ОТЗЫВ

официального рецензента на диссертационную работу

Пернекуловой Майры Мухтаровны на тему «Виртуальная реальность и проблема реализации творческого потенциала личности», предоставленную на соискание степени доктора философии (PhD) по специальности «6D020100 – Философия»

№ п/п	Критерии	Соответствие критериям (подчеркнуть один из вариантов ответа)	Обоснование позиции официального рецензента (замечания выделить курсивом)
1.	Тема диссертации (на дату ее утверждения) соответствует направлениям развития науки и/или государственным программам	1.1 Соответствие приоритетным направлениям развития науки или государственным программам:	Тема диссертационного исследования соответствует приоритетным направлениям развития науки и государственным программам Республики Казахстан, определяющим стратегические ориентиры развития страны в сфере цифровизации. Работа связана с положениями Концепции цифровой трансформации, развития отрасли информационно-коммуникационных технологий и кибербезопасности на 2023 - 2029 годы, утвержденной постановлением Правительства Республики Казахстан от 28 марта 2023 года № 269. Также диссертационная работа соответствует приоритету «Интеллектуальный потенциал страны», закрепленный в перечне Приоритетных направлений развития науки на 2024-2026гг. Диссертационная работа выполнена в рамках программы №BR21882302 «Казахстанский социум в условиях цифровой трансформации: перспективы и риски».
		1) диссертация выполнена в рамках проекта или целевой программы, финансируемого(ой) из государственного бюджета (указать название и номер проекта или программы);	
		2) диссертация выполнена в рамках другой государственной программы (указать название программы);	
		3) диссертация соответствует приоритетному направлению развития науки, утвержденному Высшей научно-технической комиссией при Правительстве Республики Казахстан (указать направление).	
2.	Важность для науки	Работа вносит/не вносит существенный вклад в науку, а ее важность хорошо раскрыта/не раскрыта.	Диссертационная работа вносит существенный вклад в науку, прежде всего в социо-гуманитарную, а именно в философию,

			философскую антропологию, философию образования, культурологию, социологию, психологию, а также исследований в области цифровой среды. Соискатель не ограничивается описанием уже известных подходов, концепций виртуальной реальности, личности, творчества, а предлагает собственное оригинальное осмысление данных феноменов, что позволяет углубить их научное понимание. Важность диссертационного исследования хорошо раскрыта. Тема исследования уже отражает соответствие работы современным вызовам цифровой эпохи и ключевым тенденциям трансформации человеческого бытия. Важность исследования также обоснована тем, что соискатель обращается к широко обсуждаемому, но еще недостаточно философски осмысленному феномену виртуальной реальности, при этом выстраивает собственное понимание категорий виртуальной реальности, личности, творчества. Это позволяет по-новому взглянуть на проблему творческого потенциала личности и его реализацию в условиях виртуальной реальности.
3.	Принцип самостоятельности	Уровень самостоятельности: 1) **высокий;** 2) средний; 3) низкий; 4) самостоятельности нет.	В диссертационной работе прослеживается высокий уровень самостоятельности соискателя, что проявляется в способности к критическому анализу широкого круга концепций виртуальной реальности, личности и творчества, а также в умении выстраивать на их основе собственную, аргументированную исследовательскую позицию. Соискателем обоснована двойственная природа виртуальной реальности: с одной стороны, она

			ориентирована на социум и доступна субъекту через пользовательский интерфейс, с другой - ее глубинные структурные и алгоритмические уровни остаются скрытыми от непосредственного восприятия. Такое понимание позволяет по-новому осмыслить специфику взаимодействия человека с виртуальной реальностью. Высокий уровень самостоятельности также проявляется в предложении соискателем синтетической концепции личности и деятельностной концепции творчества. Утверждается, что сущность творческого процесса заключается в раскрытии потенциальных возможностей личности и их реализации и подчеркивается, что не всякая новизна может выступать показателем и критерием подлинного творчества. Особую оригинальность работе придает обращение к мифологическому образу Коркыт-Ата, через который соискатель раскрывает представление казахского народа о личности, как об особенном человеке, выступающим своеобразным горизонтом между миром действительного и скрытого.
4.	Принцип внутреннего единства	4.1 Обоснование актуальности диссертации: 1) **обоснована;** 2) частично обоснована; 3) не обоснована.	Актуальность диссертации определяется глубокими и стремительными изменениями, происходящими в современной культуре, коммуникации под воздействием цифровых технологий. Виртуальная реальность, ставшая неотъемлемой частью повседневной жизни, перестает быть исключительно техническим инструментом и все более выступает в качестве особого социокультурного пространства, в

