

Экономические и социально-гуманитарные исследования. 2022. № 2 (34). С. 170—177.  
Economic and Social Research. 2022. No. 2 (34). P. 170—177.

УДК 1 (091 + 351.853.1 + 004.89)  
doi: 10.24151/2409-1073-2022-2-170-177

## К вопросу о проектировании мультимедийного контента объектов культурного наследия: онтологический аспект

Гузалия Ильгизовна Фазылзянова<sup>1</sup>, Владимир Владимирович Неганов<sup>2</sup>,  
Татьяна Юрьевна Соколова<sup>1</sup>, Айдан Ильхамовна Агаева<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Национальный исследовательский университет "МИЭТ", Москва, Россия

<sup>2</sup> Московский государственный строительный университет, Москва, Россия

FazylzyanovaGI@mgsu.ru

**Аннотация.** Соавторами научного исследования с философской и культурологической точек зрения обоснована актуальность и практическая значимость проектирования, применения и интеграции мультимедийного контента и цифровых технологий в контексте развития современного общества и человека. Соавторы акцентируют внимание на онтологическом аспекте применения цифровых технологий, а также выявляют и обозначают возможные проблемы, связанные с этим. Кроме того, соавторы, приводя конкретные примеры и обоснования, доказывают, что существует целый ряд возможностей успешно использовать мультимедийные технологии для сохранения, презентации и репрезентации культурно-исторического наследия.

**Ключевые слова:** философия, онтологический аспект, культурология, мультимедийный контент, искусственный интеллект и цифровизация, сохранение нематериального культурно-исторического наследия, традиция и современность.

**Для цитирования:** К вопросу о проектировании мультимедийного контента объектов культурного наследия: онтологический аспект / Г. И. Фазылзянова, В. В. Неганов, Т. Ю. Соколова, А. И. Агаева // Экономические и социально-гуманитарные исследования. 2022. № 2 (34). С. 170—177. <https://doi.org/10.24151/2409-1073-2022-2-170-177>

## On the issue of designing multimedia content of cultural heritage objects: ontological aspect

Guzaliya Ilgizovna Fazylzyanova<sup>1</sup>, Vladimir Vladimirovich Neganov<sup>2</sup>,  
Tatyana Yuryevna Sokolova<sup>1</sup>, Aydan Ilhamovna Agayeva

<sup>1</sup> National Research University of Electronic Technology, Moscow, Russia

<sup>2</sup> National Research Moscow State University of Civil Engineering (National Research University MGSU), Moscow, Russia

FazylzyanovaGI@mgsu.ru

**Abstract:** The co-authors of the research from the philosophical and cultural points of view substantiate the relevance and practical significance of the design, application and integration of multimedia content and digital technologies in the context of the development of modern society and man. The co-authors focus on the ontological aspect of the use of digital technologies, as well as elicit and identify possible problems associated with this. In addition, the co-authors provide specific examples and substantiation of evidence of a number of possibilities for the successful use of multimedia technologies for the preservation, presentation and representation of cultural and historical heritage.

**Keywords:** philosophy, ontological aspect, cultural studies, multimedia content, artificial intelligence and digitalization, preservation of intangible cultural and historical heritage, tradition and modernity.

**For citation:** Fazylzyanova G. I., Neganov V. V., Sokolova T. Yu., Agayeva A. I. On the issue of designing multimedia content of cultural heritage objects: ontological aspect. *Economic and Social Research*, 2022, no. 2 (34), pp. 170—177. <https://doi.org/10.24151/2409-1073-2022-2-170-177>

История человечества наглядно демонстрирует, что происходит с людьми и целыми народами, в случае если они отрываются от собственных истоков и забывают о своем прошлом. Такие люди теряют связь с исторической реальностью, что приводит к подмене подлинных основ бытия их суррогатами, в том числе деструктивного характера. Возможность создавать новые, конструктивные ценности (которые позволили бы человеку реализовать свой творческий потенциал в онтологической перспективе, нацеленной на то, чтобы преобразовать окружающий мир, привести его к идеалу гармонии) представляется весьма затруднительной, если вообще вероятной. В связи с этим сохранение культурно-исторического наследия можно считать перспективным и актуальным способом формирования культуры в современном обществе. Безусловно, для успешной реализации данной программы всему обществу необходимо прикладывать усилия — и при этом учитывать, что «мероприятия по сохранению исторического и культурного наследия, проводимые в субъектах РФ, окажутся эффективными, если будут носить комплексный системный характер» [1, с. 22]. Если понимать роль сохранения культурно-исторической памяти общества так, то необходимо использовать весь ком-

