

На правах рукописи



БЕТОЕВА Елизавета Александровна

**VR КАК КУЛЬТУРОТВОРЧЕСКИЙ ПРОЦЕСС: ГЕНЕЗИС,
СОВРЕМЕННОЕ СОСТОЯНИЕ И ПЕРСПЕКТИВЫ РАЗВИТИЯ**

Специальность 5.10.1 — Теория и история культуры, искусства

АВТОРЕФЕРАТ

диссертации на соискание ученой степени

кандидата культурологии

Москва

2026

Работа выполнена на кафедре культурологии Федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Московский государственный институт культуры» Министерства культуры Российской Федерации.

Научный руководитель:

ГЕРТНЕР Светлана Леонидовна, доктор философских наук, кандидат культурологии, профессор, профессор кафедры культурологии Федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Московский государственный институт культуры»

Официальные оппоненты:

СИМБИРЦЕВА Наталья Алексеевна, доктор культурологии, доцент, заведующий кафедрой философии, социологии и культурологии Федерального государственного автономного образовательного учреждения высшего образования «Уральский государственный педагогический университет».

ШАБАЛИН Владимир Васильевич, доктор искусствоведения, советник Департамента пресс-службы и референтуры Правительства Российской Федерации, преподаватель кафедры анимации и компьютерной графики факультета анимации и мультимедиа Федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова».

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

Защита состоится 29 июня 2026 года в 14:00 на заседании диссертационного совета 23.1.003.05 при Государственном институте искусствознания Министерства культуры Российской Федерации по адресу: 125375, г. Москва, Козицкий пер., д. 5.

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке ФГБНИУ «Государственный институт искусствознания» по адресу: 125375, Москва, Козицкий переулок, д. 5 и на сайте института: [https://sias.ru/upload/iblock/eea/b6pdxtpulsq8hyys4vo6pbvdhxeruham/Dissertatsiy a- 3 .pdf](https://sias.ru/upload/iblock/eea/b6pdxtpulsq8hyys4vo6pbvdhxeruham/Dissertatsiya-3.pdf).

Автореферат размещен на сайтах ФГБНИУ «Государственный институт искусствознания» <http://sias.ru/research/dissovets/> и ВАК Минобрнауки РФ www.vak.gisnauka.ru.

Автореферат разослан « ____ » мая 2026 года.

Ученый секретарь
Диссертационного совета

кандидат философских наук



Вирен Денис Георгиевич

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Актуальность темы исследования. В современной культуре наблюдается интенсивное внедрение цифровых технологий во все сферы человеческой жизнедеятельности. Это связано с переходным периодом от информационного общества 4.0 к обществу 5.0 «super smart society», что является результатом активной цифровизации культурной среды¹. Важную роль в этом процессе играет VR², которая представляет уникальное явление современности. Данный феномен выходит за пределы только технического новшества, трансформировавшись в самостоятельную культурную среду с присущими ей особыми формами взаимодействия, коммуникативными практиками и механизмами культуротворчества. VR — это культурный феномен, рождению которого способствовала VR-технология³. П. И. Браславский определяет эту технологию как зародившуюся «...в 60-х годах XX века на стыке исследований в области трехмерной компьютерной графики и человеко-машинного интерфейса»⁴. Отличительной чертой VR-технологии является способность создавать иллюзию «полного погружения» без визуальной границы между цифровым и «реальным» физическим миром.

VR развивается не только в области тренажеров (как это было в конце XX века), но и в индустрии развлечений, образования, искусства, медиа, психологии и социальных практик. По данным аналитиков за 2024 год, спрос на VR-устройства возрос на 320% в сравнении с 2023 годом⁵. Также прогнозируется, что к 2030 году VR войдет в нашу жизнь наравне с персональным компьютером или смартфоном. Помимо этого, толчком к развитию VR, как и практик «виртуального» пребывания в обществе, послужил период самоизоляции во время пандемии Covid-19. Мы наблюдаем стремительную эволюцию VR от узкоспециализированного инструмента к многогранному явлению, которое способно объединить большое количество традиционных культурных феноменов, а также дать им новое переосмысление в цифровом обществе 5.0.

Несмотря на активное внедрение VR, ее роль в культурогенезе остается недостаточно изученной. К основным причинам можно отнести, в первую

¹ Щелкунов М. Д., Каримов, А. Р. Общество 5.0 в технологическом, социальном и антропологическом измерениях // Вестник экономики, права и социологии. 2019. № 3. С. 158.

² VR – латинская аббревиатура образованная от словосочетания «Virtual Reality», что дословно переводится как «виртуальная реальность». В рамках нашего исследования мы разделяем понятия «виртуальная реальность» и «VR». Обоснование данного подхода описывается в 1 главе настоящего исследования.

³ Под VR-технологией мы понимаем совокупность специализированного оборудования и программного обеспечения для создания эффекта «полного погружения» в симуляции.

⁴ Браславский П. И. Технология виртуальной реальности как феномен культуры конца XX – начала XXI веков : дис. ... канд. культурологии. Екатеринбург, 2003. С. 25.

⁵ Виртуальная реальность в 2024 году: тенденции и перспективы [Электронный ресурс] // Новостной портал IT-канала. URL: <https://www.novostiitkanala.ru/news/detail.php?ID=175460> (дата обращения: 22.02.2025).

очередь, стремительное развитие самой VR-технологии — научное сообщество не успевает комплексно осмысливать технологические новшества с такой скоростью. Также следует учитывать, что VR в контексте культурного пространства начало обретать очертания только с 2020 года (после выпуска первых автономных моделей VR шлемов в 2018 г. и популяризации VR контента в 2020 г.) и продолжает развиваться.

Недостаточно исследованы вопросы трансформации восприятия реальности, формирования альтернативных идентичностей, изменения социальных структур под влиянием виртуального опыта. Также требуют изучения психологические последствия нахождения в цифровой среде, риски эмоциональной зависимости, восприятие границ между реальным и виртуальным, этические проблемы цифрового контроля. Актуальность приобретает рассмотрение новых возможностей для культурного творчества в VR: создание интерактивных арт-объектов, проведение виртуальных выставок и перформансов, коллективное конструирование виртуальных пространств. При этом в отечественной культурологии наблюдается дефицит комплексных исследований VR как культурного феномена, отсутствие целостного анализа ее творческого и коммуникативного потенциала.

В отечественной культурологии существует проблема полисемичности понятия «виртуальная реальность». Если в англоязычном мире VR преимущественно воспринимается через технологическую призму как смоделированная цифровая среда, транслируемая через органы чувств, то в русскоязычном культурном пространстве понятие «виртуальная реальность» (что является точным переводом аббревиатуры VR) значительно шире. Семантическое поле термина включает философские концепции, психологические аспекты и художественные интерпретации. Проблема требует осмысления и решения в виде разработки понятийно-категориального аппарата, который был бы актуален и удовлетворял нуждам культурологии, цифровой гуманитаристики и других смежных областей науки.

Таким образом, актуальность исследования VR достаточно очевидна. Изучение VR позволяет не только выявить ее влияние на культуру, но и спрогнозировать развитие виртуальных пространств, их культурную ценность и последствия их интеграции в жизнь общества.

