

Научная статья

УДК 069:004.738.5 + 351.853 + 347.77 + 347.78

DOI 10.15826/izv1.2022.28.1.015

ЗАКОНОДАТЕЛЬНАЯ БАЗА ФУНКЦИОНИРОВАНИЯ ВИРТУАЛЬНОГО МУЗЕЯ В РОССИИ: МУЗЕОЛОГИЧЕСКОЕ ОСМЫСЛЕНИЕ

Оксана Сергеевна Хрулева¹

Ирина Алексеевна Сизова²

Юлия Карловна Варга³

^{1,3} *Томский государственный университет, Томск, Россия*

² *Национальный исследовательский университет
«Высшая школа экономики», Санкт-Петербург, Россия*

¹shamaim_7@mail.ru

²sizova_i@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0003-1607-7275>

³Juliya1904@mail.ru

Аннотация. В статье характеризуются основные законодательные нормы функционирования виртуальных музеев в Российской Федерации на современном этапе. Авторы освещают проблемы музейного представительства в интернете, использования цифровых копий музейных предметов в Сети, их правовой статус, выявляют пробелы в сфере защиты интеллектуальной собственности и правового регулирования деятельности виртуальных музеев.

Ключевые слова: виртуальные музеи; музейное законодательство; авторское право; защита интеллектуальной собственности

THE LAWS ABOUT VIRTUAL MUSEUMS IN RUSSIA: MUSEUMS STUDIES

Oksana S. Khruleva¹

Irina A. Sizova²

Yulia K. Varga³

^{1,3} *Tomsk State University, Tomsk, Russia*

² *HSE University — St. Petersburg, St. Petersburg, Russia*

¹shamaim_7@mail.ru

²sizova_i@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0003-1607-7275>

³Juliya1904@mail.ru

Abstract. Russian rules and policy concerning virtual museums and their activity are analyzed in the article. The authors revealed the current museums problems

in the Internet, studied the possibilities of digital copies of museums' artefacts application and their legal position. This article tends to favour the view that new forms of intellectual property protection are needed to adequately protect heritage in the Internet.

К е у о р д с: virtual museums; laws about museums; copyright; intellectual property protection

Стремительное развитие на современном этапе научно-технического прогресса, информационных технологий кардинальным образом влияет на развитие коммуникации в обществе, меняя формат общения и взаимодействия человека и общества. Значение интернета как фактора окружающей действительности в жизни человека сегодня является глобальным. Это утверждение подтверждается статистическими данными: если в начале 2020 г. число пользователей интернета составляло более 4,5 млрд человек, то к началу 2021 г. их количество возросло до 4,66 млрд, при этом возросло и число пользователей социальных сетей с 3,8 млрд человек на начало 2020 г. до 4,20 млрд к началу 2021 г., т. е. 53,6 % мирового населения пользуются социальными сетями, причем эти показатели имеют тенденцию роста. По данным отчета Digital 2020 о состоянии цифровой сферы в России, количество интернет-пользователей составило 118 млн, это значит, что интернетом пользуется 81 % россиян [Цифры и тренды...]. В результате сегодня невозможно представить ни одного серьезного предприятия, компании, образовательного или культурного учреждения без представительства в сети Интернет. Наоборот, имеет место тенденция увеличения представительства одной компании на разных платформах и в различных форматах в интернете.

Сходная ситуация наблюдается и в музейной сфере. Позиционирование, репрезентация и продвижение музея как элемента цифровой культуры осуществляется посредством такого коммуникационного канала, как интернет, с присущими ему мультимедийностью и интерактивностью, а исходя из функционального назначения музея — предоставление массового доступа к культурному наследию осуществляется виртуализация посредством организации общедоступного ресурса. Следует отметить, что рейтинг посещаемости сайтов и страниц виртуальных музеев очень высок. Согласно данным Всероссийского центра изучения общественного мнения (ВЦИОМ), в 2020 г. 82 % россиян были информированы о возможности посещения музеев онлайн, причем 32 % сообщили, что знали об этом. Среди россиян, имеющих доступ к интернету (83 % от всех россиян), каждый пятый посещал виртуальный музей (19 %). Из них 72 % виртуально гуляли по музеям в 2020 г., причем каждый второй из них (57 %) — во время карантина (в апреле–мае) [ВЦИОМ: каждый пятый россиянин...]. В связи с этим весьма показательным является открытие в конце 2020 г. Виртуального онлайн-музея искусств, существующего исключительно в виртуальном пространстве, а также виртуальной копии Дарвиновского музея, открытой в популярной игре Minecraft [Гриневич].

