



VR КАК КУЛЬТУРНАЯ ФОРМА КОЛЛЕКТИВНОГО ТВОРЧЕСТВА

УДК 14:004.946

<http://doi.org/10.24412/1997-0803-2024-5121-93-98>

Е. А. Бетоева

Московский государственный институт культуры,
Химки, Московская область, Российская Федерация,
e-mail: liza.betoeva@yandex.ru

Аннотация. Статья посвящена осмыслению феномена виртуальной реальности (VR) как новой культурной формы творчества и художественного самовыражения. В работе анализируются отличительные особенности VR-пространства, открывающего безграничные горизонты для креативности и способного преодолеть физические ограничения реального мира. Особое внимание уделяется коллективному творчеству в виртуальной среде, позволяющей авторам из разных уголков мира объединяться в профессиональные сообщества для совместного создания произведений искусства. Рассматриваются преимущества такого подхода, включая эффективную коммуникацию, обмен идеями в реальном времени и синергию творческих усилий. В статье анализируется влияние VR на культурную эволюцию, трансформацию эстетических норм и межкультурный диалог. Анализируются формирующиеся жанры VR-искусства, синтезирующие элементы различных творческих направлений. Освещаются образовательный и познавательный потенциал технологий виртуальной реальности. Наряду с перспективами рассматриваются варианты дальнейшего развития VR как культурного феномена, включая этические, социальные и технологические аспекты. Подчеркивается необходимость междисциплинарного подхода к изучению виртуальной реальности учеными различных областей. В заключении делается вывод об огромном культурном значении VR и ее способности коренным образом преобразить эстетические представления, художественное восприятие и принципы межкультурной коммуникации, открывая новую эпоху в эволюции человеческой цивилизации.

Ключевые слова: виртуальная реальность (VR), коллективное творчество, культурное пространство, синтез жанров, технологии.

Для цитирования: Бетоева Е. А. VR как культурная форма коллективного творчества // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. 2024. №5 (121). С. 93–98. <http://doi.org/10.24412/1997-0803-2024-5121-93-98>

VR AS A CULTURAL FORM OF COLLECTIVE CREATIVITY

Elizaveta A. Betoeva

Moscow State Institute of Culture,
Khimki, Moscow region, Russian Federation,
e-mail: liza.betoeva@yandex.ru

БЕТОЕВА ЕЛИЗАВЕТА АЛЕКСАНДРОВНА – аспирант, преподаватель кафедры Дизайн и ДПИ, Московский государственный институт культуры

BETOEOVA ELIZAVETA ALEKSANDROVNA – Postgraduate student, Lecturer at the Department of Design and Applied Arts, Moscow State Institute of Culture

© Бетоева Е. А., 2024



Abstract. The article is devoted to understanding the phenomenon of virtual reality (VR) as a new cultural form of creativity and artistic self-expression. The paper analyzes the distinctive features of the VR space, which opens up boundless horizons for creativity and overcomes the physical limitations of the real world. Particular attention is paid to collective creativity in a virtual environment, which allows authors from different parts of the world to unite in professional communities for the joint creation of works of art. The advantages of this approach are considered, including effective communication, real-time exchange of ideas, and synergy of creative efforts. The article analyzes the influence of VR on cultural evolution, the transformation of aesthetic norms, and intercultural dialogue. The emerging genres of VR art, synthesizing elements of various creative directions, are discussed. The educational and enlightening potential of virtual reality technologies is highlighted. Along with the prospects, options for the further development of VR as a cultural phenomenon are considered, including ethical, social, and technological aspects. The need for an interdisciplinary approach to the study of virtual reality by scientists from various fields is emphasized. In conclusion, it is concluded that VR has enormous cultural significance and the ability to fundamentally transform aesthetic concepts, artistic perception, and principles of intercultural communication, ushering in a new era in the evolution of human civilization.

Keywords: virtual reality (VR), collective creativity, cultural space, genre synthesis, technologies.

For citation: Betoeva E. A. VR as a cultural form of collective creativity. *The Bulletin of Moscow State University of Culture and Arts (Vestnik MGUKI)*. 2024, no. 5 (121), pp. 93–98. (In Russ.). <http://doi.org/10.24412/1997-0803-2024-5121-93-98>

В эпоху стремительного технологического прогресса виртуальная реальность (VR) становится одним из значимых феноменов, оказывающих глубокое влияние на развитие культуры и искусства. Данная технология открывает большие возможности для творческого самовыражения, преодолевая физические ограничения реального мира [13]. Изучение VR как новой культурной формы необходимо для понимания трансформаций в эстетических нормах, художественном восприятии и принципах культурной коммуникации, происходящих под влиянием технологий [16]. Цель данного исследования – показать влияние виртуальной реальности на эволюцию культуры и искусства, а также оценить потенциал VR для развития новых форм творчества и коллективного культуротворчества. Задачами исследования является анализ особенностей виртуальной реальности как уникального культурного пространства, исследование форм коллективного творчества в VR-среде и их преимущества, выявление влияния VR-технологий на культурное развитие, трансформацию эстетических норм и межкультурный диалог, определение перспектив и вызовов дальнейшего развития виртуальной реальности в контексте культурного феномена.

