

RU

Культурная трансформация роли посетителя музея в контексте цифровой антропологии

Кочнева М. С.

Аннотация. Статья посвящена теоретико-методологическому осмыслению процессов цифровой трансформации современных музейных институций. Цель исследования заключается в концептуализации цифровых изменений, направленных на трансформацию внутреннего пространства экспозиции. Основное содержание работы составляет философский анализ цифровизации музейного пространства, выходящий за рамки технократического подхода. В статье сопоставляются экстравертные и интравертные стратегии внедрения технологий, а также рассматривается соотношение современных цифровых интерфейсов с доцифровыми аналоговыми практиками вовлечения аудитории. Научная новизна исследования определяется обоснованием субъектного характера цифровизации и доказательством инструментальной роли цифровых медиумов, которые должны выступать герменевтическими проводниками, а не самостоятельными развлекательными аттракционами. Полученные результаты показывают, что эффективное проектирование гибридных экспозиций требует жёсткого баланса между технологической инновационностью и образовательными задачами. Автором предложены методологические основания для разработки participatory программ, позволяющие институциям оптимизировать ресурсы и внедрять телесно-моторные практики без избыточной технологической нагрузки.

EN

Cultural transformation of the museum visitor's role in the context of digital anthropology

M. S. Kochneva

Abstract. The article focuses on the theoretical and methodological conceptualization of digital transformation processes in contemporary museum institutions. The study aims to conceptualize digital changes oriented toward transforming the internal space of the exhibition. The primary content of the paper comprises a philosophical analysis of the digitalization of museum space that moves beyond a narrow technocratic approach. The article compares extroverted and introverted technology implementation strategies and examines the relationship between modern digital interfaces and pre-digital analog practices of audience engagement. The scientific novelty of the study lies in substantiating the subject-driven nature of digitalization and proving the instrumental role of digital media, which should serve as hermeneutic guides rather than self-contained entertainment attractions. The findings demonstrate that effective design of hybrid exhibitions requires a strict balance between technological innovation and educational objectives. The author proposes methodological foundations for developing participatory programs that enable institutions to optimize resources and integrate bodily-motor practices without excessive technological overload.

Введение

Современная культура переживает этап тотальной медиатизации и цифровой трансформации, что неизбежно переформирует базовые институты сохранения и трансляции культурной памяти. Среди этих институтов особое место занимает музей, который традиционно воспринимался как статичное хранилище материальных артефактов прошлого. Однако в XXI веке музей вынужден отвечать на вызовы новой информационной реальности, где традиционные формы репрезентации наследия постепенно теряют свою эффективность в коммуникации с новой аудиторией.

В связи с этим возникает необходимость теоретического осмысления того, как именно цифровые технологии проникают в музейную ткань. Этот процесс носит неоднородный характер. С одной стороны,

масштабный опыт тотального переноса музейных коллекций в интернет-пространство (создание сайтов, виртуальных туров, 3D-панорам), ставший ответом на глобальный кризис пандемии COVID-19, уже получил детальное описание и осмысление в трудах отечественных исследователей (Ванюшкина, Тихомиров, 2021; Полякова, 2021; Юдкина, 2021). С другой стороны, интеграция цифровых медиа (технологий дополненной и виртуальной реальности, голографии, интерактивных интерфейсов) непосредственно в физическое пространство музейных залов до сих пор остаётся концептуально малоизученной зоной.

Актуальность исследования обусловлена радикальной сменой парадигмы бытования культурных институций в XXI веке, размытанием границ классического экспозиционного пространства и необходимостью их осмысления с позиций цифровой антропологии. Интеграция технологий иммерсивных медиа (VR, AR) в физическую среду музеев меняет саму природу музейного опыта, переводя его из регистра трансляции застывшего информирования в регистр эмоционального сотворчества.

Посетитель перестаёт быть внешним пассивным наблюдателем и превращается в активного соавтора смыслов, генерирующего собственные интерпретации. Однако в теоретическом дискурсе наблюдается явный перекося в сторону технологического детерминизма, когда эти глубинные ментальные трансформации приписываются исключительно влиянию гаджетов. Назрела острая необходимость философско-культурологического осмысления цифровизации не как первопричины, а как эволюционного инструмента реализации аналоговых интенций музейной среды.