			котором формируются новые формы опыта, идентичности и самовыражения личности. В условиях цифровизации трансформируются традиционные способы восприятия мира, взаимодействия с другими людьми и реализации собственных способностей. Это особенно значимо для сферы творчества, где виртуальная среда одновременно расширяет возможности самореализации, предоставляя доступ к новым инструментам, форматам и аудиториям, и, вместе с тем, порождает риски поверхностности, симуляции, подмены подлинного творческого акта его имитацией. В этой связи возникает объективная необходимость философского осмысления того, каким образом виртуальная реальность влияет на развитие, искажение или, напротив, усиление творческого потенциала личности.
		4.2 Содержание диссертации отражает тему диссертации: 1) **<u>отражает;</u>** 2) частично отражает; 3) не отражает.	Содержание диссертации в полной мере отражает ее тему. В диссертации последовательно рассмотрен феномен виртуальной реальности, проблемы личности и творчества. Уже в первом параграфе соискатель обращается к философскому осмыслению виртуальной реальности в контексте модальной онтологии, обосновывая ее статус как особого онтологического пространства существования личности. При этом виртуальная реальность трактуется не просто как технический феномен, а как специфическая форма бытия, возникающая между миром человеческого сознания и константной реальностью, что задает необходимый теоретический фундамент для последующего анализа.

			Во второй главе внимание сосредоточено на трансформации творческого потенциала личности в условиях виртуальной реальности. Рассматривая творческий акт как переход некой сущности из сокрытого в виртуальное пространство возможного, а затем в действительное, автор показывает, что данный переход осуществляется через изменение режима темпоральности этой сущности. Сначала она «существует» в модусе «вечности», как неосознанная потенция, затем в результате инсайта переходит в форму творческой идеи, обладающей виртуальной темпоральностью, и, наконец, через соотнесение с законами физической реальности и посредством техники воплощается в культурный артефакт. Третий раздел логически продолжает заявленную тему исследования, раскрывая двойственную роль виртуальной среды как фактора, одновременно стимулирующего и ограничивающего подлинное творчество личности. Анализируется, каким образом виртуальная реальность может расширять горизонты самовыражения, но в то же время создавать риски подмены подлинной творческой активности симулятивными формами. В четвертом и пятом разделах тема получает свое ценностно-практическое и социально-философское развитие: рассматриваются условия сохранения и развития творческого потенциала в виртуальной реальности, роль духовно-нравственных ориентиров, культурной идентичности и критического мышления, а также влияние искусственного интеллекта как

			нового медиатора творческой активности. Все это в совокупности подтверждает полное соответствие содержания диссертации ее теме.
		4.3. Цель и задачи соответствуют теме диссертации: 1) **соответствуют**; 2) частично соответствуют; 3) не соответствуют.	Цель и задачи соответствуют теме диссертации. Цель работы – произвести критический анализ основных концепций виртуальной реальности, прийти к приемлемому решению и выяснить особенности влияния этой реальности на раскрытие и развитие творческого потенциала личности. Первая задача, связанная с критическим анализом основных концепций виртуальной реальности и выработкой собственного ее понимания, формирует онтологический и методологический фундамент исследования. Вторая задача, заключающаяся в поиске оптимальных концепций личности и творчества, обеспечивает антропологическое и аксиологическое измерение темы, задавая понятийные ориентиры для дальнейшего анализа. Третья и четвертая задачи направлены на анализ характера творчества в виртуальной реальности, включая как возможности реализации в ней творческого потенциала личности, так и потенциальные угрозы. Особую значимость имеет последняя задача, связанная с анализом казахстанской действительности, что придает работе социокультурное и практическое измерение. В совокупности цель и задачи образуют целостную концептуальную рамку исследования, которая обеспечивает его тематическое единство и логическую завершенность.

