

В диссертационный совет Д 212.144.05  
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»)

### ОТЗЫВ

официального оппонента Жердева Евгения Васильевича, доктора искусствоведения, профессора кафедры «Промышленный дизайн» федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Московская государственная художественно-промышленная академия имени С. Г. Строганова» 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».

**Актуальность темы** диссертации определяется малой изученностью отечественным искусствоведением феномена цифровой игры, находящейся в авангарде актуальных технологических и стилевых тенденций и пользующейся высоким спросом на мировом рынке. При этом, сам гейм-дизайн сих пор не включен в систему искусств и структуру проектной культуры. Особую актуальность формированию научного подхода к изучению принципов художественного проектирования цифровых игр в контексте проектной культуры придает наличие обширного массива неизученных и несистематизированных цифровых игровых проектов. Данная область проектной деятельности является крайне востребованной массовым потребителем и нуждается в научно-концептуальном осмыслении ее художественно-эстетического содержания и социокультурных смыслов, существующих в цифровой игровой среде.

**Обоснованность теоретических положений** диссертации обеспечивается достаточным объёмом 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 обоснована публикацией его основных положений в статьях в реферируемых периодических изданиях и публикацией в докладах на национальных и международных научных конференциях.

**Научная новизна** результатов, полученных диссертантом, заключается в разработке основ теории и методологии гейм-дизайна как жанра художественно-проектной деятельности. Благодаря проведённому исследованию впервые понятие «гейм-дизайн» стало объектом комплексного анализа, позволившего выявить его особенности, определить цели, задачи и роль в контексте современной проектной культуры. В рамках художественно-проектного подхода осуществлено структурирование разрабатываемых аспектов цифровой игровой среды; проведены анализ и систематизация формообразующих и стилеобразующих факторов, влияющих на процесс художественного проектирования виртуальной цифровой среды. Диссертантом впервые разработан поэтапный системный подход к созданию цифровой игровой среды, повышающий художественно-эстетические и эргономические свойства данного проектного феномена; определена типология, жанровая и видовая классификация игровой деятельности; выявлены аксиологические и социокультурные аспекты игры в цифровой и нецифровой формах; выявлены особенности применения художественного инструментария и эстетических принципов различных видов искусства, используемых при создании цифровой среды, способствующие повышению эмоциональной насыщенности и содержательности игрового процесса; установлена взаимозависимость между развитием технологий и совершенствованием визуального ряда цифровых игр; определена степень

взаимовлияния традиционных и новаторских подходов, применяемых в процессе художественного проектирования современной игровой среды.

**Научно-практическая значимость** диссертации исходит из возможности применения результатов ее исследования 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 способствовать обеспечению рыночной конкурентоспособности отечественных цифровых игровых проектов и повышению их привлекательности для целевой аудитории. 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.

**По структуре и объему** диссертация состоит из введения, четырех глав, общих выводов по работе, списка использованной литературы и списка терминов. Общий объем работы составляет 497 страницы, в том числе 284 рисунка и 16 таблиц. Список литературы содержит 364 наименований, в том

числе 281 — на русском языке и 83 — на иностранных языках. Автореферат диссертации содержит 2,0 усл. печ. листа.

**Во введении** диссертации обосновывается актуальность темы, определяются степень ее научной разработанности, объект, предмет, цель, задачи исследования, формулируются теоретические и методологические основы, научная новизна, практическая значимость, научная гипотеза, основные положения, выносимые на защиту.

**В первой главе**, состоящей из четырех разделов и выводов, проведен сбор, анализ и систематизация обширного теоретического и практического материала. Задача главы - научно обосновать правомерность включения гейм-дизайна в структуру проектной культуры как жанра дизайнерской деятельности, создающего и организующего предметно-событийное наполнение цифровой игровой среды. В рамках комплексного анализа, приведенного в главе, сформирован терминологический аппарат, систематизированы и уточнены свойства и характеристики игровой деятельности в контексте функционирования игровых систем. Цель данного раздела - выработка принципов проектирования цифровой игровой среды; разработка классификации игр по художественным, функциональным и техническим признакам; выявление аксиологического и семиотического аспектов цифровых игр. Основным результатом первой главы исследования является определение гейм-дизайна как высокотехнологичной художественно-проектной дисциплины, активно использующей номенклатуру и инструментарий различных научных, прикладных и художественных дисциплин.

В контексте дизайна важным аспектом данной главы является обращение автора к проблемам развития художественного воображения реципиента в игровом процессе. Этот аспект исследования станет чрезвычайно важным в процессе курсового и дипломного проектирования игр в дизайнерском образовании (раздел 1.3.2, стр. 117).

**Во второй главе,** состоящей из 5 разделов и выводов, освещены вопросы использования приёма визуальной экспрессии при проектировании цифровой игровой среды. На большом фактическом материале проанализирована взаимосвязь между гейм-дизайном и различными видами искусства, которая способствует формированию проектного языка гейм-дизайна как художественно-образной системы. В главе исследованы эстетические принципы построения игрового пространства; выявлена роль реципиента в формировании художественного цифрового пространства и определены пределы воздействия пользователя на данную субстанцию, в связи с ограниченными возможностями для субъекта по ведению игровой деятельности.

Анализ характера визуальной экспрессии в гейм-дизайне, проведённый в работе, подтверждает адаптацию широко используемых в различных видах искусства терминов и понятий к реалиям цифровой игровой среды.

