

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**

Михайлова Сергея Михайловича, доктора искусствоведения, профессора, заведующего кафедрой «Дизайн» федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Казанский 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».

### **Актуальность темы диссертации**

В условиях современного информационного общества трудно переоценить актуальность исследований в области гейм-дизайна, в котором цифровые игры становятся доминирующими формами в обучении, воспитании и организации досуга молодежи. Это налагает особую социальную ответственность на гейм-дизайнера, организующего этот процесс, чье творческое видение оказывает в рамках игрового процесса значительное психологическое и культурное влияние на широкую пользовательскую аудиторию.

На сегодняшний день гейм-дизайн представляет собой малоизученный теорией дизайна и, в первую очередь, отечественной, феномен в области про-

ектной культуры, находящийся в авангарде актуальных технологических и художественно-стилевых тенденций.

Все это определяет актуальность диссертационного исследования Казаковой Н.Ю., направленного на формирование научной базы, выявление теоретических основ и методологических принципов художественного проектирования цифровой игровой среды.

### **Общая характеристика работы**

Работа состоит из введения, четырех глав, общих выводов по работе, списка использованной литературы и списка терминов. Общий объем работы составляет 497 страниц, в том числе 284 рисунка и 16 таблиц. Список литературы содержит 364 наименований, в том числе 281 — на русском и 83 — на иностранных языках. Автореферат диссертации представлен на 40 страницах, общим объемом 2,0 усл. печ. листа.

**Во введении** автор обосновывает актуальность темы диссертационного исследования, определяет степень ее научной разработанности, объект и предмет исследования, формулирует цель и задачи, раскрывает теоретические и методологические основы, научную новизну и практическую значимость исследования, представляет научную гипотезу и основные положения, выносимые на защиту.

**В первой главе «Гейм-дизайн как жанр художественно-проектной деятельности»**, состоящей из четырех разделов, проводится анализ и систематизация обширного материала с целью научного обоснования включения гейм-дизайна в структуру проектной культуры как жанра дизайнерской деятельности, создающего и организующего предметно-событийное наполнение цифровой игровой среды. 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. Это обусловлено его принадлежностью к синтетическим видам искусства и уникальным междисциплинарным положением на стыке кинематографа,

цифрового дизайна, изобразительного и иных видов пластического искусства, информационных технологий. Художественное проектирование основывается на понимании цифровых игр как системы, обладающей неотъемлемыми семиотическими и аксиологическими компонентами, состоящей из множества взаимосвязанных элементов, подчиняющихся определенным законам, выявлению которых помогают кибернетика, теория игр, аксиология, семантика, психология, философия и др.

**Во второй главе «Художественно-эстетический характер визуальной экспрессии в гейм-дизайне»**, состоящей из 5 разделов, освещены вопросы использования приёма визуальной экспрессии при проектировании цифровой игровой среды. На большом фактическом материале, включая лучшие международные практики, проанализирована взаимосвязь между гейм-дизайном и различными видами искусства, чьи системы выразительных средств, художественно-эстетические приемы и принципы построения игрового пространства формируют проектный язык гейм-дизайна как художественно-образной системы. В главе также рассматриваются эстетические принципы построения игрового пространства; выявляется роль реципиента в формировании художественного цифрового пространства и определяются пределы воздействия пользователя на эту субстанцию.

В результате анализа характера визуальной экспрессии в гейм-дизайне автор прослеживает адаптацию широко используемых принципов и методик изобразительного искусства, киноискусства и цифрового дизайна применительно к проектированию цифровой игровой среды. При систематизации способов воздействия на психоэмоциональное состояние пользователя посредством художественных качеств визуального ряда вскрыты особенности применения художественного инструментария и принципов различных видов искусства при создании цифровой среды.

**В третьей главе «Генезис художественной технологии при создании цифровых игр»**, состоящей из двух разделов, 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. На основании изучения различных подходов к периодизации цифровых игр выделены и рассмотрены основные этапы их развития. Выявлены технологические особенности гейм-дизайна, ориентированного на создание игровых проектов, максимально полно отвечающих потребностям и предпочтениям целевой аудитории.

**В четвертой главе «Особенности художественно-проектных процессов создания цифровых игр»,** состоящей из двух разделов, выделяются методологические особенности и основные этапы художественного проектирования цифровых игр, включая: предпроектный этап, генерация концепций, разработка функциональной структуры, выбор художественно-стилистических решений, постпроектный этап. На всех этих этапах художественного проектирования происходит циклическое тестирование разрабатываемого проекта и отладка баланса игры, что позволяет повысить потребительские свойства игры и ее художественно-эстетическую ценность.

