ГРНТИ 14.25.00+14.01.00+14.39.00
УДК 373.5+37.018.1+069
ВАК 5.8.1.

Сейт-Меметова Эвелина Владимировна ✉
студентка 4 курса направления 44.03.05 Педагогическое образование
ФГБОУ ВО «Севастопольский государственный университет»
г. Севастополь, Россия
✉ *E-mail: seitmemetovaevelina@gmail.com*

Научный руководитель: Ковалёва Н. С., кандидат педагогических наук, доцент ФГАОУ ВО Севастопольский государственный университет (г. Севастополь, Россия) *nskovaleva26@mail.ru*

ВИРТУАЛЬНЫЙ МУЗЕЙ КАК ИНСТРУМЕНТ СОХРАНЕНИЯ КУЛЬТУРНОЙ ИДЕНТИЧНОСТИ КРЫМСКОТАТАРСКОГО НАРОДА

Аннотация: Статья обращена к проблеме сохранения культурной идентичности крымско-татарского народа в условиях цифровизации общества. Цель работы – обосновать концепцию виртуального музея культуры крымскотатарского народа как инструмента сохранения культурной идентичности и определить его образовательный потенциал. На основе анализа существующих цифровых проектов, включая виртуальный музей «Великая Победа» и «Коллекцию Ларишес», выявлена научная лакуна: целостного виртуального музея, объединяющего традиции, историю, память о Великой Отечественной войне и депортации, а также современное наследие крымскотатарского народа, до настоящего времени не создано. Предложена концепция виртуального музея, организованного из пяти тематических залов: «Истоки», «Судьба», «Живая история», «Память», «Наследие». Каждый зал демонстрирует самобытность крымскотатарского народа и его культуры. Технологическая реализация проекта предполагает использование 3D-панорам, интерактивных информационных панелей, базы данных с поиском по экспонатам и элементов геймификации. Показано, что виртуальный музей обладает значительным образовательным потенциалом: может использоваться в школах и вузах как дополнительный ресурс при изучении истории Крыма, Великой Отечественной войны, культурологии, крымоведения и севастополеведения. В условиях многонационального Крыма проект способен стать площадкой для межкультурного диалога, помочь преодолеть стереотипы и укрепить гражданскую идентичность. Автор приходит к выводу, что подобный музей может стать примером для других этносов, чьё сохранение исторической памяти нуждается в цифровизации, что в перспективе приведёт к созданию единого виртуального пространства памяти народов России.

Ключевые слова: виртуальный музей, крымскотатарский народ, Великая Отечественная война, культурное наследие, цифровые технологии, геймификация.

Контент доступен под лицензией Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0).
The content is available under the Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY 4.0).

Для цитирования: Сейт-Меметова, Э. В. Виртуальный музей как инструмент сохранения культурной идентичности крымскотатарского народа / Э. В. Сейт-Меметова // Семья и школа в год единства народов России: преемственность поколений и сохранение культурных традиций : сб. трудов Международной науч.-практ. конф. (9-10.10.2026 г., Ижевск) / под общ. ред. Н. Н. Деевой. – Ижевск : Институт развития образования им. К. Д. Ушинского, 2026. – С. 475-489.
https://doi.org/10.5281/zenodo.23286538

Введение. В современном мире, в особенности в последнее десятилетие, для изучения материалов всё чаще обращаются к использованию виртуальных музеев. Это объясняется тем, что интернет активно проникает во все сферы социальной жизни. Согласно техническим рекомендациям Российской Федерации, виртуальный музей – это «интерактивный мультимедийный программный продукт, представляющий музейные коллекции в электронном виде» [5, с. 1980]. Особую актуальность электронный формат представляет в случае, когда речь идёт о культуре народов, его наследии, сохранении исторической памяти. Внедрение цифровых технологий, включая виртуальные музеи, помогают сохранять культурные ценности, а также делают их более доступными для широкой аудитории, способствуя укреплению культурной значимости.

