

УДК 7.06

ВИДЕОИГРА КАК ПРЕДМЕТ ИСКУССТВА: ПРАКТИКИ ВКЛЮЧЕНИЯ ВИДЕОИГР В ГАЛЕРЕЙНЫЕ ПРОСТРАНСТВА

Ермаков Тихон Константинович

Сибирский федеральный университет, Красноярск, Россия

Аннотация. Современные галерейные и музейные пространства сталкиваются с проблемой возникновения новых форм искусства, которые необходимо интегрировать в уже устоявшиеся институциональные практики. При этом способы этой интеграции позволяют раскрыть не только особенности современных музеев и галерей, но и на теоретическом уровне осмыслить специфику существования этих новых артефактов, одним из которых является видеоигра. Обращаясь к анализу нескольких случаев создания выставок, посвящённых видеоиграм, становится возможным определить некоторые особенности восприятия видеоигры в современной культуре. Так, видеоигра может рассматриваться как уникальное медиа, экспонирование которого связано с сохранением аутентичных технологических устройств, а легитимация как культурного артефакта зависит от концепции «мастерства». Во втором случае, видеоигра понимается как форма цифровых медиа, сохранение и осмысление которых связано с концепцией транскодинга, что приводит к ориентации на взаимодействие с вариантами технической реализации интерактивности, а экспонирование происходит через сохранение внешних физических артефактов. Наконец, возможно включение видеоигры как трансмедийного объекта, что подразумевает включение в галерейные и музейные пространства не самого объекта видеоигры, а различных вариантов медиа, связанных с ним.

Ключевые слова: видеоигра, галерея, цифровые медиа, транскодинг, трансмедиа

Для цитирования: Ермаков Т. К. Видеоигра как предмет искусства: практики включения видеоигр в галерейные пространства [Текст] / Т. К. Ермаков // Сибирский искусствоведческий журнал. – 2026. – Т. 5. – № 1. – С. 30-40.

VIDEO GAMES AS ART OBJECTS: PRACTICES FOR INCORPORATING VIDEO GAMES INTO GALLERY SPACES

Ermakov Tikhon Konstantinovich

Siberian Federal University, Krasnoyarsk, Russia

Abstract. Contemporary gallery and museum spaces are confronted with the emergence of new art forms that must be integrated into established institutional practices. The methods of this integration allow us to not only uncover the unique characteristics of contemporary museums and galleries but also theoretically understand the specific nature of these new artifacts, one of which is video games. By analyzing several cases of exhibitions dedicated to video games, it becomes possible to identify certain characteristics of video game perception in contemporary culture. Thus, video games can be viewed as unique media, the exhibition of which is linked to the preservation of authentic technological devices, and the legitimization of a cultural artifact depends on the concept of "mastery." In the second case, video games are understood as a form of digital media, the preservation and understanding of which is linked to the concept of transcoding, which leads to a focus on interaction with variations in the technical implementation of interactivity, while exhibition occurs through the preservation of external physical artifacts. Finally, it is possible to include video games as transmedia objects, which implies the inclusion in gallery and museum spaces not of the video game object itself, but of various media options associated with it.

Key words: Video Game, Gallery, Digital Media, Transcoding, Transmedia

Введение

Появление новых форм медиаискусства, связанных с возможностями современных технологий ставят перед исследователями задачи, требующие понимания не только смыслов и приёмов, используемых в произведениях, но способов их сохранения в выставочных и музейных пространствах (Adams, 2003; Bautista, 2013; Dong-Jo, 2024). Особое место в этой проблематике занимают и видеоигры, что связано не только со спецификой технологий, на которые они опираются, но и с формированием практик восприятия видеоигр как формы искусства (Atkinson, 2026). В результате, возникает необходимость в осмыслении уже сложившихся практик легитимации видеоигры как объекта галерейного экспонирования, причём не только через констатацию способов их включения в культурные пространства, но и через теоретическое осмысление связанных с этим проблем и возможностей.

В современном исследовательском пространстве существует достаточно много работ, посвящённых особенностям экспонирования произведений цифрового искусства (Ageev, 2022; Beletskaya, 2025; Cherniyavskiy, 2022; Gomonov, 2025; Karlova, 2016; Kirko, 2025; Koptseva, 2025a; Koptseva, 2025b; Mihajlova, 2025; Panasyuk, 2025; Pimenova, 2024; Shpak, 2025; Shurmanova, 2025a; Shurmanova, 2025b; Sitnikova, 2025a; Sitnikova, 2025b; Sorokina, 2025; Zhao, 2024), техническая основа которого схожа с видеоиграми. Это выражается и в схожести проблематик в исследованиях, связанных непосредственно с особенностями включения видеоигр в музеи современного искусства и галерейные пространства (Bahia, 2023; Connor, 2025; Gao, 2023; Shin, 2022; Yang, 2024). Ещё одной значимой

