

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»),  
117997, Москва, ул. Садовническая, 33, стр. 1

## **ОТЗЫВ**

**официального оппонента ИВШИНА КОНСТАНТИНА СЕРГЕЕВИЧА**,  
доктора технических наук, доцента, заведующего кафедрой дизайна  
института искусств и дизайна федерального государственного бюджетного  
образовательного учреждения высшего образования «Удмуртский  
государственный 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 (искусствоведение)

**Актуальность темы диссертационного исследования** обусловлена  
новым подходом в определении проблем гейм-дизайна и цифровых игровых  
проектов в целом с целью выявления преимущества сложившихся  
художественно-проектных практик и их реализации в цифровой игровой  
среде и определения взаимного влияния. Возрастание интереса различных  
слоёв постиндустриального общества к игровой деятельности в целом и её  
цифровым формам в частности, наличие обширного массива неизученных и  
несистематизированных цифровых игровых проектов выявляет актуальность  
формирования научного подхода к изучению принципов художественного  
проектирования цифровых игр в контексте проектной культуры. В настоящее  
время гейм-дизайн находится в авангарде актуальных технологических и  
стилевых тенденций, формирующийся как самостоятельный феномен,  
требующий изучения для отечественной теории дизайна. Работа направлена  
на выявление теоретических основ и принципов художественного  
проектирования цифровой игровой среды, сформированных в единую  
методологию дизайн-проектирования цифровых игр.

**Степень обоснованности научных положений, выводов и  
практических рекомендаций, сформулированных в 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 рецензируемых периодических изданиях, очных докладах и публикациях на национальных и международных научных конференциях.

**Достоверность и новизна научных положений, выводов и практических рекомендаций.** Научная новизна диссертационного исследования заключается в разработке теории и методологии гейм-дизайна как жанра художественно-проектной деятельности, где впервые:

- понятие «гейм-дизайн» стало объектом комплексного анализа с целью выявления его структурных составляющих в контексте современной проектной культуры;

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

- разработаны методологические основы моделирования цифровой игровой среды, обеспечивающие повышение ее художественно-эстетических и эргономических свойств;

- разработана система формообразующих и стилеобразующих факторов в художественном проектировании цифровой предметно-пространственной среды;

- определена структура аспектов для разработки в дизайн-проекте цифровых игр в рамках художественно-проектного подхода к созданию цифровой игровой среды;

- выявлены особенности синтеза художественных средств и принципов различных видов искусства для создания цифровой среды, направленного на повышение эмоциональной насыщенности и содержательности процесса игры;

- установлена взаимозависимость развития технологий и визуального языка цифровых игр; традиционных и новаторских подходов, применяемых в высокотехнологичных условиях художественного проектирования современной игровой среды.

Достоверность научных положений, выводов и рекомендаций, сформулированных в диссертации, базируется на методах сценарного проектирования, идеализации, формализации, восхождения от абстрактного к предметному, сравнительного анализа. Основные результаты диссертации опубликованы в 45 научных работах (в том числе 1 монографии, 28 статей в журналах, входящих в перечень ВАК РФ), апробированы на международных и российских научных конференциях. Основные положения диссертации, выносимые на защиту, достоверны и обладают научной новизной.



**Значимость для науки и практики полученных автором выводов и рекомендаций работы** заключается, что созданная научная база дополняет и расширяет различные области отечественного искусствоведения. Основные научные положения работы формируют проектную стратегию для развития современного отечественного гейм-дизайна и могут быть использованы в качестве основы для разработки учебно-методического обеспечения процесса подготовки бакалавров и магистров по направлению «Дизайн» с профилем и программой «Гейм-дизайн» соответственно. Результаты исследований автора способствуют внедрению в качестве методических рекомендаций для практикующих дизайнеров и программистов. Практическая значимость работы заключается в возможности существенного сокращения трудовых и материальных затрат на художественное проектирование цифровой игровой среды за счет применения разработанной методологии. В целом исследование будет способствовать обеспечению рыночной конкурентоспособности отечественных цифровых игровых проектов и повышению их привлекательности для целевой аудитории.

**Общая характеристика работы.** Работа состоит из введения, четырех глав, общих выводов по работе, списков литературы и терминов. Список литературы содержит 364 наименований, в том числе 281 – на русском языке и 83 – на иностранных языках. Общий объем работы составляет 497 страницы, в том числе 284 рисунка и 16 таблиц. Автореферат диссертации содержит 2,0 усл. печ. листа.

Во **введении** обоснована актуальность темы диссертационного исследования, определены степень ее научной разработанности, объект и предмет исследования, сформулированы цель и задачи, охарактеризованы теоретические и методологические основы, выявлена научная новизна и практическая значимость исследования, представлены научная гипотеза и основные положения, выносимые на защиту.

В **первой главе**, состоящей из четырех разделов и выводов, в рамках комплексного междисциплинарного изучения гейм-дизайна, проведен анализ и систематизация обширного теоретического и практического материала. Научно обоснована правомерность включения гейм-дизайна в структуру проектной культуры как жанра дизайнерской деятельности, создающего и организующего предметно-событийное наполнение цифровой игровой среды. Художественное проектирование основывается на понимании цифровых игр как системы, обладающей неотъемлемыми семиотическими и аксиологическими компонентами. 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.

