

«Утверждаю»

Проректор по научной работе  
и цифровому развитию  
Федерального государственного  
бюджетного образовательного  
учреждения высшего  
образования «Саратовский

национальный исследовательский  
государственный университет  
имени Н.Г. Чернышевского»,  
д. ф.-м. н., профессор

Алексей Александрович Короновский

25.05.2026



**ОТЗЫВ ВЕДУЩЕЙ ОРГАНИЗАЦИИ**  
федерального государственного бюджетного образовательного  
учреждения высшего образования  
«Саратовский национальный исследовательский государственный  
университет имени Н. Г. Чернышевского»

о диссертации

**Бетоевой Елизаветы Александровны**

«VR как культуротворческий процесс: генезис, современное состояние  
и перспективы развития»,

представленной на соискание ученой степени

кандидата культурологии по научной специальности

5.10.1 – Теория и история культуры, искусства (культурология)

Диссертационное исследование **Бетоевой Елизаветы Александровны** «VR как культуротворческий процесс: генезис, современное состояние и перспективы развития» посвящено концептуальному осмыслению VR как самостоятельного феномена современной культуры и разработке теоретической модели VR в качестве механизма культуротворчества. В центре исследования находятся генезис понятия «виртуальность», историческая динамика становления VR-технологии, её культурный потенциал, а также совокупность рисков, которые несёт распространение виртуальных практик для современного общества. Именно эти вопросы составляют предметное ядро диссертации и подвергаются последовательному и детальному анализу.

**Актуальность работы** обусловлена интенсивным развитием цифровых технологий и формированием новых типов культурной реальности, в рамках которых VR выступает не только как техническое

средство, но и как самостоятельная среда для культурной динамики. Обращение автора к анализу VR как культуротворческого процесса представляется своевременным и научно значимым – в отечественной культурологии данная проблематика носит фрагментарный характер. Особую актуальность придаёт исследованию его четко выраженная культурологическая направленность – в работе освещаются проблемы онтологии виртуальности, статуса реальности и трансформации осознания человеческого присутствия в условиях цифровой среды.

**Анализ основного содержания диссертации.** Диссертация состоит из двух глав, пяти параграфов, введения, заключения и списка литературы из 436 наименований. Общий объём работы составляет 287 страниц. Структура диссертации сбалансирована и логична: автор последовательно движется от теоретико-методологического осмысления понятийного аппарата к историко-культурному анализу генезиса VR и далее – к исследованию современных практик и рисков. Такой подход соответствует заявленным цели и задачам.

В первой главе «VR как культурное явление» автор осуществляет теоретико-методологический анализ понятия виртуальной реальности (параграф 1.1.), прослеживает генезис концепта «виртуальность» от античной философии до современных интерпретаций, а также обосновывает необходимость разграничения понятий «виртуальная реальность» и «VR». Введённое терминологическое разграничение между «VR» как специфическим культурным феноменом и «виртуальной реальностью» в широком культурологическом понимании представляется концептуально обоснованным: полисемия русскоязычного термина, действительно, создаёт методологические затруднения, которые автор убедительно демонстрирует на примере анализа отечественного научного дискурса. Особую ценность представляет включение широкого философского контекста – от Аристотеля, Платона и схоластики Фомы Аквинского и Дунса Скота до Лейбница, Делёза и постструктуралистских концепций, что позволяет рассмотреть VR как феномен, укоренённый в истории философской мысли, а не только как продукт цифровой эпохи. Автору удаётся избежать редукции виртуальной реальности к техническому инструменту и представить её как онтологически значимый феномен культуры. Анализ историко-культурной динамики VR выстроен строго и последовательно (параграф 1.2). Выделение этапов эволюции – концептуального (утопические и философские предпосылки), утилитарного (военно-инженерные применения) и культуротворческого – позволяет структурировать обширный историографический материал. Привлечение широкого круга зарубежных (Ланьер, Крюгер, Сазерленд, Хайм, Грау) и отечественных (Браславский, Носов, Маньковская, Бычков)

источников свидетельствует о высокой степени изученности темы. Особого внимания заслуживает анализ периода 2020–2022 годов, а именно описание как пандемия COVID-19 стала катализатором превращения VR в высоко востребованную полноценную социокультурную практику. Привлечение широкого круга технологических и гуманитарных источников свидетельствует о глубине владения материалом.