		4.4 Все разделы и положения диссертации логически взаимосвязаны: 1) **полностью взаимосвязаны;** 2) взаимосвязь частичная; 3) взаимосвязь отсутствует.	Все разделы и положения диссертации полностью логически взаимосвязаны и образуют внутренне целостную, последовательную систему раскрытия заявленной темы. Каждый раздел диссертации выступает необходимым звеном единой концептуальной цепи: от онтологического анализа виртуальной реальности к философии личности и ее творческого потенциала, далее к выявлению рисков и возможностей и, наконец, к разработке ценностно-ориентированных и социально значимых выводов. В первом параграфе закладывается фундамент всей работы: феномен виртуальной реальности подвергается философскому осмыслению с позиции модальной онтологии и определяется как особое онтологическое пространство существования личности. Обоснование ее «срединного» положения между человеческим сознанием и константной реальностью задает теоретическую рамку, в пределах которой далее рассматриваются личность и творчество. Виртуальная реальность трактуется не только как технологический, но и как онтологический, культурный и деятельностный феномен, что непосредственно соотносится с темой диссертации. Далее внимание закономерно переносится на личность и ее творческий потенциал в условиях виртуальной реальности. Предложенная синтетическая концепция личности, основанная на критическом осмыслении идей Н.А. Бердяева, Э.В. Ильенкова, Г.С. Батищева, Ф.Т. Михайлова, А.А. Хамидова и других

			мыслителей, уточняет предмет исследования и раскрывает его сущностные характеристики. Акцент на творчестве и ответственной свободе как главных атрибутах личности логически продолжает онтологический анализ виртуальной реальности и подготавливает почву для рассмотрения специфики творческого акта в виртуальной реальности. В третьей главе логика исследования усиливается анализом двойственной роли виртуальной среды: с одной стороны – как пространства расширения творческих возможностей, с другой – как источника угроз фрагментации личности и имитации творчества. Принятие деятельностной концепции творчества позволяет связать онтологические и антропологические основания исследования в единую концептуальную линию, согласно которой именно в творчестве наиболее полно раскрывается сущность как личности, так и самой виртуальной реальности. Четвертая глава развивает предыдущие положения в ценностно-нормативном и культурном измерении. Последовательно обосновывается мысль о том, что сохранение и развитие творческого потенциала в виртуальной реальности возможно лишь при ориентации на духовно-нравственные основания и культурную идентичность. Далее вводится в рассмотрение искусственный интеллект как новый медиатор творческих процессов и как один из важнейших факторов трансформации личности в виртуальной

			реальности. Анализ рисков алгоритмической подмены человеческой субъектности, а также возможных стратегий их преодоления через развитие критического мышления и ценностной культуры, выводит исследование на уровень социально-философских обобщений и практических выводов.
		4.5 Предложенные автором новые решения (принципы, методы) аргументированы и оценены по сравнению с известными решениями:	Предложенные автором новые решения (принципы, методы) аргументированы и оценены по сравнению с известными решениями. Критический анализ есть. Прежде всего, оригинальность подхода проявляется в том, что виртуальная реальность определяется не абстрактно и не исключительно в рамках технического или психологического дискурса, а феноменологически и онтологически – через творческий акт. Автор последовательно обосновывает тезис о том, что виртуальная реальность является не просто средой, а средством и инструментом творческого потенциала личности. Автор логично и убедительно вводит человека и творческий акт в центр анализа феномена виртуальной реальности. Дальнейшая аргументация опирается на разработку онтологической и темпоральной структуры личности в творческом акте. Виртуальная реальность рассматривается во взаимодействии с константным миром вещей и с имматериальным миром сознания. Особо аргументированным является различение понятий «виртуальное» и «виртуальная реальность» как онтологически разделенных, но сопряженных в творческом акте сфер. Автор
		1) **критический анализ есть**;	
		2) анализ частичный;	
		3) анализ представляет собой не собственные мнения, а цитаты других авторов;	
		4) анализ отсутствует.	

