

УДК 347.78

DOI 10.52928/2070-1632-2025-71-2-121-126

ПРАВОВЫЕ ОСНОВЫ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ВИРТУАЛЬНЫХ МУЗЕЕВ В РЕСПУБЛИКЕ БЕЛАРУСЬ

К.Д. САВИЦКАЯ

(Полоцкий государственный университет имени Евфросинии Полоцкой)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1642-6324>

В статье рассмотрено понятие «виртуальный музей». На основе анализа доктринальных источников выделены признаки виртуального музея. Автором изучены правовые основы деятельности виртуальных музеев в Республике Беларусь. В работе приведены данные социологического опроса, проведенного автором в 2023–2024 гг. среди 457 респондентов в возрасте от 18 до 60 лет, проживающих на территории Республики Беларусь. Социологический опрос проводился с целью выявления уровня информированности населения о виртуальных музеях и определения их коммерческого потенциала. На основании полученных результатов исследования, предложено авторское определение понятия «виртуальный музей», сформулированы предложения по совершенствованию законодательства Республики Беларусь, связанные с правовой охраной виртуальных музеев.

Ключевые слова: музей, виртуальный музей, музейная деятельность, цифровизация, авторское право, интеллектуальная собственность.

Введение. В настоящее время музей является не только источником образования и хранителем культурных ценностей, но и способом проведения досуга. Современным музеям приходится конкурировать за внимание посетителей не только с другими музеями, но и активно развивающейся индустрией развлечений. Наличие у организации виртуального музея позволяет привлекать новых посетителей, способствует узнаваемости музея.

Несмотря на широкое вовлечение виртуальных музеев в жизнь современного общества, понятие «виртуальный музей» до сих пор не нашло отражения ни в белорусском, ни в международном праве. Четкое определение виртуального музея представляется весьма важным для решения вопроса о возможности отнесении его к числу объектов интеллектуальной собственности. Конкретизация основных элементов, входящих в понятие «виртуальный музей» необходима для корректного определения объекта, предмета и субъектов правоотношений в области создания и использования виртуальных музеев, а также разработки стратегии защиты и коммерциализации прав на виртуальный музей. В связи с этим цель исследования – обобщить знания о виртуальном музее, выделить его признаки, разработать понятие «виртуальный музей», а также сформулировать предложения по совершенствованию законодательства, регулирующего отношения, связанные с правовой охраной виртуальных музеев. Поставленная цель определила необходимость решения следующих задач:

- 1) изучить правовые основы деятельности виртуальных музеев в Республике Беларусь;
- 2) проанализировать современное понимание термина «виртуальный музей» на доктринальном уровне;
- 3) выявить юридически значимые признаки виртуального музея, позволяющие отграничить его от иных объектов авторского права и смежных прав;
- 4) разработать авторское определение понятия «виртуальный музей»;
- 5) на основе анализа доктринальных источников, положений законодательства сформулировать предложения, направленные на совершенствование законодательства, регулирующего общественные отношения, возникающие при создании, наполнении и коммерциализации виртуальных музеев.

Основная часть. В доктрине можно выделить несколько направлений исследований виртуальных музеев: цифровизация деятельности музеев (Л.С. Именнова¹, М.Ю. Кряжевских², И.И. Макарова³, В.А. Саркисов⁴, М.Н. Чеснокова⁵); правовое обеспечение охраны историко-культурного наследия (Ю.Н. Беспалый [1], Т.П. Иванова [2]); доступность виртуальных музеев (Л.М. Шляхтина [3]); создание и проектирование виртуальных музеев (А. Боуэн, П. Джонатан [4], Д.С. Ветеранова [5], А.В. Лебедев [6], Г. Миллер [7]); анализ виртуальных музеев как информационной системы для сохранения и репрезентации историко-культурного наследия (Н.Г. Поврозник [8]); информационная безопасность виртуальных музеев (Д.А. Митюшин [9]); анализ понятия и классификации виртуальных музеев (С.В. Бобкова [10], М.А. Лаптева [11], Т.Д. Лосева [12]); правовая охрана виртуального музея как объекта авторского права (Я. Бенхаму [13], Е.С. Гринь [14], А.Г. Королева [15], В.В. Лебедь [16]), Р.Ш. Рахматулина [17]) и др. Отметим, что во многих работах не уделяется должного внимания понятию «виртуальный

¹ Именнова Л.С. Социально-педагогическая деятельность краеведческого музея (История, теория, методика): дис. ... канд. пед. наук: 13.00.01. – М., 2004. – 200 л.

