

УДК 347.78

DOI 10.52928/2070-1632-2022-60-5-83-89

## ПОНЯТИЕ, ПРИЗНАКИ, ПРАВОВОЙ РЕЖИМ ВИРТУАЛЬНЫХ МУЗЕЕВ

К.Д. САВИЦКАЯ

(Полоцкий государственный университет)

e-mail: [k.savitskaya@psu.by](mailto:k.savitskaya@psu.by)ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1642-6324>

*В статье исследуется понятие, признаки, правовой режим виртуальных музеев. Проанализированы исторические этапы развития и становления виртуальных музеев. Для понятия логики построения определения «виртуальный музей», выявления его конструктивных признаков, систематизированы некоторые из существующих в доктрине определений в хронологическом порядке, а также проведен анализ частоты употребления смысловых единиц авторами. Рассмотрена возможность применения правового режима базы данных, мультимедийных произведений в отношении виртуальных музеев. Автором выделены и изучены следующие признаки виртуального музея: сложность, наличие в структуре компьютерной программы (оригинального программного кода), виртуальность, интерактивность, цифровая форма выражения. Проанализированы и систематизированы теоретические положения по теме исследования, изучены доктринальные подходы. На основании полученных результатов исследования предложено авторское определение понятия «виртуальный музей».*

**Ключевые слова:** виртуальный музей; сложность; виртуальность; интерактивность; цифровая форма; компьютерная программа; мультимедийный продукт; авторское право; интеллектуальная собственность.

**Введение.** Понятие виртуальный музей получило широкое распространение в конце прошлого века, но до сих пор не нашло отражения ни в белорусском, ни в международном праве. Отсутствие устоявшейся терминологии вызывает путаницу и стало основанием подмены понятий практически во всех проектах в этой области. Так, в настоящее время в сети Интернет можно обнаружить множество виртуальных музеев, созданных школами, библиотеками, предприятиями, учреждениями, организациями и другими субъектами. На бытовом уровне «виртуальными музеями» нередко называют информационный сайт музея [1, с. 49]. Однако в полной мере, такие объекты нельзя назвать полноценными виртуальными музеями. Как правило, они представляют набор картинок, текста и видео. Четкое определение понятия «виртуальный музей» представляется весьма важным для решения вопроса возможности отнесения виртуального музея к числу объектов интеллектуальной собственности. Конкретизация основных элементов, входящих в термин «виртуальный музей» необходима для корректного определения объекта, предмета и субъектов правоотношений в области создания и использования виртуальных музеев.

В доктрине виртуальные музеи рассматриваются с разных позиций. Обобщенно все существующие исследования можно разделить на две большие группы: юридические и неюридические. В неюридических источниках можно выделить несколько основных направлений: изучение виртуальных музеев в контексте критерия доступности (Л.М. Шляхтина [2]); рассмотрение виртуальных музеев как социокультурного феномена (Т.Е. Максимова [3], Т.А. Смирнова [4]); создание и проектирование виртуальных музеев (А. Боуэн, П. Джонатан [5], Д.С. Ветеранова [6], А.В. Лебедев [7], Г. Миллер [8]); анализ виртуальных музеев как информационной системы для сохранения и репрезентации историко-культурного наследия (Н.Г. Поврозник [9]); информационная безопасность виртуальных музеев (Д.А. Митюшин [10]). В юридической науке виртуальный музей рассматривается как: вид мультимедийного продукта (Е.С. Гринь [11], А.Г. Королева [12], В.В. Лебедь [13]), цифровое произведение (Р.Ш. Рахматулина [14]). Отдельные исследования посвящены проблемам авторского права в условиях цифровизации деятельности музеев (Я. Бенхаму [15]). Отметим, что во многих работах не уделяется должного внимания понятию «виртуальный музей», оно воспринимается как само собой разумеющееся, а также практически отсутствуют комплексные исследования виртуальных музеев как объектов интеллектуальной собственности.

Наличие указанных проблем актуализирует задачу выделения юридически значимых признаков виртуального музея, которые позволят установить содержание и границы термина «виртуальный музей».

Целью исследования являются обобщение теоретических и практических знаний о виртуальном музее, выделение его признаков, определение правового режима, разработка понятия «виртуальный музей». Методологическую основу исследования составили: общие логические методы, в том числе метод индукции, метод дедукции, анализа и синтеза; метод формально-юридического толкования; исторический метод.

**Основная часть.** Прежде чем рассматривать современное содержание понятия виртуальный музей, считаем необходимым обратить внимание и проанализировать историческое развитие данной категории.