VR представляет собой искусственно созданную компьютерную среду, симулирующую реальность и создающую эффект полного погружения при помощи специальных устройств. Такая иммерсивная технология оказывает глубокое воздействие на человеческое восприятие и трансформирует традиционные представления об искусстве [12]. VR предстает как уникальное культурное пространство, не ограниченное физическими законами материального мира. Художники и обычные пользователи получают возможность воплощать самые смелые идеи и концепции, создавая произведения, зачастую невозможные в рамках объективной реальности [15]. Что особенно важно, в условиях VR происходит синтез различных видов и жанров искусства, начиная от живописи и скульптуры и заканчивая театром, музыкой и кинематографом. Стираются четкие границы между направлениями, рождаются новые гибридные формы культурного самовыражения [17], что ставит перед культурологами ряд фундаментальных вопросов о сущности искусства, его роли в обществе и влиянии на эстетические установки [18]. Виртуальная среда позволяет преодолевать географические ограничения,



объединяя авторов и зрителей со всего мира. В результате формируются новые творческие сообщества, устанавливаются прочные культурные связи между людьми [4]. Межличностное взаимодействие в VR порождает уникальную коллаборативную динамику, которая открывает простор для обмена идеями и культурного взаимообогащения в режиме реального времени [14].

Характеризуя виртуальную реальность как культурное пространство, важно осмыслить ее отличие от традиционных форм искусства. В сравнении с традиционными жанрами живописи, скульптуры или кинематографа, VR полностью погружает реципиента внутрь художественного произведения. Зритель перестает быть пассивным наблюдателем, становясь непосредственным участником творческого акта, что кардинально меняет саму природу восприятия искусства. Вместо статичного созерцания произведения извне, человек оказывается погруженным в виртуальную художественную реальность, взаимодействуя с ней при помощи всех органов чувств [8]. В VR-пространстве художники могут создавать удивительные по красоте, необычные, порой даже пугающие, объекты и ситуации, невозможные или сложно реализуемые в реальной действительности. Подобное раскрытие творческого воображения крайне важно для развития культуры [7]. Жанровые границы также размываются, появляются новые гибридные культурные формы. Тем самым VR образует уникальное культурное пространство, трансформирующее традиционные представления об искусстве и творческом самовыражении. VR предвосхищает будущую эволюцию культуры, меняя устоявшиеся эстетические каноны [7].

Одним из наиболее значимых культурных аспектов виртуальной реальности является возможность для коллективного творчества. VR-среда создает пространство, где авторы и зрители могут совместно участвовать в создании произведений искусства, взаимодействуя друг с другом в режиме реального времени. Наиболее очевидной формой такого

коллективного творчества является совместное создание виртуальных арт-объектов и инсталляций. В специальных VR-студиях и мастерских художники получают возможность работать сообща над крупномасштабными проектами, объединяя свои идеи и таланты. Они могут создавать невероятные скульптуры, наносить цифровые граффити, конструировать причудливые архитектурные сооружения. Например, в приложении VrChat. Особый интерес представляет коллективная работа над VR-анимациями и короткометражными фильмами. Творческие команды могут совместно прорабатывать сюжеты, создавать уникальные виртуальные декорации и персонажей. Процесс происходит в реальном времени посредством интерактивного взаимодействия (например в приложении Quill). В VR также формируются новые жанры перформативного искусства, синтезирующие элементы театра, танца, музыки и визуальных инсталляций. Участники коллективно разрабатывают постановки и затем воплощают их в VR-пространстве в качестве исполнителей (примером могут служить VR- сообщества по интересам).

Следует отметить, что коллективное творчество в VR не ограничено только созданием произведений искусства. В VR-среде проводятся масштабные культурные мероприятия наподобие концертов, поэтических вечеров, художественных выставок и даже свадебных церемоний, что открывает новые формы культурного взаимодействия и общения. Творческие коллективы и зрители из разных уголков мира могут собираться в единой VR-среде для совместного созидания и наслаждения искусством. В настоящее время получили большое распространение VR художественные галереи и музеи. Подобное явление способствует обмену культурными традициями и ценностями, формируя новые сообщества, объединенные общими идеями и интересами [5]. Коллективное творчество в VR выступает своеобразным культурным феноменом, требующим дальнейшего изучения культурологами. Оно демонстрирует способность новейших технологий служить платформой для созидания, межкультур-



турного диалога и развития искусства в принципиально новых формах.