Описывается значимость метода сценарного моделирования, позволяющего моделировать способы и последовательность взаимодействия реципиента с внутриигровыми объектами с учетом психологических, социокультурных и иных особенностей представителей целенаправленной аудитории в гейм-дизайне.

Основным результатом четвертой главы стала выработка методических рекомендаций организации сложного, многоступенчатого процесса художественного проектирования цифровой игровой среды с учётом художественно-эстетических, технологических, социологических и психологических факторов, обеспечивающих конкурентоспособность цифровых игровых проектов и повышающих их привлекательность для целевой аудитории.

## **Степень обоснованности и достоверности научных результатов и выводов диссертации**

Обоснованность теоретических положений диссертации обеспечивается широтой осмысления предмета исследования, системным подходом автора к сбору материала и его междисциплинарному анализу, раскрывающих особенности художественного проектирования и функционирования цифровой игровой среды, а также обстоятельным и полноценным экспериментальным изучением отечественных и зарубежных многочисленных цифровых игровых проектов, выполненных за последние 70 лет. В общей сложности автором изучено порядка 450 отечественных и зарубежных цифровых игровых проектов.

Достоверность полученных результатов исследования обеспечивается применением адекватных изучаемой проблеме, поставленным цели и задачам методов исследования, апробацией его результатов в публикациях и докладах. Основные положения исследования представлены в 45 публикациях, 28 которых из перечня рецензируемых журналов списка ВАК, 7 в иностранных журналах и одна монография «Гейм-дизайн в структуре проектной культуры» (2016), и на 16 национальных и международных конференциях.

### **Научная новизна результатов исследования**

В диссертационной работе Н. Ю. Казаковой впервые рассмотрен феномен гейм-дизайна в междисциплинарном аспекте с целью выявления его особенностей, целей, задач и роли в контексте современной проектной культуры. Методологической основой исследования стал комплексный подход к рассмотрению проблемы создания цифровой игровой среды, включая изучение эстетических, аксиологических, семантических аспектов гейм-дизайна.

Научной новизной является также разработанный в диссертации методологический принцип поэтапного подхода к художественному проектированию цифровой игровой среды, основанный на особенностях разработки функциональных составляющих современных цифровых игровых проектов.

Автором представлена типология, жанровая и видовая классификация игровой деятельности и дано научное определение гейм-дизайна как вида проектно-художественной деятельности, связанного с разработкой цифровой игровой среды в контексте проектной культуры при использовании как высоких технологий, так и инструментария различных видов искусств. Выявлены особенности применения этого инструментария при создании цифровой среды с целью повышения художественно-эстетических качеств игрового процесса, а также эмоционально-психологической насыщенности и содержательности процесса игры. Все это представляет научную новизну диссертационного исследования соискателя.

### **Значимость для науки и практики полученных автором выводов и рекомендаций диссертации**

Автор дал научное определение гейм-дизайна как вида проектно-художественной деятельности и значительно расширил существующие знания о нем, рассмотрев художественно-стилевое развитие гейм-дизайна в общей проектной культуре и в неразрывной связи с эволюцией смежных с ним дисциплин и различных видов искусства — кинематографа и анимации, цифрового дизайна и др. Теоретическая значимость диссертации заключается также в том, что автор обобщил и систематизировал обширный по объему теоретический материал в целях формирования научной базы для оптимизации процесса дизайн-разработки цифровой игровой среды в контексте проектной культуры, особо это имеет значение для формирования и развития отечественной школы гейм-дизайна и подготовки российских специалистов в этой сфере.

Практическая значимость диссертации заключается в возможности применения ее результатов в различных областях искусствоведческой деятельности, включая разработку методических пособий при подготовке квалифицированных специалистов по направлению «Гейм-дизайн» в рамках высшего и дополнительного образования.

Полученная в результате исследований уникальная методика организации процесса художественного проектирования цифровой игровой среды с учетом художественно-эстетических, технологических, социологических и психологических факторов может способствовать повышению рыночной конкурентоспособности отечественных цифровых игровых проектов. Кроме того, полученные результаты могут быть использованы для оптимизации процесса отбора художественно-выразительных средств на стадии разработки визуальной составляющей игрового дизайн-проекта, что, в свою очередь, будет способствовать сокращению трудовых и временных затрат.