плекс мероприятий для решения этих важных задач. Наиболее эффективно, по нашему мнению, проектировать и применять в данной сфере мультимедийный контент для сохранения объектов исторического наследия. Онтологический аспект в контексте данной проблематики может быть выражен в следующей формулировке: «виртуальный объект существует, хотя и не субстанциально, но реально; и в то же время — не потенциально, а актуально» [2]. Прежде всего, любая подобного рода деятельность должна начинаться с проектирования конкретной модели того, что будет сохранено.

В целом, деятельность, направленная на успешное сохранение исторического наследия, содержит в себе гораздо больше аспектов, чем просто бережная эксплуатация, реставрация и восстановление старых зданий и мест, имеющих историческое значение. Наряду с этим, существуют экономические, культурные, экологические и образовательные направления сохранения объектов культурно-исторического наследия. Потому необходимость сохранения этого наследия, несомненно, имеет общемировое значение и является чрезвычайно актуальной. В частности, Конвенция ООН «Об охране нематериального культурного наследия», подписанная и утвержденная 17 октября 2003 г.,

дает ясную дефиницию этого явления: «„Нематериальное культурное наследие“ означает обычаи, формы представления и выражения, знания и навыки, — а также связанные с ними инструменты, предметы, артефакты и культурные пространства, — признанные сообществами, группами и, в некоторых случаях, отдельными лицами в качестве части их культурного наследия» [3]. Процитированная выше международная конвенция также определяет возможные источники угроз для культурного наследия человечества и предлагает различные средства для его сохранения, «признавая, что процессы глобализации и социальных преобразований, создавая условия для возобновления диалога между сообществами, вместе с тем являются <...> источниками серьезной угрозы деградации, исчезновения и разрушения, которая нависла над нематериальным культурным наследием, в частности в результате нехватки средств для охраны такого наследия» [3]. В связи с этим важно отметить, что в настоящее время появляются всё новые информационные технологии и оборудование, использование которых имеет большие перспективы для решения этой задачи и открывает человеку новые горизонты видения реальности: «виртуальная реальность не выступает как автономный род бытия, онтологический горизонт. Она опознается как своеобразный суб-горизонт в горизонте энергий „здешнего истока“» [4, с. 345].

Один из актуальных и перспективных инструментов для сохранения культурно-исторического наследия — мультимедийный контент, который при проектировании моделей объектов культурного наследия расширяет возможности, связанные с развитием современных технологий. Ведущий американский специалист по философии искусственного интеллекта Джон Роджерс Сёрл полагает, что «разум по отношению к мозгу — это то же, что и программа по отношению к аппаратуре компьютера» [5].

Признание именно этого факта объясняет чрезвычайную популярность применения цифровых технологий в современную эпоху. При этом важно осознавать, что «создание искусственного интеллекта по аналогии с интеллектом человека, а также использование технологий на его основе в различных областях науки и техники требует особо пристального внимания и усилий, в частности, для дальнейшего совершенствования новейших технологий, создаваемых на принципах работы искусственного интеллекта» [6, с. 107]. Новые технологии можно использовать не только для оцифровки и архивирования форм культурного самовыражения, но и для трансляции смыслообразующей информации, образования и развития человека и общества. В данном случае нельзя не упомянуть о технологиях на основе искусственного интеллекта, в наше время получивших массовое распространение. Первым «автором и разработчиком "интеллектуальных машин"» и нового метода, который «излагает современную ныне концепцию искусственного разума как усилителя естественного», является русский ученый и математик Семен Николаевич Корсаков [7, с. 26, 32]. В России еще в 1832 г. С. Н. Корсаков, представляя всему миру свое научное открытие, опубликовал книгу на французском языке, чтобы она стала известна всему мировому научному сообществу [9]. На Западе «термин „искусственный интеллект“» [9] впервые сформулировал в 1956 г. американский математик, профессор Джон Маккарти. Конечно, нужно учитывать: хотя технология не заменит человеческое взаимодействие, она тем не менее может поддерживать информационные потоки, наполненные значимыми, с точки зрения культуры, смыслами, — и поддерживать не только новыми, но и инновационными способами.

