



Е. В. ЩЕРБАКОВА

арт-продюсер, куратор, специалист в области технологического искусства, art&science и научной популяризации средствами искусства, проектировщик в социокультурной сфере

E. V. SCHERBAKOVA

Art Producer, Curator, Specialist in Technological Art, Art&Science and Scientific Popularization through Art, Project Designer in Socioculture

Метавселенная: перспективы развития музейной сферы

Metaverse: Prospects of Museum Domain Development

Среди различных способов коммуникации с аудиторией в социокультурном пространстве доминируют социальные сети, но постепенно набирают силу новые течения. Они лежат за пределами реальной действительности – в активно создаваемых метавселенных. Ряд учреждений культуры, в том числе музеи, уже оцифровывают коллекции с помощью блокчейн-технологий, организуют выставки нового типа, создают собственные галереи. Виртуальное пространство метавселенных предоставляет новые способы формирования социальных сообществ, демонстрации объектов искусства. Уже началось внедрение новых бизнес-моделей, созданных именно для условий виртуального пространства. Одно из потенциальных направлений интеграции культурных институций в метавселенную – просветительство и иммерсивное образование. Продуктивное объединение ныне разрозненных метавселенных в единую «экосистему искусства» даст основу креативной экономике и предоставит обществу новые возможности для развития.

Among the various means of communication with audiences in sociocultural domain social networks occupy the dominant position, with nouvelle vague, however, gaining strength little by little. The latter lie beyond the confines of the real world – in actively created metaverses. Some cultural institutions, including museums, have already begun to digitalize their collections employing blockchain technologies, exhibitions of new type are being organized and own galleries are being created. The virtual metaverse environment offers new ways of setting up social communities, of exhibiting objects of art. Introduction of new business models has already begun, created specifically to fit into the virtual domain. One of the potential ways to integrate cultural institutions into the metaverse is educational activities and immersive education. Productively bringing together the currently isolated metaverses into a unified “art ecosystem” will provide a basis for creative economy and will offer novel development possibilities to the society at large.



Ключевые слова: метавселенная, музей, музейная деятельность, управление музеем, виртуальная реальность, дополненная реальность, NFT, музейное проектирование, цифровая экономика.

Key words: metaverse, museum, museum activities, museum management, virtual reality, augmented reality, NFT, museum designing, digital economy.

Для цитирования: Щербакова Е. В. Метавселенная: перспективы развития музейной сферы // Вестник Университета Правительства Москвы. 2023. № 1. С. 20–25.

For citation: Scherbakova E. V. Metaverse: Prospects of Museum Domain Development. *MMGU Herald*, 2023, no. 1, pp. 20-25. (In Russ.).

Современные музеи все чаще обращаются к мейнстримным технологиям коммуникации из сферы бизнеса, например, игровой индустрии, позволяющим привлекать аудиторию, которую сегодня сложно удерживать одними лишь традиционными способами. Использование виртуальной и дополненной реальности в музейном проектировании – уже привычная практика интеграции технологических достижений в жизнь музея. Однако недавно в коммерческой сфере появился новый тренд на основе цифровизации – создание и развитие собственной метавселенной. Сегодня названная концепция охватила не только, к примеру, индустрию моды или спорт, но и сферу искусства и культуры. Каковы могут быть последствия данного синтеза для музейной деятельности и какой потенциал несет в себе это мейнстримное направление? Интересно рассмотреть уже имеющийся опыт использования метавселенной и выявить преимущества, которые она может дать музеям.

Согласно определению Н. Дубинина, «метавселенная – это конвергенция физической, дополненной и виртуальной реальности в общем онлайн-пространстве» [1]. Иными словами, метавселенную можно описать как слияние двух идей, которые существуют уже много лет: виртуальной реальности и жизни общества в «параллельной» цифровой среде.

В самом простом понимании метавселенная – это виртуальный мир. В ее основе лежит понятие цифровой экономики. Пользователи могут покупать виртуальные товары, такие как NFT и цифровые «носимые вещи», и обмениваться ими. В представлении ведущих IT-корпораций, разработчиков метавселенных эта матричная система должна заменить мобильный Интернет. Постепенно поменяется способ взаимодействия с цифровым контентом: важно будет не только потреблять его, но и находиться внутри него.

