

Оригинальная статья / Original article

УДК 101.1:316

<https://doi.org/10.21869/2223-1552-2026-16-1-270-281>**Цифровое искусство как механизм сохранения традиционных ценностей****Е. В. Попов¹, О. В. Комарова²✉, А. А. Осипенко³**

¹ Уральский институт управления – филиал Российской академии народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации
ул. 8 Марта, д. 66, г. Екатеринбург 620144, Российская Федерация

² Уральский государственный экономический университет
ул. 8 Марта / Народной Воли, д. 62/45, г. Екатеринбург 620144, Российская Федерация

³ Тюменский государственный университет
ул. Володарского, д. 6, г. Тюмень 625003, Российская Федерация

✉ e-mail: okkomarova@yandex.ru

Резюме

Актуальность. В условиях развития цифровых технологий вопросы анализа формы и содержания современного цифрового искусства становятся приоритетной научной задачей, что обуславливает необходимость обсуждения в философском, культурно-ценностном и экономическом контексте типологии цифрового искусства и механизма формирования ценностных установок общества. В современных условиях особую актуальность приобретает исследование механизмов цифрового искусства как системы формирования традиционных ценностей.

Цель исследования – разработка концептуальной основы механизма влияния цифрового искусства на формирование системы традиционных ценностей.

Задачи: выявить сущность цифрового искусства и его атрибуты; разработать его типологию, выявить каналы влияния цифрового искусства на систему традиционных ценностей.

Методология. Основой методологии является междисциплинарный анализ трактовки цифрового искусства на основе ценностного, культурологического, технологического и экономического подходов. Для достижения поставленной цели использовались методы семантического анализа и контент-анализа, обзор научных исследований, общенаучные методы анализа, синтеза и обобщения.

Результаты. В статье обобщены подходы к пониманию цифрового искусства, выявлены атрибуты цифрового искусства – технологического развития, социального взаимодействия и экономической результативности, а также определена матрица применения цифровых инструментов в современных видах искусства. Выявлены элементы, определяющие эффективность цифрового искусства как канала коммуникации в процессе формирования традиционных ценностей: цифровая инклюзивность, интерактивность, социальное взаимодействие, массовость, институционализация.

Выводы. Понимание многоаспектной природы цифрового искусства является основой проработки его влияния на систему традиционных ценностей. Полученные результаты позволят в дальнейшем развить подходы к формированию креативных индустрий и арт-рынка, а также совершенствовать инструменты развития рынков цифрового искусства.

Ключевые слова: цифровое искусство; ценности; цифровая трансформация; арт-рынок; традиционные ценности.

Конфликт интересов: В представленной публикации отсутствует заимствованный материал без ссылок на автора и (или) источник заимствования, нет результатов научных работ, выполненных авторами публикации лично и (или) в соавторстве, без соответствующих ссылок. Авторы декларируют отсутствие конфликта интересов, связанных с публикацией данной статьи.

Для цитирования: Попов Е. В., Комарова О. В., Осипенко А. А. Цифровое искусство как механизм сохранения традиционных ценностей // Известия Юго-Западного государственного университета. Серия: Экономика. Социология. Менеджмент. 2026. Т. 16, № 1. С. 270–281. <https://doi.org/10.21869/2223-1552-2026-16-1-270-281>

Поступила в редакцию 18.12.2025

Принята к публикации 17.01.2026

Опубликована 27.02.2026

© Попов Е. В., Комарова О. В., Осипенко А. А., 2026

Digital art as a mechanism for preserving traditional values

Evgeny V. Popov¹, Oxana V. Komarova²✉, Alexey A. Osipenko³

¹ Ural Institute of Management – branch of the Russian Presidential Academy of National Economy and Public Administration
8 Marta Str. 66, Yekaterinburg 620144, Russian Federation

² Ural State University of Economics
8 Marta / Narodnoy Voli Str. 62/45, Yekaterinburg 620144, Russian Federation

³ Tyumen State University
6 Volodarsky Str., Tyumen 625003, Russian Federation

✉ e-mail: okkomarova@yandex.ru

Abstract

Relevance. With the development of digital technologies, the analysis of the form and content of contemporary digital art has become a priority research task, necessitating a discussion of the typology of digital art and the mechanisms by which societal values are shaped within a philosophical, cultural, value-based, and economic context. In today's context, the study of the mechanisms of digital art as a system for shaping traditional values is particularly relevant.

The purpose is to develop a conceptual framework for the mechanism by which digital art influences the formation of traditional value systems.

Objectives: to identify the essence of digital art and its attributes, develop its typology, and identify the channels through which digital art influences traditional value systems.

Methodology. The methodology is based on an interdisciplinary analysis of digital art interpretation based on value-based, cultural, technological, and economic approaches. To achieve this goal, methods of semantic and content analysis, a review of scientific research, and general scientific methods of analysis, synthesis, and generalization were used.