² Кряжевских М.Ю. Коммуникационное пространство музея: формирование культурного дискурса: дис. ... канд. культурологии: 24.00.01. – Челябинск, 2012. – 129 с.

³ Макарова И.И. Российский художественный музей в современном социокультурном пространстве: стратегии коммуникации: дис. ... канд. культурологии: 24.00.01. – М., 2011. – 207 л.

⁴ Саркисов В.А. Художественный музей в культурной политике региона: дис. ... канд. культурологии: 24.00.01. – Краснодар, 2012. – 196 л.

⁵ Чеснокова М.Н. Эволюция музейной экспозиции как знаковой системы: дис. ... канд. культурологии: 24.00.03. – СПб., 2010. – 163 л.

музей» и оно воспринимается как само собой разумеющееся, а также практически отсутствуют комплексные исследования виртуальных музеев как объектов авторского права. Правовые основы деятельности виртуальных музеев, их правовая природа не стали объектом пристального внимания исследователей и требуют специального изучения [18, с. 83].

Методология и методы исследования. Исследование проводилось с использованием комплекса общенаучных, специальных юридических методов. При проведении исследования использован диалектический метод, который позволил изучить виртуальный музей в развитии с учетом его объективной обусловленности, изменчивости, взаимозависимости и взаимодействия с другими правовыми явлениями. Для выделения признаков виртуального музея использованы метод дедукции и индукции. В работе использован сравнительно-правовой метод, поскольку категория виртуальный музей активно разрабатывается зарубежными правоведами. При работе с доктринальными источниками использовались общенаучные методы (анализ, синтез, сравнение, обобщение, индукция, дедукция, классификация). С целью выявления уровня информированности населения о виртуальных музеях и определения их коммерческого потенциала был использован метод социологического опроса.

Правовые основы деятельности виртуальных музеев в Республике Беларусь. В настоящее время в Республике Беларусь виртуальным музеям уделяется более пристальное внимание. Так, в Государственной программе «Культура Беларуси» на 2021–2025 годы⁶ среди основных направлений развития культуры выделено «повышение качества и обеспечения максимальной доступности культурных услуг, благодаря внедрению разнообразных форм обслуживания населения с использованием современных технологий (3D)». В программе отмечено, что важным направлением является формирование цифрового культурного контента посредством оцифровки фондов музеев, объектов нематериального культурного наследия. Ключевые задачи в сфере культуры конкретизированы в Подпрограмме 1 «Культурное наследие». Среди которых следует отметить: «сохранение культурного наследия, а также обеспечение доступности, качества и разнообразия услуг, предоставляемых музеями, выставочными организациями». В Государственной программе «Беларусь гостеприимная» на 2021–2025 годы⁷ среди мероприятий указана разработка виртуальных экскурсий и туров по Беларуси (п. 51 Приложение 2). В Государственной программе «Цифровое развитие Беларуси» на 2021–2025 годы⁸ упоминается создание «единой виртуальной выставки предприятий Министерства промышленности» (п. 63 Приложение 2) и создание национальной платформы для предприятий Республики Беларусь на базе единой виртуальной выставки предприятий Министерства промышленности (п. 64 Приложение 2).

В Государственных программах Республики Беларусь предусматривается разработка виртуальных музеев и внедрение их в практику учреждений образования, культуры и промышленности. Вместе с тем, законодательство не содержит четкого определения понятия «виртуальный музей», а также не конкретизирует способы его создания и функционирования. Таким образом, законодателем лишь декларируется необходимость их существования и развития, но не конкретизируются правовые основы их деятельности.

Виртуальные музеи в нормативно-правовом аспекте как отдельная структура законодателем не выделяются. Деятельность музеев в Республике Беларусь регулируется главой 19 Кодекса о культуре⁹. Положения ст. 1 указанного кодекса определяют понятийный аппарат осуществления музейной деятельности. В п. 1 ст. 159 Кодекса о культуре содержится определение термина «музей», в п. 2 раскрывается содержание миссии музея – «сохранение и популяризация материального и нематериального культурного наследия, национальных культурных традиций, в том числе традиций народного декоративно-прикладного искусства, этнокультурной и природной среды». В ст. 161 Кодекса о культуре содержится классификация музеев по признакам, существенным для организации и развития системы музеев, осуществления музейной деятельности, в том числе по профилю. Вместе с тем законодатель не выделяет виртуальные музеи как самостоятельный вид, ввиду чего считаем целесообразным дополнить ст. 161 Кодекса о культуре п. 6 следующего содержания: «6. По форме существования музеи подразделяются на реальные и виртуальные».

