

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»

Данная научная работа посвящена *актуальной проблеме гейм-дизайна* в связи с динамичным развитием индустрии компьютерных игр и их широким распространением как в России, так и на глобальном рынке. Тема диссертации затрагивает различные направления искусствоведения, информатики, психологии и социологии и, применительно к формуле научной специальности 17.00.06 «Техническая эстетика и дизайн», соответствует пунктам 3, 7, 12 и 14 паспорта.

Судя по автореферату, в качестве *цели работы* заявлено «оптимизировать процесс дизайн-разработки цифровой игровой среды в контексте проектной культуры», в соответствии с которой решаются поставленные *научно-исследовательские задачи* анализа художественных технологий и программно-инструментальных средств гейм-дизайна, выявления художественных особенностей создания игровых проектов в цифровой среде, разработки методологических принципов художественного проектирования цифровой игровой среды.

Объектом исследования являются художественные элементы цифровой игровой среды. В качестве *предмета исследования* использованы эффективные художественно-проектные приемы и художественно-эстетические принципы создания цифровой игровой среды. *Границы исследования* определены достаточно широко географически и исторически — цифровые игровые проекты России, Европы, Японии и США, выполненные начиная с 1950-х годов, т. е. за период почти 70 лет. Многочисленность изученных практических материалов (450 отечественных и зарубежных цифровых игровых проектов) и научных трудов (364 источника в списке литературы) подтверждает *достоверность и обоснованность* результатов научных исследований.

Главная *научная новизна* диссертационного исследования заключается в разработке теории и методологии гейм-дизайна как жанра художественно-проектной деятельности. *Гипотеза исследования* основана на справедливом утверждении, что гейм-дизайн неразрывно сочетает в себе принципы и методики различных областей деятельности — художественного искусства, цифрового дизайна, анимационного кино, теории игр, философии и психологии и др. *Практическая значимость* результатов научных исследований предполагается в возможности их применения гейм-дизайнерами в различных областях искусствоведения, промышленного и гейм-дизайна, в практике художественного проектирования цифровой игровой среды с учетом художественно-эстетических, социологических и психологических факторов.

Объем и состав *публикаций* по теме диссертации вполне соответствует требованиям ВАК — всего 45 научных трудов, в том числе одна монография, 27 статей в рецензируемых журналах из Перечня ВАК по заявленной специальности 17.00.06 «Техническая эстетика и дизайн». Основные результаты диссертации представлены и прошли *апробацию* на 16 международных и всероссийских конференциях. Большинство статей и докладов на научных конференциях опубликовано без соавторов.

В качестве замечаний следует отметить:

1. Общий объем работы очень большой — почти 500 с. и 300 рис., в то время как автореферат носит чисто описательный характер, нет ни одной иллюстрации или примера практической реализации гейм-дизайна.

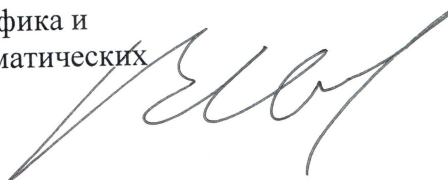
2. В разделе «Апробация работы» не перечислено никаких конкретных докладов на научных конференциях и семинарах, только указано их общее количество 16, а в списке публикаций в конце автореферата материалы международных конференций приведены почему-то в секции «Статьи в иностранных журналах».

3. Публикация №29 является учебным пособием и не может быть включена в список научных трудов по теме диссертации.

Общее заключение

В целом, материалы, приведенные в диссертации, имеют большое теоретическое и практическое значение, что позволяет оценить данное научное исследование как самостоятельную законченную 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 и в целом соответствует требованиям ВАК при Минобрнауки России, предъявляемым к докторским диссертациям в области искусствоведения, а ее автор — Казакова Наталья Юрьевна заслуживает присуждения ученой степени доктора искусствоведения по специальности 17.00.06 — «Техническая эстетика и дизайн».

Профессор кафедры «Инженерная графика и дизайн» СПбПУ, доктор физико-математических наук, профессор



Иванов В.М.

01.12.2017

Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого (СПбПУ)
195251, Санкт-Петербург, ул. Политехническая, 29
8 (812) 775-05-30
office@spbstu.ru
<http://www.spbstu.ru/>

