

**ВІДГУК**  
**офіційного опонента**  
**кандидата мистецтвознавства, старшого викладача**  
**Габреля Тараса Миколайовича**  
**на дисертаційну роботу Бойко Валерії Андріївни**  
**«Імерсивні технології проєктування у візуально-комунікативному**  
**контексті дизайну в Україні»,**  
**представлену на здобуття ступеня доктора філософії**  
**з галузі знань 02 Культура і мистецтво**  
**зі спеціальності 022 Дизайн**

**Актуальність теми дисертації.** Актуальність теми дисертації. У сучасних умовах стрімкої цифровізації суспільства, активного розвитку генеративних технологій, зростання ролі мережових комунікацій та появи нових форм візуальної взаємодії, імерсивні технології (AR, VR, MR, XR) посідають дедалі важливіше місце у професійній діяльності дизайнерів. Вони не лише трансформують традиційні підходи до створення інформаційних, рекламних, експозиційних та видовищних проєктів, а й стають чинником формування нової художньої мови, яка здатна занурювати глядача у простір твору, активізуючи його емоційне й сенсорне сприйняття. Водночас імерсивність відкриває нові можливості для побудови комунікаційних стратегій, дозволяючи поєднувати в одному проєкті інноваційні мультимедійні, інтерактивні та динамічні ефекти з традиційними образотворчими засобами, що суттєво розширює арсенал сучасного дизайну. Додаткову вагу темі надають складні соціокультурні умови сьогодення, зокрема виклики воєнного часу, які актуалізують потребу у пошуку ефективних засобів комунікації та репрезентації української ідентичності засобами інноваційного дизайну.

**Оцінка обґрунтованості наукових результатів дисертації, їх достовірності та новизни.** Наукова новизна дисертаційної роботи полягає у комплексному підході до дослідження імерсивних технологій у контексті українського дизайну, що знайшло відображення у низці принципово важливих

наукових положень. По-перше, вперше здійснено систематизацію імерсивних технологій як складника сучасних візуально-комунікативних стратегій, що дозволило узагальнити розрізнені теоретичні й практичні напрацювання та подати їх у вигляді цілісної методологічної концепції. По-друге, уточнено класифікацію AR-, VR-, MR- та XR-рішень з урахуванням їхніх функціонально-комунікативних можливостей та образотворчого потенціалу, що забезпечує більш чітке розмежування сфер їх застосування в дизайні інформаційного, рекламного, експозиційного та видовищного спрямування. Важливим результатом є введення до наукового обігу поняття «імерсивно-модифікований проєкт», яке не лише окреслює новий тип дизайн-продукції, а й дозволяє визначити його типологію за художньо-виражальними ознаками та ступенем інтеграції технологій занурення. Окремо слід відзначити розробку принципів поєднання традиційних і новітніх художньо-виражальних засобів, що відкриває перспективи для створення багат шарових, емоційно насичених і концептуально складних дизайн-рішень. Також у роботі виокремлено типові просторові та видовищні форми з імерсивним ефектом (експозиційні, сценографічні, рекламно-презентаційні та громадські простори), що підтверджує практичну орієнтованість проведеного дослідження.

Таким чином, результати дисертації мають високий рівень обґрунтованості та достовірності, оскільки базуються на широкому джерельному матеріалі, поєднують теоретичний аналіз і практичні приклади, а також демонструють беззаперечну наукову новизну, що визначає їх значний внесок у розвиток сучасної української дизайн-науки. Дисертацію виконано в межах цільової комплексної теми наукових досліджень Київського національного університету культури і мистецтв «Візуальні комунікації у формуванні особистості і соціуму» (Державний реєстраційний номер: 0122U001117).

**Оцінка змісту дисертації, її завершеність та дотримання принципів академічної доброчесності.** Дисертаційна робота В. Бойко є завершеним науковим дослідженням, що відповідає принципам академічної доброчесності та

сучасним вимогам до дисертаційних робіт. За результатами перевірки дослідження на текстові співпадіння можна зробити висновок, що дисертація Бойко Валерії Андріївни є її самостійною авторською працею і не містить елементів фальсифікації, компіляції, фабрикації, плагіату та запозичень. Використані ідеї, результати і тексти інших авторів мають належні посилання на відповідне джерело, а цитати оформлені, згідно з методичними вимогами.

**Мова та стиль викладення результатів.** Дисертаційна робота складається зі вступу, трьох розділів, проміжних і загальних висновків, списку використаних джерел і додатків. Загальний обсяг дисертації становить 257 сторінок, з яких основний текст займає 148 сторінок. У межах дослідження здобувачкою опрацьовано 245 бібліографічних позицій, значну частину яких становить іноземна література, що свідчить про широкий науковий горизонт та використання міжнародного досвіду.

У *вступі* чітко окреслено об'єкт, предмет, мету, завдання, новизну та практичне значення дослідження.