Итак, для процесса коммуникации современного общества характерны изменения в восприятии культурного пространства, которые

выражаются в повсеместном использовании информационных и цифровых технологий. При этом важно принимать во внимание то, что цифровые технологии — только часть информационного процесса. Исследователи теорий в области изучения философии информации утверждают, что «все, без исключения, компоненты реальности обладают информационными свойствами, изучение которых необходимо как для решения практических задач, так и для формирования новой картины мира, в которой информационные компоненты являются принципиально важными» [10, с. 58—59]. Информационные технологии в общем виде представлены через передачу некоторого объема информации в контексте сохранения объектов культурно-исторического наследия. Цифровые технологии как часть информационных технологий реализуются в области передачи некоторых локальных объемов информации: в частности, например, как проектирование мультимедийного контента, различного вида 3D-модели, смарт-технологии и подобные им. В связи с этим, по нашему мнению, необходимо акцентировать внимание на том факте, что существенное изменение роли мультимедиа в жизни современного человека обусловлено тем, что цифровые технологии проникли во все сферы социальной и личной жизни буквально каждого пользователя персонального компьютера.

Медиапоток доступен неограниченному числу пользователей и могут быть легко объединены в локальные и глобальные сети, в связи с чем возникают новые способы восприятия и взаимодействия с ними. Что касается интерактивных и иммерсивных 3D-моделей (от англ. *immersive* — «погружать»), которые «также называют технологиями расширенной реальности» [11], то можно вполне определенно утверждать: перспективы их применения практически не ограничены. Футуролог Роберт Скобл, проанализировав природу виртуальной и дополненной реаль-

ности, утверждает: «VR — это, когда ты видишь только виртуальное пространство. AR — одна реальность поверх другой: реальная поверх виртуальной и наоборот. Но в будущем разница исчезнет» [12]. В частности, если включать в мультимедийный контент все те элементы, которые делают его выразительным, как, например, орнамент, текстуры, звук, цвет и многие другие объекты материального и нематериального культурно-исторического наследия, то необходимо отметить, что мультимедиа активно внедряются и в сферу проектирования виртуальной среды, а также и развиваются ней. Примером такой формы сохранения культурно-исторического наследия на основе цифровых технологий могут считаться «исторические 3D-реконструкции Илурата, Старой Ладоги, интерьеров родового дома В. Набокова, храма на Нередице» [13, с. 6]. Еще одним примером использования подобного рода технологий может служить то, что в 2009 г. при воссоздании и проектировании японского города Киото XVII в. была применена методика восстановительной реконструкции с использованием технологий автоматизированной генерации городских ландшафтов (см.: [14, с. 22]).

Вместе с тем о глобальности задач 3D-моделирования, технологий визуализации и проектирования мультимедийного контента говорится в хартии «О сохранении цифрового наследия», принятой на 32-й сессии Генеральной конференции ЮНЕСКО 15 октября 2003 г.: «Цифровое наследие состоит из уникальных ресурсов человеческих знаний и форм выражения. <...> Многие из этих ресурсов имеют непреходящую ценность и значимость и, таким образом, представляют собой наследие, которое необходимо сберечь и сохранить для нынешнего и будущих поколений» [15]. Использование технологий виртуальной реальности для погружения людей в реконструируемую и вновь проектируемую историческую среду становится всё более распространенным явлением.

Цифровые технологии не только активно задействованы в различных отраслях экономики, образования, науки и техники, но находят себе применение также в сфере общественных и личных отношений: «В современных условиях во всех отраслях экономики и практически во всех сферах жизни общества повсеместно используются самые современные технологии, разработанные на базе искусственного интеллекта» [6, с. 107]. Так, скажем, в настоящее время широко распространились технология виртуализации и создание виртуальных образов, что демонстрирует социально-культурный запрос на внедрение данного контента в повседневную жизнь людей. Например, в культурной сфере потребности всё чаще удовлетворяют концерты артистов, которые уже умерли, так как при помощи технологических средств мультимедийных технологий их выступления по-прежнему вызывают большой интерес. Кроме того, безусловное преимущество цифровых технологий состоит, с технологической точки зрения, прежде всего, в надежности и универсальности их применения в различных сферах. Так, например, оцифровывание важных для сохранения объектов позволяет визуализировать их в качестве виртуальных образов. Благодаря этому, реальность, которая зачастую недоступна человеку в ощущениях, не перестает для него существовать. Данное свойство цифровых технологий приобретает жизненно важное значение, когда заходит речь о людях с ограниченными возможностями здоровья. В частности, современные цифровые технологии приходят на помощь людям с нарушениями зрения. Так, например, в Баку с помощью технологии 3D-прототипирования был создан тактильный проект — бронзовый макет Ичери-шехер, предназначенный для инвалидов по зрению: «и те, кто „видит“ кончиками пальцев, теперь смогут оценить, как выглядит Ичери-шехер и расположенные на его территории Девичья