Одной из форм деятельности музея является популяризация музейных предметов, путем их публичного показа (пп. 2.5 п. 2 ст. 144 Кодекса о культуре), без обозначения механизма такого показа. Открытость доступа к музейным предметам регламентирована ст. 182, допускающей ограничение такого доступа со стороны собственника в оговоренных случаях, например, если музейный предмет находится в процессе консервации или реставрации, и др. Согласно ст. 164 Кодекса о культуре музеи обязаны расширять доступ посетителей к музейным предметам, обеспечивать их сохранность, принимать участие в реализации государственных и иных программ, направленных на сохранение, развитие, распространение и (или) популяризацию культуры. Полагаем, создание виртуальных музеев является одним из инструментов реализации возложенных обязанностей. Вместе с тем в перечне видов музейной деятельности (ст. 154 Кодекса о культуре) отсутствует упоминание о работе по созданию и наполнению виртуальных музеев. С целью конкретизации деятельности музеев по созданию виртуальных экспозиций, считаем целесообразным дополнить п. 2 ст. 154 пп. 2.8¹: «2.8¹. создание и наполнением виртуальных музеев».

⁶ URL: <https://pravo.by/document/?guid=12551&p0=C22100053>.

⁷ URL: <https://pravo.by/document/?guid=3871&p0=C22100058>.

⁸ URL: <https://pravo.by/document/?guid=12551&p0=C22100066&p1=1>.

⁹ URL: <https://pravo.by/document/?guid=12551&p0=Hk1600413>.

Порядок создания и ликвидации музея в Республике Беларусь определен в ст. 162 Кодекса о культуре. Данная норма регулирует порядок создания материального объекта, но не содержит специальных указаний в отношении виртуального музея. Считаем целесообразным дополнить Кодекс о культуре ст. 162¹, в которой будет определен порядок создания и передачи прав на виртуальный музей.

Понятие виртуального музея. В Технических рекомендациях по созданию виртуальных музеев в Российской Федерации содержится лаконичное определение данного объекта: «интерактивный мультимедийный программный продукт, представляющий музейные коллекции в электронном виде»¹⁰. В указанных рекомендациях определены критерии для отнесения программного продукта к категории «виртуальный музей». В качестве критериев определен набор механизмов взаимодействия с посетителем и ряд показателей: механизм презентации экспоната, экспозиции и представления дополнительной информации; показатель языковой локализации; показатель доступности для людей с ограниченными возможностями, и др. Полагаем, что такая детальная конкретизация требований для отнесения того или иного объекта к категории виртуальных музеев вносит ясность и позволяет отграничить виртуальные музеи от иных объектов.

Широкое определение понятия «виртуальный музей» предложил Я. Бенхаму – «музей без стен», где можно найти самый разный онлайн-контент» [13]. Схожее определение сформулировал М. Е. Каулен: «модель придуманного музея, существующего исключительно в виртуальном пространстве» [19, с. 49]. В определении, предложенном Г. Миллером, сделан акцент на интерактивном характере электронного музея [7, с. 183]. По мнению А.В. Лебедева, виртуальный музей представляет «сайт, на котором размещены музейные предметы» [6, с. 83]. В качестве информационного ресурса виртуальный музей определяют Д.А. Митюшин [9, с. 179], Н.Г. Поврозник [8, с. 214], Т.А. Смирнова [20, с. 25]. С точки зрения авторского права Р.Ш. Рахматулина предлагает рассматривать виртуальный музей как цифровое произведение [17, с. 81]. Ряд ученых (Е.С. Гринь [14, с. 51], А.Г. Королева [15, с. 140], В.В. Лебедь [16, с. 75]) определяют виртуальный музей как вид мультимедийного продукта. Противоположную позицию высказывает Д.С. Ветеранова, характеризуя виртуальный музей как базу данных [5, с. 142].