Во второй главе «Современные формы функционирования и культурный потенциал VR» анализируются культурные VR-практики и их культуротворческий потенциал. Автор разграничивает (в параграфе 2.1) два способа функционирования VR в культуре: как технологического инструмента, расширяющего возможности традиционных культурных форм без изменения их сущности, и как самостоятельного пространства культуротворчества. Данная концепция становится структурообразующей для всего параграфа. Опираясь на конкретные проекты и платформы, анализируется применение VR в музейном деле (Google Arts & Culture, «Hermitage VR», «Pompeii VR»), театре («Клетка с попугаями», «В поисках автора», «The Under Presents»), кинематографе («Carne у Arena» А. Г. Иньярриту, «Henry» Oculus Story Studio), музыкальной индустрии (концерт Travis Scott в Fortnite) и сфере визуального искусства (Tilt Brush, Quill, Gravity Sketch). Для каждой области разработана авторская типология VR-практик. Параграф 2.2 посвящен концептуализации долгосрочного культуротворческого воздействия VR. Исследование сосредоточено на трёх ключевых зонах влияния VR: идентичность личности, культурные формы, трансформация ценностных систем. Концепция гибридной идентичности, разрабатываемая в параграфе, представляет собой оригинальный теоретический вклад автора. Е. А. Бетоева выделяет три взаимосвязанных уровня – самоидентификацию, самопрезентацию и самореализацию, и затем последовательно прослеживает, как VR-среда трансформирует каждый из них. Анализ трансформации культурных форм в виртуальном пространстве – жанров, ритуалов, символических систем и традиций – показывает, что VR функционирует как катализатор культурных изменений, значительно ускоряя процессы формирования и трансляции культурных норм. Проанализированы сценарии трансформации ценностных ориентиров под влиянием VR, что придаёт работе выраженное прогностическое измерение. Параграф 2.3 посвящен социокультурным рискам VR, произведена систематизация рисков по трём уровням воздействия (индивидуально-психологическому, социально-культурному и уровню культурного разнообразия), это, в свою очередь, свидетельствует о глубоком понимании диалектики технологического развития и культурных трансформаций. Автор не ограничивается критической перспективой, также показывая положительный потенциал

VR. Е.А. Бетоева рассматривает VR как механизм формирования новых культурных парадигм, выявляет особенности трансформации художественных практик, коммуникации и коллективного взаимодействия в виртуальной среде. Иммерсивность VR-среды рассматривается не только как технологический эффект, но как трансформация структуры опыта, в которой субъект утрачивает дистанцию по отношению к воспринимаемому миру.

**Новизна исследования** заключается в разработке концептуальной модели VR как культуротворческого процесса, которая до сих пор не освещалась в отечественной культурологии. Автором впервые предложена авторская типология культуротворческих практик в VR-пространстве, введена концепция гибридной идентичности, систематизированы социокультурные риски VR. Произведено разграничение понятий «VR» и «виртуальная реальность» на основе сущностных культурных свойств, что заполняет понятийно-категориальный пробел в отечественной гуманитаристике.

**Теоретическая значимость** исследования заключается в расширении понятийно-категориального аппарата культурологии и применительно к цифровым феноменам. Работа демонстрирует возможность интеграции классических научных концепций (онтологии, феноменологии, герменевтики) с анализом современных технологических процессов. Практическая значимость диссертации связана с возможностью использования её результатов в образовательной деятельности, разработке курсов по культурологии, цифровой культуре, VR-дизайну, а также в сфере культурной политики и социокультурного проектирования.

**Обоснованность и достоверность научных положений** обеспечиваются использованием междисциплинарного подхода, широкого круга источников на русском и иностранных языках, а также применением комплекса методов, включающего культурно-исторический, феноменологический, структурно-функциональный, семиотический и сравнительный методы. Автор демонстрирует глубокое знание как отечественной, так и зарубежной научной традиции в области изучения виртуальности и цифровой культуры.