Results. This article summarizes approaches to understanding digital art, identifies its attributes – technological development, social interaction, and economic performance, and defines a matrix for the application of digital tools in contemporary art forms. Elements that determine the effectiveness of digital art as a communication channel in the formation of traditional values are identified: digital inclusivity, interactivity, social interaction, mass appeal, and institutionalization.

Conclusions. Understanding the multifaceted nature of digital art is the basis for examining its impact on traditional value systems. The results obtained will allow for the further development of approaches to the formation of creative industries and the art market, as well as the refinement of tools for the development of digital art markets.

Keywords: digital art; values; digital transformation; art market; traditional values.

Conflict of interest: In the presented publication there is no borrowed material without references to the author and (or) source of borrowing, there are no results of scientific works performed by the authors of the publication, personally and (or) in co-authorship, without relevant links. The authors declares no conflict of interest related to the publication of this article.

For citation: Popov E.V., Komarova O.V., Osipenko A.A. Digital art as a mechanism for preserving traditional values. *Izvestiya Yugo-Zapadnogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya: Ekonomika. Sotsiologiya. Menedzhment = Proceedings of the Southwest State University. Series: Economics, Sociology and Management.* 2026;16(1):270–281. (In Russ.) <https://doi.org/10.21869/2223-1552-2026-16-1-270-281>

Received 18.12.2025

Accepted 17.01.2026

Published 27.02.2026

Введение

Важнейшим элементом общественной жизни является развитие и формирование системы ценностей, базирующихся на преемственности поколений (традиционные ценности) и одновременно на соответствии ценностей современности.

Рассматривая современное искусство как искусство, создаваемое в интервале двух-трех десятилетий и соответствующее по средствам выражения и ценностям взглядам наиболее активной части общества, можно выделить такие его характеристики, как авангардность и футуристичность. В условиях смены техноло-

гического уклада и распространения технологических новшеств в различные сферы жизнедеятельности можно отметить, что и цифровизация трансформирует искусство в цифровое.

Цифровое искусство в силу своей доступности и скорости распространения продолжает набирать популярность по всему миру. При этом, будучи частью современного искусства, цифровое искусство транслирует на свою аудиторию присущие современному искусству ценности. В связи с этим возникает необходимость определения сущности цифрового искусства и анализа возможностей управления им.

Многие исследования показывают, что в условиях цифровой трансформации современного общества особое значение приобретает понимание воздействия цифровых технологий на искусство и систему формирования ценностей, что находит отражение в нескольких аспектах. Во-первых, отмечается устойчивый постпереходный запрос общества на гуманистические идеалы [1, с. 29]. Во-вторых, искусство в современном обществе рассматривается как высокоспециализированная и дифференцированная сфера деятельности, тесно связанная с экономикой, политикой, поддержанием национальной культуры и др. [2, с. 107]. В-третьих, искусство приобретает формат креативной индустрии, становясь частью экономической системы общества [3]. В-четвертых, необходима трансформация системы передачи и формирования ценностей, обусловленных повышением скорости распространения информации и ее доступности, слабыми механизмами контроля, поэтому ключевое значение в современном обществе приобретает фундаментальное решение проблемы ценностного содержания цифрового мира: «какой он будет в будущем площадкой для создания образов того идеального и значимого для молодого подрастающего поколения мира, в котором они смогут саморазвиваться, впитывать сформированные ими и обществом ценности» [4, с. 19]. Однако вопросы анализа формы

и содержания современного цифрового искусства остаются без внимания, что обуславливает необходимость обсуждения как в контексте философском, культурно-ценностном, так и экономической типологии цифрового искусства и механизма формирования ценностных установок общества. Это позволило сформулировать цель исследования – обобщить подходы к трактовке сущности цифрового искусства, на основе анализа атрибутов сформулировать направления управления цифровым искусством в контексте формирования системы национальных ценностей. Достижение поставленной цели определило последовательность исследования и его задачи: выявить сущность цифрового искусства и его атрибуты, разработать его типологию, обосновать направления управленческого воздействия в сфере цифрового искусства.

Базисом исследования цифрового искусства является междисциплинарный анализ, основанный на ценностном подходе [5], в рамках которого ценности как общие идеалы и убеждения, определяющие поведение и процессы принятия решений внутри сообщества или социальной группы, рассматриваются в качестве основы формирования социальных установок и направленности деятельности, тем самым определяется наполнение цифрового искусства ценностными основаниями. Второй фундаментальной основой исследования цифрового искусства является культурологический подход, в рамках которого «искусство предстает как часть культуры – мира искусственных, созданных человеком объектов и процессов» [7, с. 14], неразрывно связанных художественным, образно-эмоциональным выражением ценностей и смыслов. Воздействие технологического прогресса на искусство и ценности образует третье основание исследования: под воздействием технического прогресса меняется как форма, так и инструментарий искусства [8, с. 25]. Все большее количество исследователей отмечают экономическую составляющую в развитии искусства, рассматривая данную сферу как рынок или

систему особых экономических отношений [9], как сеть, объединяющую творцов, профессионалов в области искусства и меценатов [10]. Поскольку ценности являются первоосновой любого произведения искусства, а произведения искусства, в свою очередь, поддаются таким же процессам коммерциализации, как и прочие сферы человеческой деятельности, экономическое поведение потребителя при выборе произведения искусства отображает и наиболее предпочтительные для потребителя ценности в сложившихся условиях [11, р. 47].