Степень научной разработанности проблемы. На сегодняшний день исследования VR как культурного феномена имеют небольшую концептуальную разработанность. Это связано, во-первых, с необходимостью междисциплинарной направленности исследований (которые должны затрагивать гуманитарные, технические и др. области), что представляет методологическую сложность в рамках одной специализации. Во-вторых, следует отметить полисемантическую основность понятий, напрямую связанных с проблематикой VR: виртуальная реальность, телеприсутствие, киберпространство и др. В результате наблюдается неоднородность исследовательских подходов при использовании идентичной терминологии — несмотря на одинаковые понятия, исследования могут быть

посвящены разным феноменам. И наконец, в связи с тем, что явление VR достаточно быстро эволюционировало в обособленную локальную область культурных практик со специфическими чертами, VR-феномен в его современном виде не входил ранее в поле интереса ученых. Тем не менее, исследования предшествующих форм виртуальной реальности являются важными для формирования представления о VR-концепте. Следует подчеркнуть, что мы разделяем понятия «VR» как специфического культурного феномена и «виртуальной реальности» в широком культурологическом понимании.

Интерес к «виртуальному» развивался волнообразно и зависел от временного отрезка истории. Поэтому при анализе степени разработанности проблемы VR как культуротворческого процесса целесообразно применять диахронический подход. Он предполагает изучение эволюции понятийного аппарата «виртуальная реальность» и «VR», генезиса их культурных интерпретаций, а также динамику прикладного применения VR-технологий.

Понятийной основой виртуальной проблематики являются понятия «виртуальность» и «виртуальный». Зарождению концепции виртуальности мы обязаны античной философской мысли, развитой Аристотелем и Платоном. В средневековой схоластике понятие «виртуальный» содержится в основе онтологии Фомы Аквинского. В философии Нового времени проблемы реальности и возможности разрабатывали Дж. Беркли, Р. Декарт, Г. В. Лейбниц.

Начиная примерно с 50-х годов XX века концепт «виртуальности» проникает из философии в другие области научного знания. Например, понятие виртуальной памяти было введено в 1956 году немецким физиком Ф. Р. Гюнтшем. Виртуальная реальность как термин и технология обсуждается в научной литературе с 1960-х годов, начиная с работ А. Сазерленда об «окончателном дисплее». Основы научного осмысления виртуальной реальности заложили исследователи в области компьютерных технологий: Д. Ланье, который ввел термин «virtual reality», и М. Крюгер, создавший концепцию «искусственной реальности». В начале 1990-х годов в исследованиях виртуальной реальности происходит переход от технической к гуманитарной проблематике. Вклад в формирование теоретических основ современного понимания виртуальной реальности внес М. Хайм, который впервые рассмотрел ее как философскую проблему.

Первая волна активизации интереса исследователей к виртуальной реальности в России началась в 2000-е годы. Основная публикационная активность пришлась на 2008–2012 годы. Исследования виртуальной реальности данного периода затрагивают области философии, психологии, культурологии, но не исследуют VR-концепт в его современной форме из-за технологической незрелости VR-оборудования того времени. Основные культурологические исследования виртуальной реальности представлены

работами П. И. Браславского, Н. Б. Кирилловой⁶, Д. А. Дубовицкой. Следует отметить, что каждый из перечисленных авторов дает свою трактовку виртуальной реальности. Например, П. И. Браславский⁷ рассматривает ее через концепт VR технологии, а Д. А. Дубовицкая – через призму всех концепций гуманитарных наук⁸.

Работы пика интереса к виртуальной реальности (примерно 2007–2017 годы) хоть и являются концептуальной базой для теоретического осмысления VR-феномена, но сосредоточены на проявлениях цифровой виртуальной реальности в рамках одной дисциплины, не раскрывают культуротворческий потенциал VR в комплексных междисциплинарных исследованиях. Онтологические аспекты виртуальной реальности исследовали Н. А. Коротков⁹, А. А. Кириллова¹⁰, М. Ю. Опенков¹¹. Методологические проблемы виртуальности Т. А. Кирик¹², Ю. В. Наседкина¹³, А. В. Юхвид¹⁴. Влияние виртуальной реальности на искусство рассматривают Н. Б. Маньковская и В. В. Бычков¹⁵. Технические аспекты виртуальной реальности отражены в работах В. С. Бабенко¹⁶. Вклад в понимание философских аспектов и предыстории современных визуальных технологий, включая виртуальную реальность, внесли ученые Н. А. Хренов¹⁷, Е. В. Дуков¹⁸, Е. В. Сальникова¹⁹.

⁶ Кириллова Н. Б. «Виртуальная реальность» и «виртуализация культуры» как концепты современной культурологии // Обсерватория культуры. 2017. № 5. С. 524–531.

⁷ Браславский П. И. Технология виртуальной реальности как феномен культуры конца XX – начала XXI веков : дис. ... канд. культурологии. Екатеринбург, 2003. С. 25.

⁸ Дубовицкая Д. А. Креативность виртуальности в современных культуротворческих процессах : дис. ... канд. культурологии. Тамбов, 2015. С. 27.

⁹ Коротков Н. А. Феномен виртуальной реальности как объект научного анализа и философской рефлексии : дис. ... канд. филос. наук. Санкт-Петербург, 2010. 154 с.

¹⁰ Кириллова А. А. Проблема виртуальной реальности: социально-философский аспект : дис. ... канд. филос. наук. Мурманск, 2009. 156 с.

¹¹ Опенков М. Ю. Виртуальная реальность: онто-диалогический подход : автореф. дис. ... д-ра филос. наук. Москва, 1997. 38 с.

¹² Кирик Т. А. Виртуальная реальность: сущность, критерии, типология : дис. ... канд. филос. наук. Омск, 2004. 165 с. С. 92.

¹³ Наседкина Ю. В. Компьютерные виртуальные реальности как феномен современной культуры : автореф. дис. ... канд. культурологии. Санкт-Петербург, 2005. 23 с.

¹⁴ Юхвид А. В. Компьютерные виртуальные технологии как новый техно-социальный феномен : социально-философский анализ : дис. ... д-ра филос. наук. Москва, 2013. 268 с.

¹⁵ Маньковская Н. Б., Бычков В. В. Современное искусство как феномен техногенной цивилизации. М: ВГИК им. С. А. Герасимова, 2011. 210 с.

¹⁶ Бабенко В. С. Виртуальная реальность: толковый словарь терминов. Санкт-Петербург, 2006. 86 с.

¹⁷ Хренов Н. А. Визуальная коммуникация: культурологические исследования. Санкт-Петербург : Центр гуманитарных инициатив, 2019. 480 с.; Хренов Н. А. Новая визуальность как проблема культуры. Санкт-Петербург : Центр гуманитарных инициатив, 2019. 416 с.

¹⁸ Дуков Е. В. Сеть: публика и искусство. М: Государственный институт искусствознания, 2016. 212 с.

Период 2018-2019 годов характеризовался резким спадом академического интереса к VR как в России, так и за рубежом. Исследования сместились в сторону дополненной реальности (AR), мобильных приложений и игровых технологий. Возобновление интереса исследователей к VR произошло в 2020 году, когда стали раскрываться прикладные возможности технологии. Пандемия COVID-19 способствовала массовому внедрению VR в образование, медицину, культурные институции. Характерен сдвиг проблематики от философских вопросов «что такое VR?» к прикладным «как VR повышает эффективность обучения, лечения, производства?».

