

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 диссертации Казаковой Н.Ю. обусловлена постоянно возрастающим интересом в постиндустриальном обществе к игровой деятельности в целом и цифровым ее формам в частности.

Автором инициирована разработка основ теории и методологии гейм-дизайна как жанра художественно-проектной деятельности. Проблематика гейм-дизайна максимально полно соответствует спектру задач, решаемых дизайном как научно-практической дисциплиной, направленной на создание высокохудожественной, конкурентоспособной отечественной цифровой игровой продукции.

Специфика гейм-дизайна требует также разработки узкоспециализированных концептуальных положений, методических рекомендаций, формирования уникальной номенклатуры и инструментария. Основные положения работы формируют концептуальную базу для развития современного российского гейм-дизайна и подготовки специалистов в этой сфере.

Новизна исследования в основном состоит в том, что в рамках художественно-проектного подхода к разработке цифровой игровой среды осуществлено структурирование подлежащих разработке аспектов игрового дизайн-проекта; разработан поэтапный системный подход к созданию цифровой игровой среды с целью повышения ее художественно-эстетических и эргономических свойств; выявлены особенности применения художественного инструментария и принципов различных видов искусства при создании цифровой среды с целью повышения эмоциональной насыщенности и содержательности процесса игры.

Особенно хотелось бы подчеркнуть практическую значимость исследования Казаковой Н.Ю., а именно возможность применения полученных в работе результатов в различных областях искусствоведческой практики, включая их использование как основы для разработки методических пособий с целью подготовки высококвалифицированных специалистов по направлению «Гейм-дизайн» в рамках высшего образования.

Замечаний по автореферату нет.

Оценивая работу по материалам автореферата в целом, следует подчеркнуть, что она представляет собой самостоятельную законченную фундаментальную работу, основополагающие научные выводы которой сформулированы и обоснованы лично соискателем на базе авторских научных исследований. Таким образом, можно сделать вывод, что диссертационная работа является законченной научно-квалификационной работой и в целом соответствует требованиям ВАК при Минобрнауке России, 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».

Профессор, Московский педагогический
государственный университет,
Институт искусств,
Доктор педагогических наук, профессор

Сокольникова Н.М.

119991, Россия, Москва, ул. Малая Пироговская, 1/1
Тел/факс +7 (499) 245-03-10; +7 (499) 170-04-67
xgf@mpgu.edu
<http://mpgu.su/ob-mpgu/struktura/otdely-i-upravleniya/>