Для достижения цели исследования необходимо последовательно решить следующие задачи:

- провести методологическую дифференциацию понятий «оцифровка» и «цифровизация» в контексте музейной деятельности;
- преодолеть историографический дисбаланс в изучении цифровых музейных практик;
- раскрыть антропологическую трансформацию субъектности посетителя музея при условии использования цифровых технологий в экспозиционном пространстве;
- доказать инструментальный характер цифровизации, выявив способность аналоговых стратегий конструировать зрительское сотворчество.

Методологическую базу исследования составляют герменевтический подход для анализа динамического смыслообразования в экспозиционном пространстве, феноменологический подход для дескрипции изменённого модуса телесности и экзистенциального опыта посетителя, системный подход для дифференциации понятий оцифровки и цифровизации, компаративный метод для сопоставления цифровой трансформации с доцифровыми аналоговыми стратегиями вовлечения. Эмпирическим основанием работы послужил метод кейс-стади, применённый к сравнительному анализу интеграции иммерсивных технологий и экспериментальных внетехнологических перформативных практик.

Теоретическую базу исследования составил фундаментальный труд по философской герменевтике Х.-Г. Гадамера «Истина и метод: основы философской герменевтики» (1988), послуживший основой для анализа процессов смыслообразования. Проблематика цифровизации, её сущностные характеристики и терминологические границы получили развёрнутое освещение в работах, посвящённых трансформации социальных институтов в цифровой среде (Катрин, 2022; Ларина, 2020; Плотников, 2018; Прончев, 2022; Сизова, Гордин, 2022). Коммуникативная трансформация современных музеев и эволюция их взаимодействия с аудиторией осмысливаются в исследованиях, обращённых к изменению форм культурной коммуникации в условиях цифровой эпохи (Аверкин, 2010; Коровникова, 2022; Максимова, 2012; Николаев, 2021; Рыжкова, 2023). Эмпирический контекст интеграции интерактивных программ верифицируется через анализ практических кейсов Государственной Третьяковской галереи, музея «Exploratorium» и профильных технологических компаний.

Практическая значимость исследования состоит в возможности применения его результатов при проектировании гибридных экспозиций, где иммерсивные технологии используются как герменевтические медиумы для глубокого прочтения оригинала, а не в качестве аттракционов. Обоснование инструментального характера цифровых технологий позволяет институциям оптимизировать ресурсы, внедряя эффективные аналоговые телесно-моторные программы соучастия без избыточной технологической нагрузки. Теоретические положения и выстроенная дифференциация понятий могут быть интегрированы в университетские курсы по музеологии, теории искусства и цифровой антропологии, а также использованы при разработке долгосрочных стратегий цифровой трансформации современных музеев.

Обсуждение и результаты

Говоря о цифровизации физического пространства музейной экспозиции, следует в первую очередь чётко обозначить границы используемой дефиниции. В законодательных актах РФ (Конституция, Федеральные законы, Указы Президента и т. п.) нет чёткого определения данного понятия, так как закон, в основном, регулирует правовые отношения, связанные с цифровизацией, на примере конкретных объектов. В таком случае целесообразно обратиться к иным правовым актам. В распоряжении Правительства Москвы от 11.10.2010 № 2215-РП указано: «Цифровизация – переход с аналоговой формы передачи информации на цифровую»

(О Концепции обеспечения..., 2010). Аналогичной позиции придерживается Г. Б. Прончев (2022, с. 52), утверждая, что понятие «цифровизация» в узком смысле идентично понятию «оцифровка», трактуемому как перевод информации в цифровой вид. Однако автор данного исследования на основании анализа ряда

научно-исследовательских публикаций оппонирует Г. Б. Прончеву, утверждая, что оцифровка – это лишь одна из составляющих процесса цифровизации.

Исследуя цифровизацию производства, А. В. Плотников (2018, с. 17) интерпретирует этот процесс как внедрение цифровых технологий в различные сферы человеческой деятельности. Рассматривая научные подходы к определению термина «цифровизация», Е. В. Катрин (2022, с. 52) формулирует собственную дефиницию, исходя из которой под цифровизацией стоит понимать создание, внедрение и применение цифровых систем и технологий, а также трансформацию инструментов взаимодействия государства, общества и человека. В статье, посвящённой вопросам цифровизации музеев, И. А. Сизова и В. Э. Гордин (2022, с. 36) утверждают, что цифровизация – это внедрение технологий в работу организационных субъектов с целью увеличения качества работы в той или иной сфере деятельности. В рамках исследования цифровизации деятельности государственных органов Е. А. Ларина (2020, с. 413) отмечает, что важнейшими задачами этого процесса выступают повышение эффективности работы различных институций и возможность удалённого взаимодействия между субъектами.