В это время ученые гуманитарной сферы уделяют внимание общей цифровизации общества, без акцента на VR-феномене что прослеживается в работах Ю. В. Китова, С. Л. Гертнер, А. А. Ефанова, Д. А. Фурсовой, А. В. Байчик.

Цифровизация в «постковидный» период оказала влияние и на образование, что спровоцировало исследования VR в обучении, например, у таких авторов, как А. К. Джумани, В. А. Сиддик, А. А. Лагари, А. Абро, А. А. Х. Хан²⁰. Отдельного внимания заслуживают исследования медиапрактик в образовательном контексте, которые формируют методологическую базу для наиболее полного понимания интеграции VR в процесс когнитивно-творческого познания. И. Я. Мурзина и Н. А. Симбирцева рассматривают медиапрактики в цифровой среде через призму образовательных институций, что заложило теоретическую основу для анализа VR как части медиаобразовательных сред. В частности, Н. А. Симбирцева в своих работах исследует применение медиаторчества в инклюзивной профессионализации, что актуализирует вопросы адаптации медиа VR-среды в образовательном процессе²¹.

Третий – междисциплинарный этап исследований в области VR начался в 2023 году и продолжается по настоящее время. VR-феномен только недавно стал автономным предметом изучения со специфическими формами его функционирования, воздействия, коммуникации с пользователем. Из работ 2023–2025 годов следует особо выделить исследования С. Торнацки и Б. Келли²², которые впервые обособили концепт VR от остальных проявлений медиа, «ограниченных рамкой экрана».

Помимо этого, стоит упомянуть современные исследования, напрямую не связанные с VR, но выступающие концептуальным фундаментом для

¹⁹ Сальникова Е. В. Феномен визуального : От древних истоков к началу XXI века. М: Прогресс-Традиция, 2012. 576 с.; Сальникова Е. В. Визуальная культура в медиасреде : Современные тенденции и исторические ракурсы. М: Прогресс-Традиция, 2017. 552 с.

²⁰ Jumaní A. K. et al. Virtual Reality and Augmented Reality for Education // *Metaverse for Education and Training*. Boca Raton, FL : CRC Press, 2022. P. 1–23.

²¹ Симбирцева Н. А., Шалагина Е. В. Медиапрактики в профориентации в условиях инклюзивной школы: представления педагогов и родителей // *Вестник Сургутского государственного педагогического университета*. 2025. № 2(95). С. 42–53.

²² Tornatzky C., Kelley B. *An Artistic Approach to Virtual Reality*. Boca Raton : CRC Press, 2024. 208 p.

анализа проблематики цифровых пространств. Например, смежную проблематику трансформации коммуникации между создателем и зрителем в условиях цифровизации исследует М. Ф. Малолеткин²³, который разрабатывает в ряде своих работ модель информационной цепи «создатель — фильтры — зритель» применительно к экранным искусствам. А. Я. Зайцев²⁴ разрабатывает проблему ИИ и искусства, что предвосхищает внедрение ИИ в VR-среду. В. В. Шабалин²⁵ в своем исследовании «Проблематика телевизионного экранного пространства в XXI веке: средства выразительности и технические аспекты» освещает трансформацию кинематографа под влиянием цифровых технологий, в том числе и VR-360°. Влияние пандемии Covid-19 на онлайн музейное пространство (с описанием VR-практик) раскрывают В. Д. Эвалльё²⁶ и А. А. Новикова²⁷.

Подытоживая вышесказанное, можно сделать вывод, что современный феномен VR очень редко исследуется отдельно от общей концепции «виртуальной реальности». На сегодняшний день почти нет комплексных исследований VR как культуротворческого процесса. Благодаря новым технологическим возможностям произошла стремительная эволюция виртуальной реальности, что наделило VR-феномен специфическими чертами, которые не были отражены в гуманитарных концепциях предыдущих лет. В свою очередь, эмпирический «прикладной» опыт 2020-2022 годов требует культурологического осмысления. Стоит отметить, что исследования более раннего периода, посвященные иным формам виртуальности, не утрачивают своей актуальности, так как VR-феномен продолжает развиваться в преемственности с предшествующими проявлениями цифровых медиа.

Проблема исследования связана с необходимостью научного осмысления VR как культуротворческого процесса, способного порождать новые культурные формы, практики и смыслы, поэтому в диссертационной работе необходимо определить характер возможного влияния VR-феномена на трансформацию медийной среды и культурного процесса в целом.

²³ Малолеткин М. Ф. О критике информационной цепи между создателем и зрителем // Художественная культура. 2025. № 4. С. 770–795.

²⁴ Зайцев А. Я. Нейросети как инструмент концептуализации и кураторства в экранном искусстве: проблемы авторства в цифровую эпоху // Художественная культура. 2025. № 3. С. 534–561.

²⁵ Шабалин В. В. Проблематика телевизионного экранного пространства в XXI веке: средства выразительности и технические аспекты : дис. ... д-ра искусствоведения : 5.10.3. Москва, 2025. 304 с.

²⁶ Эвалльё В. Д. Производство искусства в цифровом музейном пространстве // Художественная культура. 2020. № 4. С. 600–621.

²⁷ Новикова А. А. Музеи и их виртуальные расширения: конвергенция на фоне карантина / А. А. Новикова // Искусство в контексте пандемии: медиатизация и дискурс катастрофизма / Государственный институт искусствознания. Без места : Общество с ограниченной ответственностью «Издательские решения», 2020. С. 456–475.

Объект исследования: VR как развивающийся феномен современной культуры в единстве его технологических, социокультурных и культуротворческих аспектов.

Предмет исследования: генезис и эволюция VR как культурного феномена, а также закономерности порождения новых культурных форм в VR-киберпространстве и их влияние на состояние медийной среды и трансформацию современных культурных процессов.

Цель научного исследования: выявить культуротворческий потенциал VR как фактора трансформации современной культуры и становления новых культурных парадигм.

Достижение цели исследования предполагает решение следующих задач:

1. Проанализировать существующие подходы к определению понятий «виртуальная реальность» и «VR» в социогуманитарном знании и очертить специфику их употребления в российской культурологии.
2. Проследить историческую динамику развития VR от технологии утилитарного назначения до культурного явления, определив ключевые этапы ее становления.
3. Исследовать современные практики применения VR в культуре и выявить механизмы создания новых культурных практик и форм творчества в VR-пространстве.
4. Изучить представленность теории VR в новом понимании культурной парадигмы, концепции личности, ценностей и форм коллективного взаимодействия.
5. Определить значение теории и практики VR в трансформации социокультурных процессов и проанализировать потенциальные риски расширения VR-пространства для культуры и жизни человека и общества.

Хронологические рамки исследования определяются спецификой изучаемого феномена и включают два взаимосвязанных периода. При анализе генезиса концепта «виртуальный» рассматривается период от античности до середины XX века, что позволяет проследить культурфилософские истоки понятия виртуальности и его эволюцию в социогуманитарном знании. Основные хронологические рамки исследования охватывают период с 1960-х годов по настоящее время, когда происходит становление и развитие VR как технологии и культурного феномена.