Исследования по виртуальным музеям. Дискуссионное поле проблемы виртуальных музеев включает рассмотрение вопросов развития и использования

информационных технологий в сфере культуры. Значительный объем исследований посвящен вопросам технологической составляющей виртуального музея, проблемам коммуникации в цифровой культуре. Анализ понятия и типология виртуальных музеев были в центре внимания таких исследователей, как С. В. Бобкова [Бобкова], М. А. Лаптева [Лаптева], Т. Д. Лосева [Лосева] и др. [Поврозник; Максимова]. Вопросы внедрения новейших информационных технологий в сферу культуры, их использования в учреждениях культуры, различные аспекты цифровизации музеев и виртуального музейного пространства достаточно широко освещены в исследованиях М. В. Авдеева [Авдеев], Р. Р. Будагян [Будагян], Н. И. Гендиной [Гендина, Колкова, Алдохина] и других работах [Фомина, Панкина; Пятаева, Ломовцева; Коровникова]. Виртуальные музеи являются объектом многочисленных исследований и зарубежных авторов — М. Л. Андерсона [Anderson], А. Бэрри [Barry], Т. Грабилла [Grabill, Pigg, Wittenauer] и др. [Bowen; Hawkey; Teather, Wilhelm].

Однако законодательные основы деятельности и правовая природа виртуального музея не стали объектом пристального внимания исследователей и требуют специального изучения. Более того, деятельность виртуальных музеев попадает под действие ряда законов о цифровом и авторском праве, а не только музейного законодательства. Немногочисленные законодательные положения, регламентирующие деятельность музеев в Российской Федерации, в некоторой своей части освещают вопросы представительства музея в интернете. В данной статье предпринята попытка анализа этих законов.

Семантика понятия виртуального музея. В исторической ретроспективе термин «виртуальный музей» впервые появляется в 1990-х гг. [Лебедев, с. 82], под виртуальным музеем подразумевались интернет-сайты, выполняющие только общую информационную функцию. Семантика трактовки «виртуальности» включает такие ее основополагающие характеристики, как сетевая коммуникация, эффект присутствия, симуляция, искусственность как свойство результата интеллектуальной деятельности. Отсутствие однозначного определения виртуального музея связано в том числе и с методологической предпосылкой — рассмотрением семантики термина с позиции разных дисциплин. Так, например, отсутствие четких, прописанных в законодательстве критериев регламентации виртуальных музеев привело к существованию различных точек зрения о том, что является виртуальным музеем. Являются ли сайты музеев виртуальными музеями или только музеи, не существующие в реальности, могут называться виртуальными?

Одна из наиболее полных классификаций виртуальных музеев была представлена в 2004 г. У. Швайбенцем, который предложил считать виртуальными следующие категории музеев:

1. Интернет-сайты музеев, которые содержат основную информацию о музее и целью которых является общее информирование посетителя.
2. Веб-сайты, которые представляют музей и дают возможность посетителю познакомиться с ним онлайн.

3. Обучающие веб-сайты, которые предоставляют различные точки доступа виртуальному посетителю, в зависимости от его уровня знаний, возраста и др. Такие сайты нацелены на то, чтобы посетитель не просто познакомился с экспонатом, но и захотел бы вернуться на сайт и узнать больше, а в идеальном случае — посетил музей, где хранится экспонат.

4. Интернет-сайты, которые показывают не просто коллекции музеев, а уникальные виртуальные коллекции, которых не существует в реальном мире [Schweibenz, 2004].

Спустя 11 лет, в 2019 г., Швайбенц опять вернулся к рассмотрению вопроса определения и классификации виртуальных музеев. Несмотря на прошедший период, автор приходит к заключению, что и сегодня и концепция, и виды, и принципы работы виртуального музея все еще размыты и также находятся на этапе своего развития [Schweibenz, 2019].