В качестве наглядного примера масштабного создания виртуального музея можно привести проект «Великая Победа», запущенный мультимедийным информационным центром «Известия» к 80-й годовщине Победы. Музей включает семь тематических залов: «Герои Победы», «Живая история», «Оружие Победы», «Победоносные сражения», «Всё для Победы», «Военачальники» и «Победа в объективе "Известий"». Каждый раздел наполнен различными интерактивными заданиями, интерактивными картами крупных сражений советских войск с немецкой армией и оживающими картинками, схемами, 3-D моделями, собраны бесценные интервью с участниками и очевидцами событий [1]. Отдельного внимания заслуживает «Коллекция Ларишес» – музей крымскотатарских древностей, созданный на основе ассоциации «Франция-Крым» Гулливером Альтином, выходцем из Крыма, проживающим во Франции. С 2004 года в коллекции собраны гравюры, литографии, ханские документы, карты и предметы

быта крымских татар из 26 стран. Сайт музея, запущенный в 2005 году, изначально содержал более 700 изображений гравюр и литографий Крыма и крымских татар [2].

Несмотря на наличие отдельных цифровых инициатив, целостного виртуального музея, объединяющего традиции, историю, память о Великой Отечественной войне и депортации, а также современное наследие крымскотатарского народа, до настоящего времени не создано. Именно эту лакуну призвано заполнить настоящее исследование. Основная цель проекта виртуального музея культуры крымскотатарского народа – прежде всего обеспечить доступ к богатому культурному контенту (традиции, ремесла, литература, история и память о войне) через единое цифровое пространство без потери контекстуальности и эмпатийной значимости материалов [3].

Объектом исследования выступает виртуальный музей как инструмент сохранения культурной идентичности. Предметом – концепция виртуального музея культуры крымскотатарского народа и его образовательный потенциал. Гипотеза исследования: предполагается, что виртуальный музей, построенный на принципе «проживания истории» и включающий интерактивные и геймифицированные элементы, способен обеспечить не только доступ к культурному контенту, но и эмоциональную вовлечённость аудитории, что делает его действенным средством сохранения культурной идентичности крымскотатарского народа. Цель работы – обосновать концепцию виртуального музея культуры крымскотатарского народа как инструмента сохранения культурной идентичности и определить его образовательный потенциал. Достижение поставленной цели предполагает решение следующих задач: описать концепцию виртуального музея и его тематические направления; охарактеризовать технологические решения, лежащие в основе проекта; выявить образовательные возможности виртуального музея для школ и вузов; определить роль проекта в межкультурном диалоге в условиях многонационального Крыма.

Обзор литературы. Проблемное поле настоящего исследования формируется на пересечении нескольких научных направлений: музееведения и цифровой гуманитаристики, педагогики и теории культурного наследия. Первое направление связано с осмыслением виртуального музея как особого формата репрезентации культурного наследия. В работе М. А. Лаптевой, О. Б. Лобановой, А. В. Фирер, Л. С.

Шмульской и Т. В. Захаровой виртуальный музей рассматривается как «интерактивный мультимедийный программный продукт, представляющий музейные коллекции в электронном виде» [5, с. 1980]. Авторы акцентируют внимание на конструировании, репрезентации и продвижении виртуальных музеев в цифровом пространстве, подчёркивая их потенциал для расширения аудитории и обеспечения доступности культурных ценностей. Однако, как показывает анализ, данная трактовка оставляет открытым вопрос о специфике виртуальных музеев, посвящённых культуре конкретных этносов, особенно тех, чья историческая память включает травматические события.

Второе направление объединяет исследования, посвящённые истории и культуре крымскотатарского народа. В работе Р. Д. Куртсеитова представлена хронология представлений, награждений и замены высшей награды орденами СССР крымских татар – героев Советского Союза [4, с. 182]. Автор подробно описывает судьбы Амет-Хана Султана, Абдуль Тейфука Амитовича, Узеира Абдураманова, Сеитнафе Сеитвелиева, Абдураима Измаиловича Решидова, Фетисляма (Анатолия) Абилова, Сеит-Ибраима Мусаева. Э. В. Нишева анализирует этнокультуру крымских татар до и после депортации 1944 года, показывая, как 18 мая 1944 года за три дня 188 тысяч человек было депортировано со своей Родины в разные уголки Советского Союза [7, с. 2]. Л. А. Науменко обращается к вопросам репатриации и сохранения культурной памяти крымскотатарского народа [6]. Е. М. Терентьева исследует исламские мотивы и бытовые стереотипы в фольклоре крымских татар, что позволяет увидеть глубинные основания культурной идентичности народа [9, с. 100]. Однако данные работы не рассматривают возможности цифровых технологий для сохранения и трансляции этого наследия.