			последовательно показывает, что техническая виртуальная реальность выступает интерсубъективной средой для субъективных образов, а творческий акт выступает механизмом их соотнесения и перехода. Тем самым обосновывается принципиально важное для диссертации положение о том, что виртуальная реальность не подменяет собой человеческое воображение и сознание, а вступает с ними в сложное, диалектическое взаимодействие. Не менее убедительно аргументирована идея моральной ответственности как неотъемлемого измерения творчества в виртуальной реальности. Показано, что алгоритмизация охватывает не только научную сферу, но и социальные, культурные и политические практики, а потому творческое начало в виртуальной реальности не может быть нейтральным и требует философской и этической оценки. Новые решения, предложенные соискателем, выстраиваются на основе последовательной логики, междисциплинарного анализа, а также глубокого философского осмысления природы творчества и виртуальной реальности.
5.	Принцип научной новизны	5.1 Научные результаты и положения являются новыми?	Научные результаты и положения являются полностью новыми. Прежде всего, новизна исследования заключается в том, что виртуальная реальность впервые рассматривается не преимущественно в техническом, психологическом или социологическом измерении, а в философско-онтологическом и феноменологическом
		1) **полностью новые**;	
		2) частично новые (новыми являются 25-75%);	
		3) не новые (новыми являются менее 25%).	

			контексте – через призму творческого акта. Автором обосновано положение о том, что виртуальная реальность выступает не просто средой существования или коммуникации, а особым онтологическим пространством, в котором осуществляется переход потенции в актуальность, возможного – в действительное, идеи – в культурный артефакт. Такое понимание существенно расширяет традиционные трактовки данного феномена и придает ему новый теоретический статус. Научно новым является и предложенное в работе различение понятий «виртуальное» и «виртуальная реальность» как двух онтологически различных, но взаимосвязанных сфер. Элементы новизны также проявляются в разработке темпоральной структуры творческого акта в условиях виртуальной реальности. Автор показывает, что творческая идея проходит несколько модусов существования – от вневременной потенции к виртуальной темпоральности, а затем к конкретному культурному воплощению посредством техники. Такое понимание творчества как динамичного многоуровневого процесса является оригинальным и углубляет философскую интерпретацию соотношения времени, бытия и творчества.
		5.2 Выводы диссертации являются новыми? 1) полностью новые; 2) **частично новые (новыми являются 25-75%)**;	Выводы диссертации являются частично новыми (новыми являются 25-75%) и отражают оригинальный авторский вклад в исследование.

		3) не новые (новыми являются менее 25%).	Во-первых, выработано оптимальное представление о виртуальной реальности, как особом онтологическом пространстве, в котором проявляется творческий потенциал личности. Такой подход открывает новые возможности для анализа процессов самореализации человека в цифровой среде. Во-вторых, предложено синтетическое понимание личности и творчества на основе критического анализа существующих концепций. Это позволяет соединить социокультурные, исторические и деятельностные аспекты личности и раскрывает творчество как высшую форму предметной человеческой деятельности, сохраняя при этом его универсальные характеристики, но выявляя новые особенности в контексте виртуальной реальности. В-третьих, установлено, что творчество в виртуальной реальности, сохраняя свою всеобщую сущность, проявляется специфическими чертами, связанными с медиатизацией, цифровыми коммуникациями и технологическим опосредованием процесса самовыражения. Это открывает новые горизонты для понимания трансформации творческого потенциала личности в современных цифровых условиях. В-четвертых, выявлены и систематизированы основные вызовы и угрозы для реализации творческого потенциала личности в виртуальной среде, включая фрагментацию «Я», имитационные формы творчества, влияние цифровых технологий на идентичность и