Законодательные основы деятельности виртуальных музеев. Виртуальные музеи, являясь чаще всего сетевыми дополнениями музея и его коллекций, в нормативно-правовом аспекте как отдельная структура законодателем не выделяются. К числу базовых законов, регулирующих деятельность музеев, относится Федеральный закон «О Музейном фонде Российской Федерации и музеях в Российской Федерации» от 26.05.1996 № 54-ФЗ, положения ст. 3 которого закрепляют понятийный аппарат осуществления музейной деятельности [О Музейном фонде...]. В качестве одной из форм деятельности музея определяется публикация, предполагающая «размещения сведений о музейных предметах и музейных коллекциях в информационно-телекоммуникационной сети Интернет», без обозначения, однако, механизма такого размещения. Открытость доступа к музейным предметам и коллекциям в составе Музейного фонда и музеев страны регламентирована ст. 35, допускающей ограничение такого доступа со стороны собственника в оговоренных случаях, например, при проведении реставрационных работ, неудовлетворительном состоянии сохранности предмета или коллекции и др.

Ни Закон о Музейном фонде, ни Федеральный закон «Об объектах культурного наследия (памятниках истории и культуры) народов Российской Федерации» от 25.06.2002 г. № 73-ФЗ, ни постановление Правительства РФ от 05.07.2001 г. № 504 «Об общероссийском мониторинге состояния и использования памятников истории и культуры, предметов Музейного фонда Российской Федерации, документов библиотечных фондов, Архивного фонда Российской Федерации, а также кинофонда» не содержат четкого определения понятия «виртуальный музей», а также способов его создания и функционирования. Законодателем лишь декларируется необходимость их существования и развития [Об объектах культурного наследия...; Об общероссийском мониторинге...].

Такая необходимость также закреплена, например, Указом Президента РФ от 07.05.2012 г. № 597 «О мероприятиях по реализации государственной социальной политики», в котором Президентом было дано поручение создать к 2018 г. 27 виртуальных музеев [О мероприятиях по реализации...]. Лидером среди музеев

России по этому направлению можно считать Государственный Русский музей, создавший более 100 центров — виртуальных филиалов. Меры, способствующие развитию информационного общества в Российской Федерации, обозначены и в Стратегии государственной культурной политики на период до 2030 г., однако ни один из сценариев ее реализации (инерционный, инновационный, базовый) не рассматривает вопросы представительства музеев в интернете [Стратегия государственной культурной политики...].

Упоминание о виртуальных музеях, без определения условий их функционирования, содержится в государственной программе Российской Федерации «Развитие культуры и туризма на 2013–2020 годы» (Постановление Правительства РФ от 15.04.2014 г. № 317) [Об утверждении государственной программы...]. Данная программа предусматривает поэтапное увеличение доли музеев, представленных в сети Интернет, для обеспечения широкого доступа граждан к национальным и мировым культурным ценностям через формирование, помимо прочего, музейных интернет-ресурсов в сфере культуры. Схожие цели демонстрируют и положения национального проекта «Культура», разработанного в соответствии с Указом Президента Российской Федерации «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года». Реализация его началась 1 января 2019 г., предполагается «увеличение числа обращений к цифровым ресурсам в сфере культуры в 5 раз», в том числе и создание в музеях 450 мультимедиа-гидов с использованием технологии дополненной реальности [Федеральный проект «Цифровая культура»...].

Проект концепции развития музейной деятельности на период до 2020 г., подготовленный Министерством культуры Российской Федерации, в качестве приоритетных направлений развития музеев выделял активное внедрение информационных и комплексных технологий, в том числе и распространения виртуальных музеев [О концепции развития музейной деятельности...]. Положения Указа Президента Российской Федерации от 24.12.2014 г. № 808 «Основы государственной культурной политики» косвенно затрагивают вопрос музея в интернет-пространстве посредством закрепления понятия «информационная среда» и указывают на «повышение качества материалов и информации, размещаемых в средствах массовой информации и сети Интернет» и «формирование единого российского электронного пространства знаний на основе оцифрованных книжных, архивных, музейных фондов, собранных в Национальную электронную библиотеку и национальные электронные архивы по различным отраслям знания и сферам творческой деятельности» [Об утверждении Основ государственной культурной политики].