История виртуальных музеев начинается в последней четверти XX века. В это время широкое распространение получили персональные компьютеры, были созданы глобальные коммуникационные сети, появилась новая форма хранения информации – цифровая форма. Эти факторы стали ключевыми предпосылками для появления новых видов произведений, а также новых способов их распространения. Первая примитивная версия виртуального путешествия была разработана в начале 1978 г. в Массачусетском технологического институте и представляла собой кинокарту-«суррогатное путешествие» по коридорам института [16, с.10]. В этом же году другая

независимая группа Д. Чикконе, Б. Ланди, К. Уэлтман в Калифорнии создала кинокарту вымышленного ближневосточного пустынного города Дар-эль-Мара [17]. Эти два прецедента послужили толчком к развитию виртуальных путешествий как всеобъемлющей системы. В 1978 г. в Массачусетском технологическом институте была создана «Aspen Movie Map» — интерактивная кинокарта, которая позволяла пользователю совершить виртуальное путешествие по городу Аспен, штат Колорадо [17]. В 1980 г. в рамках эксперимента по восприятию различных медиа было создано кинопутешествие по Художественному музею Филадельфии, которое имитировало движение по галереям по тому же маршруту, что и обычный тур для посетителей [18, с. 459]. Начало 1990-х гг. характеризуется развитием сети Интернет, увеличением скорости трафика и доступностью для пользователей. Эти факторы привели к быстрому расширению публичного использования сети Интернет во многих областях, включая музеи. В научной литературе обсуждается термин «виртуальный», а в 1990-е гг. появилось словосочетание «виртуальный музей» [7, с. 82]. Простые виртуальные музеи стали доступными для пользователей сети Интернет с 1991 г. Такие музеи представляли собой набор фотографий произведений искусства с краткой атрибуцией, реже — с развернутым описанием экспонатов [19, с. 98]. Потенциал виртуальной реальности был впервые применен Джеффри Шоу, в инсталляции «Виртуальный музей» в 1991 году во Франкфурте [20, с. 414]. В 1992 г. корпорация Эппл («Apple Computer») выпустила CD-ROM «The Virtual Museum» [8, с. 183]. В 1994 г. французский студент Никола Пьошен создал «онлайн-Лувр». Его кардинальным отличием от предшествующих программ была строгая логика построения виртуальной экспозиции в соответствии с экспозицией реального Лувра [5]. С начала 2000-х гг., в виде виртуальных музеев начинают публиковать электронные каталоги по коллекциям реальных музеев (Лувр, Национальный музей Прадо, Лондонская Национальная галерея, Метрополитен-музей). Первые опыты по открытию своих виртуальных представительств в сети Интернет предприняли европейские и североамериканские музеи. Феномен «виртуальный музей» становится общепризнанным явлением. Это подтверждается организацией ICANN, в 2001 г. выделившей для создания веб-представительств музеев домен высшего уровня «.museum» [19, с. 98].

Двадцать первый век характеризуется интенсивным развитием технологий. Наблюдается активный рост количества виртуальных музеев и исследований, направленных на выработку общих подходов, методологии, осмысления феномена «виртуальный музей».

Рассмотрение истории возникновения и развития понятия «виртуальный музей», позволяет перейти к его анализу в контексте действующего законодательства и науки гражданского права. В нормативных правовых актах Республики Беларусь не содержится определения термина «виртуальный музей». В связи с этим приведем определения, предлагаемые в доктринальных источниках.

Термин «виртуальный музей» образован соединением двух слов: *виртуальный* [лат. *virtualis*] – возможный; такой, который может или должен проявиться при определенных условиях<sup>1</sup>; и *музей* [лат. *museum*, греч. *museion* храм муз] – учреждение, занимающиеся собиранием, хранением и показом для обозрения предметов искусства, памятников старины, научных коллекций и т.п.<sup>2</sup> Таким образом, в буквальном смысле «виртуальный музей» означает возможное при определенных условиях учреждение, занимающиеся собиранием, хранением и показом для обозрения предметов искусства, памятников старины, научных коллекций и т.п. Полагаем, что ввиду своей максимальной общности и множественности возможных толкований, данное определение не может быть использовано в праве. Отметим, что проблема дефиницирования термина «виртуальный музей» неоднократно поднималась в доктрине, но сформулировать исчерпывающее определение, которое бы отразило все грани данного феномена и могло претендовать на легализацию, пока не удалось. Для понятия логики построения определений, выявления конструктивных признаков виртуального музея, систематизируем некоторые из существующих определений в хронологическом порядке (таблица 1) и проведем анализ частоты употребления смысловых единиц авторами (таблица 2).

На основании, проведенного анализа, можно заключить, что термин «виртуальный музей» понимается как:

- мультимедийный продукт [11, с. 51; 12, с. 140; 13, с. 75];
- модель придуманного музея, существующего исключительно в виртуальном пространстве [1, с. 49];
- электронные публикации артефактов [1, с. 49];
- интерактивный электронный музей [8, с. 183];
- сайт, на котором размещены музейные предметы [7, с. 83];
- информационный ресурс [4, с. 25];
- информационная система [10, с. 179; 9, с. 214];
- база данных [6, с. 142];
- цифровое произведение [14, с. 81];
- «“музей без стен”, где можно найти самый разный онлайн-контент» [15].

