



# ПОТЕНЦИАЛ И ГРАНИЦЫ ИССЛЕДОВАНИЯ АУДИТОРИИ ФЕСТИВАЛЯ ЦИФРОВОГО ИСКУССТВА

Попова В. Н.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Екатеринбургская академия современного искусства (Екатеринбург, Россия)

## АННОТАЦИЯ

Статья посвящена актуальной проблеме – исследованию аудитории современного цифрового искусства. Описана проблематика исследования аудитории современного искусства в целом и границы исследования аудитории фестиваля цифрового искусства в частности.

На примере Фестиваля цифрового искусства Play DigitalArt исследуются базовые характеристики аудитории – посетителей фестивальных событий. Материалы, положенные в основу исследования, собраны в течение 2024–2025 гг.

Методологической базой стала методология количественной и качественной социологии (опрос по формализованной анкете, глубинные и экспертные интервью), а также методология культурологии и общенаучные методы (метод сравнительного анализа, морфологический метод).

В статье впервые представлены данные 2025 года, а также приведен сравнительный анализ ряда показателей за 2024 и 2025 годы. Портрет аудитории фестиваля цифрового искусства составляют как половозрастные характеристики, так и принадлежность к определенной сфере деятельности. Кроме того, описываются мотивы, приведшие посетителей разных возрастных групп на площадки Фестиваля цифрового искусства.

Важным аспектом исследования стало изучение меняющегося восприятия цифрового искусства по сравнению с искусством традиционных форм. Одним из серьезных мотивов посещения выставок цифрового искусства является интерактивность представленных работ, отсутствие статичности и ограничений на взаимодействие с объектами цифрового искусства.

Делаются выводы о ядре аудитории цифрового искусства, основных характеристиках аудитории, приводятся перспективные направления дальнейшего исследования.

## ФИНАНСИРОВАНИЕ

Исследование проведено в рамках муниципального задания Муниципального бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Екатеринбургская академия современного искусства» (институт).

## ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРАХ

**Попова Виктория Николаевна** – кандидат культурологии, доцент; Екатеринбургская академия современного искусства (620012, Россия, Екатеринбург, ул. Культуры, д. 3) — *проректор по научной работе*; [vick-nick@yandex.ru](mailto:vick-nick@yandex.ru).  
ORCID: 0000-0002-2289-3335, ResearcherID: HLQ-7500-2023, SPIN: 8872-1620.

Статья поступила 30.09.2025; рецензии получены 06.11.2025, 17.11.2025; принята к публикации 19.11.2025.

© Попова В. Н., 2025

**Open Access** This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format for any purpose, even commercially, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons license, and indicate if changes were made.



## КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Фестиваль цифрового искусства, исследование аудитории, современное искусство, цифровое искусство

## ДЛЯ ЦИТИРОВАНИЯ

Попова, В. Н. (2025). Потенциал и границы исследования аудитории фестиваля цифрового искусства. *Управление культурой*, 4(4), 25–33. <https://doi.org/10.70202/2949-074X-2025-4-4-25-33>

# POTENTIAL AND BOUNDARIES OF DIGITAL ART FESTIVAL AUDIENCE RESEARCH

Popova, V. N.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Ekaterinburg Academy of Contemporary Art (Ekaterinburg, Russia)

## ABSTRACT

The article is devoted to the actual problem – the study of the audience of modern digital art. The problematics of the study of the audience of modern art in general, and the boundaries of the study of the audience of the digital art festival, are described.

On the example of the Play DigitalArt Festival, the basic characteristics of the audience – visitors of festival events are investigated. The materials underlying the study were collected during 2024-2025.

The methodological basis was the methodology of quantitative and qualitative sociology (survey on a formalized questionnaire, in-depth and expert interviews), as well as the methodology of cultural studies and general scientific methods (the method of comparative analysis, the morphological method).

The article presents data for the first time in 2025 and provides a comparative analysis of a few indicators for 2024 and 2025. The audience portrait of the digital art festival is made up of both gender and age characteristics, as well as belonging to a specific field of activity. In addition, the article describes the motivations that led visitors of different age groups to the Digital Art Festival venues.