			социальные взаимодействия, а также риски алгоритмической подмены человеческой субъектности. Наконец, на основе анализа казахстанской социокультурной действительности предложены конкретные способы противодействия этим вызовам и угрозам, включающие опору на духовно-нравственные ценности, культурную идентичность, критическое мышление и гармонию традиций и инноваций.
		5.3 Технические, технологические, экономические или управленческие решения являются новыми и обоснованными:	Технические, технологические, экономические или управленческие решения являются частично новыми (новыми являются 25-75%) и обоснованными.
		1) полностью новые;	
		2) **частично новые (новыми являются 25-75%);**	
		3) не новые (новыми являются менее 25%).	
6.	Обоснованность основных выводов	Все основные выводы основаны/не основаны на весомых с научной точки зрения доказательствах либо достаточно хорошо обоснованы (для qualitative research (куолитатив ресеч) и направлений подготовки по искусству и гуманитарным наукам).	Все основные выводы основаны на весомых с научной точки зрения доказательствах и достаточно хорошо обоснованы. Вывод о виртуальной реальности как особом онтологическом пространстве, в котором реализуется творческий потенциал личности, подтвержден философским анализом с позиции модальной онтологии. Авторское синтетическое понимание личности и творчества формируется на основе критического изучения существующих концепций, выявления их сильных и слабых сторон, а также исключения менее состоятельных подходов, таких как био-социальная трактовка личности и концепция симфонической личности.

			При этом автор учитывает онтологические, темпоральные, социальные и этические аспекты, что позволяет создать целостное представление о трансформации творческого потенциала в виртуальной реальности. Систематизация основных угроз и вызовов для реализации творческого потенциала личности в виртуальной реальности подтверждена анализом современных социальных и культурных условий, особенностей цифровых технологий и искусственного интеллекта. Каждая выявленная угроза аргументирована через взаимосвязь виртуальной и константной реальности, ее влияние на идентичность личности и риск подмены подлинного творчества имитационными формами.
7.	Основные положения, выносимые на защиту	Необходимо ответить на следующие вопросы по каждому положению в отдельности:	1. Феномен виртуальной реальности требует философского осмысления с позиций модальной онтологии. Виртуальная реальность является новым онтологическим пространством существования личности, в котором изменяются традиционные формы взаимодействия человека с миром, обществом и самим собой. Только в рамках модально-онтологического подхода возможно выявить, каким образом виртуальное становится одной из форм возможного бытия и как это влияет на структуру человеческого сознания и творчества. Виртуальная реальность есть особого рода реальность, которая появилась благодаря современным компьютерным технологиям. Как таковая она противостоит привычной человеку реальности (Н. А. Носов именует её константной реальностью) как порождённое к порождающему. Константная
		7.1 Доказано ли положение?	
		1) доказано;	
		2) скорее доказано;	
		3) скорее не доказано;	
		4) не доказано;	
		5) в текущей формулировке проверить доказанность положения невозможно.	
		7.2 Является ли тривиальным?	
		1) да;	
		2) нет;	
		3) в текущей формулировке проверить тривиальность положения невозможно.	
		7.3 Является ли новым?	
		1) да;	

		2) нет; 3) в текущей формулировке проверить новизну положения невозможно. 7.4 Уровень для применения: 1) узкий; 2) средний; 3) широкий; 4) в текущей формулировке проверить уровень применения положения невозможно. 7.5 Доказано ли в статье? 1) да; 2) нет; 3) в текущей формулировке проверить доказанность положения в статье невозможно.	реальность – это мир сотворённой человечеством культуры и мир природы. В каком-то смысле виртуальная реальность является дубликатом, копией константной реальности. Ее творцом также является человек как субъект деятельности и сознания. В этой связи виртуальная реальность занимает срединное положение между этими двумя мирами – миром человеческого сознания и миром константной реальности. Как и сотворённый мир культуры, виртуальная реальность является ареной деятельности человека. Она есть в то же время до некоторой степени среда (одна из сред) и средство творческой и репродуктивной деятельности человека. 7.1 Доказано ли положение? доказано 7.2 Является ли тривиальным? нет 7.3 Является ли новым? да 7.4 Уровень для применения: широкий 7.5 Доказано ли в статье? да 2. Творческий потенциал личности в условиях виртуальной реальности получает новые формы самореализации, связанные с цифровыми коммуникациями, интерактивными медиа, искусственным интеллектом и метамодернистской культурой. Однако наряду с этим возникают риски утраты аутентичности, подлинного «Я» и духовной цельности. В работе предложена до известной степени синтетическая