Лишь в технических рекомендациях по созданию виртуальных музеев, разработанных Министерством культуры РФ в 2014 г., содержится определение виртуального музея, его функций и принципов создания. Так, под виртуальным музеем понимается интерактивный мультимедийный программный продукт, представляющий музейные коллекции в электронном виде [Технические рекомендации...]. Базовым критерием отнесения программного продукта к понятию

«виртуальный музей» служит наличие определенного набора механизмов взаимодействия с посетителем и показателями, таких, как:

- механизм презентации экспозиции;
- механизм презентации экспоната;
- механизм представления дополнительной информации;
- показатель языковой локализации;
- показатель доли экспозиционных помещений, демонстрируемых в формате виртуального музея, от общего числа экспозиционных помещений музея;
- показатель доли объектов музейного фонда, представленных в формате виртуального музея, от общего числа находящихся в экспозиционных помещениях, демонстрируемых в формате виртуального музея;
- показатель доступности для людей с ограниченными возможностями.

Данные технические рекомендации были призваны обеспечить полное понимание музейными работниками основных этапов создания виртуального музея и включают общие рекомендации виртуальным музеям, технологии создания, рекомендации по доступности и совместимости с интернет-сайтом музея и интеграции в социальные сети, различные технологии презентации экспозиции и т. д. В целом этот документ является единственным в законодательстве РФ, где наиболее четко прописаны этапы создания и принципы деятельности виртуального музея.

Различаясь в формах и целях создания, будь то информационный сайт музея, база данных музейных коллекций, их оцифровка и распространение, виртуальные музеи сталкиваются с рядом правовых вопросов, фокус внимания которых сконцентрирован на проблемах авторского права, охраны данных, права интеллектуальной собственности и др. К. Е. Рыбак справедливо отмечает наличие на уровне федерального законодательства множественности определения одних и тех же понятий, отсылочный характер терминов, нераскрытость оценочных категорий и внутренние противоречия [Рыбак, с. 219]. Наиболее острые дискуссии вызывают вопросы оцифровки музейных выставок, получения разрешения на демонстрацию в интернете охраняемых авторским правом работ. Перечень вопросов настолько актуален, что порождает неоднозначность трактовок в среде практикующих юристов, что наиболее ярко выражается в спорах о правовой природе произведений искусства. Она дуалистична: с одной стороны, произведения искусства являются музейными предметами в составе музейной коллекции, а с другой стороны — охраняемым результатом интеллектуальной деятельности человека, попадающим под действие авторского права. Как объекты интеллектуальной собственности, включающие исключительное право — воспроизведение, распространение, переработку, публичный показ и личные неимущественные права (право на имя автора, право доступа, право на публикацию), произведения искусства регулируются нормами разд. VII Гражданского кодекса РФ. При этом исключительное право не бессрочно, оно ограничено жизнью автора и 70 годами после его смерти, по завершении этого срока право на произведение искусства переходит в общественное достояние.

Существующее специальное законодательство о Музейном фонде направлено на сохранение музейных предметов и коллекций, являющихся государственной собственностью, и закрепляет за государственными музеями на правах оперативного управления право самостоятельного владения, пользования и распоряжения с согласия собственника музейными предметами, из чего следует логичный вывод об использовании любого музейного предмета только с согласия музея. При этом нормы ч. 2. ст. 53 «Основ законодательства Российской Федерации о культуре» закрепляют изготовление и реализацию рекламной и иной продукции с изображением объектов культуры только с официального разрешения владельцев и изображаемых лиц [Основы законодательства о российской культуре...]. Эти вопросы уже выходят за рамки сугубо теоретических и осваиваются судебной практикой.

Для музеев существуют риски неконтролируемого доступа для воспроизведения музейных предметов, коллекций в виртуальном пространстве, а при создании онлайн-выставок, видеоприложений, дополненной реальности закон охраняет и средства коммуникации, что актуализирует вопросы договорного права с техническими и графическими специалистами, разрабатывающими эти продукты, и вопросы права на использование технологий в рамках технологического партнерства между музеем, вузами, предприятиями и т. д.