An important aspect of the study was the examination of the changing perception of digital art in comparison with traditional art forms. One of the significant motivations for visiting digital art exhibitions is the interactivity of the presented works, which eliminates the static nature and limitations on interaction with digital art objects.

The article draws conclusions about the core audience of digital art, the main characteristics of the audience, and provides promising areas for further research.

## KEYWORDS

Digital art festival, audience research, contemporary art, digital art

## FOR CITATION

Popova, V. N. (2025). Potential and Boundaries of Digital Art Festival Audience Research. *Managing of Culture*, 4(4), 25–33. <https://doi.org/10.70202/2949-074X-2025-4-4-25-33>

## INFORMATION ABOUT AUTHORS

**Viktoriya N. Popova** – Cand. Sci. (Culturology), Associate Professor; Ekaterinburg Academy of Contemporary Art (3, Kultury St., Ekaterinburg, 620012, Russia) — *vice-rector for research*; [vick-nick@yandex.ru](mailto:vick-nick@yandex.ru). ORCID: 0000-0002-2289-3335, ResearcherID: HLQ-7500-2023, SPIN: 8872-1620.

The article was submitted 09/30/2025; reviewed 11/06/2025, 11/17/2025; accepted for publication 11/19/2025.

## ВВЕДЕНИЕ

Интенсивное развитие технологий и активное включение их в жизнь современного человека требуют серьезного осмысления со стороны широкого круга исследователей социокультурной сферы. Высокая скорость обновления технологической составляющей привела к тому, что глубинные исследования и знания просто не успевают формироваться. Для осмысления степени влияния цифровых технологий на культуру требуется время и некоторый промежуток, позволяющий взглянуть на развитие социокультурной сферы со стороны.

Постепенно появляющиеся научные исследования, посвященные цифровизации в целом и отдельным феноменам культуры в частности, в настоящее время не охватывают всех проблемных аспектов. Тем не ме-

нее следует отметить ряд работ, где отражен ряд важных вопросов, способствующих пониманию сущности процессов цифровизации культуры.

Отметим как классические труды Кристианы Пол [1] о хронологии развития цифрового искусства и Льва Мановича о свойствах новых медиа [2]. Кроме того, постепенно появляются работы, осмысляющие меняющуюся эстетику цифрового искусства, – например, статьи И. М. Лисовец [3], а также работы, посвященные отдельным направлениям цифровой культуры и искусства, среди которых работы Е. А. Лаврентьевой [4], А. Н. Лаврентьева, Е. В. Жердева [5], М. Ю. Гудовой [6], Е. В. Рубцовой [7], А. А. Дружининой [8, 9] и др.

Тем не менее исследований, посвященных аудитории современного искусства, в том числе – аудиторией цифрового искусства, до сих пор недостаточно. Для

изучения этого аспекта Муниципальным бюджетным образовательным учреждением высшего образования «Екатеринбургская академия современного искусства» (институт) (далее – ЕАСИ, Академия) в 2024 году было инициировано проведение междисциплинарного научного исследования на базе Фестиваля цифрового искусства Play DigitalArt<sup>1</sup> (далее также – Фестиваль, ФЦИ). Результаты исследования были представлены в научном отчете и научной статье [10].

Цель данной статьи – представить портрет аудитории фестиваля цифрового искусства Play DigitalArt на основе результатов исследования, продолженного в 2025 году, и сравнительных данных за два года исследования.

### **Краткая характеристика**

#### **Фестиваля цифрового искусства Play DigitalArt**

Фестиваль цифрового искусства Play DigitalArt проводится ежегодно с 2022 года. Основную команду Фестиваля составляют преподаватели, сотрудники и студенты ЕАСИ. Кроме того, по отдельным направлениям подготовки и проведения Фестиваля приглашаются внешние специалисты.

Целью Play DigitalArt является объединение людей, идей и технологий с помощью цифрового искусства, через создание открытого пространства для взаимодействия художников, экспертов, зрителей, преподавателей, студентов.