Итак, коллективное творчество в VR обладает рядом значимых преимуществ, открывающих новые перспективы. Во-первых, как уже было сказано, VR-среда позволяет преодолевать географические барьеры, объединяя творческие силы из разных уголков мира. Возникает глобальное культурное пространство, в котором могут пересекаться и взаимодействовать различные традиции, стили и мировоззрения. Во-вторых, указанная технология обеспечивает новый уровень коммуникации и взаимодействия между участниками творческого процесса. Реалистичные аватары, возможность совместного перемещения в виртуальном пространстве, использование жестов и голоса – все это создает ощущение присутствия и погружает в атмосферу совместного творчества. Более того, VR предоставляет уникальные интерактивные инструменты, позволяющие воплощать идеи и прототипы проектов в режиме реального времени (например, VR-макеты зданий для архитекторов и дизайнеров). Виртуальная реальность стимулирует обмен идеями и творческим вдохновением. Погружение в совместно созданную среду открывает неограниченные возможности для ассоциативного мышления и рождения новых концепций (как в приложении Gravity Sketch). Взаимовлияние участников порождает креативные процессы, давая жизнь произведениям, к которым отдельные авторы могли бы и не прийти в одиночку. Коллaborации в VR выводят пользователей за рамки привычного разделения на авторов и зрителей. Реципиенты могут активно вовлекаться в процесс создания произведения, становясь полноправными соавторами, что открывает широкие перспективы для культурного познания и вовлечения широкой аудитории в творчество [11]. В целом коллективное творчество в VR способствует формированию уникальных профессиональных и любительских сообществ, объединенных общими устремлениями и интересами. Возникают крепкие культурные связи между участниками, появляются традиции и школы.

Синергия технологий и коллективного творчества делает виртуальную реальность поистине революционной культурной средой, открывая большие возможности для созидания.

Нельзя не упомянуть и образовательный потенциал виртуальной реальности. VR предоставляет возможности для освоения искусства и приобщения к культурным практикам в интерактивной форме [19]. Обучающиеся могут изучать исторические памятники, произведения мастеров или осваивать художественные техники, напрямую взаимодействуя с виртуальными объектами. На более глубоком уровне VR ставит вопросы о природе искусства, его функциях и влиянии на человеческое сознание. Возможно, в будущем VR трансформирует само восприятие прекрасного и эстетические установки общества.

Однако, несмотря на все преимущества и влияние на культуру, дальнейшее развитие VR сталкивается с рядом проблем, которые необходимо учитывать [6]. Одним из ключевых аспектов является решение этических и социальных вопросов, порождаемых распространением VR-технологий. Серьезный вызов представляет защита авторских прав и интеллектуальной собственности в условиях свободного обмена цифровым контентом. Еще одной проблемой является то, что VR способна создавать нереалистичные ожидания и искажать восприятие действительности. Существует опасность чрезмерного погружения в виртуальные миры в ущерб отношению к реальному миру и социальным связям. Есть опасения, что распространение VR приведет к бегству части общества в идеализированные фантастичные миры, и эти пользователи потеряют связь с реальностью [1].

Важно найти баланс и не допустить негативных последствий. С технической точки зрения, разработчики VR-контента сталкиваются с проблемой эргономики виртуальной среды. Длительное пребывание в VR может негативно сказываться на здоровье пользователей, вызывая головокружения, тошноту и дезориентацию. Необходимы тщательные исследования воздействия на человеческий



организм [3]. Существующие на данный момент VR-технологии также ограничивают возможности создания по-настоящему реалистичных и убедительных виртуальных миров. Разрешение, качество текстур и эффектов пока не достигли уровня фотореализма. Для решения данной проблемы необходимо развитие вычислительных мощностей и алгоритмов рендеринга. Важнейшим вопросом остается междисциплинарное изучение феномена VR.

Виртуальная реальность затрагивает множество сфер – от культурологии и психологии до нейробиологии и кибернетики. Требуется комплексный подход, объединяющий усилия различных научных дисциплин для всестороннего осмыслиения данного феномена и его влияния на человека и общество. Тем не менее, перспективы развития VR как культурной формы остаются чрезвычайно широкими [10]. Можно предположить дальнейший технологический прогресс, совершенствование пользовательского опыта и создание по-настоящему фотореалистичных виртуальных миров, неотличимых от реальности. Такое развитие откроет невиданные горизонты для творчества. В будущем виртуальная реальность может стать неотъемлемой частью повседневной культуры, предоставляя возможности для самовыражения, образования и глобального культурного обмена.