Проведенное исследование позволяет сделать вывод, что понятие «виртуальный музей» преимущественно раскрывается в неюридических источниках. В юридической литературе авторы ограничиваются решением практической задачи: определением правового режима виртуальных музеев. При этом опуская содержательный аспект понятия «виртуальный музей» с точки зрения права и правовых категорий [18, с. 84–85].

На основе анализа доктринальных источников (М.Е. Каулен [19, с. 49], А.В. Лебедев [6, с. 83], Т.Е. Максимова¹¹, Г. Миллер [7, с. 183], Р.Ш. Рахматулина [17, с. 81], Н.Г. Поврозник [8, с. 214], Т.А. Смирнова [20, с. 25]), нами были выделены признаки виртуального музея:

- 1) является результатом творческой деятельности;
- 2) существует исключительно в цифровой форме;
- 3) сложность;
- 4) содержит в структуре компьютерную программу (оригинальный программный код);
- 5) интерактивность;
- 6) виртуальность;
- 7) может воспроизводиться и восприниматься только с помощью технических устройств [18, с. 87].

С учетом обозначенных признаков представляется, что виртуальный музей целесообразно определять как: 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 [18, с. 87]. С целью единообразного понимания виртуального музея, считаем целесообразным дополнить п. 1 ст. 1 Кодекса о культуре пп.1.2¹ предложенным определением.

Коммерческий потенциал виртуальных музеев. Интерес к музейным экспозициям в Республике Беларусь постоянно растет, о чем свидетельствует статистика посещений музеев. Так, в 2020 музеи посетили 3,2 млн. чел., в 2021 – 4,9 млн. чел.¹², в 2022 г. – 6,7 млн. чел.¹³, в 2023 г. – 7,6 млн. чел.¹⁴

В 2023–2024 г. нами было проведено исследование, посвященное виртуальным музеям, с целью выявления уровня информированности населения о виртуальных музеях и определения их коммерческого потенциала. В опросе приняло участие 457 человек (332 женщины (72,6%) и 125 мужчин (27,4%)), проживающие на территории Республики Беларусь. Возраст опрошенных – от 18 до 60 лет.

¹⁰ 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/>.

¹¹ Максимова Т.Е. Виртуальные музеи как социокультурный феномен: типология и функциональная специфика: автореф. дис. ... канд. культурологии : 24.00.01 / Моск. гос. ун-т культуры и искусств. – М., 2012. – 24 с. – С. 13.

¹² URL: <https://www.belstat.gov.by/upload/iblock/f07/dt9lqdc7o5g2f0f3vtz2xxw2fk8uvezm.pdf?ysclid=m34hxpwa3130697019>.

¹³ URL: https://www.belstat.gov.by/upload-belstat/upload-belstat-pdf/oficial_statistika/2022/infografics-culture-2022.pdf?ysclid=m34hqzwy82565821642.

¹⁴ URL: https://www.belstat.gov.by/upload-belstat/upload-belstat-pdf/oficial_statistika/statobzor_culture-2024.pdf?ysclid=m34hi2wg4l802385403.

Как показывают результаты проведенного опроса, только 24,1% респондентов знают о том, что некоторые музеи можно посетить виртуально, зайдя на определенный интернет-портал, где собраны цифровые копии экспонатов или организованы видеотуры по пространству музея; 55,6% опрошенных что-то слышали о такой возможности, а 20,4% – впервые узнали о такой возможности из опроса.

Преобладающее большинство опрошенных (82,9%) никогда не посещали виртуальные музеи, 2,2% респондентов данный вопрос поставил в тупик. Только 14,9% посещали виртуальные музеи. Большинство респондентов не посещают сайты виртуальных музеев (77, 5), 9,2% посещали всего 1 виртуальный музей за всю жизнь. Только 0,9% посещают виртуальные музеи не реже 1 раза в месяц. В рейтинге музеев, которые бы респонденты хотели посетить виртуально, доминирующее положение занимают художественные (72,9%), исторические 49,2% и естественнонаучные (47,5%) музеи (таблица).

Таблица. – Ответы респондентов на вопрос: «Какие музеи Вам было бы интересно посетить виртуально?»