Таким образом, сфера искусства является сложным объектом исследования, который в условиях цифровой трансформации становится объектом управления. Однако анализ исследований показывает необходимость комплексного анализа современного цифрового искусства, а в контексте ценностной парадигмы развития особую актуальность приобретает развитие модели управления данной сферой общественных и экономических отношений.

Материалы и методы

Для достижения поставленной цели использовались методы семантического анализа и контент-анализа, обзор научных исследований общенаучные методы анализа, синтеза и обобщения.

Результаты и их обсуждение

Обобщая подходы к трактовке цифрового искусства (digital art), можно выделить несколько аспектов проявления цифрового искусства.

Содержательный аспект акцентируется на средствах цифрового искусства, представлен в исследованиях Ф. Поппера (F. Popper) [12], А. Д. Григорьева, Т. Ю. Захарченко [13], А. А. Деникина [14], М. Коста (M. Costa) [15] и рассматривает цифровое искусство как «творческую деятельность, основанную на использовании информационных (компьютерных) технологий, результатом которой являются произведения в цифровой

форме или созданные изначально с применением компьютера, а также принципиально новые виды художественных работ, существующие в компьютерной и сетевой среде» [14, с. 37], т. е. цифровое искусство рассматривается с позиций средств художественного выражения и творческого продукта – сама природа и средств, и продукта является цифровой, что влечет за собой актуальность исследования прав собственности на цифровые объекты и особенности авторских прав в создании произведений с использованием цифровых средств труда.

Коммуникативный аспект, представленный в исследованиях Е. А. Лаврентьевой [16], Л. Н. Нагорной [17], рассматривает цифровое искусство как канал коммуникации и сотворчества, что обеспечивает формирование контента на основе обратной связи с потребителями, формирует доступность объектов культуры и креативность.

Таким образом, цифровое искусство – это новая разновидность художественного и технологического творчества, которая основана на использовании информационных технологий. Анализ сущности цифрового искусства позволяет выделить его ключевые атрибуты, которые представлены ниже (рис. 1).

Дадим краткую характеристику указанным атрибутам (рис. 1). Группа технологических атрибутов – гибкость, машинное обучение, бюджетность – определяется уровнем развития технологий. Так, использование цифровых инструментов (например, Adobe Photoshop, Corel Painter, Procreate, Krita, Clip Studio Paint и т. д.) расширяет возможности по экспериментированию с формой, цветом, стилем и текстурой будущего произведения, формируя гибкость цифрового искусства как возможность находить новые творческие решения и создавать ранее недоступные для традиционного искусства комбинации [18]. Алгоритмы машинного обучения позволяют художникам активно использовать протоколы машинного обучения и генеративный искусственный интеллект (AI) при создании

произведений искусства, значительно сокращая затрачиваемое время. При этом знания об использовании «правильного» программного обеспечения и инструментов генерации в процессе творчества приобретают все большую ценность на арт-рынке. Несмотря на то, что у многих художников и зрителей возникают опасения по поводу возможного падения уровня качества произведений искусства, ИИ открывает новые возможности для само-

выражения, а также повышает финансовый оборот арт-рынка за счет удовлетворения потребности клиентов, нуждающихся в быстром изготовлении простых дизайнов [19, p. 18]. Возможность создавать произведения искусства на большинстве мобильных устройств и ноутбуков при помощи специального софта и различных доступных программ определяет бюджетность как атрибут цифрового искусства.



Рис. 1. Атрибуты цифрового искусства

Вторая группа атрибутов – социальная – рассматривается как развитие механизмов социализации и инклюзивности, что выражается в большей адаптивности искусства для граждан с ограниченными возможностями и формирования впечатлений на основе активного участия. В частности, цифровое творчество, благодаря механизмам интерактивного взаимодействия (интерактивность), позволяет зрителям стать активными участниками творческого процесса, внося элементы игрового взаимодействия и вовлеченности [20, с. 222]: «визуальные искусства, принципиально статические и не игровые, являвшиеся до того "дизайном", начинают обретать динамику с распространением таких игровых практик, как перформанс, хэппенинг и т. п.» [21]. А широкая доступность цифровых технологий, начиная с дизайна, учитывающего потребности дальтоникиков, и заканчивая альт-текстом изображений для людей с

ограниченными возможностями¹, повышает инклюзивность и побуждает разные группы населения активно участвовать в процессе творчества.