Отметим, что указанные определения заметно отличаются и, следовательно, множество объектов, охваченных каждым из них, не могут быть равны между собой. Как видно из таблицы 1, понятие «виртуальный музей» раскрывается в основном в неюридических источниках. В юридической науке авторы ограничиваются ре-

<sup>1</sup> Словарь иностранных слов : ок. 19 000 слов. – 16-е изд., испр. – М. : Рус. яз., 1988. – С. 106,

<sup>2</sup> Крысин, Л.П. Толковый словарь иноязычных слов : св. 25 000 слов и словосочетаний / Л.П. Крысин. – М. : Эксмо, 2007. – С. 507.

шением практической задачи: определением правового режима виртуальных музеев. При этом опуская содержательный аспект понятия «виртуальный музей» с точки зрения права и правовых категорий. Проведем анализ частоты употребления смысловых единиц авторами в определении «виртуальный музей» (см. таблицу 2).

Таблица 1. – Подходы к определению «виртуальный музей»

Автор, год /источник	Определение
Технические рекомендации	
Технические рекомендации по созданию виртуальных музеев, 2014	«интерактивный мультимедийный программный продукт, представляющий музейные коллекции в электронном виде» <sup>3</sup> .
Словари и энциклопедии	
М. Е. Каулен, 2009	«1) созданная с помощью компьютерных технологий модель придуманного музея, существующего исключительно в виртуальном пространстве. Воспроизводит некоторые составляющие реального музея: каталоги «коллекций», «экспозицию» и т.п. Как правило, отличается возможностью обратной связи с посетителями сайта, широко представленными воспроизведениями «музейных предметов», наличием трехмерных «виртуальных экспозиций», дающих возможность виртуального путешествия по «экспозиции» и даже ее самостоятельного моделирования. 2) Электронные публикации объединенных по тематическому, региональному, проблемному или иному принципу подборок артефактов, в действительности находящихся в разных местах и не составляющих коллекций. На бытовом уровне «В.м.» нередко называют сайт реально существующего музея» [1, с. 49].
Неюридическая литература	
Г. Миллер, 1992	Виртуальный музей — это интерактивный электронный музей, в котором пользователи могут переходить из комнаты в комнату и выбирать любой экспонат в комнате для более подробного изучения [8, с. 183].
А.В. Лебедев, 2009	1) «сайт, сделанный по законам музейного проектирования, то есть когда имеется сконструированное пространство, в котором размещены музейные предметы»; 2) «реальное пространство (зал, комната), в котором помещены электронные изображения музейных предметов» [7, с. 83].
Т.А. Смирнова, 2010	«информационный ресурс, созданный средствами компьютерных технологий и представляющий в виртуальном пространстве цифровые версии объектов материального и нематериального наследия» [4, с. 25].
Т.Е. Максимова, 2012	это новая культурная форма интегративного характера, многофункциональный комплекс, существующий в виртуальном пространстве и несводимый к сайтам традиционных музеев в сети Интернет [3, с. 13].
Д.Ю. Гук, В.В. Определёнов, 2014	«не существующий в реальности, не имеющий физического воплощения, но потенциально возможный при определенных условиях музей» [20, с. 413].
Н.Г. Поврозник, 2015	«информационная система, содержащая концептуально единую электронную коллекцию или совокупность коллекций предметов (экспонатов) с метаданными, имеющая характеристики музея и позволяющая осуществлять научную, просветительскую, экспозиционную и экскурсионную деятельность в виртуальном пространстве» [9, с. 214].
Д.С. Ветеранова, 2018	база данных [6, с. 142].
Д.А. Митюшин, 2020	информационная система [10, с. 179].
Юридическая литература	
В.В. Лебедь, 2014	вид мультимедийного продукта [13, с. 75].
Я. Бенхаму, 2016	««музей без стен», где можно найти самый разный онлайн-контент» [15].
Р.Ш. Рахматулина, 2018	цифровое произведение [14, с. 81].
Е.С. Гринь, 2018	мультимедийный продукт [11, с. 51].
А.Г. Королева 2020	разновидность мультимедийного продукта [12, с. 140].

На основании анализа данных таблицы 2 можно констатировать, что большинство дефиниций содержит указание на существование виртуальных музеев в **электронной / цифровой форме** (А.В. Лебедев [7, с. 83], Г. Миллер [8, с. 183], Р.Ш. Рахматулина [14, с. 81], Н.Г. Поврозник [9, с. 214], Т.А. Смирнова [4, с. 25]) в **виртуальном пространстве** (М.Е. Каулен [1, с. 49], Т.Е. Максимова [3, с. 13], Н.Г. Поврозник [9, с. 214], Т.А. Смирнова [4, с. 25]). Ряд авторов отмечает, что виртуальные музеи **создаются с помощью компьютерных технологий** (М.Е. Каулен [1, с. 49], Т.А. Смирнова [4, с. 25]). Г. Миллер указывает на **интерактивный** характер виртуального музея [8, с. 183]. Исследователи сходятся во мнении, что виртуальный музей **содержит музейные коллекции в электронном виде** (М.Е. Каулен [1, с. 49], А.В. Лебедев [7, с. 83]; Н.Г. Поврозник [9, с. 214], Т.А. Смирнова [4, с. 25]). Я. Бенхаму указывает, что в виртуальном музее можно найти «самый разный онлайн-контент» [13, с. 75].