Результаты исследования. Цифровизация породила новые объекты виртуального пространства музея, такие как онлайн-игры, внутриигровые объекты, иные объекты творческого или интеллектуального труда: например, виртуальные произведения искусства, которые хотя и не получили легального закрепления, но упоминаются законодателем частично, например, интернет-сайты, в определении которых отчетливо подчеркивается техническая составляющая [Об информации, информационных технологиях...]. При этом такие объекты имеют характеристики, присущие традиционным объектам права. Из-за терминологических разночтений, нерешенности вопросов правового определения в отношении правового режима использования объектов виртуальной реальности сложилось несколько подходов:

— первый подход базируется на невмешательстве права в соответствии с п. 1. ст. 1062 ГК РФ (судебной защите не подлежат требования граждан и юридических лиц, связанные с организацией игр);

— второй — сочетает требования вещного права и права собственности (такой подход весьма обременителен для разработчиков, не учитывает их правовое положение);

— третий — рассматривает объекты виртуального мира как разновидность интеллектуальной собственности, что усиливает роль лицензионных договоров, и поэтому данный подход является для музеев наиболее предпочтительным;

— в рамках четвертого подхода виртуальные объекты в контексте ст. 128 ГК РФ включаются в категорию иного имущества как продукты интеллектуальной деятельности разработчиков, художников, программистов;

— пятый подход основан на судебной практике, относящей такие объекты не к результатам интеллектуальной деятельности, а к категории услуг

по организации игрового процесса, что возможно проиллюстрировать примером судебного спора между Федеральной налоговой службой № 14 по г. Москве и ООО «Мэйл.Ру Геймз» (суд посчитал продажу игровых онлайн-предметов услугой, с доходов от продажи которых необходимо платить НДС, а не игровым софтом) [Решение Арбитражного суда...].

Иными словами, ни на уровне теоретического осмысления, ни на уровне законодательства нет единого подхода к толкованию виртуальных объектов, поскольку их фактическая природа на данном этапе развития правовой доктрины не дает возможности для единообразного понимания их правовой природы.

Сложные правовые вопросы развития виртуальных музеев, адаптации к новым реалиям заставляют искать меры, предотвращающие непредвиденные проблемы в области интеллектуальной собственности, к числу которых относится использование открытых данных: бесплатное повторное использование опубликованных музеем данных, бесплатные лицензии и др. Вопросы открытых данных, по свидетельству юриста и лектора Университета Женевы Янива Бенхаму, занимают важное место в различных областях культурной политики и способствуют более широкому обмену информацией (автор также предлагает алгоритм соблюдения законодательства об авторском праве в процессе деятельности музеев) [Бенхаму]. В юридическом аспекте музеология только осваивает понятийный аппарат виртуальных музеев, способы их функционирования и презентации музейных предметов и коллекций. В этом процессе наиболее проработанными являются технический и технологический аспекты, связанные с рекомендациями по созданию виртуального музея. Ситуация с отсутствием специального правового режима их функционирования связана с тем, что деятельность и функционирование таких музеев регулируется разнообразными положениями действующего законодательства. При этом говорить об отсутствии потенциала развития законодательных основ нельзя, поскольку деятельность виртуального музея связана с технологиями, включающими результаты интеллектуальной деятельности, а значит, перспективы научного и практического осмысления направлены на устранение пробелов в сфере защиты интеллектуальной собственности и правового регулирования новых объектов гражданских прав.

Авдеев М. В. Российские виртуальные музеи: требования и способы реализации // Молодеж. вестн. С.-Петерб. гос. ин-та культуры. 2016. № 2(6). С. 89–92. URL: https://www.elibrary.ru/download/elibrary_27676870_58833901.pdf (дата обращения: 10.12.2021).

Бенхаму Я. Авторское право и музей в цифровой век // Журнал ВОИС. 2016. Апрель. URL: https://www.wipo.int/wipo_magazine/ru/2016/03/article_0005.html (дата обращения: 10.12.2021).

Бобкова С. В. Трансформация музеев в цифровом обществе: виртуальный музей // Материалы межвуз. студ. науч.-практ. конф. М., 2018. С. 49–55.

Будагян Р. Р. Тенденции применения цифровых технологий в пространстве современного музея // Сфера культуры. 2021. № 1(3). С. 61–68.

ВЦИОМ: каждый пятый россиянин, пользующийся интернетом, посещал виртуальные музеи. URL: <https://tass.ru/kultura/8501951> (дата обращения: 15.12.2021).