К этой же группе атрибутов можно отнести кросс-платформенность как практику создания цифровых продуктов, обеспечивающих единообразный пользовательский опыт на различных операционных системах и гаджетах, которая гарантирует неизменность функциональности и эстетики продукта независимо от того, на каком устройстве (Windows, iOS, Android и т. д.) пользователи получают к нему доступ. Основная цель кросс-платформен-

¹Technology for social good: how digital artists are using their work to promote inclusivity // The Art Newspaper. URL: <https://www.theartnewspaper.com/2024/01/18/technology-for-social-good-how-digital-artists-are-using-their-work-to-boost-inclusivity> (дата обращения: 08.11.2025).

ности¹ – повысить удобство использования и доступность, сохранив при этом индивидуальность и целостность произведения, а с распространением современных устройств кросс-платформенный дизайн стал необходим для эффективного охвата широкой аудитории.

Группа экономических атрибутов связана с продвижением цифрового продукта и затратами на создание объектов цифрового искусства. При этом ключевыми фактором создания потребительской ценности является информация в виде big data или small data [18], используемая для отслеживания прав собственности и происхождения произведений искусства, для анализа рыночных тенденций, запросов потребителей в отношении используемых художественных средств, ценностных установок и т. д. Данные в виде информации, в которых представлены цифровые произведения

искусства, можно отправлять по электронной почте, через мессенджеры или социальные сети, значительно упрощают процесс обмена искусством между художниками, коллекционерами и зрителями, что повышает мобильность цифровых объектов искусства.

Проводя сопоставление цифровых инструментов и видов искусства, можно представить матрицу (табл. 1), позволяющую оценить уровень цифровизации искусства и конкретизировать направления его развития и оценки [22]. Основными инструментами цифровизации искусства выступают мультимедийный дизайн, большие данные, виртуальная реальность (VR), искусственный интеллект (AI) и дополненная реальность (AR). Таким образом, формируется представление о наиболее передовых в плане цифрового развития видах искусства: живописи, фотоискусстве, скульптуре, литературе и музыке.

Таблица 1. Применение цифровых инструментов в различных видах искусства

Виды искусства	Цифровые инструменты				
	искусственный интеллект (AI)	большие данные	виртуальная реальность (VR)	дополненная реальность (AR)	мультимедиа
Архитектура	–	–	+	+	–
Живопись	+	+	+	+	+
Скульптура	+	–	+	+	+
Декоративно-прикладное искусство	–	–	–	–	–
Литература	+	–	–	+	+
Музыка	+	+	–	–	+
Театр	–	+	–	+	–
Цирк	–	+	–	–	–
Балет	–	+	–	+	–
Кино	+	+	+	+	+
Фотоискусство	+	+	+	+	+
Эстрада	–	+	–	–	–

¹ Cross-Platform Design // Pangea. URL: <https://pangea.app/glossary/cross-platform-design> (дата обращения: 08.11.2025).

На уровне взаимодействия ценностей цифрового искусства и традиционных ценностей Российской Федерации можно говорить об их близости: влияние цифрового искусства будет комплементарным для формирования традиционных ценностей в виртуальном пространстве. В рамках данной позиции можно утверждать, что глобализация и технологический прогресс выступают как средство распространения народных форм искусства в виртуальном пространстве, а цифровое искусство становится одним из перспективных направлений творческого самовыражения¹. Так, например, дополненная реальность (AR) и социальные медиа позволяют художникам создавать проекты, сочетающие исторические и современные элементы, а невзаимозаменяемые токены (NFT) предлагают новые способы аутентификации и распространения цифровых произведений искусства, отражая потребность приписывать ценность и происхождение предметам искусства.

Современные цифровые платформы предоставляют как возможности, так и несут для формирования системы ценностей некоторые риски. С одной стороны, сохранение культурного наследия в виртуальном пространстве позволяет охватывать более широкую аудиторию, повышать культурное образование и изучать историю различных стран, а также является основой формирования ценностной парадигмы общества и сохранения его национальной идентичности. К возможностям можно отнести и создание цифровых архивов, возрождающих исчезающие языки и сохраняющих культурные ценности и артефакты для будущих поколений. Хотя многие исследования посвящены цифровым инструментам для сохранения наследия, меньше внимания уделяется их влиянию на эволюцию культурных ценностей. Например, высо-

кая контекстуальность цифрового искусства, его зависимость от виртуальных технологий также рискуют размыть уникальные культурные нарративы, что требует сбалансированного подхода [24].

Обобщая различные аспекты развития цифрового искусства, можно констатировать, что эффективность цифрового искусства как канала коммуникации в процессе формирования системы ценностей определяется следующими элементами.