Итак, важно различать понятия «цифровизация» и «оцифровка». Последняя по своей сути является инструментально-технологическим и эмпирическим актом. Она репрезентирует процесс перевода вещественных, материальных артефактов из аналоговой формы в бинарный код. На этом этапе происходит конвертация физических характеристик музейного предмета в цифровые эквиваленты – двухмерные изображения высокого разрешения или 3D-модели. В философском аспекте оцифровка – это фиксация, создание цифрового двойника («симулякра» в семиотическом понимании), который выступает лишь первичным базисом. Оцифровка не меняет архитектуру смыслов музея, а консервирует форму артефакта, переводя его из модуса физического присутствия в модус потенциального информационного ресурса.

Оцифровка музейных предметов – актуальное решение вопроса их сохранности. При повреждении или утрате оригинала цифровая копия в точности передаст визуальные характеристики предмета. Оцифрованные музейные предметы в дальнейшем могут быть использованы в процессе именно цифровизации, например, при создании голографических изображений как части физической экспозиции.

Виртуальные версии экспонатов широко используются для репрезентации экспозиций музея вне его физического пространства, то есть дистанционно в сети интернет или на электронных носителях. Кроме того, цифровые копии высокого качества дают возможность более подробного и глубокого изучения артефактов сотрудниками музея и нередко ускоряют процесс анализа музейных предметов.

Оцифровке подлежит и музейная документация, что тоже является одной из составляющих процесса всеобщей цифровизации музея. Оцифровка документов, с одной стороны, как и в случае с экспонатами, обеспечивает их сохранность в случае утраты физического носителя, а с другой – ускоряет процесс их обработки и даёт возможность полноценного взаимодействия музея с иными институциями в дистанционном формате.

В отличие от оцифровки цифровизация представляет собой комплексный, системный социокультурный процесс, обладающий собственной философией. В контексте данного исследования феномен цифровизации необходимо разделить на два сущностных вектора.

Первый вектор ориентирован на конструирование автономных виртуальных экспозиций в глобальном сетевом пространстве. Этот вектор реализует модель дистантного, пространственно-отчуждённого взаимодействия с музейными коллекциями. Цифровизация преодолевает географические и институциональные границы музея, что получило своё максимальное развитие и глубокое осмысление в период пандемии COVID-19. Например, Д. Д. Николаев (2021, с. 266-270) отмечает преимущества виртуальных туров, созданных на основе компьютерных 3D-моделей. В статье О. А. Рыжковой (2023, с. 130-136) «Музей в эпоху цифровой трансформации: от технологии к аудитории» автор рассуждает о возможностях коммуникации музея с аудиторией посредством социальных сетей. Виртуальный музей как фактор региональной интеграции с учётом текущей геополитической ситуации рассматривает в своём исследовании Н. А. Коровникова (2022, с. 450-452).

Дискуссионным остаётся вопрос о границах самого термина «виртуальный музей». В статье «Виртуальные музеи: анализ понятия» Т. Е. Максимова (2012, с. 197) предлагает широкую трактовку, допуская синонимичное использование терминов «виртуальный музей», «цифровой музей», «музей онлайн», «вэб-музей», «кибермузей». При этом термин «виртуальный» применим не только в том случае, когда физически существующая экспозиция транслируется в глобальной сети, но и в случае создания цифрового продукта, не имеющего физического аналога.

Второй же вектор цифровизации направлен на интеграцию сквозных иммерсивных технологий (дополненной реальности – AR, виртуальной реальности – VR, интерактивных голограмм, пространственного звука) непосредственно внутрь физического экспозиционного пространства музея. Именно это интравертное направление представляет в рамках данного исследования наибольший интерес, поскольку цифровизация в обозначенном понимании производит глубинную трансформацию сознания человека, находящегося в залах музея. Если оцифровка работает на уровне объекта (музейного предмета), то цифровизация направлена на субъекта (посетителя).