*Перший розділ* присвячений аналізу теоретико-методологічних засад імерсивного проєктування, уточненню термінологічного апарату та характеристиці джерельної бази. Окреслено основні напрями становлення імерсивних технологій у сучасному дизайні, авторка звертається до різних підходів у визначенні ключових понять та розглядає наукові позиції, що склалися у вітчизняному та зарубіжному дискурсі. Джерельна база відображає широту проблематики та дає змогу простежити розвиток імерсивних практик у культурному й інформаційному середовищах. Методологічний розділ виконує функцію теоретичного підґрунтя, необхідного для подальшого аналізу практичних аспектів, і демонструє прагнення до систематизації підходів у вивченні імерсивних технологій у візуально-комунікативному контексті.

*Другий розділ* присвячений аналізу українського досвіду застосування імерсивних технологій у різних напрямках візуально-комунікативного дизайну.

Розглянуто практики інформаційного, експозиційного, рекламного та видовищного проєктування, наведено приклади реалізованих рішень у культурних та комерційних середовищах. Показано, яким чином імерсивні технології інтегруються у сучасні дизайнерські стратегії, та простежено їхню роль у формуванні нових підходів до організації простору, взаємодії з аудиторією й створення ефекту присутності. Матеріал подано з урахуванням специфіки національного контексту, що дає можливість окреслити тенденції та проблемні зони впровадження імерсивних технологій у практику вітчизняного дизайну.

*У третьому розділ* дисертаційної роботи здійснено комплексний аналіз сучасних тенденцій розвитку імерсивного проєктування в Україні, що розглядається у контексті поетапної трансформації дизайнерських практик – від медіаарту та вебдизайну кінця ХХ ст. до мультимедійного, діджитал- та моушн-дизайну початку ХХІ ст., а також генеративного мистецтва й інтеграції штучного інтелекту у 2020-х роках. Авторка доводить, що еволюція вітчизняного імерсивного дизайну відбувається синхронно з глобальними процесами цифровізації, зберігаючи при цьому характерні національні особливості та культурні маркери. Особливу увагу приділено визначенню перспективних стратегій інтеграції імерсивних технологій у вітчизняний дизайнерський процес, серед яких виокремлюються: формування нових форматів рекламно-експозиційних проєктів, розроблення інтерактивних моделей сценографії та трансформація громадських просторів у багатофункціональні платформи візуально-комунікативного занурення. Аргументовано, що саме ці напрями забезпечують підґрунтя для формування нової проєктної логіки, яка поєднує ускладнення технологічної та структурної складових дизайн-процесу із водночас більш доступним і результативним сприйняттям продукту завдяки ефекту імерсії та його орієнтації на цільову аудиторію.

*Висновки* дисертаційної роботи викладено лаконічно та водночас структуровано, що забезпечує цілісне й системне уявлення про результати

проведеного наукового дослідження. У них узагальнено основні положення, сформульовані у попередніх розділах, та чітко акцентовано увагу на ключових здобутках, серед яких – визначення етапності впровадження імерсивних технологій у вітчизняний дизайн, уточнення понятійно-категоріального апарату, розкриття художньо-комунікативного потенціалу альтернативної реальності та обґрунтування перспективних стратегій її інтеграції у сучасний проєктний процес. Структурованість подачі матеріалу у висновках дозволяє простежити логічну послідовність дослідження, від аналітичного огляду джерельної бази до формулювання нової проєктної логіки українського дизайну, що підкреслює завершеність і наукову значущість представленої праці.

Дисертація має цілісну структуру, логічну послідовність викладу матеріалу та теоретично обґрунтовані висновки, що випливають із поставлених завдань.

**Оприлюднення результатів дисертаційної роботи.** Основні положення та результати дослідження Бойко Валерії Андріївни висвітлено у 21 публікаціях, серед яких 5 статей надруковано у фахових виданнях України категорії «Б» та 3 статті у виданнях, що індексуються у міжнародних наукометричних базах Scopus та Web of Science. Окремі результати наукової роботи презентовано у 13 публікаціях у збірниках матеріалів міжнародних та всеукраїнських науково-практичних конференцій.

Всі вищенаведені публікації достатньою мірою розкривають основні наукові результати дисертації, відповідно до вимог пп. 8-9 «Порядку присудження ступеня доктора філософії та скасування рішення разової спеціалізованої вченої ради закладу вищої освіти, наукової установи про присудження ступеня доктора філософії», затвердженого Постановою Кабінету Міністрів України від 12 січня 2022 р. № 44.

**Недоліки, зауваження, дискусійні питання до дисертаційної роботи.**

Після ознайомлення з дисертацією Бойко В.А. є необхідність висловити деякі зауваження та коментарі:

1. У методологічному блоці дисертації заявлено використання аксіологічного методу, водночас у самому тексті роботи бракує реалізації цього підходу у його науковому значенні. Застосування аксіологічного методу передбачає аналіз ціннісних вимірів досліджуваного явища — тобто того, як імерсивні технології трансформують систему художніх та культурних цінностей, яким чином вони змінюють співвідношення естетичного й утилітарного, комерційного й просвітницького, які нові смислові ієрархії постають у візуально-комунікативному середовищі. Так, наприклад, аналіз імерсивних експозицій у музейній сфері міг би включати не лише опис їхніх технічних і візуальних особливостей, а й оцінку того, як змінюється ціннісна ієрархія в культурному досвіді глядача. Подібний аналіз надав би дослідженню не лише описової, а й філософсько-ціннісної глибини, що й передбачає застосування зазначеного аксіологічного методу.