группой можно считать работы, в которых затрагиваются вопросы особенностей видеоигры как вида искусства (Chia, 2022; Demidova, 2025; Dubois, 2022; Gart, 2025; Lai, 2022; Leshchinskij, 2024; Martinez, 2022). При этом большая часть исследований сосредотачивается на перечислении прикладных примеров включения видеоигр в различные традиционные и цифровые музейные пространства, практически не обращаясь к проблемам теоретического осмысления самих основ подобной экспозиционной деятельности. В результате, возникает необходимость в описании принципов репрезентации видеоигры в галерейном пространстве с позиции современной медиа-теории.

Примеры интеграции видеоигр в галерейные пространства

Обращаясь к конкретным примерам интеграции видеоигр в галерейные пространства, каждый из примеров представляет особый интерес с двух точек зрения. Во-первых, интерес представляю нарративы, легитимирующие присутствие видеоигр в физических культурных пространствах. Последовательный анализ подобных практик позволит наметить некоторые особенности современного дискурса о видеоигре как значимой культурной практике и виде искусства. Во-вторых, значимой является сама практика презентации и экспонирования цифровых артефактов в физических пространствах. В этом случае, особый интерес представляют попытки преобразования выставочного пространства, что ведёт к созданию нового типа галерей.

Наиболее известным примером интеграции видеоигр в музейное и галерейное пространство является постоянная выставка Нью-Йоркского «Музея современного искусства» (MoMA)

«Never Alone: Video Games and Other Interactive Design», функционировавшая в 2022-2023 годах и опиравшаяся на инициативу музея по коллекционированию выдающихся видеоигр, начатую ещё в 2012 году. Особое значение этот проект приобретает благодаря критическому эссе кураторов «Never Alone: Video Games as Interactive Design», представляющего собой яркий пример нарратива легитимации видеоигры как формы искусства.

Инициатива MoMA по коллекционированию видеоигр как артефактов современного искусства была начата в 2012 году, когда в коллекцию музея были отобраны 14 игр, к числу которых относились: Pac-Man (1980), Tetris (1984), Another World (1991), Myst (1993), SimCity 2000 (1994), Vib-Ribbon (1999), The Sims (2000), Katamari Damacy (2004), EVE Online (2003), Dwarf Fortress (2006), Portal (2007), fIOW (2006), Passage (2008) и Canabalt (2009). В список входили как игры, обладавшие к тому моменту исторической значимостью (Tetris, Pac-Man), так и относительно недавние проекты, чьё значение было обусловлено оценками и влиянием этих игр на актуальный контекст игровой индустрии. В последующие годы коллекция MoMA была расширена до 36 проектов, в число которых также входили исторически-значимые проекты, например, Spacewar! (1962) и Pong (1972) и более современные игровые проекты, оказавшие значительное влияние на индустрию, например, Minecraft (2011).

Легитимация видеоигр как объектов галерейного экспонирования во многом опиралась на ассоциацию игровых форм с уже устоявшимися формами дизайна и интерактивного искусства. При этом внимание уделялось как исторической ценности, так и эстетическому эффекту. Последний связывался с несколькими характеристиками, которые, по мысли кураторов, отличали видеоигры от других видов искусства. Во-первых, это возможность видеоигры влиять на поведение пользователя, что обуславливает их прикладной потенциал: возможность

использовать видеоигры как инструменты обучения и тренировки, что особенно ярко проявляется в проектах, связанных с различными формами симуляции (в изначальном списке к таким играм относились The Sims и SimCity-2000). Во-вторых, внимание MoMA обращалось к видеоиграм, использующим возможности цифровых медиа для создания уникального аудиовизуального ряда, который создаёт эффект погружения, отличающийся от традиционных форм искусства, например, этот принцип проявляет проект fIOW, который отличается не только уникальной кривой сложности, но и визуальной средой, нацеленной на создание предельного погружения игрока в пространство видеоигры.

В-третьих, MoMA интересовались игровыми проектами, которые по-новому смотрят на проблему пространства и навигации в нём, например, Portal представляет собой подобную игру, в которой пространство пересобирается вокруг уникальной механики перемещения, что создаёт уникальный опыт. В-четвёртых, для MoMA важной становится проблематизация времени в игровых проектах, для которых конструирования отдельных временных линий не является чем-то предзаданным, а становится полноправным инструментом формирования уникального опыта пользователя, как это происходит, например, в Passage. При этом все обозначенные критерии используются не только для подбора проектов определённым образом, ломающих устоявшиеся индустриальные каноны, но и таких игр, которые можно считать типичными для рассматриваемой проблематики, наиболее ярко репрезентирующих возможности игрового медиа.

