

*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

**на автореферат диссертации Казаковой Натальи Юрьевны
«Гейм-дизайн (художественно-проектный подход к созданию
цифровой игровой среды)», представленной на соискание ученой
степени доктора искусствоведения по специальности 17.00.06 –
«Техническая эстетика и дизайн»**

Актуальность темы диссертационного исследования Казаковой Н.Ю. несомненна и вытекает из наличия нерешенной научной проблемы – несоответствие, существующее между социокультурной и художественно-проектной значимостью гейм-дизайна и его фактической исключённостью из сферы научных интересов современных отечественных исследователей дизайна.

Основные положения диссертации, изложенные автором в автореферате, формируют теоретическую и методологическую базу гейм-дизайна. Гейм-дизайн в отечественном искусствознании, и в частности в теории дизайна, впервые представлен как жанр художественно-проектной деятельности. Отметим, что речь идёт как о разработке общей концепции, так и о создании совокупности методов.

В работе предложена структура и характерные особенности художественно-проектной деятельности в гейм-дизайне, определены методологические принципы художественного проектирования цифровой игровой среды. Исследование Н.Ю.Казаковой отличается проработанностью, обоснованностью и целостностью излагаемой научной концепции.

Основными результатами диссертации можно считать разработку системного подхода к созданию цифровой игровой среды с целью повышения её художественно-эстетических и эргономических свойств, разработку типологии, жанровой и видовой классификации игровой деятельности.

В работе впервые выявлены особенности применения художественного инструментария и принципов различных видов искусства при создании цифровой среды с целью повышения эмоциональной насыщенности и содержательности процесса игры.

Выдвигаемая научная гипотеза о гейм-дизайне как жанре художественно-проектной деятельности, чей инструментарий инкорпорирует принципы и методики изобразительного искусства, киноискусства и цифрового дизайна применительно к проектированию цифровой игровой среды состоятельна. В работе соблюдены критерии научности знания о

художественно-проектной деятельности, в работе нет противоречивых тезисов и положений, она отличается логичностью выводов и полнотой разработанной теории.

Основные положения диссертационного исследования опубликованы автором в одной монографии и 28 научных статьях и тезисах отечественных и международных конференций различного уровня.

В качестве замечаний следует отметить:

1. Опубликованные статьи автора, указанные под номерами 10 и 11, имеют одинаковые названия.

2. Чужеродным, как в общем контексте структуры работы, так и в разделе «Игровая деятельность как объект художественного проектирования» выглядит раздел 1.2.2 «Отражение темы игры в русском изобразительном искусстве XIX-XX вв.». Согласно заявленному названию раздела, здесь ждешь от автора анализа игровых приёмов и методов современного дизайна. К сожалению, этот аспект не нашёл отражения в работе.

Тем не менее, указанные недостатки не снижают ценности полученных результатов. Диссертация Казаковой Натальи Юрьевны имеет теоретическую и практическую значимость, работа базируется на достаточном количестве примеров, и проведена на высоком научном уровне.

В целом, судя по автореферату, можно сделать вывод, что, представленная диссертация является самостоятельным законченным научным исследованием по актуальной проблеме разработки общей концепции гейм-дизайна как художественно-проектного подхода к созданию цифровой игровой среды. Полученные в диссертации результаты представляют большой интерес как с теоретической, так и с практической точек зрения. Они являются новыми, хорошо обоснованными современными положениями теории дизайна.

Считаю, что диссертационная работа в целом соответствует требованиям ВАК при Минобрнауке России, предъявляемым к докторским диссертациям, а её автор – Казакова Наталья Юрьевна заслуживает присуждения учёной степени доктора искусствоведения по специальности 17.00.06 – «Техническая эстетика и дизайн».

Доктор искусствоведения по научной специальности 17.00.06 – техническая эстетика и дизайн, профессор кафедры дизайна ФГБОУ ВО «Гжельского государственного университета».

Адрес: 140155, Московская область, Раменский район, пос. Электроизолатор, д. 67

Тел.: 8 918 917 44 11

E-mail: bars_natali@mail.ru