Для метавселенной характерны:

- непрерывность действий (нельзя действие «поставить на паузу», удалить или завершить);
- событийность реального времени и независимость действий от внешних факторов;

- неограниченное количество участников;
- собственная развитая экономика;
- внедрение элементов реального мира в виртуальный в формате «здесь и сейчас»;
- совмещение данных и цифровых активов (токенов) из разных платформ;
- «контентный опыт» как частных, так и юридических лиц, т. е. «запоминание» опыта (действий) пользователей в метавселенной.

На сегодняшний день примеры сложной передовой интеграции в метавселенной дает преимущественно индустрия игр (онлайн-платформа Roblox, разработки компании Epic Games). Успешное создание гибридных (виртуально-физических) проектов отмечается в спортивной индустрии, в том числе в сфере фитнеса. Однако наиболее примечательные события происходят при трансформации спортивных видеоигр. Так, в начале 2022 г. NFL выпустила на платформе Roblox игру NFL Tussoop, в которой игроки создают свой собственный мир, ориентированный на NFL, и пробуют себя в роли владельца команды [6]. С 2021 г. на этой же платформе работает цифровой магазин виртуального снаряжения с символикой команд NFL. Таким образом, именно игровые технологии становятся фундаментом для развития инфраструктуры метавселенной.

Использование виртуальной и дополненной реальности в музейном проектировании – уже привычная практика интеграции технологических достижений в жизнь музея

Последующее переосмысление будущего развлечений, его потенциала в метавселенной привело к новым идеям ее развития. В виртуальное пространство нового вида были вовлечены такие сферы реальной действительности, как тематические парки развлечений, музыка, образование, мода («Неделя цифровой моды», «Российская креативная неделя»). В креативной индустрии и креативной экономике намечилось несколько тенденций использования

технологий метавселенной. Во-первых, это организация выставок NFT в частных галереях, на форумах. Например, весной 2021 г. в Пекине состоялась первая крупнейшая выставка NFT-искусства, где были представлены работы более чем 60 мастеров, среди которых – известный американский цифровой художник М. Винкельманн (псевдоним – Бипл; англ. Beeple).

В феврале 2022 г. в Москве была открыта первая NFT-галерея

Во-вторых, разрабатывают специальные онлайн-платформы для монетизации художественных работ в виде NFT. Например, Британский музей в Лондоне осенью 2021 г. организовал выставку репродукций картин японского художника Кацусики Хокусая с последующей продажей его работ в виде NFT на специальной платформе. Данный прием музей применил позже, создав 20 NFT-полотен Уильяма Тернера.

В-третьих, проводят презентации и монетизацию NFT-коллекций музейных институций на аукционах. Так, Государственный музей Эрмитаж осенью 2021 г. оцифровал полотна известных художников, среди которых – работы Леонардо да Винчи, Винсента Ван Гога, Василия Кандинского и Клода Моне. Было создано две NFT-копии – для самого музея и на продажу.

В-четвертых, создают виртуальные галереи криптоискусства. Например, в феврале 2022 г. в Москве была открыта первая NFT-галерея. Начало ей положила коллекция NFT-работ современного художника Руслана Вяльцева для компании «Яндекс».

Можно, анализируя практики освоения виртуального пространства различными организациями, определить два основных пути интеграции экосистемы искусства в метавселенную и будущего музейного развития на базе цифровых технологий:

- 1) виртуальное представительство музея, галереи в метавселенной, изначально созданного для криптоискусства;

- 2) внедрение ресурсов метавселенной в деятельность физически существующих музеев для создания новых объектов, опыта, способов коммуникации и др.

Первый путь интеграции музея в метавселенную – это создание новой институции в цифровом пространстве, имеющей виртуальные стены, интерьеры. Хранимая в ней коллекция NFT служит для популяризации и монетизации искусства. Например, берлинский стартап RAVE.SPACE [5] реализует новый визионерский способ презентации искусства – в метавселенной. Разработчики создали музей Musee Dezentral, полностью свободный от ограничений физического пространства. Это первый в мире виртуальный музей NFT на основе блокчейн-технологии. Музей позволит по-новому организовать кураторский процесс, взаимодействие с художниками и аудиторией вопреки устоявшимся практикам. Пользователям предоставляется возможность включать свои собственные NFT в коллекцию музея, а сам музей при этом органично развивается.

