

ОТЗЫВ

официального оппонента о диссертации Бетоевой Елизаветы Александровны «VR как культуротворческий процесс: генезис, современное состояние и перспективы развития», представленной на соискание ученой степени кандидата культурологии по специальности 5.10.1 – Теория и история культуры, искусства (культурология)

Выбор темы диссертационного исследования Е.А. Бетоевой выглядит закономерным и логичным в силу того, что VR как феномен культуры развивается очень динамично, запуская определенные механизмы в сфере культуротворчества: VR в качестве технологии применяется сегодня в различных сферах и становится частью деятельности разных специалистов в области образования (Game studies), медицины, дизайна, IT-экспертов и т.д. Однако процессы, связанные с использованием VR (в самом широком смысле), оставляют след в социокультурном измерении реальности и становятся вызовом, на который Е.А. Бетоева ищет ответ с опорой на культурологическое знание как в зарубежном дискурсе, так и в отечественном.

Данная работа представляет собой попытку обобщить и систематизировать материал по развитию VR в целом, представить актуальные практики, которые так или иначе в процессе развития этого явления, с одной стороны, испытали на себе воздействие закономерно развивающихся технологий, с другой – претерпевая изменения, становятся основой дальнейшего технического и цифрового прогресса и экспериментов.

Автор обращает особое внимание на бытующую терминологию в области VR и вносит ряд уточнений, обращая внимание на концептуальную неопределенность понятия. Поэтому и проблема, обозначенная соискателем как необходимость «определить характер возможного влияния VR феномена

на трансформацию медийной среды и культурного процесса в целом» (с. 22) обуславливает цель исследования и порядок излагаемых задач (с. 23).

Выявление научной новизны диссертационного исследования потребовало от автора комплексного методологического подхода, где представлены методы, позволяющие проникнуть в суть VR как явления, практики и VR как технологии. Примечательно, что был использован метод включенного наблюдения в реализации проектов, в которых автор текста диссертации принимал непосредственное участие. Это стало основанием использования метода сценарного прогнозирования и моделирования траекторий развития VR как социокультурного явления. В тексте приведен и феноменологический метод, позволивший выделить VR как культурный феномен (с. 75).

Автором проведен анализ творческих новаций и инноваций посредством детального рассмотрения VR-практик в искусстве, формах культуротворчества и социальных взаимодействиях и на основе этого предложить типологию VR практик в культуре.

Отдельного внимания заслуживает сосредоточенность Е.А. Бетоевой на изменениях, вызванных развитием VR, а именно – формировании новых парадигм, развитии гибридной идентичности, разработке новых культурных форм и кодов, трансформация ценностных систем и изменений моделей коллективного взаимодействия в контексте цифровой культуры. Очевидно, что автор системно и целостно стремится охватить сложное и многогранное явление, предлагая концептуальные основания для определения гибридной идентичности в виртуальном пространстве.

Структура диссертационного исследования определена закономерным движением авторской мысли: от теории к практике. Это легко прочитывается в логике изложения текста, в последовательности работы с категориально-понятийным аппаратом, классическими и современными (актуальными)

трудами ученых и специалистов в области VR и VR-технологий. Введение содержит все структурные компоненты (и даже «территориальные границы» (с. 24), которые охватывают мировое культурное пространство, а по сути – делают его безграничным в контексте VR). Первая глава посвящена историко-культурному дискурсу, вторая – собственно культуротворческому потенциалу VR в условиях современной культуры и определению рисков, возникающих как перед отдельным человеком, так и обществом в целом. Заключение содержит ключевые выводы проведенного исследования. Список источников – 436 наименований, что подчеркивает широту охвата эмпирического материала, состоятельный анализ проблемы и становится основанием для получения достоверных результатов в контексте современных медиа.

Работа отличается теоретической значимостью: исследовательская рамка задана. Предложены определения понятий, сопряженные с явлением виртуальной реальности и позволяющие расширить горизонты теории и истории культуры. Практическая значимость определена вовлеченностью Бетоевой Елизаветы Александровны в реализацию проектов, обладающих образовательной ценностью, – реализация дисциплин по профилям культурологии и дизайна, а также представлением рекомендаций для министерства культуры РФ. Выявление социокультурных рисков VR-технологий имеет прикладное значение для выработки этических стандартов и регулятивных механизмов в сфере виртуальных технологий.

Результаты исследования были представлены на 15 научных конференциях различного уровня, что свидетельствует об активной научной деятельности соискателя. По теме диссертации опубликовано 10 научных работ, включая 5 статей в изданиях, рекомендованных ВАК.