			концепция личности из уже выработанных концепций личности по принципу их дополнительности. Основные идеи были почерпнуты у Н. А Бердяева, Э. В. Ильенкова, Г. С. Батищева, Ф. Т. Михайлова, А. А. Хамидова и у некоторых других. Концепция симфонической личности Л. П. Карсавина и евразийцев была отвергнута как несостоятельная. Как несостоятельная также была отвергнута био-социальная трактовка сущности личности. Личность в работе определяется как социокультурное и культурно-историческое человеческое существо. Но не всякий человек является личностью. Личность – это высшая ступень и форма существования человека как субъекта. Ниже личности находятся индивидуальность и индивид. Основными атрибутами личности являются творчество и ответственная свобода. 7.1 Доказано ли положение? доказано 7.2 Является ли тривиальным? нет 7.3 Является ли новым? да 7.4 Уровень для применения: широкий 7.5 Доказано ли в статье? да 3. Виртуальная среда выступает одновременно стимулом и угрозой для творчества личности. С одной стороны, она расширяет границы самовыражения, коммуникации и креативности. С другой – способствует фрагментации «Я»,

			подмене подлинного творчества имитационными формами. В работе принимается деятельностная концепция творчества, согласно которой творчество есть способ существования человека и его мира (общества и культуры). При этом оно является высшей формой, или высшим уровнем, предметной человеческой деятельности. Трактовка творчества как принадлежащего над-деятельностному уровню бытия человека (выдвинутая в последние годы его жизни Г. С. Батищевым) отклонена по причине её недостаточной доказанности. Творчество заключается в раскрытии таящихся в предмете или ситуации возможностей и их реализация. Только появившаяся вследствие этого новизна может считаться новизной, присущей творчеству. В этой связи в работе утверждается, что не всякая новизна может быть показателем и критерием творчества. Важными атрибутами творчества являются свобода и ответственность. Утверждается также, что именно в творчестве сущность виртуальной реальности раскрывается наиболее полно. Но не следует считать, что сфера виртуальной реальности требует от человека исключительно творчества; в ней очень много функций, которые вовсе не требуют творческих усилий. 7.1 Доказано ли положение? доказано 7.2 Является ли тривиальным? нет 7.3 Является ли новым? да 7.4 Уровень для применения:

			широкий 7.5 Доказано ли в статье? да 4. Сохранение и раскрытие творческого потенциала человека в виртуальном мире возможно только при ориентации на духовно-нравственные ценности. Ключевыми условиями становятся духовность, личностная ответственность и культурная идентичность, основанные на общечеловеческих и казахстанских ценностях. В казахстанском социокультурном контексте развитие творческой личности в цифровой среде должно опираться на идеи гармонии традиции и инновации, высокой духовности и человекоцентризма. Эти принципы соответствуют концепции "Жаңа Қазақстан" и философии морального обновления общества. Виртуальная реальность, вне всякого сомнения, несёт человеку и человечеству много положительного, в том числе и для творчества и раскрытия творческого потенциала личности. В сфере виртуальной реальности творчество является однозначно востребованным. Она также позволяет по-новому раскрыть творческий потенциал человека и совершенно новым способом влияет на личность человека. Однако сфера виртуальной реальности таит в себе и немало вызовов и даже угроз. К числу главных вызовов и угроз человеку и обществу, исходящих от сферы виртуальной реальности, в диссертации отмечаются следующие. Виртуальная реальность имеет тенденцию расширения и как бы заслонять собой константную реальность и оттеснять её на второй план. У погружённой в неё личности она