2. У такій динамічній та багатовимірній сфері, як дослідження імерсивних технологій у візуально-комунікативному дизайні, складно охопити всі релевантні наукові напрацювання, проте у тексті відчувається брак кількох ключових праць, які вже набули статусу еталонних у світовій академічній спільноті. Так, у розділі 2.1, де дисертантка аналізує проектні ознаки AR/VR-технологій, доречно було б звернутися до класифікації на основі об'єктивних параметрів, запропонованої австралійським професором Марком Біллінгхерстом. А опис ефектів занурення та феномену присутності у віртуальному середовищі, був би повнішим із врахуванням метааналізу американських дослідників Джеймса Каммінгса та Джеремі Бейленсона. Таким чином, незважаючи на те, що фокус дослідження це застосування імерсії саме у візуально-комунікативному дизайні в Україні, включення напрацювань зазначених авторів дозволило б зробити дослідження більш репрезентативним у міжнародному контексті та додало б йому глобальної наукової цінності.

3. Відчутно бракує цілісної концептуальної моделі, яка б систематизувала взаємозв'язок видів та сфер використання із візуально-комунікативними та образотворчими можливостями імерсивних технологій. Представлені у тексті й у Додатку Б схеми виконують радше ілюстративну функцію, поглиблюють диверсифікацію, та не дають повного уявлення про системну інтеграцію технічних, естетичних, психологічних та комунікативних чинників, та загалом не сприяють науковому синтезу. У міжнародній практиці дослідження імерсивних медіа все частіше спираються на розгорнуті структурні моделі, де технологічні характеристики співвідносяться з ефектами присутності та з соціокультурними контекстами використання. Створення узагальненої моделі, що демонструвала б взаємодію між технологічними інноваціями та візуально-комунікативними ефектами, не лише надало б дослідженню більшої концептуальної ваги, а й виразніше окреслило б авторський внесок у розвиток мистецтвознавчої рефлексії над імерсивними медіа.

Вищезазначені коментарі та зауваження жодним чином не впливають на загальну позитивну оцінку дисертації і не зменшують її наукової цінності та практичної значущості.

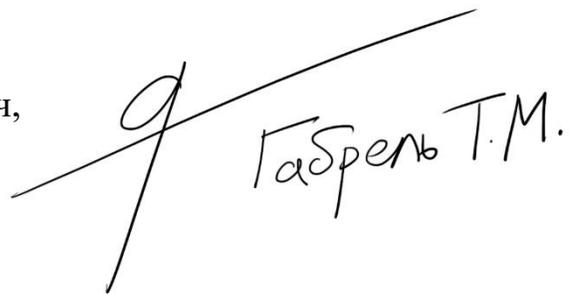
**Висновок про дисертаційну роботу.** Вважаю, що дисертаційна робота здобувачки ступеня доктора філософії Бойко Валерії Андріївни на тему «Імерсивні технології проєктування у візуально-комунікативному контексті дизайну в Україні» виконана на високому науковому рівні, не порушує принципів академічної доброчесності та є завершеним науковим дослідженням, сукупність теоретичних та практичних результатів якого розв'язує наукове завдання, що має істотне значення для спеціальності 022 Дизайн галузі знань 02 Культура і мистецтво. За актуальністю, практичною цінністю та науковою новизною представлена дисертація повністю відповідає вимогам чинного законодавства України, що передбачені в п. 29 Постанови Кабінету Міністрів «Про затвердження Порядку підготовки здобувачів вищої освіти ступеня доктора

філософії та доктора наук у закладах вищої освіти (наукових установах)» від 23 березня 2016 р. №261 зі змінами, внесеними згідно з Постановами КМ №283 від 03.04.2019 р. та №502 від 19.05.2023 р., а також п. 6 «Порядку присудження ступеня доктора філософії та скасування рішення разової спеціалізованої вченої ради закладу вищої освіти, наукової установи про присудження ступеня доктора філософії», затвердженого Постановою Кабінету Міністрів України від 12 січня 2022 р. № 44.

На підставі вищезазначеного здобувачка Бойко Валерія Андріївна заслуговує на присудження ступеня доктора філософії в галузі знань 02 Культура і мистецтво за спеціальністю 022 Дизайн.

**Офіційний опонент:**

Кандидат мистецтвознавства, ст. викладач,  
Національний університет  
«Львівська політехніка»  
Тарас ГАБРЕЛЬ



Габрель Т.М.

М.П.

« 4 » вересня 2025 року