После отбора артефактов, удовлетворяющих обозначенным критерием, возникает проблема их экспонирования в галерейном пространстве. Ключевым вопросом для кураторов являлся вопрос о степени

интерактивности: абсолютно все игровые проекты требуют взаимодействия между собой и пользователем, при исчезновении этого взаимодействия большая часть эстетического эффекта теряется, однако, объём и сложность многих игр не позволяет предоставить их пользователям в изначальной форме. Из-за этого многие игровые проекты были представлены записью элементов геймплея, или через отдельные изображения, позволяющие получить представления о визуальной составляющей, также все экспонаты сопровождалось подробными текстовыми описаниями. Но в тех случаях, когда это было возможным, посетителям предлагалось вступить во взаимодействие с полной версией игры, или с отдельным фрагментом игрового проекта.

Второй важной проблемой становился вопрос аутентичности. Многие игры, обладающие исторической ценностью, изначально разрабатывались для платформ, которые не используются на современном этапе развития цифровой культуры. В некоторых случаях видеоигра полностью зависима от платформы, как это происходит с аркадной Pac-Man, или с первыми версиями Pong для консоли Magnavox Odyssey. MoMA предлагал посетителям интеракцию исключительно с современными интерфейсами, используя LED-дисплеи и устройства ввода, работающие с современными компьютерами, что позволяло снизить порог входа для посетителя, а также увеличить стабильность работы устройств. Но в отдельных случаях аутентичная платформа выступала в качестве экспоната, сопровождавшего игровой проект. Последний факт указывает на специфический подход к экспонированию видеоигр: сама игра, помещённая в физическое пространство, начинает распадаться на комплекс дополняющих её артефактов, будь то видео-материалы или изначальная цифровая платформа, которые должны подчеркнуть отличие опыта взаимодействия с экспонатом от изначального опыта игры в видеоигру.

Другим известным примером является проект выставки «Game Masters», инициированной «Австралийским центром подвижных изображений» (АСМІ) в 2012 году, и продолжавшемся в различных институциях вплоть до 2020 года. Сразу же стоит отметить смещение фокуса внимания, связанное с изменением ориентации самого галерейно-музейного пространства. В случае с MoMA, видеоигры легитимируются в пространстве современного искусства и дизайна, становясь частью проблемы сохранения и презентации новых форм развлечения и интерактивного дизайна. В случае же с АСМІ, видеоигры вписываются в традицию сохранения видео, а последующие принимающие институции будут включать в себя музеи, ориентированные на сохранение истории науки и технического прогресса. Отсюда и смещение легитимирующего нарратива: от эстетического эффекта к технологическим достижениям и индустриальным прорывам.

При этом изменяется и способ отбора и группировки видеоигровых проектов. АСМІ ориентируется на выбор наиболее выдающихся дизайнеров (имея ввиду как отдельных людей, так и целые студии), чьи проекты осуществили технологические сдвиги в области видеоигр. Всего было отобрано 30 дизайнеров, которые были условно разделены на три блока. К первому относились люди и студии работавшими над аркадными проектами в так называемый «золотой век аркадных видеоигр». Внимание к этой группе обусловлено высокой конкуренцией в то время, а также необходимостью тесного взаимодействия между желаниями и идеями дизайнера и доступной ему технологической основой. Ко второй группе, названной «Game Changers» относились проекты, созданные преимущественно в 1990-2000-е годы и связанные с созданием новых направлений и трендов в игровой индустрии. Например, это проекты студии «Blizzard Entertainment», фактически создавшей современные варианты игр в жанре

стратегии в реальном времени и ролевой экшн игры. Наконец, к третьей группе были отнесены современные инди-разработчики, чьи проекты также оказали значительное влияние на индустрию, создав целые отдельные жанры.

В результате, можно говорить, что в данном случае легитимация также осуществляется с помощью условно исторических критериев, но акцент ставится не столько на эстетических эффектах, сколько на влиянии на индустрию в целом. Если MoMA стремится к включению видеоигры в современный эстетический дискурс, размышляя над возможностями видеоигры по отношению к другим формам современного искусства, то ASCI обращается к игре как таковой, не задаваясь вопросом о её соотношении с внешними художественными практиками, выбирая в качестве критерия ценности исключительно влияние на собственные индустриальные стандарты. Предварительно можно заключить что две эти тактики формируют принципиальный раскол в дискурсе об игре как эстетической форме.