В выводах по второй главе подчеркнуто, что систематизация способов воздействия на эмоциональное состояние пользователя посредством художественных особенностей визуального ряда позволяет вскрыть особенности применения художественного инструментария и принципов различных видов искусства при создании цифровой среды. Цель данного приёма заключается в повышении эмоционально-психологической насыщенности и содержательности процесса игры, являющегося ключевым звеном в осуществлении процесса интерактивного обмена информацией между реципиентом и цифровым контентом, сюжета игры и связанных с ними аспектов игровой механики.

**В третьей главе,** состоящей из двух разделов и выводов, представлен первый опыт выявления и систематизации сфер взаимного влияния художественно-эстетических и аппаратных факторов в процессе развития индустрии интерактивных развлечений за почти 70-летний период. Выявлены технологические особенности гейм-дизайна, ориентированного на

создание игровых проектов, максимально полно отвечающих потребностям, ожиданиям и предпочтениям целевой аудитории.

В выводах по третьей главе установлено, что независимо от уровня используемых технологий всегда будет существовать большое число психофизических, аппаратных и программных ограничений, налагаемых самой средой существования цифровых игр. Для преодоления данных технических барьеров необходимо использовать визуальные решения, позволяющие субъекту поверить в игровую реальность, погрузиться в неё и испытать широкую гамму эмоций, вызываемую игровым процессом. На основе проведенного анализа эволюционных изменений, происходящих в индустрии интерактивных развлечений на протяжении последних 70 лет, можно не только глубже понять тенденции развития гейм-дизайна как жанра художественно-проектной деятельности, но и спрогнозировать динамику качественных изменений в данной области.

**В четвертой главе,** состоящей из двух разделов и выводов, сделанных на основании сбора, систематизации и анализа мирового опыта создания цифровых игр, выделяются основные этапы и методологические особенности художественного проектирования цифровых игр для придания ей высоких эргономических, эстетических и потребительских характеристик. Данные акценты сделаны с учетом большой вариабельности контекста игр, последовательности творческих процессов и их многократной итерации. В данной части исследования за основу взято положение о применимости к гейм-дизайну базовых принципов эстетического формообразования. На их основе описана значимость метода сценарного моделирования, определяющего способы и последовательность взаимодействия реципиента с внутриигровыми объектами с учетом психологических, социокультурных и иных особенностей представителей целевой аудитории в гейм-дизайне, где объектом проектирования является игровой опыт. В главе изучены особенности функционирования цифровой игровой среды, рассмотрены

вопросы эргономики, удобства пользования и комфортности целевой аудитории.

**Автореферат** отражает основное содержание диссертации. В нем изложены основные идеи и выводы диссертации, показан вклад автора в проведенное исследование, определены степень новизны и практическая ценность результатов исследования. Оформление диссертации и автореферата отвечают требованиям ВАК при Минобрнауки России.

Автор имеет 45 научных публикаций (в том числе 1 монографию, 28 статей в журналах, входящих в перечень ВАК при Минобрнауки России, 7 статей в иностранных журналах). Научные новизна и достоверность опубликованных автором теоретических положений в достаточной степени отражены в представленных публикациях.

**Замечания:** в диссертации недостаточно внимания уделено нравственному аспекту в художественно-проектном подходе к созданию цифровой игровой среды. Несмотря на то, что в разделе 1.4 «Семиотические и аксиологические аспекты гейм-дизайна» на стр. 128 автор анализирует ценность коммуникативных смыслов в игровой среде, в то же время эта проблема не учитывается в 4-ой главе «Особенности художественно-проектных процессов создания цифровых игр», в частности, в разделе 4.1.1, «Предпроектный анализ» стр. 369, где было бы уместным включить в метод сценарного моделирования проблему нравственного воспитания молодежи за счет уменьшения инфернальных сюжетов, отражающих жестокость и насилие и включения тем, ведущих к добру, миру и любви.

В разделе 4.2, стр. некорректно звучит термин «эмергентность». В БСЭ и в переводах иностранных текстов этот термин звучит как эмерджентность.

### **Заключение**

Диссертационная работа Казаковой Натальи Юрьевны полностью соответствует требованиям Положения о присуждении ученых степеней (утв. Постановлением Правительства РФ от 24.09.2013 г. № 842 (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 с учетом ее художественно-эстетических, эргономических и потребительских свойств, имеющее важное значение как для дальнейшего развития цифрового дизайна в рамках проектной культуры, так и для становления отечественной школы гейм-дизайна. 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. Автореферат в целом отражает содержание диссертации.

Учитывая вышеизложенное, считаю, что Казакова Наталья Юрьевна заслуживает присуждения искомой ученой степени доктора искусствоведения по специальности 17.00.06 – «Техническая эстетика и дизайн».

Официальный оппонент:  
доктор искусствоведения, профессор  
кафедры «Промышленный дизайн»  
ФГБОУ ВО «Московская  
государственная  
художественно-промышленная  
академия имени С. Г. Строганова»

Жердев Евгений Васильевич  
14.11.2017

Подпись Е. В. Жердева заверяю:  
Проректор по научной работе  
ФГБОУ ВО «МГХПА им. С. Г.  
Строганова»

доктор искусствоведения,  
профессор Лаврентьев А. Н.



Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Московская государственная художественно-промышленная академия имени С. Г. Строганова (ФГБОУ ВО «МГХПА им. С. Г. Строганова»)»

Адрес: 125080 г. Москва, Волоколамское шоссе, д. 9

Телефон: 8 (499) 158 68 66; 158 70 71

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

e-mail: [info@mghpu.ru](mailto:info@mghpu.ru)

e-mail Жердева Е. В.: [zerdev-design@yandex.ru](mailto:zerdev-design@yandex.ru)

Телефон Жердева Е. В.: 8-965-306-46-60