Фестиваль охватывает три концептуальных направления: 1) PLAY – игра как социокультурная парадигма; 2) DIGITAL – цифровое пространство социальной коммуникации; 3) ART – трансмедиаивные формы искусства – одна большая тема, много историй, много форм, много каналов.

Ежегодно оргкомитет определяет тему Фестиваля, вокруг которой формируется концептуальная выставка объектов цифрового искусства, проводится образовательная программа для профессионального сообщества, для широкой аудитории, интересующейся современным (в том числе – цифровым) искусством, а также развлекательная программа. В качестве экспертов Фестиваля привлекается пул профессиональных художников, кураторов, искусствоведов, культурологов, специалистов в области продвижения культурных проектов, технических специалистов.

В 2025 году Фестиваль проводился совместно Фондом поддержки и реализации культурных инициатив «Синара» и Екатеринбургской академией современного искусства при грантовой поддержке Президентского фонда культурных инициатив.

### **МАТЕРИАЛЫ И МЕТОДЫ**

Первый этап междисциплинарного научного исследования «Цифровое искусство: сущность, перспективы развития, аудитория» (на примере фестиваля цифрового искусства Play DigitalArt, Ека-

теринбург) был проведен в апреле – августе 2024 года, второй этап исследования проходил с 9 по 13 апреля 2025 года.

Базовый метод исследования – опрос посетителей по формализованной анкете, объект исследования и параметры выборки – посетители площадок Фестиваля, от 150 человек.

Как и многие другие научные направления, современная гуманитаристика не ограничивается узкопрофессиональными исследованиями в изучении культуры, и цифрового искусства в частности. Междисциплинарность обеспечивается за счет междисциплинарности применяемых методик исследования. И в 2024, и в 2025 годах применялись следующие методы:

1. Методология количественной и качественной социологии (опрос, глубинные и экспертные интервью). Социологический опрос проведен при участии Фонда «Социум». Социологический опрос посетителей по формализованной анкете проведен в дни Фестиваля цифрового искусства Play DigitalArt. Кроме того, в 2024 году было проведено 20 интервью с экспертами в области современного искусства из разных городов, чья деятельность так или иначе связана с цифровым искусством (художники, кураторы, искусствоведы-исследователи, технические специалисты, организаторы событий).

2. Методология культурологии и общенаучные методы (метод сравнительного анализа, морфологический метод). Проводится краткий сравнительный анализ с другими видами искусства, в том числе исследуется разница восприятия зрителем произведений «классических» и произведений, созданных с помощью цифровых инструментов.

Важно отметить, что изначально были установлены определенные хронологические и географические рамки исследования: проведение социологического опроса было ограничено периодом проведения событий Фестиваля цифрового искусства на территории Екатеринбурга. Это означает, что выводы об аудитории обусловлены событийной программой и содержанием конкретного Фестиваля, проводимого в определенный период.

### **РЕЗУЛЬТАТЫ**

По результатам социологического опроса, проведенного в 2025 году на нескольких площадках Фестиваля, аудиторию фестиваля цифрового искусства в основном составляет молодежь и женщины. Более 40 % – люди в возрасте до 25 лет, более 60 % младше 30 лет. Самому младшему из опрошенных посетителей было 13 лет, самому старшему – 57 лет. Средний возраст опрошенных посетителей ФЦИ в 2025 году – 28,9 лет. Более подробно возрастная структура аудитории ФЦИ 2025 года представлена на рис. 1.

По отношению к прошлому году возрастная структура посетителей ФЦИ выглядит следующим образом (рис. 2). Сравнительные данные демонстрируют увеличение числа посетителей в возрасте более 40 лет и одновременно – почти аналогичное в процентном

<sup>1</sup> Официальный сайт Фестиваля цифрового искусства Play DigitalArt: <https://www.playdigitalart.ru>

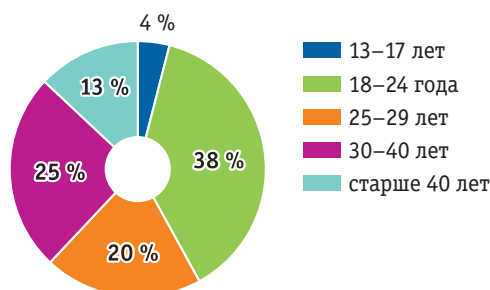


Рис. 1. Возрастная структура посетителей ФЦИ 2025 года.