			отвлекает внимание от константной реальности и способна вызывать зависимость от себя. Выходя из виртуальной реальности (в особенности из компьютерных игр) личность начинает вести себя в константной реальности соответственно её поведению в сфере виртуальной реальности. До известной степени виртуальная реальность становится сферой инобытия личности. С развитием социальных сетей и мессенджеров личность становится анонимным феноменом – цифровым аватаром, и таковой же для неё становится другая личность. Феномен действительной идентичности здесь становится проблематичным. 7.1 Доказано ли положение? доказано 7.2 Является ли тривиальным? нет 7.3 Является ли новым? да 7.4 Уровень для применения: широкий 7.5 Доказано ли в статье? да 5. Искусственный интеллект становится новым медиатором творческой активности, который способен как расширять возможности человека, так и подменять их алгоритмическими симулякрами. Поэтому философская рефлексия должна быть направлена на сохранение субъектности и смыслового измерения человеческого творчества. Перед государствами встала реальная задача взять под контроль сферу виртуальной реальности. Меры тут могут быть

			различные. Можно (и, разумеется, необходимо) отслеживать тот контент, который вбрасывается в сферу виртуальной реальности с самыми антигуманными целями (к примеру, побуждение подростков к суициду). Необходимо разрабатывать технологии фильтрации Интернет-контента. Но поскольку Интернет – это воистину всемирная сеть, то за всем не уследить. Можно пойти по пути «суверенизации Интернета», т. е. создать национальную (государственную Сеть). Данная проблема обсуждается в Китае и в России. Однако в действительности выход из ситуации может быть найден на пути повышения мировоззренческой и ценностной культуры каждой личности, выработки высокой культуры критического мышления. И тогда от многих угроз можно будет гарантировано избавиться. 7.1 Доказано ли положение? доказано 7.2 Является ли тривиальным? нет 7.3 Является ли новым? да 7.4 Уровень для применения: широкий 7.5 Доказано ли в статье? да
8.	Принцип достоверности.	8.1 Выбор методологии - обоснован или методология достаточно подробно описана:	Выбор методологии в диссертации является обоснованным и внутренне непротиворечивым. Используемые философские и общенаучные методы логично вытекают из цели и задач исследования. Методологическая база включает модально-онтологический, деятельностный,
	Достоверность источников и предоставляемой информации	1) **да;**	
		2) нет.	

			социокультурный и аксиологический подходы, что позволяет комплексно рассмотреть феномен виртуальной реальности и его влияние на раскрытие творческого потенциала личности.
		8.2 Результаты диссертационной работы получены с использованием современных методов научных исследований и методик обработки и интерпретации данных с применением компьютерных технологий:	Результаты диссертационной работы получены с использованием современных методов научных исследований, адекватных цели и задачам исследования. В работе применяются философские, теоретико-аналитические и междисциплинарные методики, а также методы систематизации, сравнительного анализа, интерпретации и обобщения полученных данных. Для обработки и структурирования информации использовались компьютерные технологии и цифровые инструменты.
		1) **да;**	
		2) нет.	
		8.3 Теоретические выводы, модели, выявленные взаимосвязи и закономерности доказаны и подтверждены экспериментальным исследованием (для направлений подготовки по педагогическим наукам результаты доказаны на основе педагогического эксперимента):	Теоретические выводы, модели, выявленные взаимосвязи и закономерности доказаны и подтверждены экспериментальным исследованием. В ходе исследования виртуальная реальность была рассмотрена через призму творческого акта, что позволило эмпирически подтвердить ее функцию как среды и средства творческой деятельности личности, а не только как технического или информационного феномена. Экспериментальная часть исследования, основанная на анализе конкретных форм творческой активности в цифровой среде, позволила подтвердить онтологическую и темпоральную связанность понятий «личность – виртуальная реальность – константная реальность – техника – социум», которая была заложена в исходной гипотезе.
		1) **да;**	
		2) нет.	