башня, дворец Ширваншахов, мечети, караван-сарай и другие достопримечательности, и даже его узкие улицы» [16]. Также, на примере Ичери-шехер и его орнамента, можно выявить богатство и разнообразие культурного наследия старинных городов и традиционного зодчества. В частности, орнамент может считаться одним из ярких примеров визуализации цивилизационной памяти народа — и служить средством трансляции истории между поколениями.

Таким образом, сохранение исторического наследия с помощью мультимедийных технологий существенно повышает качество жизни и приносит ощутимую пользу обществу не только в культурно-историческом, но и в экономическом, экологическом и социальном планах. Например, в том, что касается образования и воспитания, общество получает несомненную пользу, поскольку знание, преемство и уважение традиций своего Отечества — необходимая и важнейшая основа гражданского самосознания и понимания человеком своего места в мире, ибо «понимание как явление культуры является онтологическим феноменом» [17, с. 10]. Историческая память, присущая человеку, проецируется на все сферы его бытия. Вместе с тем практически утраченные или требующие особого отношения объекты подчас могут быть восполнены лишь при посредстве и при помощи мультимедийного контента в формате цифровых технологий. Применение электронных ресурсов может помочь наиболее целостно отобразить объекты материального и нематериального культурного наследия. При помощи данных ресурсов возможно реконструировать виртуальными средствами в том числе и объекты культурного наследия, которым грозит утрата.

В контексте анализа практической стороны данной проблематики возможно спрогнозировать несколько вариантов развития событий. Новые методы сохраняют историческое наследие в цифровом виде, благодаря

чему посредством виртуальной реальности создается возможность посещать его и знакомиться с ним в цифровом пространстве. Вместе с тем вполне возможна ситуация, при которой реальные культурно-исторические объекты утратят актуальность и привлекательность в глазах туристов, а их запросы полностью сместятся в сторону online-туризма. Поэтому, по нашему мнению, именно онтологический аспект мультимедийного контента объектов культурного наследия должен стать важным инструментом в создании виртуальной реальности, которая сохранит философскую и историческую составляющую культурного кода проектируемой среды и не утратит связи с историческим прототипом культурного наследия: «Исследовательская проблематика применения философских знаний имеет огромное значение как в контексте понимания смысла конкретной человеческой жизни, так и в общественно-глобальном плане» [18, с. 187]. Цифровой интерактивный контент проектируемых предметов и объектов трансформирует и саму проектную среду, ускоряя цифровизацию отрасли, особенно в традиционных «аналоговых» секторах, таких как театры, музеи и культурные центры. Будущее принадлежит синтезируемым моделям с их взаимосвязью, при этом соотношение в разных секторах культуры будет разным. Также изменяется и роль культуры. Помимо выполнения развлекательной, досуговой и образовательной функций, ее объекты станут благотворно влиять на психологическое здоровье и эмоциональное состояние людей. Взаимопроникновение и взаимовлияние контента культурного наследия стимулирует появление новых профессиональных объединений, что закономерно приводит к умножению разнообразия и к появлению новых форматов. В данном контексте представляется необходимым акцентировать внимание на том, что «виртуальная реальность есть особого рода образ реальности, тем или другим путем фор-

мируемый в сознании: в отличие от обычных образов, продуктов сознания и воображения, он выступает как действительная среда определенной деятельности человека» [4, с. 312].