Во-первых, цифровая инклюзивность, которая подразумевает «создание информационных технологий и цифровых сервисов таким образом, чтобы они были удобны в использовании для всех категорий пользователей, включая людей с ограниченными возможностями»². Это означает, что популяризация традиционных ценностей в условиях цифровизации искусства возможна только при высоком охвате всех участников (государства, населения, организаций сферы культуры и т. д.) информационно-коммуникационными технологиями: доступом к Интернету, наличием оборудования, веб-сайтов, онлайн-платформ, мобильных приложений и т. д. В этом случае развитие цифрового контента позволяет населению Российской Федерации в полной мере участвовать в социальной, образовательной и экономической жизни, а улучшение доступности способствует повышению привлекательности продвигаемых ценностей.

Во-вторых, учитывая трансформацию общества, большое значение приобретает интерактивность. Важное отличие цифрового творчества от традиционного, помимо мультисенсорности, – это возможность прямого взаимодействия между творцом и его зрителем, т. е. сотворчество. В современном искусстве отпадают традиционные, только потребительские, парадигмы восприятия. Этот сдвиг в сторону нетрадиционных, цифровых иммер-

¹ Цифровое искусство и традиционные ценности // Всероссийский фестиваль «Наука». URL: <https://festivalnauki.ru/program/tsifrovoe-iskusstvo-i-traditsionnye-tsennosti-240916143213/> (дата обращения: 23.11.2025).

² Цифровая доступность: что это и почему это важно // Umnico. URL: <https://umnico.com/ru/blog/digital-accessibility/> (дата обращения: 08.11.2025).

сивных и интерактивных форм искусства сократил разрыв между аудиторией и самим искусством, предлагая более глубокий способ восприятия¹.

В-третьих, многие цифровые произведения искусства поощряют создание и укрепление социальных связей. Согласно исследованиям, важными темами иммерсивного искусства становятся «семейное единение», «социальный контакт», «поиск стимулов», «встреча или наблюдение за людьми, обучение и открытие», «ностальгия» и «побег» от личного и социального давления². Цифровые произведения и художественные выставки современного искусства способствуют социальному взаимодействию, часто принимая форму групповых занятий, т. к. групповая динамика может влиять на индивидуальные когнитивные процессы и значительно их усиливать.

В-четвертых, внедрение цифровых инструментов расширяет границы арт-рынка, обеспечивая сочетание как элитарного потребления (эффект Веблена), так и формирование массового рынка цифрового искусства, на основе использования социальных медиа, что способствует повышению эффективности канала трансляции ценностей.

В-пятых, важнейшим элементом модели управления цифровым искусством являются вопросы защиты интеллектуальной собственности. С одной стороны, базовые формальные институты в сфере авторского права созданы в национальных экономиках, но современные цифровые технологии: блокчейн, водяные знаки (ватермарки), системы DRM, шифрова-

ние и NFT, используемые для подтверждения подлинности своих произведений, нуждаются в легитимизации и институционализации.

Проведенное исследование показало, что анализ цифрового искусства как междисциплинарной сферы общества является актуальным, но чаще рассматривается в контексте социокультурном и технологическом. Однако большое значение имеет экономико-управленческий аспект развития цифрового искусства.

Активная поддержка государством цифрового искусства может стать механизмом сохранения традиционных ценностей: через оцифровку классических произведений искусства расширяется доступность населению культурных ценностей, что будет способствовать повышению интеллектуального и духовного уровня развития населения; цифровое искусство открывает новые горизонты для творческого самовыражения, что способствует появлению возможностей создавать новые ценности в русле народной культуры; поддержка государством цифрового искусства позволит аккумулировать положительные ценностные тенденции и ограничивать влияние культурной гомогенизации и потери аутентичности.

В этой связи можно выделить ключевые драйверы развития цифрового искусства как канала формирования системы традиционных ценностей. Во-первых, развитие комплекса коммуникационно-образовательных инструментов, направленных на донесение и осознание традиционных ценностей в современном искусстве на основе социальных медиа и обеспечивающих вовлечение широкой аудитории. К подобным инструментам относятся как специализированные каналы социальных медиа, фестивальное движение, грантовая поддержка творчества, развитие арт-пространств для привлечения молодежи, так и формирование ценностно ориентированного отношения к искусству в рамках образовательных учреждений: «создание отдельных медиапроектов в сфере сохранения традиционных ценностей как на государствен-

¹ What are the Impacts of Digital-Based Immersive and Interactive Art on Audiences? // AMT Lab. URL: <https://amt-lab.org/blog/2024/2/what-are-the-impacts-of-digital-based-immersive-and-interactive-art-on-audiences> (дата обращения: 08.11.2025).

² What are the Impacts of Digital-Based Immersive and Interactive Art on Audiences? // AMT Lab. URL: <https://amt-lab.org/blog/2024/2/what-are-the-impacts-of-digital-based-immersive-and-interactive-art-on-audiences> (дата обращения: 08.11.2025).

ном уровне, так и на уровне различных медиаорганизаций, приведет к эффективным результатам в достижении существующих, но до конца не реализованных государственных стратегий по цифровой трансформации искусства» [25, с. 83–92].