Исторические	225 (49,2%)
Художественные (картинные и фотогалереи, музеи кино и тому подобное)	333 (72, 9%)
Технические (авиационные, музеи судостроения, памятники техники и тому подобное)	157 (34,4%)
Естественнонаучные (ботанические, зоологические, геологические и тому подобное)	217 (47,5%)
Краеведческие	79 (17,3%)
Литературные (посвященные писателям и поэтам)	125 (27,4)
Другие	28 (6,1%)
Никакие/ мне это неинтересно	14 (3,1 %)
Затрудняюсь ответить	15 (3,3)

Примечание – Респонденты могли выбрать до 3 ответов.

Как свидетельствуют данные проведенного опроса, большинство респондентов готовы потратить на осмотр виртуальной выставки 1 час (141 респондент), 196 опрошенных готовы потратить на осмотр музея более 1 часа (диаграмма 1). Приведенные данные свидетельствуют о том, что респонденты высоко оценивают возможность посещения виртуального музея и готовы выделить на него время.

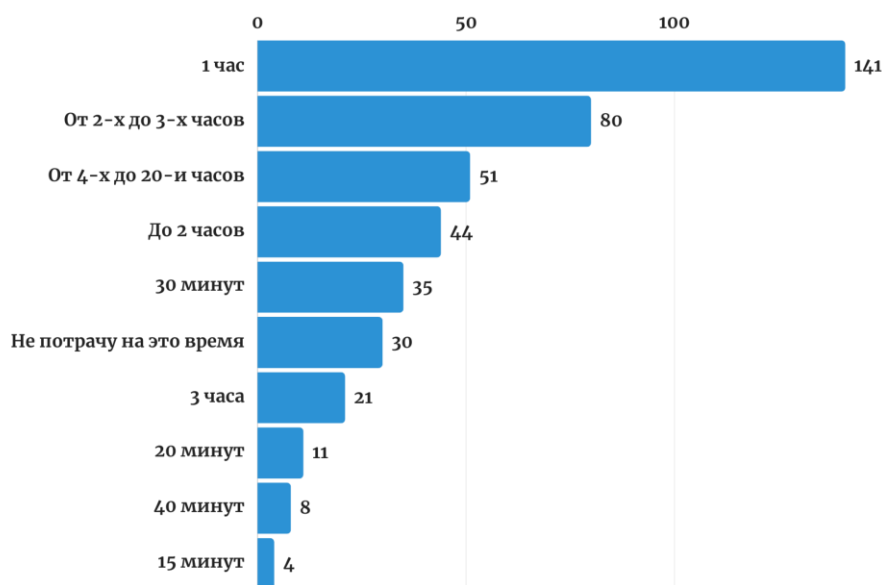


Диаграмма 1. – Ответы респондентов на вопрос:

«Количество времени, которое респондент готов потратить на исследование виртуального музея»

Примечание – Респонденты самостоятельно указывали время.

Респонденты высоко оценивают реалистичность и информативность виртуальной экспозиции. Так, 8,8% опрошенных считают, что экскурсия по виртуальному музею может полностью передать смысл экспозиции реального музея, а 63% полагают, что может, но не в полной мере.

Виртуальные музеи обладают коммерческим потенциалом. Респондентам было предложено самостоятельно оценить, какую сумму они готовы потратить на посещение виртуального музея. Большинство опрошенных (183 респондента) готовы заплатить за посещение виртуального музея от 1 до 9 бел. руб., 127 человек предложили сумму от 10 до 19 бел. руб., 38 респондентов не готовы платить за посещение виртуальной экспозиции. Подробные данные представлены на диаграмме 2. Для сравнения: стоимость входного билета на выставки в Художественную галерею г. Полоцка по состоянию на 1 мая 2025 г. составила от 1 до 5 бел. руб.¹⁵

¹⁵ URL: <http://gallery.polotsk.museum.by/visitor>.

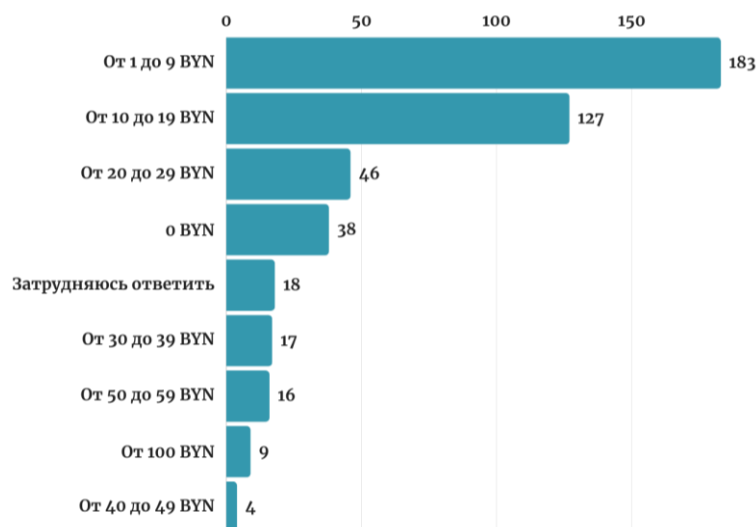


Диаграмма 2. – Ответы респондентов на вопрос:

