на современных игровых платформах, для чего в некоторых случаях необходимо использовать различные эмуляторы. Зачастую исследователю приходится констатировать, что тот или иной проект является утраченным в связи с потерей его исходного кода и/или невозможностью запустить его ни на одной из нынешних платформ.

В связи с этим особенно необходимо подчеркнуть важность своевременного изучения, категоризации и каталогизации игровых проектов, которые редко рассматриваются с точки зрения их художественно-эстетической ценности. Также следует отметить относительную недолговечность существования игровых проектов ввиду их крайней зависимости от технологической составляющей, стремительно прогрессирующей в условиях современного постиндустриального общества.

В целом, проработка теоретических вопросов с целью выработки научной базы для осуществления дальнейших этапов данного исследования потребовала от соискателя Н.Ю.Казаковой значительных трудовых затрат. Данные усилия позволили соискателю выработать уникальную методику исследования, поставившую во главу угла теоретическое изучение особенностей функционирования аппарата изобразительного

искусства применительно к реалиям цифровой среды с целью создания игровых проектов на основе сценарного метода моделирования. Оценивая полученные результаты, можно сделать вывод, что предложенный автором подход к изучению проблемы гейм-дизайна может задать уникальный вектор изучения данного направления в отечественной научной дизайнерской школе.

Необходимо отметить, что соискатель Н.Ю.Казакова осуществляла свою научно-исследовательскую работу последовательно и систематически, уделяя большое внимание поиску точек соприкосновения столь несхожих на первый взгляд сфер как изобразительное искусство и создание цифровых игр. Необходимость данного подхода диктуется уникальным междисциплинарным положением гейм-дизайна на стыке программирования, кинематографа и изобразительного искусства.

В представленной диссертационной работе имеются все необходимые признаки диссертации докторского уровня:

1. сформулирована проблема, подлежащая решению и связанная с изучением гейм-дизайна как художественно-проектного подхода к созданию цифровой игровой среды;
2. предложен целый ряд оригинальных решений к перечню задач, поставленных в рамках данного научного исследования, как то: сформированы научные представления о гейм-дизайне как самостоятельном жанре проектной деятельности; определена структура и этапы проектной деятельности в гейм-дизайне; установлена зависимость между ограничениями, налагаемыми технологическими решениями, и палитрой художественно-экспрессивных средств, используемых при разработке визуального ряда игровых проектов; определены методологические принципы проектирования комфортной цифровой игровой среды, обладающей высокими потребительскими характеристиками; разработаны дизайн-методики создания цифровой игровой среды, наделенной высокими эстетическими и эргономическими качествами;
3. определена и достигнута цель данной диссертационной работы, заключающаяся в формировании научной базы, позволяющей оптимизировать процесс дизайн-разработки цифровой игровой среды, лежащей в русле проектной культуры;
4. выполненная Н.Ю.Казаковой работа в полной мере демонстрирует значимость гейм-дизайна как жанра проектной деятельности в современной проектной культуре и подтверждает необходимость детального научного изучения его целей, задач и инструментария.

#### Научный консультант

Заслуженный деятель искусств РФ,  
Президент Союза дизайнеров России,  
член-корреспондент Российской академии  
художеств,  
Лауреат Государственной премии РФ  
в области литературы и искусства,  
доктор искусствоведения, профессор

Ю. В. Назаров



Подпись руки

Назарова Н.В.

заверяю  
Начальник Отдела кадров сотрудников  
ФГБОУ ВО «РГУ им. А.Н. Косыгина»