### **Общие замечания по работе**

1. В диссертации блок «задачи исследования» логично завершается ключевой, на наш взгляд, задачей (№7), во многом подводящей своеобразный итог, синтезирующей проведенное автором исследование: «Определить методологические принципы художественного проектирования цифровой игровой среды, обладающей высокими эргономическими, эстетическими и потребительскими характеристиками». На наш взгляд, она вполне могла бы стать определяющей одной из завершающих диссертацию глав. Однако, автор ограничился лишь разделом в четвертой главе «Методические принципы разработки дизайн-проекта цифровых игр». При этом он вместо раскрытия содержания заявленных принципов в этом разделе рассматривает методологию художественного проектирования цифровых игр (основные этапы художественного проектирования), не представлены должным образом заявленные методологические принципы и в общих выводах диссертации.

2. На наш взгляд, есть некоторое несоответствие в формулировках автором цели и темы исследования. Во главу угла в формулировке цели ставится «формирование научной базы...», в теме же исследования - «художественно-проектный подход...»

3. Несколько упрощенно в диссертации, как нам представляется, сформулирована «гипотеза исследования». В представленной ее формулировке гипотетические предположения во многом очевидны и не требуют доказы-

ния, при этом гипотеза достаточно основательно, убедительно и полно изложена автором в «общих выводах по работе», где особый акцент делается на междисциплинарности гейм-дизайна, «находящегося на стыке различных научных, художественных, творческих и прикладных дисциплин».

### **Заключение**

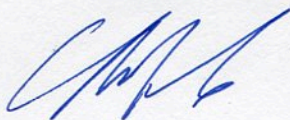
Диссертационная работа Казаковой Натальи Юрьевны «Гейм-дизайн (художественно-проектный подход к созданию цифровой игровой среды)» полностью соответствует требованиям Положения о присуждении ученых степеней (утвержденное постановлением Правительства РФ от 24.09.2013 г. № 842 (ред. от 28.08.2017 г.) и представляет законченную и самостоятельно выполненную автором научно-квалификационную работу, в которой содержится решение научной проблемы художественного проектирования цифровой игровой среды, имеющей важное значение как для дальнейшего развития цифрового дизайна в рамках проектной культуры, так и для становления и развития отечественной школы гейм-дизайна. Результаты работы опубликованы в изданиях, рекомендованных ВАК, обладают научной новизной и практической значимостью.

Диссертация соответствует заявленной специальности и требованиям ВАК при Минобрнауки России, предъявляемым к докторским диссертациям. Автореферат соответствует тексту диссертации и в целом отражает ее содержание. В нем изложены основные положения и выводы диссертации, научная новизна и практическая ценность результатов исследования, его оформление соответствует требованиям ВАК.

На основании вышеизложенного можно сделать вывод о том, что Казакова Наталья Юрьевна заслуживает присуждения искомой степени доктора искусствоведения по специальности 17.00.06 – «Техническая эстетика и дизайн».



Официальный оппонент:  
доктор искусствоведения, профессор,  
заведующий кафедрой «Дизайн»  
ФГБОУ ВО «Казанский государственный  
архитектурно-строительный университет»



Михайлов Сергей Михайлович

Подпись профессора Михайлова С.М. заверяю  
Проректор по научно-исследовательской работе ФГБОУ ВО КГАСУ  
доктор технических наук, профессор



Садыков Ренат Ахатович

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Казанский государственный архитектурно-строительный университет» (ФГБОУ ВО «КГАСУ»).

Адрес: 420043, г. Казань, ул. Зеленая, 1

Телефон: +7 (843) 510-46-01

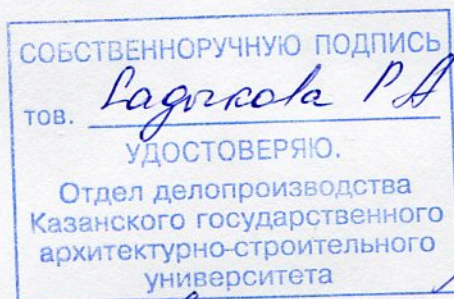
Адрес официального сайта в сети «Интернет»: <http://www.kgasu.ru/>

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

e-mail Михайлова С. М.: [souzd@mail.ru](mailto:souzd@mail.ru)

Телефон Михайлова С. М.: +7 9600 322898

21 ноября 2017 г.



*Семенов ИИ*