Во **второй главе**, состоящей из пяти разделов и выводов, освещены вопросы использования приёма визуальной экспрессии при проектировании цифровой игровой среды. Проведенный на обширном фактическом материале, в т.ч. включающем лучшие международные практики, сравнительно-сопоставительный анализ художественно-эстетических средств, характерных для различных видов искусства, и способов их рационального применения и адаптивного переноса в специфику цифровой игровой среды, позволил выявить роль художественно-экспрессивных средств, используемых при разработке визуального ряда и формировании стилистических особенностей цифровой игровой среды в гейм-дизайне. Систематизация способов воздействия на психоэмоциональное состояние пользователя посредством художественных особенностей визуального ряда, являющегося ключевым звеном в осуществлении процесса интерактивного обмена информацией между реципиентом и цифровым контентом, сюжета игры и связанных с ними аспектов игровой механики, позволила вскрыть особенности применения художественного инструментария и принципов различных видов искусства с целью повышения эмоционально-психологической насыщенности и содержательности процесса игры.

В **третьей главе**, состоящей из двух разделов и выводов, представлен первый опыт выявления и систематизации сфер взаимного влияния художественно-эстетических, программных 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. Проведенный сравнительный анализ происходивших в процессе развития изменений визуально-художественного ряда знаковых игровых игр для разных поколений персональных компьютеров, портативных консолей, мобильных устройств позволил выявить и наглядно представить в виде иллюстрированных таблиц их основные особенности; проследить основные этапы развития и обогащения инструментария гейм-дизайна как проектной дисциплины на примере постоянного прогрессирующего качества их визуальной составляющей.

В **четвертой главе**, состоящей из двух разделов и выводов, на основании сбора, систематизации и анализа мирового опыта создания цифровых игр, на основе выявленных методологических особенностей гейм-дизайна, занимающегося проектированием основных составляющих игрового процесса – визуального ряда, игровой механики, повествования или сюжета/нарратива и базирующегося на свойстве интерактивности геймплея –



определены методические принципы и основные этапы организации сложного, многоступенчатого процесса художественного проектирования цифровой игровой среды с учетом художественно-эстетических, технологических, социологических и психологических факторов. 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.

**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.

Диссертация подготовлена на основании изучения и систематизации многочисленных отечественных и зарубежных авторитетных источников, изложена логически связно и последовательно.

#### **Общие замечания по работе:**

1) в пункте «Цель диссертационной работы» автор некорректно использует термин «оптимизировать», не задавая критерии оптимизации.

2) в блок-схеме разработанной классификации жанров цифровых игр (первая глава) визуально не выделены критерии, жанры и поджанры для ее целесообразного представления.

3) во второй главе автору необходимо было ввести понятие «Визуальный язык гейм-дизайна», обобщающее все положения и результаты главы.

4) в третьей главе не освещена область цифровой игровой среды в виртуальной, дополненной и смешанной реальности, а также в тренажерах-симуляторах.

5) постоянное развитие программного обеспечения определяет необходимость включения в этапы разработки цифрового дизайн-проекта (четвертая глава) выбора функционала программного обеспечения для реализации художественно-стилистического решения.

6) в диссертации и автореферате имеются редакционные неточности: в разделе автореферата «Основные положения опубликованы» библиографические записи п. 3 и п. 5 имеют одинаковые названия;



некоторые рисунки в тексте диссертации имеют надрисуточные наименования (стр. 34 (рисунок 1.3), 39 (рисунок 1.4), 40 (рисунок 1.5), 82 (рисунок 1.47), 84 (рисунок 1.48), 114 (рисунок 1.49) и др.).

Вместе с тем отмеченные недостатки не снижают общей положительной оценки рассматриваемой диссертационной работы.

**Заключение.** Диссертационная работа «Гейм-дизайн (художественно-проектный подход к созданию цифровой игровой среды)» является законченной научно-квалификационной работой, выполненной 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 для дальнейшего развития цифрового дизайна в рамках проектной культуры и для становления в целом отечественной школы гейм-дизайна. Результаты работы опубликованы в изданиях, рекомендованных ВАК при Минобрнауки РФ, обладают научной новизной и практической значимостью.

Диссертация соответствует заявленной специальности и требованиям пункта 9 «Положения о присуждении ученых степеней», утвержденного Постановлением Правительства РФ № 842 (ред. от 28.08.2017 г.), 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 (искусствоведение).

Официальный оппонент:

заведующий кафедрой дизайна

института искусств и дизайна ФГБОУ ВО

«Удмуртский государственный университет»

д-р техн. наук (17.00.06), доцент

Ившин Константин Сергеевич

10 ноября 2017 г.

Подпись К.С. Ившина заверяю:

Ученый секретарь ФГБОУ ВО «УдГУ»

Н.Ф. Военкова

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Удмуртский государственный университет» (ФГБОУ ВО «Удмуртский государственный университет»)

Адрес: Удмуртия, 426034, г. Ижевск, ул. Университетская, 1

Телефон: 8 (3412) 68-16-10

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

E-mail: [rector@udsu.ru](mailto:rector@udsu.ru)

E-mail Ившина К.С.: [ivshic@mail.ru](mailto:ivshic@mail.ru)

Телефон Ившина К.С.: 8-951-199-34-15