Другим существенным драйвером развития цифрового искусства в Российской Федерации является поддержка цифровой трансформации музеев и культурных учреждений. Так, благодаря передовым технологиям, таким как VR и AR, музеи получают возможность привлекать больше посетителей¹. Развитие же онлайн-платформ позволяет культурным учреждениям при продвижении государственно значимых мероприятий охватывать более широкую аудиторию и

повышать вовлеченность посетителей при приобщении к искусству.

Выводы

Очевидно, что задача формирования и сохранения системы традиционных ценностей в условиях цифровизации является одной из важнейших управленческих задач и требует формирования проектного подхода к развитию цифрового искусства. Перспективным развитием данного направления является проработка как общего механизма управления сферой цифрового искусства, так и необходимость поиска новых инструментов управления, соответствующих цифровой реальности.

Список литературы

1. Потапов В. П. Нравственно-воспитательный потенциал искусства в процессе духовного формирования молодежи: социологический аспект // Экономика. Право. Общество. 2016. № 2 (6). С. 20–30.
2. Шайдовская М. М. Социальные функции искусства в традиционных и современных обществах // Гуманитарий Юга России. 2024. Т. 13, № 3 (67). С. 100–109. <https://doi.org/10.18522/2227-8656.2024.3.8>
3. Казакова М. В. Культурные и креативные индустрии: границы понятий // Креативная экономика. 2020. Т. 14, № 11. С. 2875–2898. <https://doi.org/10.18334/ce.14.11.111156>
4. Тен В. Х. Цифровое искусство в формировании ценностей молодежи: исторические аспекты проблемы // Культурно-антропологические исследования. 2023. № 2. С. 16–21.
5. Рындина А. С. Истоки теории ценностей в социологии и направления ее развития // Вестник РУДН. Серия: Социология. 2021. Т. 21, № 3. С. 590–609. <https://doi.org/10.22363/2313-2272-2021-21-3-590-609>
6. Schwartz S. H. A Theory of Cultural Value Orientations: Explication and Applications // Comparative Sociology. 2006. Vol. 5, is. 2-3. P. 137–182.
7. Яркова Е. Н. Искусство как предмет культурологии (опыт методологической рефлексии) // Обсерватория культуры. 2015. № 3. С. 12–19.
8. Королёва Л. А. Цифровая эволюция искусства: социо-культурный анализ в контекстах философии и культуры постмодерна // Культура и технологии. 2018. Т. 3, вып. 1-2. С. 20–28. <https://doi.org/10.17586/2587-800X-2018-3-1-2-20-28>
9. Барабанов Е. Искусство на рынке или рынок искусства? // Художественный журнал. 2002. № 46. URL: <https://moscowartmagazine.com/issue/96/article/2135> (дата обращения: 25.11.2025).
10. Rodner V., Thomson E. The art machine: dynamics of a value generating mechanism for contemporary art // Arts Marketing: An International Journal. 2013. Vol. 3, N 4. P. 58–72. <https://doi.org/10.1108/20442081311327165>

¹Цифровизация в сфере культуры и искусства // Tadviser. URL: [https://www.tadviser.ru/index.php/Статья:Цифровизация в сфере культуры и искусства](https://www.tadviser.ru/index.php/Статья:Цифровизация_в_сфере_культуры_и_искусства) (дата обращения: 01.11.2025).