Третье направление связано с образовательным применением цифровых технологий и геймификации. В работе Э. В. Сейт-Меметовой обосновывается внедрение геймификации в систему школьного исторического образования [8, с. 96]. Автор отмечает, что применение игровых методов в образовании способствует активизации познавательной деятельности, формированию коммуникативных навыков, а также развитию эмоциональной вовлечённости. Такой подход соответствует современным теориям, ориентированным на активное участие, и представляет собой

важный инструмент повышения эффективности ознакомительного процесса в музейном деле. Вместе с тем остаётся нерешённым вопрос о том, как именно геймификация может быть интегрирована в виртуальное музейное пространство, посвящённое культуре конкретного народа.

Анализ существующих проектов показывает, что при наличии отдельных цифровых инициатив – таких как виртуальный музей «Великая Победа» и «Коллекция Ларишес» – целостного виртуального музея, объединяющего традиции, историю, память о Великой Отечественной войне и депортации, а также современное наследие крымскотатарского народа, до настоящего времени не создано. Именно эту лакуну призвано заполнить настоящее исследование. Трудность изучения темы связана с необходимостью соединения технологических, педагогических и культурологических аспектов в единой концепции, а также с этической чувствительностью материала, касающегося травматических страниц истории. Нерешёнными остаются вопросы о принципах организации такого музея, его тематической структуре, технологических решениях и образовательном применении.

Материалы и методы. Настоящее исследование носит проектно-аналитический характер. Его дизайн включает три взаимосвязанных этапа. На первом этапе проводился анализ существующих виртуальных музеев и цифровых проектов, посвящённых культурному наследию, с целью выявления их структурных и технологических особенностей. Материалом послужили виртуальный музей «Великая Победа», запущенный мультимедийным информационным центром «Известия», и «Коллекция Ларишес» – музей крымскотатарских древностей, созданный на основе ассоциации «Франция-Крым» Гулливером Альтином [1; 2]. На втором этапе разрабатывалась концепция виртуального музея культуры крымскотатарского народа на основе принципа «проживания истории». На третьем этапе определялись технологические решения и образовательный потенциал проекта.

Методологическую основу работы составили принципы системного подхода, позволяющие рассматривать виртуальный музей как единство культурного содержания, технологической реализации и образовательного применения. Использовались методы сравнительного анализа, проектирования и педагогического прогнозирования.

Сравнительный анализ применялся для выявления научной лакуны и обоснования новизны предлагаемого проекта. Проектирование позволило описать тематическую структуру музея и его интерактивные элементы. Педагогическое прогнозирование использовалось для определения образовательных возможностей проекта в школах и вузах.

Контрольная группа в данном исследовании не предусмотрена, поскольку работа носит проектно-аналитический, а не эмпирический характер. Статистическая обработка данных не проводилась. Ограничения исследования связаны с тем, что предложенная концепция не прошла этап эмпирической апробации, а её эффективность не проверялась в ходе педагогического эксперимента. Выборка также не формировалась, так как исследование не предполагало опроса респондентов. Настоящая работа представляет собой теоретическое обоснование проекта, которое может стать основой для дальнейшей практической реализации и оценки.

Результаты. Предлагаемая концепция виртуального музея строится на принципе «проживания истории». Музей организован из пяти тематических залов: «Истоки», «Судьба», «Живая история», «Память», «Наследие»; каждый из которых по-своему продемонстрирует самобытность крымскотатарского народа и его культуры.

Первый зал – «Истоки». Посвящён культуре и традициям крымскотатарского народа. В зале представлены видео ресурсы и фотографии календарных праздников, например: Ураза-байрам, Курбан-Байрам, Наврез (21 марта), Хыдырлез (конец апреля – начало мая), Тепреш (время первых всходов), Дервиза (22-23 сентября) и Йыл геджеси (22 декабря) [9, с. 100]; семейных обрядов; традиционной кухни. Также музыкальные инструменты и орнаменты, характеризующие самобытность крымскотатарского народа. Интерактивные элементы включают виртуальное приготовление национальных блюд, таких как: чебуреки, бурма, пахлава. В зале изучается символика: герб, гимн, флаг и Тамга. Есть возможность услышать самые известные национальные песни, например: Гузель Къырым, Къара Дениз, Хайтарма от известных групп и певцов, исполняющих на крымскотатарском языке.