<sup>3</sup> Технические рекомендации по созданию виртуальных музеев. Версия 1.0 [Электронный ресурс] // Министерство культуры Российской Федерации. URL: <https://culture.gov.ru/documents/po-sozdaniyu-virtualnykh-muzeev-250714/>.

Таблица 2. – Частота употребления смысловых единиц в определении понятия «виртуальный музей»

Автор, источник Смысловая единица	Технические рекомендации	М.Е. Каулен,	Г. Миллер	А.В. Лебедев	Т.А. Смирнова	Т.Е. Максимова	Д.Ю. Гук, В.В. Определёнов	Н.Г. Поврозник	Д.С. Ветеранова	Д.А. Митюшин	В.В. Лебедь	Я. Бенхаму	Р.Ш. Рахматулина	Е.С. Гринь	А.Г. Королева	Частота наличия анализируемой смысловой единицы
Мультимедийный продукт	+	-	-	-	-	-	-	-	-	-	+	-	-	+	+	26,67%
Сайт	-	+	-	+	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	13,33%
Информационный ресурс	-	-	-	-	+	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6,67%
Информационная система	-	-	-	-	-	-	-	+	-	+	-	-	-	-	-	6,67%
База данных	-	-	-	-	-	-	-	-	+	-	-	-	-	-	-	6,67%
Цифровое произведение	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	+	-	-	6,67%
Интерактивность	+	-	+	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	13,33%
Электронный музей	-	-	+	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6,67%
Музейные коллекции в электронном виде	+	-	-	+	+	-	-	+	-	-	-	-	-	-	-	26,67%
Электронные публикации артефактов	-	+	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6,67%
Созданный средствами компьютерных технологий	+	+	-	-	+	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	13,33%
Программный	+	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6,67%
Виртуальное пространство	-	+	-	-	+	+	-	+	-	-	-	-	-	-	-	26,67%
Культурная форма	-	-	-	-	-	+	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6,67%
Многофункциональный комплекс	-	-	-	-	-	+	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6,67%
Модель придуманного музея / не существующий в реальности	-	+	-	-	-	-	+	-	-	-	-	-	-	-	-	13,33%
Музей без стен	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	+	-	-	-	6,67%
Онлайн контент	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	+	-	-	-	6,67%

В отношении правового режима виртуальных музеев, можно выделить две существенно различные точки зрения: согласно одной из них, объекты такого рода являются базами данных (Д.С. Ветеранова [6, с.142]), согласно второй, – виртуальные музеи следует признать разновидностью мультимедийных продуктов (Е.С. Гринь [11, с. 51], А.Г. Королева [12, с. 140], В.В. Лебедь [13, с. 75]). Для того, чтобы принять одну из этих точек зрения, необходимо ответить на вопрос о наличии либо отсутствии у виртуальных музеев признаков, указывающих на принадлежность к базам данных либо мультимедийным продуктам.

База данных является составным произведением и предполагает признание авторских прав лишь на осуществленный подбор или расположение материалов. Для решения вопроса о возможности применения правового режима базы данных к виртуальным музеям, необходимо выяснить, является ли виртуальный музей простой суммой программной оболочки и иных произведений, выраженных в цифровой форме или представляет собой единый неделимый объект правовой охраны. Скорость развития технологий постепенно приводит к тому, что разделение виртуального музея на составляющие становится все более затруднительным. На наш взгляд, в структуре виртуального музея результаты интеллектуальной деятельности (объекты авторского права и смежных прав) «спаиваются» и образуют единый, качественно новый результат, который не является простым сложением отдельных его компонентов, а представляет единое произведение (единый объект правовой охраны). Следовательно, правовой режим базы данных не применим к виртуальным музеям.

Мультимедийный продукт представляет собой результат интеллектуальной деятельности, для которого характерны следующие признаки: сложность, наличие в структуре компьютерной программы (оригинального программного кода), виртуальность, интерактивность, электронная форма выражения [21, с. 112]. Рассмотрим более подробно виртуальный музей на предмет наличия признаков мультимедийного продукта.

**1. Сложность** означает наличие в структурном составе мультимедийного продукта сочетания нескольких разнородных результатов интеллектуальной деятельности, образующих единый объект правовой охраны; права на результаты интеллектуальной деятельности в составе мультимедийного продукта принадлежат различным субъектам [22]. Исследование представленных в сети Интернет виртуальных музеев позволяет выделить объекты, которые входят в его структуру. Так, виртуальный музей может содержать: каталог экспонатов, виртуальные экспозиции, виртуальный тур, 3D-модель здания/помещений музея, виртуальные экскурсии с аудиогидом или проводимые трехмерным персонажем, псевдотрехмерный образ пространственных объектов (статуи, предметы и т.п.), 3D-модели, метаинформация (текст), фотографии, видео, аудио и др. В зависимости от вида и масштабов виртуального музея будет варьироваться перечень объектов, включенных в его состав. Таким образом, виртуальный музей может содержать в своей структуре разнородные охраняемые результаты интеллектуальной деятельности: базы данных, литературные и музыкальные произведения, произведения графики и дизайна, аудиозаписи и видеозаписи, фотографии, 3D-модели, компьютерные программы и др.