11. Klammer A. *The Value of Culture: On the Relationship between Economics and Arts*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 1997. 245 p.
12. Popper F. *Art of The Electronic Age*. New York: Harry N. Abrams, 1993. 192 p.
13. Григорьев А. Д., Захарченко Т. Ю. Развитие концепций цифрового искусства // Вестник Оренбургского государственного университета. 2015. № 5 (180). С. 11–17.
14. Деникин А. А. Постцифровая эстетика в арт-практиках цифрового искусства // Обсерватория культуры. 2017. Т. 14, № 1. С. 36–45.
15. Costa M. *Art Inside Technology Italian Philosophy of Technology* // *Philosophy of Engineering and Technology* / ed. by S. Chiodo, V. Schiaffonati. Cham: Springer, 2021. Vol. 35. P. 218–282. https://doi.org/10.1007/978-3-030-54522-2_14
16. Лаврентьева Е. А. Цифровое искусство как новая художественная система коммуникации // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С. Г. Строганова. 2020. № 3-2. С. 191–202.
17. Нагорная Л. Н. Коммуникативный потенциал цифрового искусства: культурно-исторические парадигмы и практики // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. 2024. № 5 (121). С. 76–84. <https://doi.org/10.24412/1997-0803-2024-5121-76-84>
18. Bramantyo T. *Digital Art and the Future of Traditional Arts* // *Journal of Musicological Research*. 2021. Vol. 1. P. 96–110. <https://doi.org/10.33779/2587-6341.2021.1.096-110>
19. Cajulis R., Tuazon J., Cabauatan R. *Artificial Intelligence in Digital Art: A Comparative Analysis on Impacts to Artists* // *International Journal of Arts, Recreation and Sports*. 2025. Vol. 4, is. 1. P. 1–27. <https://doi.org/10.47941/ijars.2444>
20. Раш М. *Новые медиа в искусстве* / пер с англ. Д. Панайотти. М.: Ад Маргинем, 2022. 256 с.
21. Сабуров Е. Синтетическое искусство в игровом общества // Художественный журнал. 2002. № 46. URL: <https://moscowartmagazine.com/issue/96/article/2130> (дата обращения: 25.11.2025).
22. Zhai W. *Innovation and Research of Digital Artwork Design Based on Big Data and Integrated Media* // *Journal of Function Spaces*. 2022. N 2. P. 1–10. <https://doi.org/10.1155/2022/6333688>
23. Chen J. *The Role of AI: Speculative Design in Redefining Artistic Collaboration* // *Journal of Ecohumanism*. 2024. Vol. 3, N 8. P. 2261–2272. <https://doi.org/10.62754/joe.v3i8.4899>
24. Tillayeva G. *The Impact of Digitalization on Cultural Practices and Values* // *International Journal of Law and Policy*. 2025. Vol. 3. P. 1–21. <https://doi.org/10.59022/ijlp.263>
25. Дудкина А. В. Традиционные ценности российского общества в цифровую эпоху // Гуманитарный вектор. 2022. Т. 17, № 4. С. 83–92. <https://doi.org/10.21209/1996-7853-2022-17-4-83-92>

References

1. Potapov V.P. *Moral and Educational Potential of Art in the Process of Spiritual Formation of Youth: Sociological Aspect*. *Ekonomika. Pravo. Obshchestvo = Economics. Law. Society*. 2016;(2):20–30. (In Russ.)
2. Shaidovskaya M.M. *Social Functions of Art in Traditional and Modern Societies*. *Gumanitarii Yuga Rossii = Humanitarian of the South of Russia*. 2024;13(3):100–109. (In Russ.) <https://doi.org/10.18522/2227-8656.2024.3.8>
3. Kazakova M.V. *Cultural and Creative Industries: The Boundaries of the Concepts*. *Kreativnaya ekonomika = Creative Economy*. 2020;14(11);2875–2898. (In Russ.) [https://doi.org/10.18334/ ce.14.11.111156](https://doi.org/10.18334/ce.14.11.111156)
4. Ten V.H. *Digital Art in the Formation of Youth Values: Historical Aspects of the Problem*. *Kul'turno-antropologicheskie issledovaniya = Cultural and Anthropological Research*. 2023;(2):16–21. (In Russ.)