Географические границы исследования охватывают мировое культурное пространство, что обусловлено глобальным характером VR как культурного феномена. При этом особое внимание уделяется российской культурологической традиции осмысления VR, что позволяет выявить специфику интерпретации данного феномена в отечественной науке и определить национальные особенности формирования VR-культуры в России.

Источники исследования можно разделить на несколько групп.

Первую группу составляют теоретические труды по проблемам виртуальности, цифровой культуры и медиатеории. Это философские

работы, посвященные осмыслению виртуальной реальности (В. А. Ладов, А. В. Байчик, А. А. Кириллова, Т. А. Кирик, Н. А. Носов), а также исследования в области культурологии и социологии культуры, анализирующие влияние цифровых технологий на культурные процессы (П. И. Браславский, Н. А. Коротков, Д. А. Дубовицкая, Р. И. Вылков, Д. О. Усанова, Н. О. Хазиева).

Вторую группу источников представляют специализированные материалы по VR-технологиям: исследования развития и применения VR в культурной сфере, технические документы, отчеты производителей VR гарнитур, позволяющие проследить эволюцию технологий виртуальной реальности, а также описания конкретных VR-проектов в искусстве, образовании и сфере сохранения культурного наследия, материалы выставок и фестивалей цифрового искусства.

Третью группу составляют материалы СМИ, специализированных изданий и интернет-ресурсов, отражающие общественную дискуссию о роли VR в современной культуре, а также визуальные и мультимедийные источники, демонстрирующие конкретные примеры VR-контента и культурных практик в виртуальной реальности.

В совокупности данные источники позволяют комплексно исследовать VR как культуротворческий процесс в его историческом развитии и современном состоянии.

Методология и методы исследования. Методологическая основа исследования VR обеспечивается комплексом взаимодополняющих методов, посредством интегрирования которых VR может быть рассмотрена как целостный феномен в единстве его технологических, социокультурных и антропологических аспектов. Методологическую основу в области применения современной теории культурной динамики и деятельности составляют работы Д. А. Фурсовой, Д. О. Усановой, Н. В. Назаровой, при опоре на теорию информационного общества и цифровой культуры, репрезентированную в работах Е. Е. Елькиной, С. И. Беленцова, М. Кастельса и Л. Мановича. Культурологическое изучение таких явлений, как виртуальность, использует ряд положений из трудов Н. А. Носова, П. И. Браславского и С. Торнацки и Б. Келли. В изучении VR в свете теории медиа и новых медиа автор данного исследования применяет методологию, представленную Ю. В. Китовым, С. Л. Гертнер, и А. А. Ефановой.

Системный подход применяется для анализа VR как сложной синтетической модели, включающей технологические, социальные и культурные компоненты. Диалектический метод позволяет выявить противоречия между традиционными формами культуры и новыми виртуальными практиками. Культурно-исторический метод применяется для реконструкции генезиса VR-технологий в контексте культурной эволюции, выявления культурных предпосылок возникновения виртуальной реальности и анализа этапов трансформации VR от утилитарной технологии к культурному явлению. Структурно-функциональный анализ используется для определения структурных элементов VR-пространства (интерфейс,

нарратив, интерактивность), выявления функций VR в современной культуре (коммуникативная, творческая, рекреационная) и исследования механизмов культуротворчества в виртуальной среде. Семиотический метод применяется для анализа знаково-символических систем виртуальных миров, исследования процессов кодирования и декодирования культурных смыслов в VR, изучения особенностей виртуального языка и коммуникации. Компаративистский подход позволяет сопоставить традиционные и виртуальные формы культурного творчества, выявить специфику VR-искусства в сравнении с классическими видами искусства, проанализировать различия между физическим и виртуальным культурным опытом. Феноменологический метод используется для исследования особенностей восприятия и переживания виртуальной реальности, анализа трансформации телесности и присутствия в VR, изучения формирования новых типов культурного опыта. Метод включенного наблюдения применяется через личное участие исследователя в VR-проектах и виртуальных средах, анализ пользовательского опыта и поведенческих паттернов в VR, изучение социальных взаимодействий в виртуальных пространствах. Контент-анализ используется для систематического изучения содержания VR-проектов в сфере искусства, образования, развлечений, выявления жанровой и стилистической специфики VR-контента, анализа культурных нарративов и ценностных установок в виртуальных произведениях. Экспертные интервью проводятся с создателями VR-контента (художники, разработчики, дизайнеры), кураторами и исследователями цифрового искусства, пользователями VR-технологий из различных социокультурных групп. Метод сценарного прогнозирования применяется для моделирования возможных траекторий развития VR-культуры, оценки потенциальных социокультурных рисков и возможностей, разработки рекомендаций по культурной политике в сфере VR.

Научная новизна исследования определяется следующим:

- Показаны генезис и культурно-историческая динамика VR, проанализирован процесс ее трансформации от технологии утилитарного назначения к культурному явлению, что позволило обосновать концептуальную модель VR в системе социогуманитарного знания и выявить специфику употребления концепта «виртуальная реальность» в российской культурологии. В результате было установлено различие между понятиями «VR» и «виртуальная реальность».

- Выявлена специфика формирования и исторической динамики VR через выделение трех основных этапов ее эволюции: становление VR-технологии, экспоненциальное развитие и превращение VR в часть массовой культуры.

- Определено влияние VR на современную культуру через анализ творческих новаций и инноваций посредством анализа VR-практик в искусстве, формах культуротворчества и социальных взаимодействиях, на основе чего разработана типология VR-практик в культуре.

- Установлено, что VR способствует развитию гибридной идентичности, разработке новых культурных форм и кодов, трансформации ценностных систем и изменению моделей коллективного взаимодействия в контексте цифровой культуры.

- Социокультурные риски VR-пространства систематизированы по трем уровням воздействия: риски нахождения в виртуальной среде; риски воздействия на социокультурные процессы; риски влияния на культурное разнообразие.

На защиту выносятся следующие основные положения исследования:

1. Концепт «виртуальная реальность», несмотря на широкое применение в современном социогуманитарном знании, лишен культурологической специфики. В отечественной культурологии конструирование данного концепта проходит сейчас стадию формирования, которая включает, с одной стороны, изучение феномена виртуальности, с другой — ее технологического обеспечения. Выступая одновременно явлением духовной и материальной культуры, «виртуальная реальность» по значению оказывается шире того содержания, которое вкладывается в «VR» современной культурологией. Отсутствие русскоязычного эквивалента термина «VR» усугубляет проблему, поскольку термин «виртуальная реальность» часто используется для обозначения феноменов, не всегда связанных с VR в культурном и технологическом смысле. Это приводит к смешению понятий и затрудняет исследование явления. Необходимость заимствования англоязычного термина «VR» была продиктована неточным отражением феномена в русскоязычном термине «виртуальная реальность». Аббревиатура «VR» хоть и была введена в маркетинговых целях, но уже давно закрепилась в профессиональной среде разработчиков мультимедиа продуктов. Под VR феноменом следует понимать искусственно созданную цифровую среду, способную создать иллюзию «полного погружения» без визуальной границы между цифровым и реальным физическим миром. При этом VR сочетает в себе сущностные культурные свойства: виртуальность, интерактивность, иммерсивность и визуальную обособленность от реального физического мира.
2. Развитие VR-технологий представляет собой процесс трансформации от утилитарного инструмента к самостоятельному культурному феномену. Этот процесс включает три исторически обусловленных этапа: концептуальное формирование в рамках утопических и философских представлений, становление VR как утилитарной технологии для решения практических задач в инженерной и военной сферах в 1960-1970-х годах, трансформацию VR в пространство культурного творчества и создания автономных виртуальных миров в конце XX — начале XXI века. Экспоненциальный рост и популяризация VR в 1980-1990-х годах способствовали переходу от узкоспециализированного применения к массовому использованию,

что привело к появлению как новых культурных форм с участием VR, так и способов творческого самовыражения. Ключевое отличие современного этапа развития VR от предыдущих заключается в смещении акцента с точного воспроизведения физической реальности на создание уникальных пространств осмысления и творческой рефлексии.