Другим примером презентации виртуальной коллекции является представительство Музея Ватикана в виде художественной VR-галереи в метавселенной Sensorium. Здесь будут экспонироваться предметы искусства и рукописи из реальной музейной коллекции. В планах организаторов – осуществлять продажу произведений искусства в формате NFT. Среди социальных задач проекта – изучение «способов демократизации искусства, которые позволяют сделать его более доступным для людей всего мира, невзирая на их социально-экономические и географические ограничения» [7].

Очевидно, метавселенная может помочь в демократизации коллекционирования художественных произведений – занятия, исторически воспринимаемого как эксклюзивное. В виртуальном пространстве проще хранить, демонстрировать объекты, проверять подлинность авторства и собственника.

Другой интегративный путь открыт перед музеями, которые не были предназначены для криптоискусства. В этом случае возможности метавселенной дополняют традиционную практику музейной жизни и могут дать новые ресурсы для развития. Можно представить несколько вариантов интеграции музея в метавселенную.

Первое направление – расширенная оцифровка музейных коллекций. Музеи ищут

способы не только перевести в электронную форму свои коллекции, но и сделать представляемые объекты доступными, а создаваемые проекты – захватывающими. Цифровые двойники – собрания NFT – позволяют решать эти задачи в виртуальном пространстве. На сегодня основные цели в описанной сфере – создание обучающей платформы для освоения музеями технологии цифровизации музейных экспонатов и продвижение музеев в цифровом мире.

Второе направление – выход за пределы дополненной (AR) и виртуальной (VR) реальностей. В последние годы музеи все чаще создают выставки с использованием названных видов реальности, вопреки скептицизму традиционалистов в сфере искусства и культуры. Одни сделали такой способ культурного взаимодействия с аудиторией обычной практикой, другие смогли продвинуться еще дальше. К примеру, Музей искусства Толидо запустил в метавселенной Decentraland иммерсивную выставку «Двойник» [9]. Она представляет собой фильм, в который «погружаются» пользователи метавселенной с использованием собственных аватаров (цифровых двойников). В Сан-Франциско и Чикаго галерея Verse. Art of the Future экспонирует в реальной действительности коллекцию голограмм AR и произведений искусства NFT, созданных популярными криптохудожниками. Посетителям для осмотра объектов нужны VR-очки [4]. В 2021 г. Государственный Эрмитаж организовал выставку цифрового искусства «Незримый эфир». Исследовательский фокус данного выставочного проекта был сосредоточен на осмыслении стремительного развития NFT-технологий и их влияния на современное искусство начиная с 2014 г. Главная концептуальная особенность выставки – показ цифрового искусства исключительно в виртуальном пространстве без физической репрезентации. Проект имел двухчастную структуру – сайт «Небесный Эрмитаж» (celestialhermitage.ru) и виртуальную экспозицию, созданную на базе многофункциональной платформы цифрового искусства Masters digital. На сайте проекта были доступны каталог, информация о партнерах, кураторский текст, онлайн-книга отзывов, а также орга-

низован вход в виртуальную галерею. На выставку можно было попасть и непосредственно с платформы Masters digital. Для удобства посетителей Эрмитаж подготовил инструкции внутри музея и на его фасаде. QR-коды были размещены и на фасаде здания Санкт-Петербургской Биржи – центрального строения архитектурного ансамбля Стрелки Васильевского острова. Интерьеры биржи, построенной в 1816 г., были воссозданы в виртуальном мире, и в них разместилась цифровая галерея. Такой выбор внутренней архитектоники пространства отсылает к взаимосвязи технологий NFT и современной биржевой торговли криптовалютами, которая, как и NFT, основана на блокчейне, а также к эволюции биржевой торговли.

Возможности метавселенной дополняют традиционную практику музейной жизни и могут дать новые ресурсы для развития

Таким образом, расширенная реальность постепенно становится все более популярным инструментом в управлении музейной деятельностью, определяя следующий рубеж для профессионалов – инновационные выставки в метавселенной.