Таким образом, в контексте рассматриваемой и анализируемой в данном научном исследовании проблемы, практическая реализация проектирования мультимедийного контента объектов культурного наследия представляется нам актуальной и значимой по следующим причинам: *во-первых*, сохранение культурного наследия стимулирует устойчивое и успешное возрождение и развитие городов. *Во-вторых*, формирует условия для создания рабочих мест, расширения налоговой базы и увеличения доходов от туризма. *В-третьих*, сохраненное историческое наследие становится необходимым звеном культурной связи между поколениями и служит важной инвестицией в настоящее и будущее общества. И наконец, цементирует все вышеуказанные компоненты онтологическое основание для осмысления места человека в культурно-исторической парадигме бытия.

#### Список источников

1. **Ширей Б. О.** Конституционные основы сохранения исторического и культурного наследия Российской Федерации: автореф. дисс. ... канд. юрид. наук: 12.00.02. Саратов, 2013. 32 с.
2. **Грицанов А. А.** Виртуальная реальность // Постмодернизм: энциклопедия [Электронный ресурс]. URL: <https://fil.wikireading.ru/40863> (дата обращения: 09.03.2022).
3. Конвенция об охране нематериального культурного наследия: принята 17 октября 2003 года Генеральной конференцией Организации Объединенных Наций по вопросам образования, науки и культуры // Организация Объединенных Наций: веб-сайт. URL: [https://www.un.org/ru/documents/decl\\_conv/conventions/cultural\\_heritage\\_conv.shtml](https://www.un.org/ru/documents/decl_conv/conventions/cultural_heritage_conv.shtml) (дата обращения: 09.03.2022).
4. **Хоружий С. С.** О старом и новом. СПб.: Алетея, 2000. 477 с.
5. **Сёрл Д. Р. (Сирл Д. Р.)** Разум мозга — компьютерная программа? // В МИРЕ НАУКИ = Scientific American: иллюстрированный журнал: издание на русском языке. 1990. № 3. URL:

<https://psychosearch.ru/teoriya/psikhika/338-searle-john-razum-mozga-kompyuternaya-programma> (дата обращения: 09.03.2022).

6. **Неганов В. В.** Философские аспекты создания современных технологий на основе искусственного интеллекта в архитектуре и строительной сфере // *Современные технологии в мировом научном пространстве: методы, модели, прогнозы: монография*. Петрозаводск: Изд-во МЦНП «Новая наука», 2021. С. 93—110.

7. **Михайлов А. С.** Изобретения С. Н. Корсакова // Начертание нового способа исследования при помощи машин, сравнивающих идеи / С. Н. Корсаков; пер. с франц. А. С. Рамовой; под ред. А. С. Михайлова. М.: Изд-во МИФИ, 2009. С. 26—41.

8. **Karsakof S.** Aperçu d'un procédé nouveau d'investigation au moyen de machines à comparer les idées. St. Petersburg, 1832. 22 p., 2 pl.

9. Про искусственный интеллект // *ИнфоБлог.Рф*. URL: <https://инфоблог.рф/pro-iskusstvennyj-intellekt/> (дата обращения: 09.03.2022).

10. **Коллин К. К.** Наука для будущего: Цифровая реальность, философия информации и новое мировоззрение // *Проектирование будущего. Проблемы цифровой реальности: труды 2-й Международной конференции (Москва, 7—8 февраля 2019 г.)*. М.: ИПМ имени М. В. Келдыша, 2019. С. 51—63.

11. **Лукашкин С.** Куда нас погружают иммерсивные технологии // Хабр: веб-сайт. URL: <https://habr.com/ru/company/vtb/blog/463707/> (дата обращения: 09.03.2022).

12. **Скоубл Р. (Скобл Р.)** Виртуальная реальность обезболивает лучше морфина // *Inc.: журнал для предпринимателей*. URL: <https://incrusia.ru/understand/futurolog-robot-skoubl-virtualnaya-realnost-obezbolivaet-luchshe-morfina/> (дата обращения: 09.03.2022).

13. **Бородкина Л. И., Румянцев М. В., Лаптева М. А.** Предисловие // *Виртуальная реконструкция историко-культурного наследия в форматах научного исследования и образовательного процесса: сборник научных статей / под ред. Л. И. Бородкина, М. В. Румянцева, Р. А. Барышева*. Красноярск: Изд-во СФУ, 2012. 196 с.

14. **Isoda Y.** Reconstruction of Kyoto of the Edo Era based on arts and historical documents: 3d urban model based on historical Gis data / Y. Isoda, A. Tsukamoto, Y. Kosaka, T. Okumura, M. Sawai, K. Yano, S. Nakata, S. Tanaka // *International Journal of Humanities and Art Computing*. 2009. № 1, 2. P. 21—38.