«Какую сумму Вы готовы заплатить за билет в виртуальный музей? Укажите сумму в белорусских рублях?»

Примечание – Респонденты самостоятельно указывали сумму.

Таким образом, проведенный социологический опрос свидетельствует о низкой информированности людей о виртуальных музеях. Вместе с тем, виртуальные музеи обладают коммерческим потенциалом, поскольку большинство опрошенных респондентов готовы платить за входной билет на виртуальную выставку. Продажа виртуальных билетов может помочь музеям получить дополнительный доход. Поскольку пользователи охотно самостоятельно определяют сумму входного билета, считаем целесообразным на начальных этапах предусмотреть музеям опцию покупки билета за свободную стоимость, которую пользователь определит сам.

Закключение. События последних десятилетий на социально-экономическом, технологическом уровне побуждают музеи искать новые финансовые стратегии. На наш взгляд, виртуальные музеи являются одним из инструментов, которые могут обеспечить финансовую стабильность, конкурентоспособность и привлекательность музея среди других видов досуга.

На основе анализа доктринальных источников, выделены признаки виртуального музея: является результатом творческой деятельности; существует исключительно в цифровой форме; сложность; содержит в структуре компьютерную программу (оригинальный программный код); интерактивность; виртуальность; может воспроизводиться и восприниматься только с помощью технических устройств. С учетом обозначенных признаков представляется, что виртуальный музей целесообразно определять как 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.

На основании проведенного исследования разработаны предложения, направленные на совершенствование действующего белорусского законодательства:

1. С целью конкретизации и единообразного понимания термина «виртуальный музей», считаем целесообразным дополнить п. 1 ст. 1 Кодекса о культуре пп.1.2¹ дефиницией следующего содержания: «1.2¹ виртуальный музей – 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».

2. С целью выделения виртуального музея как отдельного вида, считаем целесообразным дополнить ст. 161 Кодекса о культуре п. 6 следующего содержания: «6. По форме существования музеи подразделяются на реальные и виртуальные».

3. Для конкретизации деятельности музеев по созданию виртуальных экспозиций, считаем целесообразным дополнить п. 2 ст. 154 пп. 2.8¹: «2.8¹. создание и наполнением виртуальных музеев».

4. В целях организации учета, формирования единой базы данных о виртуальных музеях и представления содержащейся в ней информации, считаем необходимым определить порядок ведения реестра виртуальных музеев, дополнив Кодекс о культуре специальной нормой ст. 167¹ «Реестр виртуальных музеев». Министерству культуры целесообразно определить уполномоченное лицо, которое будет формировать и вести реестр виртуальных музеев, а также разработать форму, по которой будет вестись реестр. Полагаем, что информация, содержащаяся в реестре виртуальных музеев, должна являться общедоступной и размещаться на официальном сайте Министерства культуры.

5. С целью единообразного понимания содержания, порядка создания, передачи прав на виртуальные музеи в Республике Беларусь, считаем целесообразным дополнить Кодекс о культуре ст. 162¹ «Особенности создания виртуальных музеев», в которой определить субъектов, уполномоченных на создание виртуальных музеев, порядок создания и передачи прав на такие объекты, конкретизировать требования, которым должен отвечать виртуальный музей.