Цифровизация физического пространства не дублирует реальность и не заменяет подлинник. Речь идёт о создании сложной, синкретической (гибридной) реальности, где цифровой компонент выступает герменевтическим ключом, катализатором погружения. Интегрированные в залы технологии AR/VR размывают границы классической экспозиции, превращая статичное созерцание в динамический процесс проживания и сотворчества.

Таким образом, если оцифровка лишь подготавливает материал, то цифровизация физических залов музея трансформирует онтологический статус самого посетителя: из внешнего наблюдателя, воспринимающего

готовый отчуждённый нарратив, он превращается в активного соучастника и экзистенциального соавтора культурного действия.

Переход от традиционных экспозиционных практик к интравертной цифровизации неизбежно влечёт за собой радикальную трансформацию антропологической модели взаимодействия человека с культурой. Чтобы осмыслить этот сдвиг, необходимо эксплицировать ту субъект-объектную конфигурацию, которая была характерна для классического музея эпохи модерна.

Традиционный музей изначально выстраивался как властный, иерархический институт просвещения, реализующий монологический тип коммуникации. В этом контексте музейный предмет глубоко сакрализован, отделен от публики пространственным и символическим барьером. Посетитель в такой структуре неизбежно автономизируется в позиции пассивного реципиента, внешнего наблюдателя. Его задача сводится к линейному потреблению готового, институционально одобренного нарратива, а саморефлексия ограничена рамками предложенной экспликации. Происходит отчуждение субъекта от процесса смыслопорождения.

Интеграция иммерсивных технологий (AR/VR, интерактивных 3D-моделей и голографических проекций) непосредственно в физические залы музея взламывает эту статичную архитектуру, переводя её в плоскость субъект-субъектного диалогического взаимодействия.

Анализируя форматы коммуникативного взаимодействия музеев, М. Г. Аверкин предлагает различать музей классический и музей современный по качеству, направленности и способам трансляции информации. По мнению исследователя, для классического музея характерна максимально прямая и понятная подача информации, которую можно интерпретировать лишь одним, правильным образом. В современном же музее благодаря цифровым технологиям каждый посетитель становится соавтором экспозиции, интерпретируя информацию по-своему (Аверкин, 2010, с. 160). Посетитель перестаёт быть просто потребителем информации – он становится участником смыслообразовательного процесса. Современный музей транслирует не застывшее знание, а открытое семиотическое поле.

Переходя от теоретического осмысления проблемы к её эмпирическому анализу, целесообразно разобрать конкретные кейсы – примеры цифровизации музейных пространств. С 2015 года ООО «Винчи Интерактив» занимается разработкой мультимедийных и интерактивных решений для музеев на территории Российской Федерации. В Республике Саха в Музее алмаза компания реализовала интерактивный проект, который позволил преподнести сложный технологичный процесс добычи алмазов в доступной и запоминающейся форме (Интерактивный комплекс «Этапы добычи» для Музея алмаза. https://vinchi-interactive.ru/portfolio/project/etapy_dobychi/). Посетителю предлагается надеть VR-очки, ввести пароль и нажать на кнопку, якобы запуская детонатор. После этого включается трёхмерный видеоролик, где зритель не просто смотрит фильм о добыче алмазов, а сам оказывается частью этого процесса, наблюдая вокруг себя «настоящих» рабочих, специализированную технику и масштабные взрывы.

Ещё один пример проекта компании «Винчи Интерактив» – проекционный зал «Охотское море» для культурно-выставочного центра «Рында» в Магадане. Находясь физически в настоящей лодке в центре зала, посетитель видит вокруг себя на стенах и на полу анимированную проекцию – море при разных погодных условиях. Переживая эмоциональный опыт, посетитель превращается из пассивного созерцателя в активного участника событий, самостоятельно формируя «экспозицию» (с помощью вёсел можно менять погодные условия, находясь в лодке).

Как демонстрирует опыт личного включённого наблюдения автора (декабрь 2025 г., Национальный центр «Россия», Москва), в рамках выставки «Путешествие по России» посетителям предлагается целый ряд цифровых интерактивов. Например, голографическая инсталляция «Тайные тропы тайги» позволяет не просто ознакомиться с фауной Дальнего Востока, а «увидеть» перед собой животных в естественной среде обитания. Поместив определённый блок на платформу, посетитель запускает проекцию того или иного животного. Это не просто смена слайдов или видеоряд – у реципиента создаётся ощущение, будто он оказывается в дикой природе Дальнего Востока.