Несколько отличается и способ экспонирования видеоигры. В проекте ASCI экспозиция превращается в большой игровой зал, разбитый на три сегмента, в каждом из которых представлены платформы, позволяющие поиграть в отобранные для экспозиции игры. При этом используются те технические устройства, которые являются наиболее аутентичными для каждой из игр. Также уменьшается и количество информации, выносимой за пределы самой экспонированной игры: посетитель узнаёт лишь название и получает краткую инструкцию об игровом процессе. С одной стороны, подобное решение позволяет вернуть посетителя к максимально возможному аутентичному опыту взаимодействия с игровым проектом, с другой стороны, не происходит попытки осмысления физичности и качеств игры за пределами самого проекта, как это было в случае с MoMA.

Последним примером, несколько отличающимся от рассмотренных выше, но представляющий собой важный вектор включения видеоигр в галерейные и музейные пространства, является выставка «The Art of Video Games», инициированная Смитсоновским музеем американского искусства (SAAM) в 2012 году и просуществовавшая до 2016 года. Изначальная идея выставки также была связана с исторической перспективой: будучи привязанной к 1972 году как началу видеоигровой индустрии (что связано с появлением аркадной версии Pong), выставка была призвана продемонстрировать развитие видеоигры как формы искусства, случившееся за прошедшие 40 лет. При этом, несмотря на сохранение элементов нарратива, связанных с интерактивностью и технологичностью, основной фокус внимания переносится на визуальную составляющую видеоигр.

Именно последний приём видоизменяет характер легитимации и последующего экспонирования. Видеоигра рассматривается как форма визуального искусства, связанного с современными техническими медиа и находящимся в состоянии сложного взаимодействия со своими техническими и эстетическими основаниями. В результате, именно особенности визуальной составляющей становится основанием для отбора произведений, которые разбиты на пять групп по историческому принципу. Легитимации отобранных игр как произведений искусства опиралась на двойственный критерий, который подразумевал одновременно значимость для видеоигровой индустрии и современных форм медиаискусства и соответствие идеи самой выставки, поддержку выбранного исторического нарратива.

Подобная стратегия отбора произведений приводит и к несколько иному отношению к конструированию самой выставки. Если в рассмотренных выше случаях появлялась проблема

интерактивности и аутентичности, то здесь они нивелированы в силу того, что сам артефакт экспонирования — это визуальный образ, что достаточно привычно для галереи. В результате, возникает ещё один вектор легитимации и репрезентации, который связан с редукцией видеоигры к отдельному медиа-каналу, который выбирается в качестве наиболее репрезентативного для рассматриваемого вида искусств. В данном случае такой формой репрезентации становится визуальный образ, хотя можно сконструировать возможность подобных выставочных практик, организованных вокруг аудиальной или нарративной составляющей видеоигры.

Архивация видеоигры: теоретические проблемы и перспективы

Обозначенные три группы векторов легитимации и экспонирования видеоигр могут быть проинтерпретированы как следствия различного теоретического отношения к самой проблеме архивации видеоигр. Сам вопрос цифрового архива, на современном этапе, восходит к работам В. Эрнста (Ernst, 2012), для которого архив в цифровую эпоху перестаёт быть пассивным инструментом накопления знаний, становясь инструментом, который исследователь использует для пересобирания исследуемого объекта. В результате, на теоретическом уровне, обозначенные способы экспонирования, на самом деле, являются различными вариантами ответа на вопрос о сущности игры.

В случае со стратегией, используемой ASCI, видеоигра определяется через комплекс внутренних характеристик, а ближайшими аналогами становятся проблемы индустриального искусства и истории науки. Архивация, в этом смысле, становится сохранение некоторого физико-технического артефакта, который репрезентирует собой видеоигру, которая не может восприниматься в отрыве от своего технического контекста. Подобная практика, вероятно, более успешно может быть применена для классического музея,

который создаёт пространство взаимодействия с физическими объектами (примером такого музея можно считать «Музей советских игровых автоматов» в Москве).

Тесная связь между видеоигрой и её технической составляющей, с одной стороны, может считаться наиболее простой и аутентичной практикой сохранения, при которой легитимация опирается на концепцию «мастерства» (что отражено и в названии выставки), проявляющего себя в особом типе взаимодействия между человеком и технической платформой. Однако такая форма архивации, по-видимому, не учитывает сложную природу современных цифровых устройств, для которых характерно ускорение и упрощение того, что Л. Манович называет транскодингом (Manovich, 2002), что приводит к тому, что видеоигры продолжают существовать и с исчезновением собственного технического основания.