Отличительной чертой мультимедийного продукта является наличие в его структуре нескольких охраняемых результатов интеллектуальной деятельности, предполагающее, что права на эти результаты принадлежат различным субъектам. Если правообладатели совпадают в одном лице, не возникает необходимости в передаче прав – отсутствует сложная структура. Следовательно, для создания виртуального музея необходимо минимум три правообладателя, среди которых: лицо, организовавшее создание виртуального музея, и, минимум, два правообладателя результатов интеллектуальной деятельности, вошедших в состав виртуального музея.

**2. Обязательным элементом виртуального музея является компьютерная программа (оригинальный программный код)**, которая обеспечивает уникальную творческую связь между использованными в его структуре элементами, его целостное восприятие, существование и использование.

**3. Виртуальность** означает, что с помощью технического, компьютерного моделирования и симуляции создается имитация объективной реальности, в рамках которой пользователь взаимодействует с искусственным трехмерным визуальным или другим сенсорным окружением [21, с. 112]. В основе функционирования виртуального музея лежит имитация физических законов и их визуальная демонстрация. При открытии виртуального музея на устройстве пользователя отображается виртуальная экскурсия – фрагмент панорамы с угловым размером в 360° в горизонтальной плоскости, который, как правило, соответствует нормальному углу зрения человека. В виртуальной экскурсии пользователь погружается в виртуальное пространство музея, в котором представлены цифровые копии объектов, входящих в состав музейной экспозиции.

**4. Интерактивность** представляет собой набор событий, определяющих взаимодействие пользователя с системой виртуальной реальности. В виртуальном музее интерактивность реализуется посредством возможности пользователя взаимодействовать с его содержимым множеством способов. От выбора пользователя зависит визуальный, звуковой ряд виртуального музея. Так, пользователь может приблизить или отдалить экспонат, оглядеться вокруг, исследовать экспонат под желаемым углом, перемещаться между панорамами, а также переходить по активным точкам к дополнительному контенту (текст, видео, аудиогид, историческая справка и т.д.).

**5. Объективной формой выражения виртуального музея является цифровая форма.** Цифровая форма предоставляет возможность одновременного доступа к виртуальному музею множеству пользователей с различных устройств.

Таким образом, виртуальный музей обладает всеми специфическими признаками, характерными для мультимедийного продукта.

**Заключение.** Виртуальные музеи обладают признаками, указывающими на их качественное отличие от произведений, прямо указанных в законодательстве, поэтому не могут отождествляться с базами данных или иными «классическими» произведениями. Виртуальный музей обладает всеми специфическими признаками, характерными для мультимедийного продукта:

- 1) представляет собой единый объект правовой охраны, в котором посредством компьютерной программы (оригинального программного кода) объединены выраженные в цифровой форме объекты авторского права и смежных прав (сложность);
- 2) имеет в структуре компьютерную программу (оригинальный программный код), обеспечивающий его целостное восприятие, существование и использование;
- 3) с помощью компьютерного моделирования создает имитацию объективной реальности, в рамках которой пользователь взаимодействует с искусственным трехмерным окружением (виртуальность);
- 4) визуальный, звуковой ряд зависит от взаимодействия с пользователем (интерактивность);
- 5) существует исключительно в цифровой форме.

С учетом обозначенных признаков представляется, что виртуальный музей целесообразно определять следующим образом:

*Выраженный в цифровой форме результат творческой деятельности, организованное художественное виртуальное пространство, представляющее цифровые версии объектов материального и нематериального наследия, основанное на интерактивном взаимодействии пользователя с виртуальной средой посредством компьютерной программы.*

## ЛИТЕРАТУРА

1. Словарь актуальных музейных терминов / М. Е. Каулен [и др.] // Музей. – 2009. – № 5. – С. 47–68.
2. Шляхтина, Л.М. Социальные практики современного музея: границы доступности / Л.М. Шляхтина // Вопр. музеологии. – 2014. – № 2. – С. 10–15.