3. Современная VR одновременно трансформирует существующие культурные феномены и выступает самостоятельным культурным феноменом. В качестве расширяющего и интегрирующего средства VR сохраняет исходное аутентичное содержание культурных артефактов, оптимизирует их восприятие и делает культурные феномены более доступными. Как самостоятельный феномен VR создает новые варианты культурного опыта, что выражается в появлении гибридных форм художественного выражения, сочетающих в себе традиционные и инновационные практики, а также стимулирует формирование интерактивных пространств коллективного творчества и развитие новых форматов социокультурного взаимодействия в цифровой среде. Интеграция VR в массовую культуру инициирует изменения в социокультурных практиках, трансформируя традиционные модели художественного творчества и коммуникации. Иммерсивные арт-проекты переводят зрителя из категории наблюдателя в категорию соавтора. Виртуальные социальные платформы объединяют транснациональные культурные сообщества, устраняя географические и социальные барьеры. Методы цифровой реконструкции расширяют возможности сохранения и актуализации культурного наследия, в которых VR выступает катализатором межкультурного диалога и творческой активности.
4. VR становится катализатором формирования новых культурных парадигм, объединяющих традиционные и цифровые формы взаимодействия. Институционализация новых профессиональных ролей в виде VR-архитекторов и модераторов виртуальных сообществ сопровождается развитием метавселенных как пространств экспериментальной социальной организации. Синтез человеческого творчества, VR и искусственного интеллекта способствует появлению гибридных моделей культурной активности, формирующих новую фазу культурной динамики, в которых технологическая инновация выступает ключевым фактором.
5. Внедрение VR в социокультурное пространство сопряжено с комплексом социокультурных рисков, требующих системного анализа, а также превентивных мер для сохранения культурного многообразия и социальной стабильности. Существует угроза культурной гомогенизации, которая выражается в вытеснении локальных традиций и недостаточном представлении культурных практик в виртуальной среде. Выявляется деформация социальных взаимодействий: ослабление традиционных связей, формирование девиантных

поведенческих паттернов и снижение уровня социального контроля. VR способствует трансформации личностной идентичности, что выражается в размывании границ между физическим и виртуальным существованием, в изменении восприятия индивидуальных и социальных ролей. Эти проблемы требуют критического осмысления и разработки стратегий, направленных на минимизацию рисков и обеспечение устойчивого развития социокультурной среды.

Теоретическая значимость исследования заключается в разработке концептуальной модели VR как культуротворческого процесса, что позволяет восполнить существующий в культурологии пробел в теоретическом осмыслении VR как самостоятельного феномена культуры. В работе впервые предложена системная теоретическая интерпретация VR не только как технологического инструмента, но как полноценного механизма культурогенеза, способного породить новые культурные формы, коды и смыслы.

Исследование вносит вклад в развитие культурологической теории через обоснование нового понятийно-категориального аппарата для анализа виртуальных культурных практик, что расширяет методологический инструментарий современной гуманитаристики. Разработанная типология форм культуротворчества в VR-пространстве и концепция гибридной идентичности обогащают теоретические представления о механизмах формирования культурных парадигм в эпоху цифровой трансформации.

Предложенная концепция анализа VR как культуротворческого процесса может быть использована для теоретического осмысления других форм цифрового культурогенеза.

Практическая значимость исследования заключается в применении полученных результатов в различных сферах социокультурной деятельности и образовательной практики. Результаты исследования представлены в виде рекомендаций министерству культуры РФ для формирования стратегий развития цифровой культуры и поддержки инновационных культурных проектов.

Разработанная автором типология культуротворческих практик в VR-пространстве нашла отражение в преподавании следующих дисциплин: культурология, теория культуры, социальная и культурная антропология, социодинамика культуры, прикладная культурология, современные проблемы науки и искусства, AR/VR дизайн, IT-технологии в дизайне, проектирование в цифровом дизайне, моушн-дизайн, компьютерная графика, в системе высшего и дополнительного профессионального образования.

Выявление социокультурных рисков VR-технологий имеет практическое значение для разработки этических стандартов и регулятивных механизмов в сфере виртуальных технологий, что способствует выработке понимания безопасной цифровой культурной среды. Предложенные рекомендации по минимизации негативных воздействий VR на культурное разнообразие могут быть востребованы при разработке культурной политики на государственном и региональном уровнях.

Концептуальные выводы работы применимы для практической подготовки специалистов в области социокультурного проектирования, цифрового искусства, VR-дизайна, кураторской деятельности и менеджмента культуры в условиях технологической трансформации.

Методические подходы могут быть использованы исследователями цифровой культуры, специалистами музейного дела и арт-менеджерами для оценки культурного потенциала VR-проектов и их интеграции в традиционные культурные институции.

Соответствие диссертации паспорту научной специальности. Тема и содержание диссертации «VR как культуротворческий процесс: генезис, современное состояние, перспективы развития» соответствуют паспорту научной специальности 5.10.1 «Теория и история культуры, искусства», в том числе следующим направлениям исследований: 3. Исторические аспекты теории культуры, мировоззренческие и ментальные аспекты теории культуры; 6. Культура и цивилизация в их историческом развитии; 9. Историческая преемственность в сохранении и трансляции культурных ценностей и смыслов. Традиции и инновации в истории культуры; 13. Механизмы взаимодействия ценностей и норм в культуре и истории; 16. Роль культурного и природного наследия в жизнедеятельности общества; 18. Культурно-историческая память и культурное наследие; 32. Культура и общество. Социокультурная динамика; 37. Личность и культура. Индивидуальные ценности. Творческая индивидуальность; 43. Прогностические функции культуры. Культура и футурология; 75. Медиакультура. Цифровая культура; 104. Роль цифровой среды в становлении новых культурных форм и практик.

Степень достоверности и апробация результатов исследования. Достоверность научных результатов и выводов, полученных в процессе проведенного диссертационного исследования, подтверждается изучением источников по проблеме, применением релевантных научных методов, комплексным подходом к изучению проблемы.

Основные положения и выводы диссертационного исследования обсуждались на заседании кафедры культурологии Московского государственного института культуры, докладывались на 14 научно-практических конференциях разных уровней, среди которых наиболее значимы следующие:

- Конференция с международным участием «Культура как реальность и научная проблема» (Москва, 3 июня 2023 г.), тема доклада: «VR как культуротворческий процесс в современном искусстве».
- Международная конференция «Современные тенденции в декоративном искусстве и дизайне» (Москва, 24 апреля 2024 г.), тема доклада: «VR как новая среда художественного творчества».
- II-я Международная научная конференция молодых ученых «Информационно-коммуникативные технологии и ценностное пространство культуры: механизмы и проблемы взаимодействия» (Москва, 18 декабря

2024 г.), тема доклада: «Цифровая метамодерн-культура: роль VR в формировании гибридных социокультурных моделей».