Гендина Н. И., Колкова Н. И., Алдохина О. И. Создание эффективного официального сайта объекта культуры: от эмпирики к разработке и реализации научно обоснованной концепции // Вестн. Кемер. гос. ун-та культуры и искусств. 2010. № 12. С. 87–104.

Гриневич Я. Музеи страны ищут финансовые возможности оцифровки коллекций // Российская газета — экономика Северо-Запада. 2021. 13 июля, № 55 (8506). URL: <https://rg.ru/2021/07/13/reg-szfo/muzei-strany-ishchut-finansovye-vozmozhnosti-ocifrovki-kollekcij.html> (дата обращения: 18.11.2021).

Коровникова Н. А. Цифровой музей: особенности и перспективы развития // Социальные новации и социальные науки. 2021. № 1. С. 145–154.

Лаптева М. А. Виртуальный музей. Проблема определения // Информ. бюл. ассоциации «История и компьютер». 2010. № 36. С. 125–126.

Лебедев А. В. Виртуализация музея или новая предметность? // Музейное проектирование / отв. ред. А. А. Щербакова ; сост. А. В. Лебедев. М., 2009. С. 77–97.

Лосева Т. Д. Виртуальный музей // Современные подходы к трансформации концепций государственного регулирования и управления в социально-экономических системах : сб. науч. тр. VII Междунар. науч.-практ. конф. 2017. С. 103–107.

Максимова Т. Е. Виртуальные музеи: анализ понятия // Вестн. Моск. гос. ун-та культуры и искусств. 2012. № 2 (46). С. 196–200.

О концепции развития музейной деятельности Российской Федерации на период до 2020 года : решение коллегии Мин-ва культуры РФ от 07.02.2013 № 3 // Консультант Плюс: справочная правовая система. URL: <https://base.garant.ru/70356654/> (дата обращения: 15.12.2021).

О мероприятиях по реализации государственной социальной политики : Указ Президента РФ от 07.05.2012 г. № 597 // База «ГАРАНТ»: справочная правовая система. URL: <https://base.garant.ru/70170950/> (дата обращения: 25.03.2021).

О Музейном фонде Российской Федерации и музеях в Российской Федерации : Федер. закон от 26.05.1996 г. № 54-ФЗ (последняя ред.) // Консультант Плюс : справочная правовая система. URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_10496/ (дата обращения: 08.12.2021).

Об информации, информационных технологиях и защите информации : Федер. закон от 27.07.2006 № 149-ФЗ (в ред. 20.03.2021) // Собр. законодательства РФ от 31.07.2006 г. № 31 (ч. 1), ст. 3448. URL: <https://www.szrf.ru/szrf/doc.php?nb=100&issid=1002006031000&docid=104> (дата обращения: 12.12.2021).

Об общероссийском мониторинге состояния и использования памятников истории и культуры, предметов Музейного фонда Российской Федерации, документов библиотечных фондов, Архивного фонда Российской Федерации, а также кинофонда. : Постановление Правительства РФ от 05.07.2001 № 504 // Консультант Плюс: справочная правовая система. URL: <https://culture.gov.ru/documents/ob-obshcherossiyskom-monitoringe-sostoyaniya-i-ispolzovaniya-pamyatnikov-istorii-i-kultury-predmetov/> (дата обращения: 22.12.2021).

Об объектах культурного наследия (памятниках истории и культуры) народов Российской Федерации : Федер. закон от 25.06.2002 № 73-ФЗ // Консультант Плюс: справочная правовая система]. URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_37318/ (дата обращения: 15.12.2021).

Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие культуры» (с изм. и доп., вступ. в силу с 08.01.2021) : Постановление Правительства РФ от 15.04.2014 № 317 // Консультант Плюс: справочная правовая система]. URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_162185/ (дата обращения: 15.12.2021).

Об утверждении Основ государственной культурной политики : Указ Президента РФ от 24.12.2014 г. № 808 // База «ГАРАНТ»: справочная правовая система. URL: <https://base.garant.ru/70828330/> (дата обращения: 15.12.2021).

Основы законодательства о российской культуре : Закон РФ от 09.10.1992 № 3612-I (в ред. 30.04.2021) // Рос. газ. 1992. 17 нояб., № 248.

Поврозник Н. Г. Виртуальный музей: сохранение и репрезентация историко-культурного наследия // Вестн. Перм. ун-та. Сер. : История. 2015. № 4 (31). С. 213–222.