К этой особенности более чувствительна практика, используемая MoMA, которая стремится к обнаружению способов сохранения видеоигры, которая теперь понимается как феномен, существующий в своеобразном метатехническом пространстве. Видеоигра может быть вырвана за пределы изначального технического устройства, если особенности нового типа репрезентации сохраняют элементы интерактивного взаимодействия с пользователем. При этом отдельные элементы, теряющиеся в ходе транскодинга могут быть сохранены в качестве вспомогательных артефактов.

Особенностью и, вероятно, слабостью такого подхода становится его ориентация на внешние легитимирующие дискурсы. Если связь видеоигра-устройство подразумевала ориентацию на внутренние закономерности, определяющие ценность видеоигры исходя из контекста всей индустрии, то новые практики, скорее, ориентированы на поиск внешних оснований, например, через проведение

параллелей с уже сформировавшимися вариантами дискурсов о других формах интерактивных и цифровых медиа. Возможно, такая реакция вызвана столкновением со сложностью онтологического устройства видеоигры, проявляющего себя при столкновении практики экспонирования с необходимостью фиксации сторонних артефактов. Видеоигра оказывается пространством интерактивного взаимодействия, которое включает в себя на виртуальном уровне все предшествовавшие практики, что приводит к её многократному усложнению.

Последняя стратегия, избираемая SAAM, может быть понята как вариант реакции на онтологическую сложность. В этом случае видеоигра как сложный артефакт остаётся как будто «за скобками» галерейного пространства, которое включает в себя только те элементы онтологии, с которыми оно умеет работать, например, визуальные материалы. Подобная стратегия, вероятно, может быть оценена как следование общим культурным закономерностям современных медиа, для которых характерен поиск представления себя в виде своеобразных трансмедиа, в духе теории Г. Дженкинса (Jenkins, 2006).

Галерейные пространства, в таком смысле, выступают своеобразными расширениями опыта взаимодействия с видеоиграми. Игрок может обращаться к другим вариантам репрезентации компонентов видеоигры для получения нового знания, способного изменить восприятие изначального видеоигрового проекта. В этом смысле понятной становится и функция исторического нарратива, используемого SAAM, как одного из наиболее простых и интуитивно понятных способов организации компонентов видеоигры.

Подводя итог, можно говорить о том, что формы экспонирования и легитимации видеоигры опираются на три способа осмысления пространства современных медиа. В первом случае игра сохраняется как медиа, полностью сцепленное со своей

технической платформой. Во втором случае игра воспринимается как цифровое медиа с характерным для транскодингом, что влечёт за собой усложнение практик архивации. Наконец, третий подход подразумевает включение видеоигры в пространство трансмедиальности, что оказывает влияние не только на характер архивации видеоигры, но и на понимание самой функции галереи или музея.

Подобная теоретическая схема позволяет предполагать и возможность появления других форм репрезентации, которые потребуют не только иного восприятия самой видеоигры, но и формы галереи или музея, которые будут преобразованы необходимостью архивации новых объектов. На современном этапе, эти проекты могут быть только виртуально сконструированы исходя из существующих проектов постмедиальности (Zielinski, 2013) или экскоммуникации (Galloway, 2013), которые постараются учесть сложную природу современной медиакультуры.

Заключение

Анализ нескольких примеров интеграции видеоигр в галерейные и музейные пространства позволяет сделать некоторые выводы о практиках, которые проясняют не только роль видеоигр в современной культуре, но и особенности понимания самой видеоигре.

В первом случае, видеоигра понимается как уникальный медиа, тесно связанный со своими техническими воплощениями. Экспонирование при этом становится включением в физические пространства материальных объектов, через которые становится возможным осуществление доступа к интерактивным пространствам взаимодействия, а легитимация видеоигры происходит через понятие «мастерства», определяющего особый характер взаимодействия между человеком и техникой.

Во втором случае, видеоигра становится одним из вариантов современных цифровых медиа, чья природа определяется понятием транскодинга,

которое позволяет существовать видеоигре как объекту сложной онтологии, экспонирование которого связано с повторением интерактивного эффекта с использованием иных цифровых платформ, сопровождающееся помещением в физическое пространство объектов, дополнительно раскрывающих сущность экспонируемого артефакта. Легитимация при этом происходит через обращение к уже сформированным внешним дискурсам, в которых обнаруживаются эстетические категории, способные определить видеоигру как форму искусства.

Наконец, третий вариант экспонирования связан с трансмедийным характером современных коммуникационных сред, что подразумевает разложение видеоигры на отдельные составляющие, которые могут быть представлены в уже сформировавшихся культурных институтах. При этом изменяется не столько характер легитимации, сколько функция галерейного и музейного пространства, которые призваны расширить и углубить опыт взаимодействия с изначальным артефактом.

