

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

Диссертационная работа Бетоевой Елизаветы Александровны – целостное, развернутое и законченное научное исследование, посвященное современному состоянию и перспективам развития виртуальной среды в экранной культуре. Актуальность темы самоочевидна и обусловлена внедрением цифровых технологий в области культуры. Важную роль в этом играет феномен виртуальной реальности, представляющий, со слов диссертанта, «уникальное явление современности» (с. 3).

В начале автором формулируется определение концепции VR, которая выносится в отдельное исследовательское поле «виртуальной реальности, воспроизводимой техническими средствами VR оборудования» при этом имеет обязательные свойства, присущие виртуальной реальности: «актуальность, автономность, интерактивность и порожденность. Создание и существование симулякров в VR среде возможно, но не является обязательным свойством», – подчеркивает Елизавета Александровна (с. 48).

Научная ценность диссертации связана с ответом на ряд вопросов, в том числе, отличия свойств понятий «виртуальная реальность» и «VR» как культурного феномена. В этом плане диссертация – интересное, своевременное, самостоятельное и актуальное исследование, обладающее как тематикой, так и концептуальной новизной. Оно целостно, последовательно, систематично, его выводы серьезны и основательны, базируются на внушительном теоретическом фундаменте. Научная новизна диссертации состоит в том, что исследователь

разбирает проблематику VR по слоям, каждый из которых является историческим периодом становления концепта виртуальности.

Автор отмечает четыре временных отрезка, последний из которых знаменуется появлением новых медиа-технологий, художественных практик и футурологических концепций, заложивших теоретические основы для последующего развития виртуальной реальности. В исследовании сфокусировано внимание на разрушении границы между зрелищем в традиционном смысле слова и бывшим «не-зрелищем», из чего убедительно доказано о «стирании онтологической границы между реальным и репрезентуемом, а кульминацией этого процесса в дальнейшем можно считать появление VR» (с. 61).

Работа наглядно свидетельствует об эрудированности диссертанта. Широкий круг используемых теоретических источников придает исследованию многоракурсность изучения проблематики феномена VR и позволяет масштабно раскрыть тему. Диссертация Е.А. Бетоевой представляет существенный научный интерес, так как важные задачи исследования в целом решены. Автор делает важный акцент: «С появлением иммерсивной технологии полного погружения в VR мы избавляемся от “рамки” между реальностями и осуществляем полный переход в VRкиберпространство» (с. 73). Демаркационная функция – заключается в четком разделении виртуальной среды и реального пространства наблюдателя, обеспечивая онтологическую разницу между цифровым миром и действительностью, такая роль присуща многим видам искусств, начиная с живописи и заканчивая кинематографом.

Структура работы представляется обоснованной. Во введении изложена актуальность темы исследования, подчеркивающая период перехода от информационного общества 4.0 к обществу 5.0 в активной цифровизации культурной среды при активном применении виртуальной реальности как уникального явления современности. Дано описание понятия «цифровое общество». Исследование разделено на две основные части, которые представляют главы: «VR как культурное явление» и «Современные формы

функционирования и культурный потенциал VR», а также снабжено заключением и списком литературы.

В первой главе VR-феномен определен как «искусственно созданная цифровая среда, способная создать иллюзию “полного погружения” без визуальной границы “рамки” между цифровым и реальным физическим миром» (с. 81). Елизаветой Александровной, разработана авторская периодизация развития VR, включающая семь основных этапов: от ранней экспериментальной стадии (1960- 1979 гг.) до современной стадии интеграции с метавселенными (с 2023 г.). В этот период «виртуальная реальность становится самостоятельным медиумом со своими законами, жанрами, эстетикой и культурными формами» (с. 103). – подчеркивает диссертант.

Во второй главе выявлены формы функционирования виртуальной реальности в культурной сфере, проанализированы современные модели применения VR в разных областях искусства, исследован культуротворческий потенциал VR как медиума, способного формировать новые эстетические парадигмы, определена роль VR в трансформации идентичности, культурных форм и ценностных систем, а также выявлены социокультурных риски в VR-пространстве. Диссертант отмечает, что «VR все чаще анализируется как пространство формирования новых культурных практик, возникающих на пересечении различных художественных традиций и технологических возможностей» (с. 116).