3. Максимова, Т.Е. Виртуальные музеи как социокультурный феномен: типология и функциональная специфика : автореф. дис. ... канд. культурологии : 24.00.01 / Т.Е. Максимова ; Моск. гос. ун-т культуры и искусств. – М., 2012. – 24 с.
4. Смирнова, Т.А. Виртуальный музей в современном культурно-информационном пространстве / Т.А. Смирнова // Музей. – 2010. – № 8. – С. 24–26.
5. Bowen, J. P. A brief history of early museums online [Electronic resource] / J. P. Bowen // Rutherford J. – 2010. – Vol. 3. – Mode of access: [https://www.researchgate.net/publication/241060234\\_A\\_Brief\\_History\\_of\\_Early\\_Museums\\_Online](https://www.researchgate.net/publication/241060234_A_Brief_History_of_Early_Museums_Online). – Date of access: 11.03.2022.
6. Ветеранова, Д.С. Виртуальный музей: понятие, функции и возможности / Д.С. Ветеранова // Информ.-компьютер. технологии в экономике, образовании и соц. сфере. – 2018. – № 4. – С. 142–147.
7. Лебедев, А.В. Виртуализация музея или новая предметность? / А.В. Лебедев // Музейное проектирование / Рос. ин-т культурологии ; сост. А. В. Лебедев ; отв. ред. А. А.Щербакова. – М., 2009. – С. 77–97.
8. The virtual museum: interactive 3d navigation of a multimedia database / G. Miller [et al.] // J. of Visualization a. Computer Animation. – 1992. – Vol. 3, № 3. – P. 183–197.
9. Поврозник, Н.Г. Виртуальный музей: сохранение и репрезентация историко-культурного наследия / Н.Г. Поврозник // Вестн. Перм. ун-та. Сер.: История. – 2015. – № 4. – С. 213–221.
10. Митюшин, Д.А. Виртуальные музеи: аспекты безопасности / Д.А. Митюшин // Вестн. экон. безопасности. – 2020. – № 4. – С. 179–184.
11. Гринь, Е.С. Отдельные вопросы использования результатов творческого труда в составе сложных объектов интеллектуальных прав / Е.С. Гринь // Lex Russica. – 2018. – № 10. – С. 50–57.
12. Королева, А.Г. Субъекты интеллектуальных прав в области технологий виртуальной и дополненной реальности / А.Г. Королева // Актуал. проблемы рос. права. – 2020. – № 6. – С. 133–142.
13. Лебедь, В.В. Мультимедийные продукты в условиях адаптации французских законов об авторском праве к информационным реалиям / В.В. Лебедь // Государство и право. – 2014. – № 5. – С. 72–77.
14. Рахматулина, Р.Ш. Объекты авторского права в цифровом пространстве и формы их выражения / Р.Ш. Рахматулина // Право будущего: интеллектуальная собственность, инновации, Интернет : ежегодник / Рос. акад. наук, Ин-т науч. информ. по обществ. наукам. – М., 2018. – Вып. 1. – С. 77–82.
15. Бенхаму, Я. Авторское право и музеи в цифровой век [Электронный ресурс] / Я. Бенхаму // WIPO: Всемирная организация интеллектуальной собственности. – Режим доступа: [https://www.wipo.int/wipo\\_magazine/ru/2016/03/article\\_0005.html](https://www.wipo.int/wipo_magazine/ru/2016/03/article_0005.html). – Дата доступа: 14.03.2022.
16. Mohl, R. Cognitive space in the interactive movie map: an investigation of spatial learning in virtual environments : thesis ... for the degree of Dr of Philosophy in Education a. Media Technology. – Boston, 1981. – V, 226 l.
17. Ciccone, D. S. Use of computer-generated movie maps to improve tactical map performance [Electronic resource] : techn. rep. PTR-1033S-78-4 / D. S. Ciccone, B. Landee, Q. Weltman // Internet Archive. – Mode of access: [https://archive.org/stream/DTIC\\_ADA134437/DTIC\\_ADA134437\\_djvu.txt](https://archive.org/stream/DTIC_ADA134437/DTIC_ADA134437_djvu.txt). – Date of access: 11.03.2022.
18. Goldin, S. E. Simulating navigation for spatial knowledge acquisition / S. E. Goldin, P. W. Thorndyke // Human Factors. – 1982. – Vol. 24, № 4. – P. 457–471.
19. Аветисян, В.Р. Виртуальный музей: понятия и трактовки / В.Р. Аветисян // Молодеж. вестн. С.-Петерб. гос. ин-та культуры. – 2016. – № 1. – С. 98–100.
20. Гук, Д.Ю. Виртуальные музеи: терминология, методология, восприятие / Д.Ю. Гук, В.В. Определенов // Институт истории естествознания и техники им. С. И. Вавилова : годич. науч. конф., 2014 / Ин-т истории естествознания и техники Рос. акад. наук. – М., 2014. – С. 413–415.
21. Савицкая, К.Д. Понятие, признаки, правовой режим мультимедийных произведений / К.Д. Савицкая // Интеллектуальная собственность в современном мире: вызовы времени и перспективы развития : материалы Междунар. науч.-практ. конф., Минск, 20 окт. 2021 г. : в 2 ч. / Нац. центр интеллектуал. собственности ; под ред. В.А. Рябоволова. – Минск, 2021. – Ч. 2. – С. 109–113.
22. Савицкая, К.Д. Понятие и признаки сложного объекта в авторском праве [Электронный ресурс] / К.Д. Савицкая // Правовая защита интеллектуальной собственности: проблемы теории и практики : электрон. сб. материалов междунар. науч.-практ. конф., Новополоцк, 28 мая 2021 г. / Полоц. гос. ун-т, Регион. учеб.-науч.-практ. юрид. центр ; редкол.: В.А. Богоненко (отв. ред.), Н.А. Бесецкая, В.П. Шарикова. – Новополоцк : ПГУ, 2021. – 1 электрон. опт. диск (CD-R).