Второй зал – «Судьба». В зале представлены Герои Великой Отечественной войны – это люди, которые смогли преодолеть свой страх и совершить настоящий

подвиг для страны. Среди крымских татар можно выделить – Амет-Хана Султана, Абдуль Тейфука Амитовича, Узеира Абдураманова, Сеитнафе Сеитвелиева, Абдураима Измаиловича Решидова, Фетисляма (Анатолия) Абилова, Сеит-Ибраима Мусаева [4, с. 182]. Мы сможем подробно, в игровом формате, проследить за становлением личности героев, посмотреть фильм «Хайтарма» на русском и крымскотатарском языке, прочитать основные документы и записи тех дней. Основной сутью зала является продемонстрировать зрителю весь пройденный путь крымскотатарского народа. Показать, как выглядела жизнь до Великой Отечественной войны, и как изменилась после, когда 18 мая 1944 года за три дня 188 тысяч человек было депортировано со своей Родины в разные уголки Советского Союза [7, с. 2].

Третий зал – «Живая история». Этот компонент музея посвящён одному из самых важных элементов современной истории крымскотатарского народа: свидетельствам, и историям очевидцев, а также непосредственных участников событий, в том числе Великой Отечественной войны, депортации в Среднюю Азию и на Урал, вопросу репатриации [6]. В виртуальном музее представлены письма очевидцев, видеоматериалы с рассказом о чувствах, пережитых в те дни, фотографии, архивная документация. Также, на примере картин из прошлого рассматривается и роль обозначенных выше вопросов в формировании современного генетического кода крымскотатарского народа.

Четвёртый зал – «Память». Представлена виртуальная «Стена памяти» с возможностью добавить историю своей семьи, загрузить фотографию, оставить комментарий. Этот зал превратит музей в настоящий архив истории крымскотатарского народа. Информация представлена через истории людей, которые сами смогут вносить сведения на «Стену памяти», дабы воспоминания об их семье никогда не угасали и навсегда запечатлелись. Благодаря этому залу у кого-то появится возможность найти своих родственников, кто-то сможет найти традицию чьей-то семьи и привнести её в свою, а кто-то впервые увидит рецепт из крымскотатарской кухни и так им впечатлиться, что будет его готовить каждый день. Этот зал поможет сохранить «Память» о крымскотатарском народе в стенах одного места.

Пятый зал – «Наследие». Посвящён современной крымскотатарской культуре: языку, литературе, искусству. В пятом зале возможно увидеть памятники жертвам депортации, которые расставлены по всей стране, литературу, которая до сих пор продолжает издаваться на крымскотатарском языке, различные школы, улицы, которые названы в честь великих героев народа, например: МБОУ «Средняя образовательная школа №5 имени Исмаила Гаспринского» в Бахчисарае; улицы имени Амет-Хана Султана в Симферополе; Севастополе и во многих других городах; улица Абдураима Измайловича Решидова в Евпатории, Севастополе и Симферополе. Театр, в котором спектакли проходят только на крымскотатарском языке: «Крымскотатарский государственный академический музыкально-драматический театр» (г. Симферополь). Также в Крымском Федеральном университете им. В. И. Вернадского присутствует кафедра крымскотатарской и восточной филологии, в Государственном бюджетном образовательном учреждении высшего образования Республики Крым «Крымский инженерно-педагогический университет имени Февзи Якубова» успешно представлена кафедра крымскотатарского и турецкого языкознания, где изучают крымскотатарскую литературу и язык, подготавливают учителей. Здесь же размещаются образовательные материалы для школ и вузов.

Технологическая реализация предполагает использование 3D-панорам, интерактивных информационных панелей, базы данных с поиском по экспонатам [5, с. 1982]. Особое внимание уделяется геймификации. Например, в зале «Истоки» есть возможность виртуально испечь бурму по традиционному рецепту; в зале «Судьбы» – пройти день лётчика Амет-Хана Султана, а именно 31 мая 1942 года, который стал одним из самых важных в его жизни; в зале «Живая история» – услышать и увидеть очевидцев событий Великой Отечественной войны и депортации. Понять, как они разговаривали на родном языке, что чувствовали, когда мир перевернулся на их глазах. Применение игровых методов в образовании способствует активизации познавательной деятельности, формированию коммуникативных навыков, а также развитию эмоциональной вовлечённости. Такой подход соответствует современным теориям, ориентированным на активное участие, и представляет собой важный инструмент повышения эффективности ознакомительного процесса в музейном деле [8, с. 96].