- Вторая международная научно-практическая конференция «Современные тенденции в декоративном искусстве и дизайне» (Москва, 15 мая 2025 г.), тема доклада: «Потенциал VR-мастерских и лабораторий для студентов и преподавателей».

- Международная научно-практическая конференция «Культура в эпоху перемен: вызовы и возможности культурологии» (Москва, 10 декабря 2025 г.), тема доклада: «Глобальные особенности социокультурного взаимодействия в VR-среде».

Структура и объем диссертации Структура работы обусловлена целью и задачами исследования и состоит из введения, двух глав (пяти параграфов), заключения. Общий объем диссертации – 287 страниц. Список литературы включает 436 наименований.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во **введении** обосновывается актуальность темы исследования, обозначается проблема, анализируется степень ее научной разработанности, формулируются объект, предмет, цель и задачи исследования, устанавливаются хронологические рамки и географические границы, определяется степень научной новизны, излагаются теоретическая и практическая значимость исследования, сведения о достоверности и апробации материалов исследования.

В **первой главе «VR как культурное явление»** решаются теоретико-методологические задачи: определение семантических границ концептов «VR» и «виртуальная реальность», обоснование необходимости терминологического разграничения данных понятий, анализ исторического становления понятия «виртуальный», исследование семантического поля терминов в научном дискурсе, а также анализ формирования и исторической динамики развития VR как культурного феномена.

В **параграфе 1.1 «Проблема VR в системе социогуманитарного знания»** VR рассматривается как культурный феномен с самостоятельным пространством культурных смыслов, символических кодов и новых форм участия субъекта в культуре. На сегодняшний день VR перестала быть исключительно технологическим инструментом, а ее виртуальное наполнение эволюционировало, что наделило VR-феномен специфическими чертами и культуротворческим потенциалом. Проблема полисемии терминов «VR» и «виртуальная реальность» в русскоязычном научном дискурсе создает методологические трудности. Это связано в первую очередь с тем, что термин «виртуальная реальность», который является дословным переводом аббревиатуры VR, имеет расплывчатое семантическое поле. При анализе трактовок понятия «виртуальная реальность» в различных дисциплинарных контекстах, нами были зафиксированы смысловые различия между техническими, философскими и культурологическими

интерпретациями виртуальности. Для систематизации этапов исторического развития концепта «виртуальности», «виртуальной реальности» и «VR» нами был выделен период от античности до современности. Концептуальные основы для понимания виртуальности были заложены античной философской традицией, к этому же времени можно отнести формирование понятия «виртуальность». Средневековая схоластика подготовила базу для описания различных форм бытия, что дало толчок к осознанию понятия альтернативной реальности как реально существующего, виртуального. Переход от абстрактно-философских рассуждений к практическим попыткам воссоздания альтернативных реальностей с использованием художественных и технических средств в XVI–XVIII веках сформировало технологическую основу для VR-оборудования. Появление новых инструментов создания «виртуальности», такого как «волшебный фонарь» позволило закрепить в массовом сознании идею воплощения искусственно созданной симуляции. В XIX веке сформировались индустриальные основы для «потребления» виртуальности, что послужило импульсом для проникновения виртуальной реальности в массовую культуру. В период 1900–1960 годов реальность была впервые осмыслена как информационный конструкт, поддающийся технологическому моделированию. Граница между «подлинной» и «симулированной» реальностью стала зависеть от точности воспроизведения, создание альтернативной реальности стало достижимой технологической целью. Реальность стала пониматься не как данность, а как конструкт, который можно воспроизвести, заменить и усовершенствовать. В российской культурологии термин «VR» не имеет устойчивого академического статуса, что препятствует теоретической разработке данной проблематики. Это связано с тем, что существует различие между «VR» как технологическим культурным феноменом и «виртуальной реальностью» как широкой культурологической категорией. Решением стало использование аббревиатуры «VR», что позволяет отделить VR-феномен от философских и психологических коннотаций. Для отделения VR концепта от других форм «виртуальности» нами предложена концепция «рамки» как критерия различения VR и других форм виртуальности. Отсутствие зримой визуальной границы – рамки является онтологическим и феноменологическим отличием VR от других репрезентативных форм медиа. В результате было сформировано авторское определение VR как культурного феномена, который не существует без иммерсивной технологии «полного погружения» и транслирует искусственно созданную реальность, не имея визуальной границы между виртуальным миром и физически реальным пространством. Стоит отметить, что VR-среда является частью VR феномена наряду с VR-технологией. К основным признакам VR-среды можно отнести телеприсутствие, присутствие (или «полное» погружение), наличие киберпространства и иммерсивность (которая подразумевает интерактивность и полное погружение). VR-контент внутри VR-среды не может в полной мере воспроизводиться без VR-технологии, при этом VR-

контент может определяться как киберпространство и виртуальная реальность.

В параграфе 1.2 «Формирование и историческая динамика VR» проведен анализ формирования и исторической динамики развития VR как культурного феномена с его культуротворческим потенциалом. Разработана авторская периодизация развития VR, которая включила этапы, начиная от ранней экспериментальной стадии (1960–1979 гг.), заканчивая современным этапом интеграции с метавселенными (2023–2025 гг.). Для выделения исторических периодов учитывались такие показатели, как степень развития понятия VR, технологическая оснащенность, освоение VR-среды, социокультурная функция, доступность и распространение технологии, институционализация в культуре и эволюция культурной репрезентации. Историческое развитие концепта VR представляет собой процесс трансформации из утилитарного инструмента в синтетическую платформу для разнообразных культурных практик. На ранней экспериментальной стадии 1960–1979 годов VR рассматривалась не как культурная среда, а как развивающееся направление технических разработок, которые были сосредоточены на сенсорной симуляции. Формирование VR-технологии и терминологического аппарата произошло в 1980-е годы. В это время термин «VR» в его современном понимании ввел и популяризировал американский ученый, программист и футуролог Дж. Ланье. 80-е годы – это этап осмысления VR не только как инструмента, но и как культурной концепции, активного обсуждения философских и этических аспектов VR-технологии. Следующий период 1990-х годов, несмотря на коммерческий провал массовых VR-продуктов, заложил важные культурные основы для понимания VR как медиума. В 2000-х годах применение VR, по большей части, ограничилось узкоспециализированными сферами применения. В условиях практически полного исчезновения VR из массового культурного дискурса, технология использовалась как «невидимая» инфраструктура, встроенная в профессиональные практики. Период 2012–2019 годов можно назвать временем становления VR как полноценного культурного феномена, когда технология обрела не только массового пользователя, но и собственное культурное содержание. В это время в гуманитарных науках усиливается интерес к VR в контексте нового феномена репрезентации и телесного опыта. Технологическая зрелость автономных VR-устройств в период 2020–2022 годов. ознаменовала переход к новому этапу, когда устройства больше не требуют мощного персонального компьютера для функционирования. Восприятие VR обществом перестало ограничиваться только развлекательной функцией, пользователи увидели в VR инструмент для улучшения качества повседневной жизни. Пандемия COVID-19 стала катализатором массового внедрения VR-технологий в качестве альтернативного способа социального взаимодействия и культурного участия. Наконец, современный период (с 2023 года по настоящее время) характеризуется интеграцией VR в концепцию метавселенных, это можно назвать следующим шагом в развитии VR, от устройства, обеспечивающего

иммерсивный опыт, к инфраструктуре, формирующей новые формы цифрового бытия, занятости, творчества и взаимодействия.