Также на выставке «Путешествие по России» экскурсантам предлагается «спуститься» на специальном лифте в шахту по добыче самоцветов. Кабина лифта вибрирует особым образом, на стенах запускается видеоряд, сопровождающийся звуковыми эффектами; всё это создаёт иллюзию полного погружения в ситуацию, физического нахождения в шахте. Цифровая компонента внутри реального пространства перестаёт быть внешним аттракционом или декоративным элементом, она обретает статус экзистенциального медиума, трансформирующего саму оптику восприятия.

На примере данных кейсов становится понятно, что феноменологический эффект присутствия, обеспечиваемый технологиями виртуальной (VR) и дополненной (AR) реальности, коренным образом меняет модус телесности и ментальной вовлеченности посетителя. Во-первых, разрушается пространственная дистанция. Надевая VR-шлем или активируя AR-интерфейс, человек перестаёт предстать перед экспонатом – он оказывается внутри него. Пространство экспозиции из двухмерного (плоскость картины, стена зала) становится многомерным, партиципаторным (соучастным). Во-вторых, в иммерсивной среде посетитель лишён роли пассивного ведомого. Цифровой сценарий требует от него непрерывного совершения выбора: изменения ракурса обзора, выбора траектории движения внутри трёхмерной модели, инициации интерактивных триггеров. Каждое действие субъекта меняет конфигурацию видимого пространства.

В этой точке и рождается ключевой феномен – соавторство смыслов. Опираясь на идеи философской герменевтики, в частности, концепцию «слияния горизонтов» Х.-Г. Гадамера (1988, с. 362-363), можно утверждать, что в цифровизированном физическом музее культурный смысл перестаёт быть статичным свойством,

заблокированным внутри экспоната. Смысл концептуализируется как динамический процесс, событие, происходящее здесь-и-сейчас в точке пересечения исторической аутентичности подлинника, интенциональности посетителя и интерактивного потенциала цифровой среды.

Человек в таком пространстве переживает глубокую трансформацию самосознания. Он осознает себя не просто как «обучаемого» или «развлекаемого» гостя, а как активного агента культуры, чьё личное присутствие, интерпретация и выбор достраивают экспозиционную реальность до её целостности. Музейный опыт переходит из регистра информирования в регистр эмоционального переживания и сотворчества, что полностью отвечает вызовам современной цифровой антропологии.

Однако глубинная гуманитарная сущность этого процесса заставляет задаться вопросом: можно ли считать современным музей, не использующий в своих экспозициях инновационные цифровые технологии?

В 1969 году в Сан-Франциско (США) был открыт Музей науки «Эксплораториум». Каждый экспонат музея предполагает активное взаимодействие со зрителем. С помощью механических манипуляций (поворот рычага, нажатие кнопки) посетитель запускает определённый процесс, позволяющий в реальном времени ознакомиться с законами оптики, климатическими явлениями и т. д. Скульптура «Архимед» знакомит посетителей с законами акустики, для этого людям требуется всего лишь говорить и слушать – никаких цифровых технологий. Все экспонаты буквально «не существуют», не работают без воздействия на них зрителя-соавтора (Мотузов Н. Exploratorium – интерактивный музей науки и искусства в Сан-Франциско // American Butler. <https://americanbutler.ru/polezno/muzei-san-francisko/exploratorium-museum-of-science>).

Примером иного плана могут служить тотальные инсталляции. Проект Ильи Кабакова «Десять персонажей» предлагает зрителю возможность погрузиться в быт советской коммунальной квартиры. Проект принципиально исключает позицию отстранённого созерцателя. Оказываясь внутри этого замкнутого, бытового и одновременно сакрального пространства, зритель вынужден самостоятельно реконструировать чужие жизни по оставленным вещам, текстам и обрывкам быта (10 персонажей Ильи Кабакова, 2018). Он не просто изучает экспозицию – он проживает экзистенциальный опыт вымышленных персонажей, заполняя концептуальные пустоты собственной памятью и воображением, что делает его полноправным соавтором и архитектором культурных смыслов произведения.