Обсуждение. Полученные результаты позволяют утверждать, что предложенная концепция виртуального музея культуры крымскотатарского народа обладает рядом особенностей, отличающих её от существующих цифровых проектов. Виртуальный музей «Великая Победа» демонстрирует возможности интерактивных карт, 3-D моделей и интервью с очевидцами, однако он посвящён общей истории Великой Отечественной войны и не фокусируется на культуре конкретного народа. «Коллекция Ларишес» представляет собой ценный опыт собирания и цифровой репрезентации крымскотатарских древностей, но она ограничена музейными экспонатами и не включает образовательный компонент. Предлагаемый проект, в отличие от них, объединяет культурные традиции, историческую память и образовательные практики в едином цифровом пространстве.

Научная новизна исследования состоит в том, что впервые предложена целостная концепция виртуального музея культуры крымскотатарского народа, построенная на принципе «проживания истории». Во-первых, разработана тематическая структура музея, включающая пять залов, каждый из которых раскрывает определённый аспект культуры и истории народа. Во-вторых, обосновано применение геймификации как инструмента эмоциональной вовлечённости аудитории в музейное пространство. В-третьих, показан образовательный потенциал виртуального музея для школ и вузов, что позволяет использовать его при изучении истории Крыма, Великой Отечественной войны, культурологии, крымоведения и севастополеведения. В-четвёртых, определены технологические решения, обеспечивающие интерактивность и доступность контента.

Теоретическая значимость работы связана с уточнением понятия виртуального музея применительно к культуре конкретного этноса. Если в существующих исследованиях виртуальный музей рассматривается преимущественно как технологический продукт или средство продвижения культурных ценностей, то в настоящей работе он предстаёт как инструмент сохранения культурной идентичности, что расширяет рамки научной дискуссии. Практическая значимость заключается в возможности использования предложенной концепции для разработки аналогичных проектов, посвящённых другим этносам, чьё сохранение исторической памяти нуждается в цифровизации.

Вместе с тем необходимо обозначить ограничения исследования. Предложенная концепция не прошла этап эмпирической апробации, её эффективность не проверялась в ходе педагогического эксперимента. Выборка не формировалась, так как работа носит проектно-аналитический характер. Кроме того, остаются открытыми вопросы правового регулирования: авторские права на изображения, музыку, фрагменты фильма «Хайтарма», архивные документы, интервью, персональные данные и пользовательский контент «Стены памяти». Эти вопросы требуют отдельного рассмотрения и могут стать предметом дальнейших исследований. Также за рамками работы осталась этическая экспертиза материалов, касающихся травматических страниц истории, что особенно важно при создании виртуального музея, ориентированного на широкую аудиторию.

Авторская критическая оценка результатов показывает, что предложенная концепция является скорее проектной рамкой, чем завершённым продуктом. Её реализация потребует междисциплинарного взаимодействия специалистов в области музееведения, педагогики, информационных технологий и права. Тем не менее, как представляется, именно такой подход позволяет соединить сохранение культурного наследия с современными образовательными практиками и обеспечить доступ к нему для широкой аудитории.

Заключение. Проведённое исследование позволяет сформулировать следующие выводы. Виртуальный музей культуры крымскотатарского народа, построенный на принципе «проживания истории» и включающий пять тематических залов – «Истоки», «Судьба», «Живая история», «Память», «Наследие», – представляет собой инструмент сохранения культурной идентичности, обеспечивающий доступ к культурному контенту через единое цифровое пространство. Применение 3D-панорам, интерактивных информационных панелей, базы данных с поиском по экспонатам и элементов геймификации позволяет сделать изучение истории и культуры народа наглядным и эмоционально вовлекающим.