Во второй главе **«Современные формы функционирования и культурный потенциал VR»** были выявлены современные формы функционирования VR в культуре, проанализированы модели применения VR в различных областях искусства и культурных практиках, исследован культуротворческий потенциал VR (в контексте медиума, который дает возможность формировать новые эстетические парадигмы). Определена роль VR в трансформации идентичности, культурных форм и ценностных систем, а также выявлены социокультурные риски в VR-пространстве.

В параграфе 2.1 **«Влияние VR на культуру: творческие новации и инновации»** были выделены две модели функционирования VR в культуротворчестве. Первая модель представляет VR как средство расширения традиционных культурных форм, в которых виртуальная реальность выполняет репрезентативную функцию без кардинального изменения культурного содержания. В случае второй модели VR выступает как самостоятельное культурное пространство, способное не только репрезентировать, но и породить новые культурные практики, смыслы и эстетические категории. В этом случае VR функционирует в качестве самостоятельной среды культуротворчества, в которой пользователь из потребителя контента становится сотворцом. Разработанная авторская типология VR-пространств в музейной сфере включает следующие VR-среды: презентационные – обеспечивающие точную визуализацию физического пространства; культуротворческие – создающие VR-искусство внутри виртуальной среды; и, альтернативные – трансформирующие законы физической реальности.

При реализации таких проектов сформировался новый тип художественного языка, интегрирующий элементы различных видов искусства в единую творческую систему. В театральной сфере автором диссертации выявлены три формы интеграции VR-технологий. Первая представляет собой частичную интеграцию, что предполагает дополнение традиционной постановки виртуальными элементами. Вторая – предполагает полностью виртуальные постановки. Третья – подразумевает интерактивные спектакли, в которых зритель получает возможность влиять на развитие сюжета. VR позволяет расширить драматургические возможности театра и трансформировать традиционные отношения между сценой и зрителем. В области кинематографа типология VR-проектов включает неинтерактивные VR-фильмы, интерактивные проекты с возможностью выбора сценария развития, проекты в формате 360°, CGI-анимации и смешанные форматы. Использование VR в кинематографе не разрушает традиционные принципы кинопроизводства, а дополняет их иммерсивностью, сочетая элементы кино и театра. VR-концерты представляют собой технологическое расширение традиционных концертных форм, они не искажают сущность музыкального выступления, а усиливают эффект присутствия и расширяют потенциальную аудиторию. В сфере визуального искусства можно выделить трансформацию

роли VR, от вспомогательного инструмента до самостоятельной среды создания искусства под названием VR-арт. VR-искусство (VR-art) представляет собой новую форму художественного языка, объединяющую скульптуру, живопись, анимацию и другие медиа в единую творческую систему. VR является полноценной экосистемой культурного производства, которая объединяет творческие практики, образовательные форматы и пользовательские сообщества. Платформы VRChat, Rec Room, AltspaceVR демонстрируют формирование новых пространств коллективного культуротворчества и социального взаимодействия, что свидетельствует о демократизации творческого процесса и формировании новых типов культурных сообществ.

В параграфе 2.2 «VR как механизм создания культурных парадигм будущего» мы выделили три зоны воздействия VR, такие как идентичность, влияние VR на культурные формы будущего и влияние VR на трансформацию ценностной системы. Нами были зафиксированы случаи гибридации пользовательских идентичностей, что представляет собой синтез реальных и виртуальных характеристик личности. Основными сферами влияния VR на гибридизацию личности стали процессы самоидентификации, самопрезентации и самореализации. В свою очередь, процесс самоидентификации может осуществляться как естественным путем (когда пользователь полностью контролирует свой выбор), так и «искусственно» под влиянием VR-контента (если авторы симуляции побуждают зрителя «прожить» заданный сюжет). Проведенный анализ роли аватара как инструмента самоидентификации в VR-среде показал, что наиболее значимыми элементами виртуального воплощения являются руки (основной канал взаимодействия с виртуальной средой), лицо (индикатор рефлексии и эмоционального состояния) и ноги (элемент, значимость которого определяется сюжетными требованиями). При анализе существующих VR-проектов была выявлена потребность в симуляциях эмпатического погружения, которые позволят прожить опыт людей с ограниченными возможностями, представителей других культур или иных социальных групп через «искусственную» идентификацию.

Если самоидентификация — это то, как пользователь себя ощущает или хочет ощутить, то самопрезентация — это то, как участник хочет, чтобы его воспринимали окружающие. Визуальная самопрезентация по своей природе является социальным феноменом, который подразумевает наличие потенциальных реципиентов. Внешний вид в VR является средством невербальной коммуникации и способом передавать информацию без слов. Прогнозируется, что в будущем появится возможность контролировать визуальное отображение эмоций, превратив их из автоматических реакций во вполне осознанный способ самопредставления. Общественная реакция выступает сложной многоуровневой структурой, формирующей индивидуальные тактики, групповые стандарты и характерные особенности культурной VR-среды.

Самореализация может быть определена как процесс реализации личностного потенциала и достижения целей с использованием возможностей виртуальной среды, например, отсутствие физических ограничений в VR способствует самореализации людей с инвалидностью. Интеграция VR-самореализации в реальный мир представляет собой процесс трансформации виртуального опыта в реальную жизнь, а «реальные» потребности и ограничения влияют на направления виртуальной самоактуализации. В сфере системы культурных ценностей VR способствует трансформации, начиная от монологической модели трансляции культуры до диалогической модели сотворчества. Формируются новые культурные ценности, основанные на принципах открытости, гибкости форм и смыслов, коллективного авторства и демократизации творческого процесса. VR функционирует как культурная среда экспериментирования, внутри которой традиционные границы личности, авторства и культурной принадлежности становятся предметом переосмысления. VR создает условия для формирования новых типов культурной идентичности, основанных на принципах творческой самореализации и виртуального соприсутствия.

В параграфе 2.3 «VR-пространство и социокультурные риски в жизнедеятельности общества и человека» выявлена многоуровневая система рисков: антропологических, социально-коммуникативных и культурно-семиотических. В исследовании особое внимание также уделено следующим рискам: психофизиологическим, которые связаны с воздействием VR-устройств на организм человека (индивидуальные риски), социальным и их влиянию на межличностные отношения (риски социальных групп), рискам культурного разнообразия, символической автономией и локальными идентичностями (риски для культуры). Когнитивно-перцептивные риски связаны с нарушением восприятия реальности после выхода из VR-среды (дереализация и деперсонализация). В психологической сфере выявлена проблема формирования VR-зависимости, которая характеризуется необходимостью увеличения времени VR-сессии, синдромом отмены и негативным влиянием на социальное и профессиональное функционирование. Улучшить ситуацию могло бы внедрение обязательных эргономических стандартов для контента, но в настоящее время подобные требования носят рекомендательный характер.