Библиографический список

1. Агеев, А. А. Цифровое искусство как пространство постпамяти и музей альтернативной истории / А. А. Агеев // Коммуникации. Медиа. Дизайн. – 2022. – Т. 7, № 2. – С. 86–96.
2. Белецкая, У. А. Музейные коммуникативные практики как эффективный инструмент взаимодействия с аудиторией на примере музейного центра «Площадь мира» / У. А. Белецкая // Сибирский антропологический журнал. – 2025. – Т. 9, № 4. – С. 17–25.
3. Гарт, А. А. От обряда к экрану: механизмы визуализации и геймификации традиционной русской культуры в инди-игре / А. А. Гарт // Азия, Америка и Африка: история и современность. – 2025. – Т. 4, № 3(12). – С. 66–86.
4. Гомонов, И. С. Трансформация молодёжной культуры в первой четверти XXI века / И. С. Гомонов // Северные Архивы и Экспедиции. – 2025. – Т. 9, № 4. – С. 137–146.
5. Демидова, К. А. Трансляция культурной памяти и культурной травмы через игровой нарратив: исследование видеоигры Detention / К. А. Демидова // Азия, Америка и Африка: история и современность. – 2025. – Т. 4, № 3(12). – С. 114–141.
6. Карлова, А. И. Цифровое искусство и музей / А. И. Карлова // Вопросы культурологии. – 2016. – № 4. – С. 74–79.
7. Кирко, В. И. Концепция образовательного потенциала Мегавселенной П. Ону, А. Прадхана и Ч. Мбохвы / В. И. Кирко // Социология искусственного интеллекта. – 2025. – Т. 6, № 4. – С. 24–60.
8. Копцева, М. С. Репрезентация искусственного интеллекта в цифровом пространстве СФУ: результаты предварительного контент-анализа новостного блока / М. С. Копцева // Сибирский антропологический журнал. – 2025. – Т. 9, № 4. – С. 42–49.
9. Копцева, М. С. Восприятие технологий искусственного интеллекта в профессиональных сообществах: результаты мультифакторного анализа / М. С. Копцева, С. О. Зотов // Журнал Сибирского федерального университета. Серия: Гуманитарные науки. – 2025. – Т. 18, № 3. – С. 452–459.
10. Лещинский, Д. К. Видеоигра в жанре «роглайк» как произведение генеративного искусства / Д. К. Лещинский // Pan-Art. – 2024. – Т. 4, № 4. – С. 378–384.
11. Михайлова, С. А. Технологии искусственного интеллекта и возможности их применения в контексте сохранения культурного наследия / С. А. Михайлова // Социология искусственного интеллекта. – 2025. – Т. 6, № 4. – С. 81–91.
12. Панасюк, Б. В. Образовательные возможности музейных технологий / Б. В. Панасюк // Цифровизация. – 2025. – Т. 6, № 4. – С. 46–55.