## REFERENCES

1. Kaulen, M.E., Sundieva, A.A., Chuvilova, I.V., Cherkaeva, O.E., Borisova, M.V., Khakhanova, L.P., & Skripkina, L.I. (2009). Slovar' aktual'nykh muzeinykh terminov [Glossary of actual museum terms]. *Muzei [Museum]*, (5), 47–68. (In Russ.). URL: [museumstudy.ru](http://museumstudy.ru).
2. Shlyakhtina, L.M. (2014). Sotsial'nye praktiki sovremennogo muzeya: granitsy dostupnosti [Social practices of the contemporary museum: the boundaries of accessibility]. *Voprosy muzeologii [Questions of museology]*, (2), 10–15. (In Russ., abstr. in Engl.).
3. Maksimova, T.E. (2012). *Virtual museums as a socio-cultural phenomenon: typology and functional specificity*. [Virtual museums as a socio-cultural phenomenon: typology and functional specifics]. Moscow. (In Russ.)
4. Smirnova, T.A. (2010). Virtual'nyi muzei v sovremennom kul'turno-informatsionnom prostranstve [Virtual museum in the modern cultural and information space]. *Muzei [Museum]*, (8), 24–26. (In Russ.). URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=38591015>.
5. Bowen, J. P. (2010). A brief history of early museums online *The Rutherford Journal* (3). URL: [https://www.researchgate.net/publication/241060234\\_A\\_Brief\\_History\\_of\\_Early\\_Museums\\_Online](https://www.researchgate.net/publication/241060234_A_Brief_History_of_Early_Museums_Online).
6. Veteranova, D.S. (2018). Virtual'nyi muzei: ponyatie, funktsii i vozmozhnosti [Virtual museum: concept, features and opportunities]. *Informatsionno-komp'yuternye tekhnologii v ekonomike, obrazovanii i sotsial'noi sfere [Information and computer technologies in the economy, education and social sphere]*, (4), 142–147. (In Russ., abstr. in Engl.). URL: [https://www.elibrary.ru/download/elibrary\\_36930489\\_58279092.pdf](https://www.elibrary.ru/download/elibrary_36930489_58279092.pdf).
7. Lebedev, A.V. (2009). Virtualizatsiya muzeya ili novaya predmetnost' [Museum Virtualization or New Objectivity?]. In A.A. Shcherbakova (Eds.) *Muzeinoe proektirovanie [Museum design]*, (77–97). Moscow: Publ. Ros. in-t kulturologii. (In Russ.)