Образовательный потенциал проекта связан с возможностью его использования в школах и вузах как дополнительного ресурса при изучении истории Крыма, Великой Отечественной войны, культурологии, крымоведения и севастополеведения. Педагогам

рекомендуется обращаться к материалам виртуального музея при подготовке уроков и внеклассных мероприятий, посвящённых истории и культуре народов России. Для разработки программ дополнительного образования предлагается использовать интерактивные задания, квесты и мультимедийные материалы музея.

В условиях многонационального Крыма проект способен стать площадкой для межкультурного диалога, помочь преодолеть стереотипы и укрепить гражданскую идентичность. Подобный музей может стать примером для других этносов, чьё сохранение исторической памяти нуждается в цифровизации, что в перспективе приведёт к созданию единого виртуального пространства памяти народов России.

Направления дальнейших исследований связаны с эмпирической апробацией предложенной концепции, разработкой правовых и этических оснований для функционирования виртуального музея, а также с изучением влияния геймификации на эффективность усвоения культурно-исторического материала. Представляется важным продолжить работу над расширением тематических залов и интеграцией музея в образовательный процесс на разных уровнях.

Литература и информационные источники

1. Виртуальный музей «Великая Победа» (МИЦ «Известия»). 2025. URL: https://pobeda80.iz.ru/ (дата обращения: 16.09.2026)
Virtual Museum “The Great Victory” (MIC “Izvestia”). (In Russ.) 2025. URL: https://pobeda80.iz.ru/ (accessed: 16.09.2026)
2. Во Франции появился виртуальный крымскотатарский музей // Татар-информ. 2008. 28 марта. URL: https://www.tatar-inform.ru/news/vo-frantsii-poyavilsya-virtualnyy-krymskotatarskiy-muzey-105338 (дата обращения: 16.09.2026)
A virtual Crimean Tatar museum has appeared in France. *Tatar-inform*. (In Russ.) 2008. 28 March. URL: https://www.tatar-inform.ru/news/vo-frantsii-poyavilsya-virtualnyy-krymskotatarskiy-muzey-105338 (accessed: 16.09.2026)
3. Крымскотатарский музей культурно-исторического наследия – виртуальные выставки. URL: https://krtmuseum.ru/ (дата обращения: 15.09.2026)
Crimean Tatar Museum of Cultural and Historical Heritage – virtual exhibitions. (In Russ.) URL: https://krtmuseum.ru/ (accessed: 15.09.2026)
4. Куртсеитов Р.Д. Крымские татары – герои Советского Союза: хронология представлений, награждений и замены высшей награды орденами СССР // Вопросы крымскотатарской филологии, истории и культуры. 2018. № 5. С. 180–196. URL: https://elibrary.ru/xnfqax
Kurtseitov R.D. (2018). Crimean Tatars – heroes of the Soviet Union: chronology of nominations, awards and replacement of the highest award with orders of the USSR. *Voprosy krymskotatarskoi filologii, istorii i kul'tury*