15. Хартия о сохранении цифрового наследия: принята 15 октября 2003 года // *Организация Объединенных Наций: веб-сайт*. URL:

[https://www.un.org/ru/documents/decl\\_conv/conventions/digital\\_heritage\\_charter.shtml](https://www.un.org/ru/documents/decl_conv/conventions/digital_heritage_charter.shtml) (дата обращения: 09.03.2022).

16. В Баку представлен уникальный проект — макет Ичери шехер в бронзе для слепых [Электронный ресурс]. URL: <https://www.trend.az/life/socium/2767810.html> (дата обращения: 09.03.2022).

17. **Фазылзянова Г. И.** Понимание художественного текста как креативно-онтологический феномен: автореф. дисс. ... докт. культурологии: 24.00.01. СПб., 2009. 40 с.

18. **Неганов В. В.** О духовно-нравственных аспектах преподавания философии в высших учебных заведениях // *Балтийский гуманитарный журнал*. 2021. Т. 10, № 1 (34). С. 186—188.

### References

1. Shirey B. O. Constitutional foundations for the preservation of the historical and cultural heritage of the Russian Federation. Abstract of the dissertation ... Candidate of Legal Sciences: 12.00.02. — Saratov, 2013. — 27 p.

2. Gritsanov A. A. Virtual reality // *Postmodernism. Encyclopedia* [Electronic resource]. URL: <https://fil.wikireading.ru/40863> (accessed: 09.03.2022).

3. Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage // UNESCO: Portal. URL: [https://www.un.org/ru/documents/decl\\_conv/conventions/cultural\\_heritage\\_conv.shtml](https://www.un.org/ru/documents/decl_conv/conventions/cultural_heritage_conv.shtml) (accessed: 09.03.2022).

4. Khoruzhiy S. S. About the old and the new. St. Petersburg: Aletya, 2000. 477 p.

5. Searle J. R. Is the The Brain's Mind a Computer Program? // *Scientific American*. 1990, January. Vol. 262. No 1.

6. Neganov V. V. Philosophical aspects of the creation of modern technologies based on artificial intelligence in architecture and construction // *Modern technologies in the world scientific space: Methods, models, forecasts: Monograph*. Petrozavodsk: Publishing house of the ICNP "New Science", 2021. P. 93—110.

7. Michailov A. S. The inventions of S. N. Korsakov // *The outline of a new method of research using machines comparing ideas / S. N. Korsakov; transl. from French by A. S. Ramova, ed. by A. S. Michailov*. М.: МЕРФИ Publishing House, 2009. 44 p.

8. Aperçu d'un procédé nouveau d'investigation au moyen de machines à comparer les idées. St. Petersburg, 1832. 22 p., 2 pl.

9. About artificial intelligence // *InfoBlog.Ru*. URL: <https://инфоблог.рф/pro-iskusstvennyj-intellekt/> (accessed: 09.03.2022).

10. Kolin K. K. Science for the Future: Digital Reality, Philosophy of information and a new worldview // *Designing the future. Problems of digital reality: Proceedings of the 2nd International Confer-*

ence (February 7–8, 2019, Moscow). Moscow: IPM named after M. V. Keldysh, 2019. P. 51–63.

11. Where immersive technologies immerse us // Habr: web-site. URL: <https://habr.com/ru/company/vtb/blog/463707/> (accessed: 09.03.2022).

12. Scoble R. Virtual reality anesthetizes better than morphine // Inc: The Journal for entrepreneurs. URL: <https://incussia.ru/understand/futurolog-robot-skoubl-virtualnaya-realnost-obezbolivaet-luchshe-morfina/> (accessed: 09.03.2022).

13. Borodkin L. I., Rumyantsev M. V., Lapteva M. A. The Foreword // Virtual reconstruction of historical and cultural heritage in the formats of scientific research and educational process: Collection of scientific articles / Ed. by L. I. Borodkin, M. V. Rumyantsev, R. A. Baryshev. Krasnoyarsk: Publishing House of the Siberian Federal University, 2012. 196 p.