Пятаева Е. В., Ломовцева Е. А. Цифровизация культурной среды на примере деятельности музея // Вестн. Музея археологии и этнографии Перм. Предуралья. 2020. № 10. С. 10–11.

Решение Арбитражного суда г. Москвы от 08.04.2015 по делу № А40-56211/14-90-70. URL: <https://sudact.ru/arbitral/doc/vNfvK8B1MIVC/> (дата обращения: 19.11.2021).

Рыбак К. Е. Нормативно-правовое регулирование деятельности музеев // Право и культура : монография / под общ. ред. В. К. Егорова, О. Н. Астафьевой. М., 2009. С. 212–225.

Стратегия государственной культурной политики на период до 2030 года : распоряжение Правительства РФ от 29.02.2016 г. № 326-р. URL: <http://static.government.ru/media/files/AsA9RAyYVAJпоБуKгH0qEJA9IхP7f2xm.pdf> (дата обращения: 15.12.2021).

Технические рекомендации по созданию виртуальных музеев : [официальный сайт Мин-ва культуры РФ]. URL: <https://culture.gov.ru/documents/po-sozdaniyu-virtualnykh-muzeev-250714/> (дата обращения: 08.12.2021).

Федеральный проект «Цифровая культура» : [официальный сайт Мин-ва культуры РФ]. URL: <https://culture.gov.ru/about/national-project/digital-culture/> (дата обращения: 15.12.2021).

Фомина Д. Д., Панкина М. В. Виртуализация музеев: возможности и риски // Культурологические чтения — 2020. Культурный код в эпоху глобализации: цифровизация общества и образования : сб. материалов Всерос. (с междунар. участием) науч.-практ. конф., Екатеринбург, 10–14 марта 2020 г. Екатеринбург, 2020. С. 336–342.

Цифры и тренды в мире и в России. URL: <https://www.web-canape.ru/business/internet-2020-globalnaya-statistika-i-trendy> (дата обращения: 15.12.2021).

Anderson M. L. Introduction // The Wired Museum- Emerging Technology and Changing Paradigms. American Association of Museums, 1997. P. 27–34. URL: https://www.academia.edu/6685522/The_Wired_Museum_Emerging_Technology_and_Changing_Paradigms (accessed: 18.12.2021).

Barry A. NaturePlus-Developing a Personalised Visitor Experience Across the Museum's Virtual and Physical Environments // Museum and the Web 2010 International conference for culture and heritage. 13–17 April, 2010. Denver, Colorado, USA. URL: <http://www.museumsandtheweb.com/mw2010/papers/barry/barry.html> (accessed: 21.12.2021).

Bowen J. A Brief History of Early Museums Online // The Rutherford Journal, 2010. Vol. 3. URL: https://www.academia.edu/800373/A_Brief_History_of_Early_Museums_Online (accessed: 12.12.2021).

Grabill J. T., Pigg S., Wittenauer K. USA Take Two: A Study of the Co-Creation of Knowledge on Museum 2.0 Sites 2009. URL: <http://www.museumsandtheweb.com/mw2009/papers/grabill/grabill.html> (accessed: 12.12.2021).

Hawkey R. Learning with digital technologies in museums, science centres and galleries (2004–2009) // Futurelab. 2004. URL: https://www.researchgate.net/publication/32231297_Learning_with_Digital_Technologies_in_Museums_Science_Centres_and_Galleries (accessed: 16.12.2021).

Schweibenz W. The Development of Virtual Museums // ICOM News. 2004. № 3. URL: http://archives.icom.museum/pdf/E_news2004/p3_2004-3.pdf (accessed: 21.10.2021).

Schweibenz W. The virtual museum: an overview of its origins, concepts, and terminology // The Museum Review. 2019. Vol. 4, № 1. URL: http://articles.themuseumreview.org/tmr_vol4no1_schweibenz (accessed: 20.11.2021).

Teather L., Wilhelm K. «Web Musing»: Evaluating Museums on the Web from Learning Theory to Methodology. 1999. URL: <http://www.museumsandtheweb.com/mw99/papers/teather/teather.html> (accessed: 21.12.2021).

Статья поступила в редакцию 15.01.2022 г.