Вместе с тем, научная работа имеет ряд замечаний. В начале первой главы количество приводимых цитирований видится избыточным, такая загруженность текста мешает увидеть собственные мысли автора данного исследования. С одной стороны, соискатель, опираясь на высказывания других ученых, представляет широкий спектр мнений по указанной проблематике, одновременно заслоняет собственное мнение.

Довольно часто в тексте автор преподносит исторические моменты, перечисляя их в обратной хронологии. В связи с этим читатель сталкивается с некоторым порогом в восприятии событий. Безусловно как некий прием такое

предоставление информации может быть, но в научном трактате было бы корректнее не перегружать восприятие дополнительным разложением событий на таймлайн истории науки. На странице 99 в предложении о VR-гарнитурах, предлагающих стереоскопические экраны, приводится весьма упрощенная и размытая формулировка о том, что они представляют «два слегка разных изображения одной и той же сцены». С учетом большого количества в работе специальных терминов (эффект «эндаумента», метавселенная, трекинг) был бы весьма уместен список терминов и аббревиатур. Высказывания носят исключительно рекомендательный характер и никоим образом не приуменьшают серьезный вклад соискателя ученой степени кандидата культурологии в изучение виртуальной среды в экранной культуре. Результаты и выводы диссертации вносят существенный вклад в изучение природы феномена «виртуальная реальность».

Диссертационная работа Е.А. Бетоевой представляет собой завершенное оригинальное исследование, написанное хорошим литературным языком, с использованием широкого круга научной литературы, будет интересно и полезно исследователям медиа, профессионалам кинематографа и любителям кино.

Автореферат Елизаветы Александровны раскрывает основные положения исследования и соответствует тексту диссертации, а опубликованные статьи полностью отражают основные концептуальные положения и выводы автора.

Диссертация Е.А. Бетоевой на тему: «VR как культуротворческий процесс: генезис, современное состояние и перспективы развития», представленная на соискание ученой степени кандидата культурологии по научной специальности 5.10.1 – Теория и история культуры, искусства (культурология) – это законченная научно-квалификационная работа, соответствующая Паспорту номенклатуры специальностей научных работников 5.10.1 – Теория и история культуры, искусства (культурология), отвечающая требованиям, предъявляемым к диссертациям на соискание ученой степени кандидата наук в пп. 9-14 «Положения о присуждении ученых степеней»,

утвержденного постановлением Правительства Российской Федерации №842 от 24.09.2013 г. (в действующей редакции). Бетоева Елизавета Александровна заслуживает присуждения ей ученой степени кандидата культурологии по научной специальности 5.10.1 – Теория и история культуры, искусства (культурология).

Шабалин Владимир Васильевич  
доктор искусствоведения, научная  
специальность 5.10.3. Виды искусства  
(кино-, теле- и другие экранные искусства),  
советник департамента пресс-службы и  
референтуры Правительства Российской Федерации,  
преподаватель кафедры анимации и компьютерной  
графики факультета анимации и мультимедиа  
Института анимации и цифровых технологий  
Всероссийского государственного университета  
кинематографии им. С.А. Герасимова

« 29 » \_\_\_\_\_ *мая* \_\_\_\_\_ 2026 года

Контактные сведения:

Аппарат Правительства Российской Федерации  
103274, г. Москва, Краснопресненская набережная, дом 2  
Тел.: +79857626822  
Официальный сайт: <http://government.ru/>  
e-mail: [Shabalin@gov.ru](mailto:Shabalin@gov.ru)

Федеральное государственное бюджетное образовательное  
учреждение высшего образования  
«Всероссийский государственный университет  
кинематографии имени С.А. Герасимова»  
Адрес: Россия, 129226, Москва, ул. Вильгельма Пика, д. 3  
Тел.: +7 (499) 181-13-14  
Официальный сайт: <https://vgik.info/>  
e-mail: [mail@vgik.info](mailto:mail@vgik.info)



*Владимир Васильевич Шабалин В.В.*  
*Заведующий*  
*кабинетом по кадрам*  
*ул. Вильгельма Пика Т.10*  
*29.05.2026*