Автореферат адекватно отражает основные положения диссертации, написан ясным научным языком и соответствует требованиям ВАК. Основные результаты исследования опубликованы в научных изданиях, в том числе рекомендованных ВАК, и прошли апробацию на научных конференциях различного уровня, включая международные.

**Подтверждения опубликованных основных результатов диссертации в научной печати.** В авторитетных рецензируемых изданиях, входящих в Перечень ВАК, – журналах «Вестник Московского

государственного университета культуры и искусств», «Культура и цивилизация», «Вестник культуры и искусств», «Наследие веков», «Современная наука: актуальные проблемы теории и практики» – были опубликованы результаты научной деятельности автора, которые подтвердили её профессионализм, глубокое понимание культурных процессов цифровой эпохи, а также представили обоснованную и последовательную концепцию VR как самостоятельного культурного феномена. В качестве рекомендации можно посоветовать автору издать монографию по данной теме. Совокупность опубликованных работ подтверждает профессиональную компетентность соискателя, последовательность в разработке заявленной научной проблемы и достаточность апробации основных положений и выводов диссертации.

**Замечания.** Вместе с тем работа не лишена отдельных недостатков, имеющих дискуссионный характер.

Во-первых, предложенное разграничение понятий «VR» и «виртуальная реальность», при всей его концептуальной обоснованности, требует более чёткого определения своего методологического статуса: является ли оно операциональным инструментом данного исследования или претендует на нормативный характер в рамках всей дисциплины? Более развёрнутое обоснование с учётом современного международного дискурса укрепило бы соответствующий раздел работы.

Во-вторых, концепция «гибридной идентичности» заслуживает более детального теоретического раскрытия – в особенности в соотношении с уже существующими подходами к идентичности в цифровую эпоху (Ш. Тёркл, М. Кастельс). Специфика именно VR-обусловленной идентичности в отличие от идентичности, формируемой иными цифровыми средами, могла бы быть эксплицирована более последовательно.

В-третьих, при рассмотрении социокультурных рисков VR-пространства в жизнедеятельности человека и общества автор применяет чаще описательный подход в ущерб аналитике.

В-четвертых, прогностические разделы работы, посвящённые культурным парадигмам будущего, в ряде мест опираются преимущественно на экстраполяцию наблюдаемых тенденций. Более чёткое разграничение между аналитическими выводами и футурологическими суждениями сделало бы соответствующие фрагменты методологически строже.

Отмеченные замечания не снижают общей высокой оценки диссертационной работы и носят рекомендательный характер.

Таким образом, диссертация Бетовой Елизаветы Александровны «VR как культуротворческий процесс: генезис, современное состояние и

перспективы развития» является завершённой научно-квалификационной работой, в которой содержится решение важной научной задачи – разработки концепции виртуальной реальности как культуротворческого процесса, имеющая значение для развития современной культурологии.

Работа соответствует требованиям п. 9, п. 10, п. 11, п. 13, п. 14 Положения о присуждении учёных степеней, утверждённого Постановлением Правительства Российской Федерации № 842 от 24.09.2013 г. «О порядке присуждения ученых степеней» (в действующей редакции), предъявляемым к кандидатским диссертациям, а её автор, Бетоева Елизавета Александровна, заслуживает присуждения учёной степени кандидата культурологии по научной специальности 5.10.1 – Теория и история культуры, искусства (культурология).

Отзыв ведущей организации подготовлен доктором философских наук, профессором, заведующим кафедрой философии культуры и культурологии Листвиной Евгенией Викторовной, обсужден и утвержден на заседании кафедры философии культуры и культурологии федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Саратовский национальный исследовательский государственный университет имени Н.Г. Чернышевского» 21 мая 2026 г., протокол № 10.

Заведующий кафедрой философии культуры и культурологии  
Федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Саратовский национальный исследовательский государственный университет имени Н.Г. Чернышевского»,  
доктор философских наук, профессор

  
Листвина Евгения Викторовна

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Саратовский национальный исследовательский государственный университет имени Н.Г. Чернышевского»

Адрес: 410012, г. Саратов, ул. Астраханская, 83

Телефон ректора: +7 (8452) 26 - 16 - 96

Факс ректора: +7 (8452) 27 - 85 - 29

Email ректора: rector@sgu.ru

Официальный сайт университета <https://www.sgu.ru/>