Разумеется, говоря о смысле как о событии, конструируемом в реальном времени, стоит рассмотреть перформансы. Прорывным отечественным примером здесь выступает экспериментальная программа Государственной Третьяковской галереи «Живые картины: опыт активного восприятия искусства» (<https://www.tretyakovgallery.ru/edu/o/zhivye-kartiny-opyt-aktivnogo-vospriyatiya-oktyabr/>). В рамках этих занятий посетители не просто созерцают полотна, но и активизируют те специфические виды восприятия, на которые изначально опирался сам художник. Механика программы предполагает создание зрителями маленьких пластических этюдов непосредственно на тему экспонируемых картин. Подобные перформативные действия позволяют посетителю не раскодировать сухой академический текст, а эстетически пережить произведение через телесный опыт и моторную память. Включаясь в пластическое моделирование пространства картины, участники генерируют собственное понимание художественного образа здесь-и-сейчас.

Таким образом, последовательный анализ – от интерактивных научных пространств до тотальных инсталляций и музейных перформансов – убедительно доказывает, что стратегии превращения посетителя из пассивного созерцателя в активного соавтора смыслов имеют глубокие аналоговые корни. Цифровизация музейного пространства – это лишь инструмент, позволяющий включить реципиента в процесс смыслотворчества. Сами по себе виртуальные экспонаты, интерактивные экраны или голограммы не способны в корне изменить восприятие посетителями информации. Технологии выступают именно средством достижения цели, которую ставит перед собой современный музей – позволить посетителю стать активным участником экспозиции и соавтором культурных смыслов, транслируемых музеем.

Заключение

Проведённое исследование позволяет переосмыслить роль и место цифровых технологий в пространстве современной культуры и музеологии. Переход музейного опыта из регистра информирования в регистр эмоционального сотворчества, столь очевидный в эпоху VR и AR, методологически неверно приписывать исключительно технологическому фактору.

Ниже представлены ключевые выводы, которые были сформулированы в ходе исследования.

1. Методологическая дифференциация понятий: строгое разграничение понятий «оцифровка» и «цифровизация» позволило уйти от технократического редукционизма. Если оцифровка решает задачи консервации и создания виртуальных двойников на уровне объекта, то цифровизация направлена на трансформацию субъекта. Интеграция цифровых технологий непосредственно в физические залы музея формирует синкретическую, гибридную реальность, которая не дублирует и не вытесняет подлинник, а выступает герменевтическим медиумом для его более глубокого прочтения.

2. Преодоление историографического дисбаланса: в то время как виртуальные экспозиции в интернет-пространстве были детально изучены и апробированы культурой, особенно в кризисный период пандемии COVID-19, феномен присутствия иммерсивных технологий в реальных залах музеев требовал самостоятельного философского осмысления. Настоящая работа частично восполняет этот дефицит, смещая фокус

с удалённого сетевого потребления на живой, телесный и экзистенциальный опыт посетителя в пространстве реальной экспозиции.

3. Антропологическая трансформация субъектности: интеграция цифровых интерфейсов переводит музейный опыт в принципиально иной онтологический регистр, где культурный смысл не транслируется в готовом виде, а непрерывно конструируется человеком в процессе интерактивного сотворчества.

4. Инструментальный характер цифровизации: аналоговые стратегии способны превратить интерпретирующего зрителя в подлинного архитектора культурных смыслов здесь-и-сейчас без использования технологических интерфейсов. В этой связи цифровые технологии в физическом пространстве экспозиции стоит интерпретировать не как первопричину новой культурной реальности, а как мощное, эволюционно подготовленное средство.

Таким образом, цифровизация физического пространства музея не создала феномен «посетителя-соавтора» с нуля, но послужила для него идеальным интуитивным и массовым медиумом. Цифровые технологии в современном музее должны интерпретироваться не как самоцель или первопричина культурных сдвигов, а как мощный антропологический инструмент, который наконец позволил музею в полной мере достичь своей имманентной цели – превратить интерпретирующего зрителя в подлинного архитектора культурных смыслов.