5. Ryndina A.S. The origins of the theory of values in sociology and the directions of its development. *Vestnik RUDN. Seriya: Sotsiologiya = Bulletin of RUDN. Series: Sociology*. 2021;21(3):590–609. (In Russ.) <https://doi.org/10.22363/2313-2272-2021-21-3-590-609>
6. Schwartz S.H. A Theory of Cultural Value Orientations: Explication and Applications. *Comparative Sociology*. 2006;5:137–182.
7. Yarkova E.N. Art as a Subject of Cultural Studies (Experience of Methodological Reflection). *Observatoriya kul'tury = Observatory of Culture*. 2015;(3):12–19. (In Russ.)
8. Koroleva L.A. Digital Evolution of Art: Socio-Cultural Analysis in the Contexts of Postmodern Philosophy and Culture. *Kul'tura i tekhnologii = Culture and Technology*. 2018;3(1-2):20–28. (In Russ.) <https://doi.org/10.17586/2587-800X-2018-3-1-2-20-28>
9. Barabanov E. Art in the Market or the Market of Art? *Khudozhestvennyi zhurnal = Art Magazine*. 2002;(46). (In Russ.) Available at: <https://moscowartmagazine.com/issue/96/article/2135> (accessed 25.11.2025).
10. Rodner V., Thomson E. The art machine: dynamics of a value generating mechanism for contemporary art. *Arts Marketing: An International Journal*. 2013;3(4):58–72. <https://doi.org/10.1108/20442081311327165>
11. Klammer A. The Value of Culture: On the Relationship between Economics and Arts. Amsterdam: Amsterdam University Press; 1997. 245 p.
12. Popper F. Art of The Electronic Age. New York: Harry N. Abrams; 1993. 192 p.
13. Grigoriev A. D., Zakharenko T. Yu. Development of Concepts of Digital Art. *Vestnik Orenburgskogo gosudarstvennogo universiteta = Bulletin of Orenburg State University*. 2015;(5):11–17. (In Russ.)
14. Denikin A.A. Post-Digital Aesthetics in Digital Art Practices. *Observatoriya kul'tury = Observatory of Culture*. 2017;14(1):36–45. (In Russ.)
15. Costa M. Art Inside Technology Italian Philosophy of Technology. In: Chiodo S., Schiaffonati V. (eds.) *Philosophy of Engineering and Technology*. Vol. 35. Cham: Springer; 2021. P. 218–282. https://doi.org/10.1007/978-3-030-54522-2_14
16. Lavrentyeva E.A. Digital Art as a New Artistic Communication System // Decorative Art and the Object-Spatial Environment. *Vestnik RGGPU im. S. G. Stroganov = Bulletin of the Stroganov Russian State University of Art and Industry*. 2020;(3-2):191–202. (In Russ.)
17. Nagornaya L.N. The Communicative Potential of Digital Art: Cultural and Historical Paradigms and Practices. *Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo universiteta kul'tury i iskusstv = Bulletin of the Moscow State University of Culture and Arts*. 2024;(5):76–84. (In Russ.) <https://doi.org/10.24412/1997-0803-2024-5121-76-84>
18. Bramantyo T. Digital Art and the Future of Traditional Arts. *Journal of Musicological Research*. 2021;1:96–110. <https://doi.org/10.33779/2587-6341.2021.1.096-110>
19. Cajulis R., Tuazon J., Cabauatan R. Artificial Intelligence in Digital Art: A Comparative Analysis on Impacts to Artists. *International Journal of Arts, Recreation and Sports*. 2025;4:1–27. <https://doi.org/10.47941/ijars.2444>
20. Паин М. New Media in Art. Moscow: Ad Marginem; 2022. 256 p. (In Russ.)
21. Saburov E. Synthetic Art in a Gaming Society. *Khudozhestvennyi zhurnal = Art Magazine*. 2002;(46). Available at: <https://moscowartmagazine.com/issue/96/article/2130> (accessed 25.06.2025).
22. Zhai W. Innovation and Research of Digital Artwork Design Based on Big Data and Integrated Media. *Journal of Function Spaces*. 2022;(2):1–10. <https://doi.org/10.1155/2022/6333688>
23. Chen J. The Role of AI: Speculative Design in Redefining Artistic Collaboration. *Journal of Ecohumanism*. 2024;3(8):2261–2272. <https://doi.org/10.62754/joe.v3i8.4899>
24. Tillayeva G. The Impact of Digitalization on Cultural Practices and Values. *International Journal of Law and Policy*. 2025;3:1–21. <https://doi.org/10.59022/ijlp.263>
25. Dudkina A.V. Traditional Values of Russian Society in the Digital Age. *Gumanitarnyi vektor = Humanitarian Vector*. 2022;17(4):83–92. (In Russ.) <https://doi.org/10.21209/1996-7853-2022-17-4-83-92>

Информация об авторах / Information about the Authors

Попов Евгений Васильевич, доктор экономических наук, доктор физико-математических наук, профессор, член-корреспондент Российской академии наук, директор Центра социально-экономических исследований, Уральский институт управления – филиал Российской академии народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации, г. Екатеринбург, Российская Федерация, e-mail: epopov@mail.ru, SPIN: 9980-7417, Researcher ID: H-3358-2015, ORCID: 0000-0002-5513-5020, Author ID: 44798

Evgeny V. Popov, Doctor of Sciences (Economics), Doctor of Sciences (Physico-Mathematical), Professor, Corresponding Member of the Russian Academy of Sciences, Director of the Center for Socio-Economic Research, Ural Institute of Management – branch of the Russian Presidential Academy of National Economy and Public Administration, Yekaterinburg, Russian Federation, e-mail: epopov@mail.ru, SPIN: 9980-7417, Researcher ID: H-3358-2015, ORCID: 0000-0002-5513-5020, Author ID: 44798

Комарова Оксана Викторовна, кандидат экономических наук, доцент, доцент кафедры экономической теории и прикладной социологии, Уральский государственный экономический университет, г. Екатеринбург, Российская Федерация, e-mail: okkomarova@yandex.ru, SPIN: 5879-2115, Researcher ID: AAA-1073-2019, ORCID: 0000-0001-6145-2631, Author ID: 348749

Oxana V. Komarova, Candidate of Sciences (Economics), Associate Professor, Associate Professor at the Department of Economic Theory and Applied Sociology, Ural State University of Economics, Yekaterinburg, Russian Federation, e-mail: okkomarova@yandex.ru, SPIN: 5879-2115, Researcher ID: AAA-1073-2019, ORCID: 0000-0001-6145-2631, Author ID: 348749

Осипенко Алексей Алексеевич, аспирант философии, Тюменский государственный университет, г. Тюмень, Российская Федерация, e-mail: AlexiusOsipenko@yandex.ru, ORCID: 0009-0008-7330-6605

Alexey A. Osipenko, Postgraduate at the Philosophy, Tyumen State University, Tyumen, Russian Federation, e-mail: AlexiusOsipenko@yandex.ru, ORCID: 0009-0008-7330-6605