14. Isoda. Y. Reconstruction of Kyoto of the Edo Era based on arts and historical documents: 3d urban model based on historical Gis data / Y. Isoda, A. Tsukamoto, Y. Kosaka, T. Okumura, M. Sawai, K. Yano, S. Nakata, S. Tanaka. // International Journal of Humanities and Art Computing. 2009. № 1, 2. P. 21–38.

15. Charter on the Preservation of Digital Heritage. Accepted October 15, 2003 // UNESCO: Portal. URL: [https://www.un.org/ru/ocuments/decl\\_conv/conventions/digital\\_heritage\\_charter.shtml](https://www.un.org/ru/ocuments/decl_conv/conventions/digital_heritage_charter.shtml) (accessed: 09.03.2022).

16. An unique project has been presented in Baku — a mock-up of Icheri Sheher in bronze for the blind people [Electronic resource]. URL: <https://www.trend.az/life/socium/2767810.html> (accessed: 09.03.2022).

17. Fazylzyanova G. I. Understanding of a literary text as a creative and ontological phenomenon: Abstract of the dissertation ... Doctor of Cultural Studies: 24.00.01. St. Petersburg, 2009. 40 p.

18. Neganov V. V. On the spiritual and moral aspects of teaching philosophy in higher educational institutions // Baltic Humanitarian Journal. 2021. Vol. 10. № 1 (34). P. 186–188.

#### Информация об авторах

**Фазыльзянова Г. И.** — доктор культурологии, кандидат педагогических наук, член Союза дизайнеров Российской Федерации, профессор Национального исследовательского университета «Московский институт электронной техники» (НИУ МИЭТ) (Россия, 124498, г. Москва, Зеленоград, пл. Шокина, д. 1), [FazylzyanovaGI@mgsu.ru](mailto:FazylzyanovaGI@mgsu.ru)

**Неганов В. В.** — кандидат философских наук, старший преподаватель кафедры истории и философии Национального исследовательского Московского государственного строительного университета

(НИУ МГСУ), (Российская Федерация, 129337, г. Москва, Ярославское шоссе, д. 26), [vladimir.neganov@gmail.com](mailto:vladimir.neganov@gmail.com)

**Соколова Т. Ю.** — кандидат технических наук, доцент, заведующая кафедрой инженерной графики и дизайна Национального исследовательского университета «Московский институт электронной техники» (НИУ МИЭТ) (Россия, 124498, г. Москва, Зеленоград, пл. Шокина, д. 1), [sokolova-ta@mail.ru](mailto:sokolova-ta@mail.ru)

**Агаева А. И.** — магистрант кафедры инженерной графики и дизайна Национального исследовательского университета «Московский институт электронной техники» (НИУ МИЭТ) (Россия, 124498, г. Москва, Зеленоград, пл. Шокина, д. 1), [agayeva\\_aydani@mail.ru](mailto:agayeva_aydani@mail.ru)

#### Information about the authors

**Guzaliya I. Fazylzyanova** — Doctor of Cultural Studies, Candidate of Pedagogical Sciences, member of the Union of Designers of the Russian Federation, Professor of the National Research University of Electronic Technology (Russian Federation, 124498, Moscow, Zelenograd, Shokin sq., 1), [FazylzyanovaGI@mgsu.ru](mailto:FazylzyanovaGI@mgsu.ru)

**Vladimir V. Neganov** — Candidate of Philosophical Sciences, Senior lecturer at Department of History and Philosophy of the National Research Moscow State University of Civil Engineering (National Research University MGSU), (Russian Federation, 129337, Moscow, Yaroslavskoe highway, 26), [vladimir.neganov@gmail.com](mailto:vladimir.neganov@gmail.com)

**Tatyana Yu. Sokolova** — Candidate of Engineering Sciences, Associate professor, Head of the Department of Design and Engineering Graphics, National Research University of Electronic Technology (Russian Federation, 124498, Moscow, Zelenograd, Shokin sq., 1), [sokolova-ta@mail.ru](mailto:sokolova-ta@mail.ru)

**Aydan I. Agayeva** — undergraduate student at Department of Design and Engineering Graphics, National Research University of Electronic Technology (Russian Federation, 124498, Moscow, Zelenograd, Shokin sq., 1), [agayeva\\_aydani@mail.ru](mailto:agayeva_aydani@mail.ru)

Статья поступила в редакцию 25.03.2022.

The article was submitted 25.03.2022.