Подводя итог, следует отметить, что виртуальная реальность представляет собой уникальный культурный феномен, открывавший широкие перспективы для творчества, художественного самовыражения и глобального культурного обмена. VR предлагает

культурное пространство, освобожденное от физических ограничений реального мира и позволяющее воплощать самые смелые идеи и концепции. При этом особую ценность представляет возможность коллективного творчества, преодоление географических барьеров и объединение творческих сил всего мира в профессиональные сообщества. Синергия технологий и совместного творчества порождает новые практики, синтезирующие элементы различных видов искусства – от живописи и скульптуры до театра и кинематографа. Рождаются гибридные жанры, трансформируя традиционные эстетические представления. Сама природа восприятия искусства меняется, когда зритель из пассивного наблюдателя превращается в непосредственного участника творческого процесса.

Вместе с тем дальнейшее развитие виртуальной реальности как культурной формы неизбежно столкнется с рядом проблем, в том числе этического и социального характера. Важно найти баланс, избежать чрезмерного погружения в виртуальность в ущерб реальной жизни и человеческим связям. Необходимо обеспечить защиту авторских прав и интеллектуальной собственности в условиях свободного обмена цифровым контентом. Решения требуют и технические проблемы эргономики, реалистичности и доступности VR-технологий. Только интегративный подход, объединяющий усилия культурологов, психологов, нейробиологов и ИТ-специалистов, позволит всесторонне осмыслить феномен виртуальной реальности и его перспективы для коллективного культурного творчества.

Список литературы

1. Закутнов О. И., Тихонова В. Л. Современный человек в пространстве виртуальной реальности // Каспийский регион: политика, экономика, культура. 2021. № 2 (67). [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sovremennyy-chelovek-v-prostranstve-virtualnoy-realnosti>
2. Китов Ю. В., Гертнер С. Л. Искусственный интеллект как предмет культурфилософского анализа // Культура и цивилизация. 2024. № 3. С. 145–158.
3. Коханевич О. В. Онтология телевиртуальной реальности // Austrian Journal of Humanities and Social Sciences. 2015. № 9–10. С. 116–118.



4. Мешкова Л. Н. Цифровые технологии как фактор трансформации культуры // Вестник БГУ. 2020. № 3. С. 53–59.
5. Немыкина О. И. Понятие виртуальности в философском контексте // Известия ВУЗов. Поволжский регион. Гуманитарные науки. 2011. № 1. С. 53–61.
6. Цуканова А. О. Психологические проблемы и перспективы виртуальной реальности // EESJ. 2022. № 6 (82). [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/psihologicheskie-problemy-i-perspektivy-virtualnoy-realnosti>
7. AMT Lab @ CMU. The Key Role of VR in Preserving Cultural Heritage // AMT Lab. URL: <https://amt-lab.org>
8. Applied Sciences. VR Games in Cultural Heritage: A Systematic Review of the Emerging Fields of Virtual Reality and Culture Games // Applied Sciences. URL: <https://www.mdpi.com>
9. Cambridge Core. Effects of Immersive Virtual Reality in Enhancing Creativity // Cambridge Core. URL: <https://www.cambridge.org>
10. Capsule Sight. The Cultural and Societal Implications of Virtual Reality (VR) // Capsule Sight. URL: <https://capsulesight.com>
11. Frontiers. Virtual reality and collaborative learning: a systematic literature review // Frontiers. URL: <https://www.frontiersin.org>
12. J. Intell. Boosting Creativity through Users' Avatars and Contexts in Virtual Environments – A Systematic Review of Recent Research // J. Intell. URL: <https://www.mdpi.com>
13. MDPI. Cultural Heritage in Fully Immersive Virtual Reality // MDPI. URL: <https://www.mdpi.com>
14. ScienceDirect. A survey of multisensory VR and AR applications for cultural heritage // ScienceDirect. URL: <https://www.sciencedirect.com>
15. ScienceDirect. Influences of virtual reality on design creativity and innovation // ScienceDirect. URL: <https://www.sciencedirect.com>
16. Springer. Comprehensive systematic review on virtual reality for cultural studies // Springer. URL: <https://www.springer.com>
17. Springer. Effects of a VR-based collaborative painting approach on primary school students' creativity // Springer. URL: <https://www.springer.com>
18. Springer. Virtual reality in cultural education: Cultural integration and education // Springer. URL: <https://www.springer.com>
19. Springer. Virtual reality technology in art education with visual learning // Springer. URL: <https://www.springer.com>

*

Поступила в редакцию 06.07.2024