13. Пименова, Н. Н. Возможности виртуального образования в современных музеях на примере учреждений Красноярского края / Н. Н. Пименова, А. В. Кистова, М. И. Букова // Журнал Сибирского федерального университета. Серия: Гуманитарные науки. – 2024. – Т. 17, № 8. – С. 1504–1513.
14. Ситникова, А. А. Альтермодернизм – визуальный язык глобализации. Опыт интеграции сибирских художников в глобализационные процессы / А. А. Ситникова // Северные Архивы и Экспедиции. – 2025. – Т. 9, № 4. – С. 40–50.
15. Ситникова, А. А. Визуальная культура и культурология искусства как преодоление классического искусствоведения / А. А. Ситникова // Сибирский антропологический журнал. – 2025. – Т. 9, № 4. – С. 89–98.
16. Сорокина, А. Е. Интеграция искусственного интеллекта в образовательный процесс: результаты практического его применения / А. Е. Сорокина // Цифровизация. – 2025. – Т. 6, № 4. – С. 36–45.
17. Шпак, А. А. Искусственный интеллект в мире искусства: авторское право / А. А. Шпак, М. С. Копцева // Журнал Сибирского федерального университета. Серия: Гуманитарные науки. – 2025. – Т. 18, № 3. – С. 492–501.
18. Шурманова, А. А. Легитимация российского уличного искусства на примере музейно-выставочного проекта «Maxim Ima's art world» в метавселенной / А. А. Шурманова // Социология искусственного интеллекта. – 2025. – Т. 6, № 3. – С. 73–86.
19. Шурманова, А. А. Новые горизонты цифрового искусства: анализ музейно-выставочной социальной сети «Artocratia» / А. А. Шурманова // Цифровизация. – 2025. – Т. 6, № 2. – С. 42–50.
20. Adams, M. (2003). The dilemma of interactive art museum spaces. *Art Education*, 56(5), 42–56.
21. Atkinson, P., Parsayi, F. (2026). Institutionalized aesthetics: Video games and the contemporary art gallery. *Games and Culture*, 21(2), 249–269.
22. Bahia, A. B. (2023). Game design at the art museum: The Nubla case of educathysen. *Herança*, 6(1), 199–214.
23. Bautista, S. S. (2013). *Museums in the digital age: Changing meanings of place, community, and culture*. AltaMira Press.
24. Cherniyavskiy, V. (2022). Digital art as new modern global trend in socio-cultural space of Ukraine. *Amazonia Investiga*, 11(60), 150–155.
25. Chia, A. (2022). The metaverse, but not the way you think: Game engines and automation beyond game development. *Critical Studies in Media Communication*, 39(3), 191–200.
26. Connor, A. (2025). In real life: Gaming community engagement in museums. *Curator: The Museum Journal*, 68(1), 9–22.
27. Dong-Jo, K. (2024). A study on utilizing media art for creating immersive spaces in digital art museums. *Journal of Digital Art Engineering and Multimedia*, 11(2), 275.
28. Dubois, L. E., Weststar, J. (2022). Games-as-a-service: Conflicted identities on the new front-line of video game development. *New Media & Society*, 24(10), 2332–2353.
29. Ernst, W. (2012). *Digital memory and the archive*. Minnesota: University of Minnesota Press.
30. Galloway, A. R., Thacker, E., Wark, M. (2013). *Excommunication: Three inquiries in media and mediation*. University of Chicago Press.
31. Gao, Z., Braud, T. C. (2023). VR-driven museum opportunities: Digitized archives in the age of the metaverse. *Artnodes: Revista de arte, ciencia y tecnología*, 32, 1–14.
32. Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. NYU Press.
33. Lai, G., Leymarie, F. F., Latham, W. (2022). On mixed-initiative content creation for video games. *IEEE Transactions on Games*, 14(4), 543–557.
34. Manovich, L. (2002). *The language of new media*. Leonardo.

35. Martinez, L., Gimenes, M., Lambert, E. (2022). Entertainment video games for academic learning: A systematic review. *Journal of Educational Computing Research*, 60(5), 1083–1109.
36. Shin, E., Kim, J. H. (2022). The metaverse and video games: Merging media to improve soft skills training. *Journal of Internet Computing and Services*, 23(1), 69–76.
37. Yang, Z. (2024). An era in Jinling: Game interactive heritage digital art exhibition. *Konsthistorisk Tidskrift / Journal of Art History*, 93(1), 1–22.
38. Zhao, J., Yezhova, O. (2024). Design of applications for access to digital art works in online museums. *Art and Design*, 1, 68–77.
39. Zielinski, S. (2013). [After the media]: News from the slow-fading twentieth century. Univocal Publishing.

References

1. Ageev, A. A. (2022). Digital art as a space of postmemory and a museum of alternative history. *Communications. Media. Design*, 7(2), 86–96.
2. Beletskaya, U. A. (2025). Museum communicative practices as an effective tool for audience interaction: The case of the museum center “Ploshchad Mira”. *Siberian Anthropological Journal*, 9(4), 17–25.
3. Gart, A. A. (2025). From ritual to screen: Mechanisms of visualization and gamification of traditional Russian culture in an indie game. *Asia, America and Africa: History and Modernity*, 4(3), 66–86.
4. Gomonov, I. S. (2025). Transformation of youth culture in the first quarter of the 21st century. *Northern Archives and Expeditions*, 9(4), 137–146.
5. Demidova, K. A. (2025). Transmission of cultural memory and cultural trauma through game narrative: A study of the video game Detention. *Asia, America and Africa: History and Modernity*, 4(3), 114–141.
6. Karlova, A. I. (2016). Digital art and museum. *Issues of Cultural Studies*, 4, 74–79.
7. Kirko, V. I. (2025). The concept of educational potential of the metaverse by P. Onu, A. Pradhan and C. Mbohwa. *Sociology of Artificial Intelligence*, 6(4), 24–60.
8. Koptseva, M. S. (2025). Representation of artificial intelligence in the digital space of SFU: Results of a preliminary content analysis of the news block. *Siberian Anthropological Journal*, 9(4), 42–49.
9. Koptseva, M. S., Zotov, S. O. (2025). Perception of artificial intelligence technologies in professional communities: Results of a multifactor analysis. *Journal of Siberian Federal University. Humanities & Social Sciences*, 18(3), 452–459.
10. Leshchinsky, D. K. (2024). Roguelike video game as a work of generative art. *Pan-Art*, 4(4), 378–384.
11. Mikhaylova, S. A. (2025). Artificial intelligence technologies and their application in the context of cultural heritage preservation. *Sociology of Artificial Intelligence*, 6(4), 81–91.
12. Panasyuk, B. V. (2025). Educational opportunities of museum technologies. *Digitalization*, 6(4), 46–55.
13. Pimenova, N. N., Kistova, A. V., Bukova, M. I. (2024). Opportunities of virtual education in modern museums: The case of institutions of Krasnoyarsk Krai. *Journal of Siberian Federal University. Humanities & Social Sciences*, 17(8), 1504–1513.
14. Sitnikova, A. A. (2025). Altermodernism as a visual language of globalization: Integration of Siberian artists into global processes. *Northern Archives and Expeditions*, 9(4), 40–50.
15. Sitnikova, A. A. (2025). Visual culture and art studies as overcoming classical art history. *Siberian Anthropological Journal*, 9(4), 89–98.
16. Sorokina, A. E. (2025). Integration of artificial intelligence into the educational process: Results of practical application. *Digitalization*, 6(4), 36–45.