соотношении сокращение числа посетителей в возрасте 18-24 лет (на 5 и 6 процентов соответственно). Неизменным осталось число посетителей в возрасте 25-29 лет (на уровне 20%). Незначительно увеличилось число посетителей от 30-40 лет. Средний возраст посетителей 2025 года увеличился по сравнению с 2024 годом на 2 года (28,9 и 26,9 лет соответственно). Соотношение мужчин и женщин осталось неизменным в 2024 и в 2025 годах – 72 % женщин, 28 % мужчин.

Представленные данные позволяют сделать вывод о возможных причинах изменения возрастной структуры:

1) посетители, составляющие возрастную группу старше 40 лет, стали больше интересоваться сферой современного цифрового искусства. Вероятно, на это может влиять постоянно расширяющийся информационный фон, развитие технологической составляющей сферы культуры в целом, все более активное освоение людьми старшего возраста технических средств;

2) посетители более молодого возраста, интересующиеся современным искусством, могли инициировать посещение площадок Фестиваля своими более старшими родственниками, близкими. Кроме того, в рамках программы Фестиваля в 2024-2025 гг. проходила выставка работ молодых художников, и часть посетителей из старшей возрастной группы могла посетить площадки с целью поддержать своего, представляющего работы в качестве автора. Подтверждением этого служат данные, представленные на рис. 3 – в группе посетителей старше 35 лет 42% ответили, что пришли с родственниками (среди которых могли быть и дети, и родители);

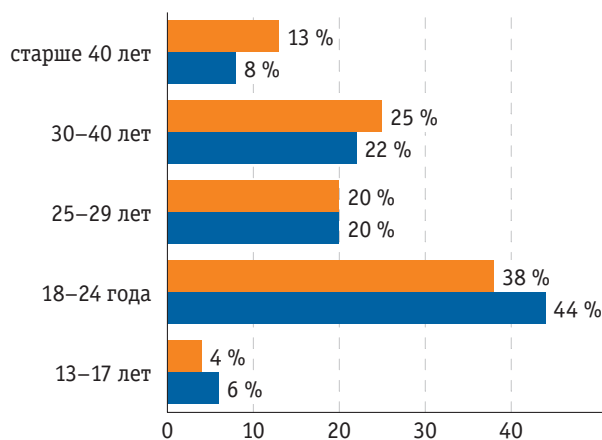


Рис. 2. Возрастная структура посетителей ФЦИ в 2024-2025 гг.

3) образовательная и просветительская программы Фестиваля направлены на посетителей всех возрастов. Посещение образовательных мероприятий и медиаций осуществляется на бесплатной основе. Помимо свободной регистрации на медиации, предусмотрено также проведение корпоративных медиаций от организаций-партнеров, и в таких группах посетителей также присутствуют представители старшей возрастной группы.

Более половины посетителей (52%) в возрасте до 25 лет пришли на Фестиваль в друзьями. С партнером (муж/жена, молодой человек / девушка) Фестиваль посещали 35% опрошенных. Фестиваль таким образом является востребованной площадкой для совместного времяпрепровождения – как с партнером, так и с семьей.

Посетители 2025 года преимущественно имеют высшее образование (2/3 всех опрошенных) и заняты в сфере услуг, культуры, искусства, науки, образования (подробнее – на рис. 4). Студенты колледжей и вузов составляют четверть аудитории. Большинство посетителей – несемейные люди без детей.

Большая часть аудитории в этом году посетила ФЦИ впервые, так как раньше просто не знала об этом мероприятии. Пришли на фестиваль, заинтересовавшись его тематикой, отдельными мероприятиями или же просто за компанию, по приглашению знакомых. посетители чаще всего были в компании друзей или своего партнера (супруга или молодого человека/девушки). По данным опроса, 11 % посетителей оказались на Фестивале «случайно», не имея специального намерения познакомиться с цифровым искусством (рис. 5). Случайных посетителей фестиваля больше среди людей старше 35 лет.