Третий вариант интеграции в метавселенную музея, который уже существует в реальной действительности, – создание новых социальных сообществ. На сегодняшний день в работе музеев уже устоялась практика использования социальных медиа для работы с аудиторией. Для публикаций такого рода даже используется особый хештег – #musesocial. Та интерактивная форма, которую к настоящему времени приобрел Интернет, – Web2 – открыла в свое время широкие возможности для вовлечения аудитории в деятельность культурных организаций. Теперь ресурсы метавселенной предоставляют в пользование музеям комплекс новых технологий публичных коммуникаций. В мире искусства некоторые используют этот потенциал в организации мероприятий для художников и коллекционеров. К примеру, платформа Art & Coffee обеспечивает всех «создателей контента

и организаторов мероприятий в сфере искусства и NFT» пространством в метавселенной «для презентации себя, обмена идеями и создания сообществ» [3]. Иными словами, метавселенная создает дополнительные возможности для накопления социального опыта и налаживания взаимоотношений без географических ограничений.

Музеи смогут включить в свою практику бесчисленные технологии обучения в виртуальной среде

Четвертое направление интеграции в метавселенную, открытое для музеев из реальной действительности, – геймификация как способ привлечения аудитории. Внедрение игровых практик в образовательную деятельность, использование их для вовлечения уже некоторое время является предметом интереса многих институций культуры и в России, и за рубежом. Так, Национальный музей Кореи создал в онлайн-мире Minecraft¹ точную копию музея, расположенного в Сеуле [8]. Другой пример использования геймификации для повышения вовлеченности новой целевой аудитории – это создание копии музея-заповедника «Царицыно» с участием команды HSE Minecraft [2]. К строительству игрового пространства были привлечены волонтеры со всей России. Подобная практика позволяет культурным институциям налаживать горизонтальные связи и привлекать внимание самой «неуловимой» целевой аудитории – молодежи возрастом от 14 до 18 лет.

Заслуживает упоминания такое направление, как иммерсивное образование. Данный способ интеграции в метавселенную в настоящее время – лишь перспектива для будущего развития. Являясь центрами не только социальной активности, но и образования, музеи смогут включить в свою практику бесчислен-

ные технологии обучения в виртуальной среде, которыми располагает метавселенная, сделав этот процесс намного более впечатляющим и эффективным.

Метавселенная как новое пространство и новая ресурсная база, несомненно, имеет большой потенциал для музейной деятельности. Всеми ее преимуществами музеи смогут воспользоваться уже в ближайшие годы, несмотря на то, что сама организационная структура активно развивающегося направления находится еще в зачаточном состоянии. В настоящий момент существует проблема целостности структуры цифрового мира. Различные компании, учреждения и некоммерческие проекты порождают собственные монометавселенные, хаотически разбросанные по Интернету. Формирование единой экосистемы искусства, инкорпорированной в жизнь общества, станет основой креативной экономики и даст новые способы коммуникации с аудиторией, которой требуются новый эмоциональный опыт и свободный доступ к культурным ценностям. Какую роль сыграют музеи в формировании виртуального будущего наших городов? Как культурные учреждения столичного мегаполиса станут развиваться в метавселенной? Эти вопросы пока остаются открытыми. Если учесть распространенность и объемы инвестиций в метавселенские технологии в музыке, спорте, играх, коммерческом искусстве, можно предположить, что иммерсивный виртуальный опыт когда-нибудь станет стандартной практикой в музейной сфере деятельности.

Нередко препятствием для посещения культурного учреждения оказывается предпочтение другого вида досуга. Поэтому музеям необходимо отслеживать инновации, происходящие в смежных отраслях. Они должны предлагать аудитории новые современные способы взаимодействия, так как со своей аудиторией нужно говорить на одном языке.

¹ Популярная стратегическая компьютерная игра, сегодня доступная онлайн для одновременного взаимодействия тысяч пользователей. – Прим. ред.