ЛИТЕРАТУРА

1. Беспалый Ю.Н. Авторское право в музейной деятельности: к постановке вопроса // Веснік Беларускага дзяржаўнага ўніверсітэта культуры і мастацтваў. – 2013. – № 2(20). – С. 131–136.
2. Иванова Т.П. Правовое обеспечение охраны историко-культурного наследия в Беларуси // На пути к гражданскому обществу. – 2018. – № 2(30). – С. 38–41.
3. Шляхтина Л.М. Социальные практики современного музея: границы доступности // Вопросы музеологии. – 2014. – № 2. – С. 10–15.
4. Bowen J. P. A Brief History of Early Museums Online [Electronic resource] // Rutherford J. – 2010. – Vol. 3. – URL: https://www.researchgate.net/publication/241060234_A_Brief_History_of_Early_Museums_Online (Date of access: 01.05.2025).
5. Ветеранова Д.С. Виртуальный музей: понятие, функции и возможности // Информ.-компьют. технологии в экономике, образовании и соц. сфере. – 2018. – № 4. – С. 142–147.
6. Лебедев А.В. Виртуализация музея или новая предметность? // Музейное проектирование / Рос. ин-т культурологии; сост. А.В. Лебедев; отв. ред. А.А. Щербакова. – М., 2009. – С. 77–97.
7. The virtual museum: interactive 3d navigation of a multimedia database / G. Miller et al. // J. of Visualization and Computer Animation. – 1992. – Vol. 3, № 3. – P. 183–197.
8. Поврозник Н.Г. Виртуальный музей: сохранение и репрезентация историко-культурного наследия // Вестник Пермского университета. Сер.: История. – 2015. – № 4. – С. 213–221.
9. Митюшин Д.А. Виртуальные музеи: аспекты безопасности // Вестник экономической безопасности. – 2020. – № 4. – С. 179–184.
10. Бобкова С. В. Трансформация музеев в цифровом обществе: виртуальный музей // Материалы межвузовской студенческой научно-практической конференции. – М., 2018. – С. 49–55.
11. Лаптева М.А. Виртуальный музей Проблема определения // Информационный бюллетень ассоциации «История и компьютер». – 2010. – № 36. – С. 125–126.
12. 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.
13. Бенхаму Я. Авторское право и музеи в цифровой век [Электронный ресурс] // WIPO: Всемирная организация интеллектуальной собственности. – URL: https://www.wipo.int/wipo_magazine/ru/2016/03/article_0005.html (дата обращения: 01.05.2025).
14. Гринь Е.С. Отдельные вопросы использования результатов творческого труда в составе сложных объектов интеллектуальных прав // Lex Russica. – 2018. – № 10. – С. 50–57.
15. Королева А.Г. Субъекты интеллектуальных прав в области технологий виртуальной и дополненной реальности // Актуал. проблемы рос. права. – 2020. – № 6. – С. 133–142.
16. Лебедь В.В. Мультимедийные продукты в условиях адаптации французских законов об авторском праве к информационным реалиям // Государство и право. – 2014. – № 5. – С. 72–77.
17. Рахматулина Р.Ш. Объекты авторского права в цифровом пространстве и формы их выражения // Право будущего: интеллектуальная собственность, инновации, Интернет. – М., 2018. – Вып. 1. – С. 77–82.
18. Савицкая К.Д. Понятие, признаки, правовой режим виртуальных музеев // Вестник Полоцкого государственного университета. Сер. D, Экономические и юридические науки. – 2022. – № 5. – С. 83–89. DOI: <https://doi.org/10.52928/2070-1632-2022-60-5-83-89>.
19. Словарь актуальных музейных терминов / М.Е. Каулен и др. // Музей. – 2009. – № 5. – С. 47–68.
20. Смирнова Т.А. Виртуальный музей в современном культурно-информационном пространстве // Музей. – 2010. – № 8. – С. 24–26.

Поступила 21.04.2025

LEGAL BASIS FOR THE ACTIVITIES OF VIRTUAL MUSEUMS IN THE REPUBLIC OF BELARUS

K. SAVITSKAYA

(Euphrosyne Polotskaya State University of Polotsk)

The article examines the concept of "virtual museum". Based on the analysis of doctrinal sources, the features of a virtual museum are identified. The author studied the legal basis for the activities of virtual museums in the Republic of Belarus. The paper presents the data of a sociological survey conducted by the author in 2023-2024 among 457 respondents aged 18 to 60 years living in the Republic of Belarus. The sociological survey was conducted to identify the level of public awareness of virtual museums and determine their commercial potential. Based on the obtained research results, the author's definition of the concept of "virtual museum" is proposed, proposals for improving the legislation of the Republic of Belarus related to the legal protection of virtual museums are formulated.

Keywords: museum, virtual museum, museum activities, digitalization, copyright, intellectual property.