		8.4 Важные утверждения **подтверждены**/частично подтверждены/не подтверждены ссылками на актуальную и достоверную научную литературу.	Важные утверждения подтверждены ссылками на актуальную и достоверную научную литературу, которая включает 174 источника.
		8.5 Использованные источники литературы **достаточны**/не достаточны для литературного обзора.	Использованные источники литературы достаточны для литературного обзора.
9	Принцип практической ценности	9.1 Диссертация имеет теоретическое значение:	Диссертация имеет теоретическое значение, так как относится к числу первых философских исследований виртуальной реальности, а в особенности – творчества в ее сфере. Представленные в работе идеи, выводы и интерпретационные модели формируют новый исследовательский вектор и могут выступать как методологическая и концептуальная основа для дальнейшей разработки данной проблемы в казахстанской философии и науке в целом.
		1) **да;**	
		2) нет.	
		9.2 Диссертация имеет практическое значение и существует высокая вероятность применения полученных результатов на практике:	Диссертация имеет практическое значение и существует высокая вероятность применения полученных результатов на практике. Практическая значимость диссертационного исследования определяется возможностью использования его основных положений в учебном процессе при преподавании философии, культурологии, социологии, теоретической и прикладной педагогики и смежных дисциплин. Сформулированные в работе выводы и рекомендации могут быть применены при разработке образовательных программ и курсов, направленных на осмысленное и безопасное взаимодействие личности с виртуальной средой. Кроме того, результаты исследования представляют ценность для практики воспитания и образования, поскольку
		1) **да;**	
		2) нет.	

			ориентированы на предупреждение угроз утраты и искажения творческого потенциала личности.
		9.3 Предложения для практики являются новыми:	Предложения для практики, сформулированные в диссертационном исследовании, являются новыми, поскольку основываются на оригинальном философском осмыслении виртуальной реальности как особого пространства реализации творческого потенциала личности.
		1) **полностью новые**;	
		2) частично новые (новыми являются 25-75%);	
		3) не новые (новыми являются менее 25%).	
10.	Качество написания и оформления	Качество академического письма:	Текст диссертационного исследования отличается высоким качеством академического письма. Автор демонстрирует уверенное владение научным стилем, логичность и последовательность изложения, точность в употреблении понятий и терминов. Материал структурирован, аргументация выстроена последовательно, выводы логично вытекают из теоретического и аналитического материала. Текст соответствует нормам научного стиля, отличается корректностью формулировок, отсутствием стилистических и смысловых противоречий.
		1) **высокое;**	
		2) среднее;	
		3) ниже среднего;	
		4) низкое.	
11.	Замечания к диссертации	-	
12.	Научный уровень статей докторанта по теме исследования (в случае защиты диссертации в форме серии статей официальные рецензенты комментируют научный уровень каждой статьи докторанта по теме исследования)	-	

13.	Решение официального рецензента (согласно пункту 28 настоящего Типового положения)	Диссертационная работа на тему «Виртуальная реальность и проблема реализации творческого потенциала личности» соответствует требованиям, предъявляемым к докторским диссертациям. Присудить степень доктора философии (PhD) по специальности «6D020100 – Философия» Пернекуловой Майре Мухтаровне

Официальный рецензент:

Доктор философии (PhD)
НАО «Торайгыров университет» **Р. Салимова**

«ТОРАЙҒЫРОВ УНИВЕРСИТЕТІ» КОММЕРЦИЯЛЫҚ ЕМЕС АКЦИОНЕРЛІК ҚОҒАМЫ
Салимова Р. қолын растаймын
Подпись заверяю
ПДҚ бөлімі
НЕКОММЕРЧЕСКОЕ АКЦИОНЕРНОЕ ОБЩЕСТВО «ТОРАЙГЫРОВ УНИВЕРСИТЕТ»
05.12.2025 г.