ИНФОРМАЦИОННЫЕ ИСТОЧНИКИ

1. Масленко Д. Что такое метавселенная и почему все о ней говорят // РБК Тренды. 06.12.2022. URL: <https://trends.rbc.ru/trends/industry/61449fa89a7947159f1df418> (дата обращения: 19.12.2022).
2. Смотрите онлайн-экскурсии «Царицыно в Minecraft» // Царицыно: [сайт]. 14.10.2021. URL: https://tsaritsyno-museum.ru/the_museum/press-center/news/smotrite-onlajn-ekskursii-tsaritsyno-v-minecraft-17-10-21 (дата обращения: 17.12.2022).
3. Art & Coffee is a dual symbiotic concept // Art & Coffee: [сайт]. URL: <https://www.artcoffee.info> (дата обращения: 16.12.2022).
4. Experience the Verse Holographic Art Gallery // Verse Art of the Future. URL: www.versenftcryptoart.com (дата обращения: 15.12.2022).
5. Musee Dezentral // RAVE.SPACE: [сайт]. URL: <https://ravespace.io/projects/musee-dezentral> (дата обращения: 19.12.2022).
6. Owusu T. NFL Moves Deeper Into the Metaverse With Roblox Game // TheStreet. 09.02.2022. URL: <https://www.thestreet.com/investing/nfl-teams-with-roblox-for-nfl-tycoon> (дата обращения: 13.12.2022).
7. Sensorium Signs Strategic Partnership with the Humanity 2.0 Foundation for Metaverse and Tech Initiatives // Sensorium. 02.05.2022. URL: <https://sensoriumxr.com/articles/sensorium-partnership-humanity-20> (дата обращения: 13.12.2022).
8. So-Yeon Y. Empty museums are filled virtually with Minecraft // Korea JoongAng Daily. 08.12.2020. URL: <https://koreajoongangdaily.joins.com/2020/12/08/culture/gamesWebtoons/Minecraft-Childrens-Museum-National-Science-Museum/20201208163606736.html> (дата обращения: 16.12.2022).
9. Toledo Museum of Art offers viewers new experience of artist Stan Douglas' film Doppelgänger in the metaverse // Toledo Museum of Art: [сайт]. URL: <https://www.toledomuseum.org/about/news/toledo-museum-art-offers-viewers-new-experience-artist-stan-douglas'-film-doppelgänger> (дата обращения: 14.12.2022).

REFERENCES

1. Maslenko D. What is Metaverse, and Why Is It the Talk of Everyone. *RBC. Trends*, 06.12.2022. Available at: <https://trends.rbc.ru/trends/industry/61449fa89a7947159f1df418> (accessed: 19.12.2022). (In Russ.).
2. Watch Online the Guided Tours "Tsaritsyno at Minecraft". *Tsaritsyno*: [website], 14.10.2021. Available at: https://tsaritsyno-museum.ru/the_museum/press-center/news/smotrite-onlajn-ekskursii-tsaritsyno-v-minecraft-17-10-21 (accessed: 17.12.2022). (In Russ.).
3. Art & Coffee is a Dual Symbiotic Concept. *Art & Coffee*: [website]. Available at: <https://www.artcoffee.info> (accessed: 16.12.2022).
4. Experience the Verse Holographic Art Gallery. *Verse Art of the Future*: [website]. Available at: www.versenftcryptoart.com (accessed: 15.12.2022).
5. Musee Dezentral. *RAVE.SPACE*: [website]. Available at: <https://ravespace.io/projects/musee-dezentral> (accessed: 19.12.2022).
6. Owusu T. NFL Moves Deeper into the Metaverse with Roblox Game. *TheStreet*, 09.02.2022. Available at: <https://www.thestreet.com/investing/nfl-teams-with-roblox-for-nfl-tycoon> (accessed: 13.12.2022).
7. Sensorium Signs Strategic Partnership with the Humanity 2.0 Foundation for Metaverse and Tech Initiatives. *Sensorium*, 02.05.2022. Available at: <https://sensoriumxr.com/articles/sensorium-partnership-humanity-20> (accessed: 13.12.2022).
8. So-Yeon Y. Empty Museums Are Filled Virtually with Minecraft. *Korea JoongAng Daily*, 08.12.2020. Available at: <https://koreajoongangdaily.joins.com/2020/12/08/culture/gamesWebtoons/Minecraft-Childrens-Museum-National-Science-Museum/20201208163606736.html> (accessed: 16.12.2022).
9. Toledo Museum of Art Offers Viewers New Experience of Artist Stan Douglas' Film Doppelgänger in the Metaverse. *Toledo Museum of Art*: [website]. Available at: <https://www.toledomuseum.org/about/news/toledo-museum-art-offers-viewers-new-experience-artist-stan-douglas'-film-doppelgänger> (accessed: 14.12.2022).