8. Miller, G., Hoffert, E., Chen, S. E., Patterson, E., Blackketter, D., Rubin, S., ... & Hanan, J. (1992). The virtual museum: Interactive 3d navigation of a multimedia database. *The Journal of Visualization and Computer Animation*, 3(3), 183-197.
9. Povroznik, N.G. (2015). Virtual'nyi muzei: sokhraneniye i reprezentatsiya istoriko-kul'turnogo naslediya [Virtual museum: preservation and representation of historical and cultural heritage]. *Vestnik Permskogo universiteta. Seriya: Istoriya. [Bulletin of the Perm University. Series: History]*, (4), 212–221. (In Russ., abstr. in Engl.).  
URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=25029033>.
10. Mityushin, D.A. (2020). Virtual museums: security aspects [Virtual museums: aspects of security]. *Bulletin of economic security [Bulletin of economic security]*, (4), 179–84. (In Russ., abstr. in Engl.).  
URL: [https://www.researchgate.net/publication/349240508\\_VIRTUAL\\_MUSEUMS\\_ASPECTS\\_OF\\_SECURITY](https://www.researchgate.net/publication/349240508_VIRTUAL_MUSEUMS_ASPECTS_OF_SECURITY).
11. Grin', E.S. (2018). Otdel'nye voprosy ispol'zovaniya rezul'tatov tvorcheskogo truda v sostave slozhnykh ob'ektov intellektual'nykh prav [Selected issues of using the results of creative activity as part of complex objects of intellectual rights]. *Lex russica [Lex russica]*, (10), 50–57. (In Russ.).  
URL: <https://lexrussica.msal.ru/jour/article/view/607>.
12. Koroleva, A.G. (2020). Sub"ekty intellektual'nykh prav v oblasti tekhnologii virtual'noi i dopolnennoi real'nosti. [Subjects of Intellectual Property Rights in the Field of Virtual and Augmented Reality Technologies]. *Aktual'nye problemy rossiiskogo prava. [Actual Problems of Russian Law]*, (6), 133–142. (In Russ.).  
URL: <https://doi.org/10.17803/1994-1471.2020.115.6.133-142>.
13. Lebed', V.V. (2014). Mul'timediinnye produkty v usloviyakh adaptatsii frantsuzskikh zakonov ob avtorskom prave k informatsionnym realiyam [Multimedia products in the context of adapting French copyright laws to information realities]. *Gosudarstvo i pravo [State and Law]*, (5), 72–77. (In Russ., abstr. in Engl.).
14. Rakhmatulina, R.Sh. (2018). Ob"ekty avtorskogo prava v tsifrovom prostranstve i formy ikh vyrazheniya [Copyright objects in the digital space and forms of their expression]. *Pravo budushchego: intellektual'naya sobstvennost', innovatsii, Internet : ezhegodnik [Future Law: Intellectual Property, Innovation, Internet: Yearbook]*, (1), 77–82. (In Russ., abstr. in Engl.).  
URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/obekty-avtorskogo-prava-v-tsifrovom-prostranstve-i-formy-ih-vyrazheniya-statya/viewer>.
15. Benkhamu, Ya. (2016). Avtorskoe pravo i muzei v tsifrovoi vek [Copyright and museums in the digital age] *WIPO: Vsemirnaya organizatsiya intellektual'noi sobstvennosti [WIPO: World Intellectual Property Organization]*.  
URL: [https://www.wipo.int/wipo\\_magazine/ru/2016/03/article\\_0005.html](https://www.wipo.int/wipo_magazine/ru/2016/03/article_0005.html).
16. Mohl, R. (1981). *Cognitive space in the interactive movie map: an investigation of spatial learning in virtual environments* (Doctoral dissertation, Massachusetts Institute of Technology).
17. Ciccone, D. S., Landee, B., & Weltman, G. (1978). *Use of computer-generated movie maps to improve tactical map performance*. PERCEPTRONICS INC WOODLAND HILLS CA.
18. Goldin, S. E., & Thorndyke, P. W. (1982). Simulating navigation for spatial knowledge acquisition. *Human factors*, 24(4), 457-471.
19. Avetisyan, V.R. (2016). Virtual'nyi muzei: ponyatiya i traktovki [Virtual museum: concepts and interpretations]. *Molodezhnyi vestnik Sankt-Peterburgskogo gosudarstvennogo instituta kul'tury [Youth Bulletin of the St. Petersburg State Institute of Culture]*, (1), 98–100. (In Russ., abstr. in Engl.).  
URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=27676816>.
20. Guk, D.Yu. & Opredelenov, V.V. (2014). Virtual'nye muzei: terminologiya, metodologiya, vospriyatie. [Virtual museums: terminology, methodology, perception]. In *Godichnaya nauchnaya konferentsiya. [Annual scientific conference]*, (413–415). Moscow: Publ. Lenand. (In Russ.).  
URL: [https://www.academia.edu/9127986/Виртуальные\\_музеи\\_терминология\\_методология\\_восприятие](https://www.academia.edu/9127986/Виртуальные_музеи_терминология_методология_восприятие).
21. Savitskaya, K.D. (2021). Ponyatie, priznaki, pravovoi rezhim mul'timediinykh proizvedenii [Concept, features, legal regime of multimedia works]. In V.A. Ryabovolov (Eds.) *Intellektual'naya sobstvennost' v sovremennom mire: vyzovy vremeni i perspektivy razvitiya : Mezhdunar. nauch.-prakt. konf. [Intellectual property in the modern world: challenges of the time and prospects for development : Intern. scientific-practical. conf.]*. (109–113). Minsk: Publ. Al'fa-kniga. (In Russ.).
22. Savitskaya, K.D. (2021). Ponyatie i priznaki slozhnogo ob"ekta v avtorskom prave [Legal protection of intellectual property: problems of theory and practice]. In V.A. Bogonenko (Eds.) *Pravovaya zashchita intellektual'noi sobstvennosti: problemy teorii i praktiki [Legal protection of intellectual property: problems of theory and practice]*, (113–116). Novopolotsk: PSU. (In Russ.)

Поступила 15.03.2022

## CONCEPT, SIGNS, LEGAL REGIME OF VIRTUAL MUSEUMS

K. SAVITSKAYA

*The article explores the concept, features, legal regime of virtual museums. The historical stages of development and formation of virtual museums are analyzed. For the concept of the logic of constructing the definition of "virtual museum", identifying its constructive features, some of the definitions existing in the doctrine are systematized in chronological order, and an analysis of the frequency of use of semantic units by the authors is carried out. The possibility of applying the legal regime of the database, multimedia works in relation to virtual museums is considered. The author singled out and studied the following features of a virtual museum: complexity, the presence of a computer program (original program code) in the structure, virtuality, interactivity, digital form of expression. The paper analyzes and systematizes the theoretical positions on the research topic, studied doctrinal approaches. Based on the results of the study, the author's definition of the concept of "virtual museum" is proposed.*

**Keywords:** virtual museum; complexity; virtuality; interactivity; digital form; computer program; multimedia product; copyright; intellectual property.