17. Shpak, A. A., Koptseva, M. S. (2025). Artificial intelligence in the world of art: Copyright issues. *Journal of Siberian Federal University. Humanities & Social Sciences*, 18(3), 492–501.
18. Shurmanova, A. A. (2025). Legitimation of Russian street art: The museum-exhibition project “Maxim Ima's art world” in the metaverse. *Sociology of Artificial Intelligence*, 6(3), 73–86.
19. Shurmanova, A. A. (2025). New horizons of digital art: Analysis of the museum-exhibition social network “Artocratia”. *Digitalization*, 6(2), 42–50.
20. Adams, M. (2003). The dilemma of interactive art museum spaces. *Art Education*, 56(5), 42–56.
21. Atkinson, P., Parsayi, F. (2026). Institutionalized aesthetics: Video games and the contemporary art gallery. *Games and Culture*, 21(2), 249–269.
22. Bahia, A. B. (2023). Game design at the art museum: The Nubla case of educathysen. *Herança*, 6(1), 199–214.
23. Bautista, S. S. (2013). *Museums in the digital age: Changing meanings of place, community, and culture*. AltaMira Press.
24. Cherniyavskiy, V. (2022). Digital art as new modern global trend in socio-cultural space of Ukraine. *Amazonia Investiga*, 11(60), 150–155.
25. Chia, A. (2022). The metaverse, but not the way you think: Game engines and automation beyond game development. *Critical Studies in Media Communication*, 39(3), 191–200.
26. Connor, A. (2025). In real life: Gaming community engagement in museums. *Curator: The Museum Journal*, 68(1), 9–22.
27. Dong-Jo, K. (2024). A study on utilizing media art for creating immersive spaces in digital art museums. *Journal of Digital Art Engineering and Multimedia*, 11(2), 275.
28. Dubois, L. E., Weststar, J. (2022). Games-as-a-service: Conflicted identities on the new front-line of video game development. *New Media & Society*, 24(10), 2332–2353.
29. Ernst, W. (2012). *Digital memory and the archive*. Minnesota: University of Minnesota Press.
30. Galloway, A. R., Thacker, E., Wark, M. (2013). *Excommunication: Three inquiries in media and mediation*. University of Chicago Press.
31. Gao, Z., Braud, T. C. (2023). VR-driven museum opportunities: Digitized archives in the age of the metaverse. *Artnodes: Revista de arte, ciencia y tecnología*, 32, 1–14.
32. Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. NYU Press.
33. Lai, G., Leymarie, F. F., Latham, W. (2022). On mixed-initiative content creation for video games. *IEEE Transactions on Games*, 14(4), 543–557.
34. Manovich, L. (2002). *The language of new media*. Leonardo.
35. Martinez, L., Gimenes, M., Lambert, E. (2022). Entertainment video games for academic learning: A systematic review. *Journal of Educational Computing Research*, 60(5), 1083–1109.
36. Shin, E., Kim, J. H. (2022). The metaverse and video games: Merging media to improve soft skills training. *Journal of Internet Computing and Services*, 23(1), 69–76.
37. Yang, Z. (2024). An era in Jinling: Game interactive heritage digital art exhibition. *Konsthistorisk Tidskrift / Journal of Art History*, 93(1), 1–22.
38. Zhao, J., Yezhova, O. (2024). Design of applications for access to digital art works in online museums. *Art and Design*, 1, 68–77.
39. Zielinski, S. (2013). *[After the media]: News from the slow-fading twentieth century*. Univocal Publishing.