= *Issues of Crimean Tatar Philology, History and Culture*, no. 5, pp. 180-196. (In Russ.) URL: https://elibrary.ru/xnfqax
5. Лаптева М.А., Лобанова О.Б., Фирер А.В., Шмульская Л.С., Захарова Т.В. Виртуальный музей: конструирование, репрезентация и продвижение в цифровом пространстве // Журнал СФУ. Гуманитарные науки. 2024. № 10. С. 1979–1986. URL: https://elibrary.ru/veevwt
Lapteva M.A., Lobanova O.B., Firer A.V., Shmul'skaya L.S., Zakharova T.V. (2024). Virtual museum: construction, representation and promotion in the digital space. *Zhurnal SFU. Gumanitarnye nauki = Journal of Siberian Federal University. Humanities & Social Sciences*, no. 10, pp. 1979-1986. (In Russ.) URL: https://elibrary.ru/veevwt
6. Науменко Л.А. Крымские татары. URL: https://tavrida.crimealib.ru/view_page_view.php?id=289 (дата обращения: 16.09.2026)
Naumenko L.A. *Krymskie tatary* [Crimean Tatars]. (In Russ.) URL: https://tavrida.crimealib.ru/view_page_view.php?id=289 (accessed: 16.09.2026)
7. Нишева Э.В. Этнокультура крымских татар до и после депортации 1944 года. 2021. 6 с. URL: https://phsreda.com/e-articles/10478/Action10478-105507.pdf (дата обращения: 17.09.2026)
Nisheva E.V. (2021). *Etnokul'tura krymskikh tatar do i posle deportatsii 1944 goda* [Ethnoculture of the Crimean Tatars before and after the deportation of 1944]. 6 p. (In Russ.) URL: https://phsreda.com/e-articles/10478/Action10478-105507.pdf (accessed: 17.09.2026)
8. Сейт-Меметова Э.В. Внедрение геймификации в систему школьного исторического образования // Студенческие педагогические чтения: материалы II Всероссийской студенческой научно-практической конференции, Донецк, 26 марта 2026 года. Донецк: Донецкий государственный университет, 2026. С. 95–100. URL: https://elibrary.ru/xkiolf
Seit-Memetova E.V. (2026). Introduction of gamification into the system of school history education. *Studencheskie pedagogicheskie chteniya: materialy II Vserossiiskoi studencheskoi nauchno-prakticheskoi konferentsii* [Student pedagogical readings: proceedings of the II All-Russian Student Scientific and Practical Conference]. Donetsk, Donetsk State University Publ., pp. 95-100. (In Russ.) URL: https://elibrary.ru/xkiolf
9. Терентьева Е.М. Исламские мотивы и бытовые стереотипы в фольклоре крымских татар // Вестник Московского университета. Серия 8. История. 2014. № 3. С. 85–102. URL: https://elibrary.ru/siqycl
Terent'eva E.M. (2014). Islamic motifs and everyday stereotypes in the folklore of the Crimean Tatars. *Vestnik Moskovskogo universiteta. Seriya 8. Istoriya = Moscow University Bulletin. Series 8. History*, no. 3, pp. 85-102. (In Russ.) URL: https://elibrary.ru/siqycl

ПРИЛОЖЕНИЯ



Приложение 1 (Сгенерировано искусственным интеллектом)



Приложение 2 (Сгенерировано искусственным интеллектом)



Приложение 3 (Сгенерировано искусственным интеллектом)



Приложение 4 (Сгенерировано искусственным интеллектом)



Приложение 5 (Сгенерировано искусственным интеллектом)



Приложение 6 (Сгенерировано искусственным интеллектом)

GRNTI 14.25.00+14.01.00+14.39.00
UDC 373.5+37.018.1+069
VAK 5.8.1.

Seit-Memetova Evelina V. ✉
4th year student, field of study 44.03.05 Pedagogical Education (with two training profiles: History and Social Studies)
Sevastopol State University
Sevastopol, Russia
✉ *Email: seitmemetovaevelina@gmail.com*

THE VIRTUAL MUSEUM AS AN INSTRUMENT FOR PRESERVING THE CULTURAL IDENTITY OF THE CRIMEAN TATAR PEOPLE

Abstract: The article addresses the problem of preserving the cultural identity of the Crimean Tatar people in the context of societal digitalization. The aim of the work is to substantiate the concept of a virtual museum of Crimean Tatar culture as an instrument for preserving cultural identity and to determine its educational

potential. Based on an analysis of existing digital projects, including the virtual museum "Great Victory" and the "Larishess Collection," a research gap is identified: a holistic virtual museum that unites traditions, history, memory of the Great Patriotic War and deportation, as well as the contemporary heritage of the Crimean Tatar people, has not been created to date. A concept of a virtual museum organized into five thematic halls is proposed: "Origins," "Fate," "Living History," "Memory," and "Heritage." Each hall demonstrates the distinctiveness of the Crimean Tatar people and their culture. The technological implementation of the project involves the use of 3D panoramas, interactive information panels, a database with search by exhibits, and gamification elements. It is shown that the virtual museum possesses significant educational potential: it can be used in schools and universities as an additional resource for studying the history of Crimea, the Great Patriotic War, cultural studies, Crimean studies, and Sevastopol studies. In the conditions of multiethnic Crimea, the project can become a platform for intercultural dialogue, help overcome stereotypes, and strengthen civic identity. The author concludes that such a museum can serve as an example for other ethnic groups whose preservation of historical memory requires digitalization, which in the long term will lead to the creation of a unified virtual space of memory for the peoples of Russia.

Keywords: virtual museum, Crimean Tatar people, Great Patriotic War, cultural heritage, digital technologies, gamification.