Перспективы дальнейшего исследования связаны с разработкой методологических и прикладных критериев, предотвращающих сведение цифровизации к развлекательному аттракциону. Научный интерес предвещает поиск баланса между герменевтической ценностью цифрового посредника и образовательными задачами экспозиции, что требует глубокого анализа долгосрочного влияния VR/AR-интерфейсов на рецептивные и когнитивные способности аудитории. Дальнейшее изучение эволюционных связей между аналоговыми стратегиями и цифровыми технологиями позволит сформировать системные требования к проектированию гибридных экспозиционных пространств.

Материалы исследования | Research materials

1. 10 персонажей Ильи Кабакова // Государственная Третьяковская галерея: официальный YouTube-канал. 27.11.2018. <https://www.youtube.com/watch?v=vd9wWCf8ybQ>
2. О Концепции обеспечения жителей города Москвы телекоммуникационными услугами для получения социально значимой информации путём создания условий равного доступа к кабельному телевидению и интернет-ресурсам: Распоряжение Правительства Москвы от 11 октября 2010 г. № 2215-ПП. <https://www.mos.ru/authority/documents/doc/28884220/>

Источники | References

1. Аверкин М. Г. Модификация форматов коммуникативного взаимодействия современного музея // Вопросы музеологии. 2010. № 2.
2. Ванюшкина Л. М., Тихомиров С. А. Музей на пересечении реального и виртуального миров // Экопозэкс: экогуманитарные теория и практика. 2021. Т. 2. № 1.
3. Гадамер Х.-Г. Истина и метод: основы философской герменевтики / пер. с нем.; общ. ред. и вступ. ст. Б. Н. Бессонова. М.: Прогресс, 1988.
4. Катрин Е. В. «Цифровизация»: научные подходы к определению термина // Вестник Забайкальского государственного университета. 2022. Т. 28. № 5.
5. Коровникова Н. А. Виртуальный музей как фактор интеграции российских регионов // Россия: тенденции и перспективы развития. 2022. № 17-3.
6. Ларина Е. А. Цифровизация деятельности государственных органов // Тамбовские правовые чтения имени Ф. Н. Плевако: материалы IV международной научно-практической конференции (Тамбов, 22-23 мая 2020 г.): в 2 т. Тамбов: Издательский дом «Державинский», 2020. Т. 2.
7. Максимова Т. Е. Виртуальные музеи: анализ понятия // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. 2012. № 2 (46).
8. Николаев Д. Д. Способы цифровизации музейной деятельности // Теплотехника и информатика в образовании, науке и производстве: сборник докладов IX Всероссийской научно-практической конференции студентов, аспирантов и молодых учёных (ТИМ'2021) с международным участием (Екатеринбург, 13-14 мая 2021 г.). Екатеринбург: УрФУ, 2021.
9. Плотников В. А. Цифровизация производства: теоретическая сущность и перспективы развития в российской экономике // Известия Санкт-Петербургского государственного экономического университета. 2018. № 4 (112).
10. Полякова О. Р. Переход музеев в цифровую среду под влиянием пандемии COVID-19 // The Scientific Heritage. 2021. № 79-4.
11. Прончев Г. Б. Становление электронно-цифровой цивилизации: ключевые понятия. Часть 1 // Общество: социология, психология, педагогика. 2022. № 6 (98).
12. Рыжкова О. А. Музей в эпоху цифровой трансформации: от технологии к аудитории // Вестник Воронежского государственного университета. Серия: Филология. Журналистика. 2023. № 1.

13. Сизова И. А., Гордин В. Э. Цифровизация музеев: трудности, успехи, перспективы (по материалам социологического исследования) // Информационное общество. 2022. № 4.
14. Юдкина Е. С. Потенциал виртуальных музеев в современных реалиях // Вестник Музея археологии и этнографии Пермского Предуралья. 2021. № 11.

Информация об авторах | Author information



Кочнева Марина Сергеевна¹

¹ Луганская государственная академия культуры и искусств имени Михаила Матусовского



Marina Sergeevna Kochneva¹

¹ Matusovsky Academy of Culture and Arts, Lugansk

¹ kochneva.marinka@yandex.com

Информация о статье | About this article

Дата поступления рукописи (received): 16.07.2026; опубликовано online (published online): 05.08.2026.

Ключевые слова (keywords): цифровые технологии; цифровая антропология; цифровизация музеев; трансформация субъектности; digital technologies; digital anthropology; digitalization of museums; transformation of subjectivity.