

В диссертационный совет Д 212.144.05 на базе  
ФГБОУ ВО «Российский государственный университет  
им. А.Н. Косыгина» (технологии. дизайн. искусство)  
117997, г. Москва, ул. Садовническая, д. 33, стр. 1

### **ОТЗЫВ**

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

Гейм-дизайн, находящийся в авангарде актуальных технологических и стилевых трендов художественно-проектных видов деятельности, в настоящее время мало изучен отечественной школой дизайна. Автором диссертации, Н. Ю. Казаковой – смело инициирована разработка основ теории и методологии гейм-дизайна как жанра художественно-проектной деятельности, где впервые понятие «гейм-дизайн» предстает в качестве объекта комплексного анализа.

Диссертант справедливо отмечает, что «На сегодняшний день гейм-дизайн представляет собой малоизученный отечественной школой дизайна феномен, который, находясь в авангарде актуальных технологических и стилевых тенденций, создавая пользующуюся стабильно высоким спросом на мировом рынке продукцию, до сих пор не изучен с точки зрения искусствоведения и официально не включен как в систему искусств, так и в структуру проектной культуры». (стр. 3) Феномен данного явления заключается в наличии определенного практического опыта при полном отсутствии теоретического обоснования нового жанра в художественном проектировании. В связи с этим очевидна актуальность диссертационного исследования на междисциплинарном уровне.

Н. Ю. Казакова убедительно обосновывает научную новизну, теоретическую и практическую значимость исследования. В рамках художествен-

но-проектного подхода к разработке цифровой игровой среды автором осуществлено структурирование разносторонних аспектов дизайн-проекта, проведены анализ и систематизация формообразующих и стилеобразующих факторов, обуславливающих процесс художественного проектирования цифровой предметно-пространственной среды.

В диссертации выявлены аксиологические и социокультурные аспекты игр в цифровой и нецифровой формах, определены особенности применения художественного инструментария и принципов различных видов искусства при создании цифровой среды, установлена взаимозависимость развития технологий и визуального ряда цифровых игр. Выявление диалектики взаимосвязи традиционных и новаторских подходов, применяемых в процессе художественного проектирования современной игровой среды, является отдельной заслугой диссертанта.

С целью повышения эстетических и эргономических свойств цифровой игровой среды Н. Ю. Казакова предлагает поэтапный системный подход, определяет типологию, жанровую классификацию игровой деятельности, созданной на базе инновационных и высокотехнологичных цифровых платформ.

Основные положения диссертации, выносимые на защиту, достоверны и обладают научной новизной. Фундаментальный подход подтверждается имеющимися научными публикациями (в том числе 1 монографию, 28 статей в журналах, входящих в перечень ВАК при Минобрнауке России, 7 статей в иностранных журналах).

Диссертант логично выстраивает структуру научного исследования, последовательно решая поставленные задачи. Очень высоко следует оценить междисциплинарный характер работы и глубину сделанных выводов.

Содержание автореферата в полной мере дает представление о значительном объеме прделанной научно-исследовательской работы. Замечаний по автореферату нет.

Оценивая работу в целом по материалам автореферата, следует под-



черкнуть, что она представляет собой самостоятельную завершенную фундаментальную работу, основополагающие научные выводы которой сформулированы и обоснованы лично соискателем на базе обширных авторских научных исследований. Таким образом, можно сделать вывод, что диссертационная работа является законченной научно-квалификационной работой, соответствует требованиям п. 9 «Положения о присуждении ученых степеней» от 24 сентября 2013 г. № 842, предъявляемым к докторским диссертациям, а ее автор — Казакова Наталья Юрьевна заслуживает присуждения искомой ученой степени доктора искусствоведения по специальности 17.00.06 — «Техническая эстетика и дизайн».

20.11.2017.

**Глинтерник Элеонора Михайловна,**

доктор искусствоведения (специальность 17.00.06. –  
техническая эстетика и дизайн),  
профессор, заведующий кафедрой рекламы

199 034, Санкт-Петербург,  
Санкт-Петербургский государственный университет,  
Университетская набережная 7/9.

E-mail: [e.glinternik@spbu.ru](mailto:e.glinternik@spbu.ru)

Тел. +7 (812) 323-62-13, сайт: [spbu.ru](http://spbu.ru)

Личную подпись  
Глинтерник Элеонора Михайловна

ЗАВЕРЯЮ  
ЗАМЕСТИТЕЛЬ НАЧАЛЬНИКА  
УПРАВЛЕНИЯ КАДРОВ



Краснова Е.П.  
20.11.2017