Также исследовательское внимание уделено анализу социально-коммуникативных рисков, представляющих наиболее сложную и многоаспектную группу угроз. В частности, на проблему отсутствия эффективных механизмов социального контроля в VR-средах указывает сформировавшееся благоприятное пространство для развития девиантного поведения и моральной деградации. Анонимность в виртуальной среде выступает катализатором девиантного поведения, в результате пользователи не чувствуют ответственности за свои действия. В ответ на выявленные риски разработчики предпринимают попытки внедрения механизмов социального регулирования. В настоящее время подобные инициативы во многом остаются на экспериментальной стадии. Замещение реального

общения виртуальным происходит не только количественно, но и качественно, изменяя природу социальной коммуникации. VR-коммуникация остается эмоционально обедненной по сравнению с взаимодействиями в реальном мире. Ответом на социально-коммуникативные риски, на наш взгляд, являются инициативы по созданию систем автоматизированной модерации на основе ИИ, развитие пользовательских инструментов самозащиты и формирование регулятивных подходов на национальном и международном уровнях.

Помимо вышеперечисленных рисков нами была выявлена угроза культурному разнообразию. К «проблемным зонам» мы отнесли сохранение и развитию локальных культурных традиций, языковое многообразие и аутентичные формы культурного выражения. Опасения вызывает «алгоритмическая культурная селекция», когда для выбора наиболее «достойного» культурного контента решение принимается встроенными алгоритмами. Подобные алгоритмы обучены на данных, в которых западная культура доминирует. Технические стандарты VR-индустрии ограничивают способы репрезентации контента, что привело к искусственной «адаптации» культурных артефактов под технические возможности платформ. «Принудительная» стандартизация виртуальных форматов культурной репрезентации приводит к обеднению визуального языка, независимо от культурной специфики репрезентируемого материала. VR-индустрия способствует формированию нового типа культурного канона не на основе культурной значимости или исторической важности, а в соответствии с критериями визуальной привлекательности, технической осуществимости и коммерческого потенциала. Доминирование английского языка в VR-интерфейсах формирует механизм лингвистической гомогенизации, что закрепляет связь между технологическим развитием и английским языком. Результатом становится не расширение культурного разнообразия через новые технологии, но его систематическое сокращение в пользу глобализированных культурных стандартов. Высокая стоимость VR-гарнитур, необходимость использовать высокопроизводительные компьютеры и высокоскоростной интернет ограничивают доступ к VR для значительной части населения. Складываются «цифровые касты», в которых те, кто владеет технологическими возможностями и понимает принципы работы алгоритмов, получают преимущество. VR, которая изначально задумывалась как инструмент демократизации культурного пространства, на практике может способствовать и формированию системы неравенства и исключений.

В **Заключении** подводятся итоги проведенного исследования. Его основным результатом стало выявление культуротворческого потенциала VR как фактора трансформации современной культуры и становления новых культурных парадигм. Последовательное решение всех исследовательских задач позволило обосновать рассмотрение VR как самостоятельного культурного феномена, обладающего значительным культуротворческим потенциалом. Проведено концептуальное разграничение между понятиями

VR и «виртуальная реальность», предложена авторская периодизация исторической эволюции концепта виртуальности, разработана типология форм культуротворчества в VR-пространстве. Автором диссертации также введена концепция гибридной идентичности как специфической формы культурной идентичности, формирующейся в VR-среде, и проведена комплексная систематизация социокультурных рисков VR-технологий. Разработанные методологические подходы могут быть основой для анализа виртуальных культурных практик и формирования этических стандартов в VR-индустрии. Исследование заполняет теоретико-методологический пробел в российской культурологии и создает концептуальную основу для дальнейших исследований цифровой культуры и культурных процессов в эпоху технологической трансформации.

Основные положения и выводы исследования представлены в следующих публикациях автора (общим объемом 4,66 а.л.)

Публикации в изданиях, включенных ВАК при Министерстве науки и высшего образования России в Перечень рецензируемых научных изданий, в которых должны быть опубликованы основные научные результаты диссертаций на соискание ученой степени кандидата наук:

1. Бетоева, Е. А. Влияние VR на нравственное сознание современного человека / Е. А. Бетоева // Современная наука: актуальные проблемы теории и практики. Серия: Познание. – 2023. – № 12. – С. 6-9 (0,5 а.л.);
2. Бетоева, Е. А. VR как культуротворческий процесс в контексте современного искусства / Е. А. Бетоева // Культура и цивилизация. – 2023. – Т. 13. – № 9-1. – С. 136-143 (0,51 а.л.);
3. Бетоева, Е. А. VR как феномен культуры: генезис и современное состояние / Е. А. Бетоева // Вестник культуры и искусств. – 2024. – № 2 (78). – С. 29-36 (0,67 а.л.);
4. Бетоева, Е. А. VR как культурная форма коллективного творчества / Е. А. Бетоева // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. – 2024. – № 5 (121). – С. 93-98 (0,51 а.л.);
5. Бетоева, Е. А. VR-среда в парадигме метамодернизма: генезис гибридных моделей социокультурного взаимодействия // Наследие веков. – 2025. – № 2 (42). – С. 42-56 (1,17 а.л.);

Публикации в других изданиях, включенных в РИНЦ:

6. Бетоева, Е. А. Эргодизайн цифровой VR среды / Е. А. Бетоева // Заметки ученого. – 2022. – № 10. – С. 20-26 (0,58 а.л.);
7. Бетоева, Е. А. VR как культуротворческий процесс в контексте современного искусства / Е. А. Бетоева // Культура как реальность и научная проблема: сб. ст. Всероссийской науч.-практ. конф. (Химки, 23 июня 2023 г.).

– Химки: Московский государственный институт культуры, 2024. – С. 117-123 (0,29 а.л.);

8. Бетоева, Е. А., Спектор Г. З., Заева-Бурдонская Е. А. Особенности проектирования AR навигации (дополненной реальности) в лесопарковой зоне / Е.А. Бетоева, Г.З. Спектор, Е.А. Заева-Бурдонская // Дизайн и искусство – стратегия проектной культуры XXI века: сб. материалов науч.-практ. конф. (Москва, 19-21 ноября 2019 г.). – Москва: Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина, 2019. – С. 83-88 (0,33 а.л., авторский вклад 0,28 а.л.);

9. Бетоева, Е. А. ИИ-персоны в VR как фактор трансформации цифровой культуры / Е. А. Бетоева // VI Российский культурологический конгресс с международным участием «Культурная идентичность в пространстве традиции и инновации» (Москва, 30 октября–1 ноября 2024 г.): сб. тез. – Москва: Институт наследия, 2024. – С. 200 (0,09 а.л.);

10. Бетоева, Е. А. Феномен виртуальной реальности как механизм формирования гибридных культурных идентичностей / Е. А. Бетоева // Культурное наследие Северного Кавказа как ресурс межнационального согласия: тез. докл. участ. XI Междунар. науч. форума (Краснодар, 11–14 сентября 2025 г.). – Москва: Институт наследия, 2025. – С. 35, 58 (0,06 а.л.).