В целом, работа представляет собой целостное исследование, отличается глубиной проникновения автора в проблематику изучаемого

материала, умением интегрировать знание различных дисциплин для получения теоретического результата по направлению 5.10.1 – Теория и история культуры, искусства (культурология) и самостоятельностью мышления автора.

Однако при чтении диссертации возникли вопросы и замечания уточняющего характера, которые не снижают общей оценки проделанной работы и являются приглашением к научной дискуссии.

1. В чем состоит «проблема VR», вынесенная в название параграфа 1 и как она выражается в динамике развития культуры?

2. Е.А. Бетоева дает определение VR феномена «как искусственно созданная цифровая среда, способная создать иллюзию «полного погружения» без визуальной границы «рамки» между цифровым и реальным физическим миром» (с. 81). Наряду с этим определением в тексте встречаются словосочетания «VR как культурный феномен» и «VR-культура» (с. 27, 186, 195, 225). С точки зрения оппонента, хотелось уточнения/определения каждого из понятий и пояснения их соотношения.

3. В исследовании автор неоднократно пишет о создании парадигм будущего – новых парадигм, связанных с VR и VR-технологиями. В чем именно состоят «новые парадигмы» и применительно к чему используется это определение?

4. В первом параграфе диссертации (с. 49) автор пишет: «Для создания теоретико-методической основы концепта VR проведен исторический анализ становления этого явления. Выявлены ключевые этапы развития, отражающие трансформацию взглядов на виртуальность и VR». И далее автор обращается к античной философии, Средневековой схоластике, описывает эстетический/перцептивный этап развития понятия виртуальности (XVI–XVIII вв.), затем предтехнологический этап симуляции (XIX век), ранний технофутуристический/утопический этап (1900–1960) и т.д. Не

происходит ли избыточного расширения понятий применительно к культуротворчеству в целом и творчеству с присущими ему воображением и способностью облекать мысль в телесно-чувственное и наоборот – погружаться в мир грез и фантазий? Насколько корректно употребление современного термина применительно к историко-культурному процессу, когда не было и представления о нем?

5. Разворачивая исследование в области VR в том числе и сферу искусства, Е.А. Бетоева затрагивает принципиальный вопрос – границы дозволенного и этические нормы. Что и каким образом определяет поведенческие, психоэмоциональные и др. регистры по отношению к *другому* в виртуальном мире? На наш взгляд, обращение к конкретным художественным практикам (например, фильм «Аватар», 2009 г., реж. – Джеймс Кэмерон) не только украсило бы работу, но и подчеркнуло бы мысль, что иногда искусство опережает ход науки.

Высказанные замечания и вопросы носят уточняющий характер и направлены на дальнейшее развитие исследования. Они не снижают высокой оценки проделанной работы и не ставят под сомнение полученные научные результаты автора диссертации.

В заключение следует отметить, что диссертация Е.А. Бетоевой представляет собой завершённое научное исследование, вносящее существенный вклад в развитие теории и истории культуры. Автором проведена теоретико-методологическая работа по осмыслению VR как культурного феномена, предложен категориально-понятийный аппарат для анализа VR и обоснована практическая значимость полученных результатов.

Содержание автореферата отражает все необходимые структурные компоненты диссертационного исследования, позволяющие получить целостное представление о проделанной работе. Опубликованные работы автора ключевые положения диссертационного исследования.

Диссертация Бетоевой Елизаветы Александровны «VR как культуротворческий процесс: генезис, современное состояние и перспективы развития» полностью соответствует требованиям пп. 9–14 «Положения о присуждении учёных степеней», утвержденного Постановлением Правительства РФ № 842 от 24.09.2013 г. в действующей редакции, предъявляемым к диссертациям на соискание ученой степени кандидата наук, а автор исследования, Бетоева Елизавета Александровна, заслуживает присуждения искомой учёной степени кандидата культурологии по специальности «5.10.1 – Теория и история культуры, искусства (культурология)».

Наталья Алексеевна Симбирцева

доктор культурологии, профессор, доцент
заведующий кафедрой философии, социологии и культурологии
федерального государственного автономного образовательного
учреждения высшего образования
«Уральский государственный педагогический университет»

29 мая 2026 г.



Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
«Уральский государственный педагогический университет»
620017, г. Екатеринбург, пр. Космонавтов, д. 26
Телефон: +7 (343) 336-14-00
E-mail: uspu@uspu.ru

Подпись заверяю _____

(должность, ФИО, подпись сотрудника отдела кадров)

М.П.

6