Рис. 3. Данные о посещении Фестиваля посетителями в 2025 году.



Рис. 4. Структура занятости посетителей ФЦИ 2025 года.

Основной целью посещения для большинства было желание увидеть объекты цифрового искусства на выставке или в рамках зрелищной программы. Значимым мотивом являлось также расширение кругозора, и просто желание увидеть нечто новое и интересное (такую цель чаще всего преследовали случайные посетители).

Более половины посетителей не связаны со сферой цифрового искусства профессиональной или досуговой деятельностью, но заинтересованы в этой теме. Самыми популярными направлениями интереса или деятельности для посетителей ФЦИ являются фото- и видеосъемка и монтаж, использование нейросетей, веб-дизайн и цифровая живопись (рис. 6).

Имеющих профессиональный интерес или хобби в сфере цифрового искусства больше среди женщин-посетителей, по сравнению с мужчинами, среди аудитории младше 35 лет и, прежде всего, среди студентов и учащихся.

Одним из вопросов анкеты был вопрос об опыте посещения Фестиваля цифрового искусства. Так, в 2024 году впервые посетивших Фестиваль было 77 % аудитории, в 2025 году доля «новичков» возросла до 85% (рис. 7). 15% посетителей Фестиваля 2025 года ранее посещали фестивальные площадки, и большая часть из них имела опыт посещения в 2024 г.



Рис. 5. Отношение посетителей ФЦИ 2025 года к цифровому искусству (ЦИ).



Рис. 6. Сфера интересов или профессиональной деятельности посетителей в сфере цифрового искусства.

Причиной посещения фестиваля в этом году для половины стал интерес к теме мероприятия. Четверть посетителей пришли из любопытства или за компанию, по приглашению знакомых.

Основной целью посещения Фестиваля стало желание осмотреть выставку цифрового искусства и инсталляции. Вторым важным мотивом был познавательный – желание расширить кругозор, узнать что-то новое. Третьим – желание развлечься. Посетители, чья профессия или хобби связаны со сферой цифрового искусства, чаще всего приходили на Фестиваль именно с целью осмотреть экспозицию, получить эстетическое удовольствие. Для случайных посетителей самые значимые мотивы – удовлетворить любопытство, увидеть что-то новое и просто погулять на мероприятии.

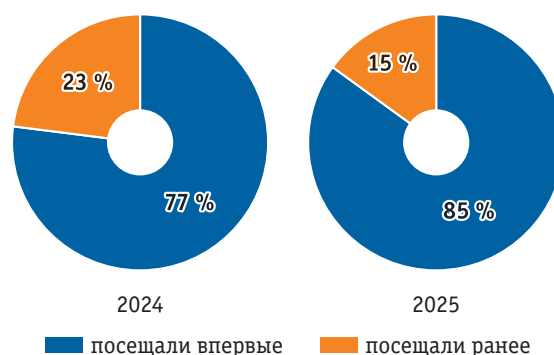


Рис. 7. Опыт посещения Фестиваля цифрового искусства в 2024-2025 гг.



Самыми посещаемыми мероприятиями в рамках ФЦИ-2025 оказались выставки в «Синара Центре». Многие посетили интерактивную инсталляцию «Грибы разумные» художника Михаила Надымова (г. Новосибирск) в Городском дворце творчества детей и молодежи «Одаренность и технологии», фестиваль видеоарта в Мультимедийном парке «Россия – моя история. Свердловская область» и дефиле цифровой моды в «Синара Центре». Особенно запомнились аудитории выставки цифрового искусства и молодых художников. Кроме того, выделяли работу команды организаторов, многих особенно понравившихся отдельных модераторов, медиаторов, спикеров.

Проблематика восприятия объектов искусства аудиторией является одним из актуальных дискуссионных вопросов, важным аспектом исследования стала доступность восприятия цифрового искусства посетителями Фестиваля. По данным опроса 2025 года, посетители фестиваля не испытывали значительных трудностей в восприятии и понимании цифрового искусства, хотя визитерам, не связанным с цифровым искусством профессиональной или досуговой деятельностью, это давалось немного сложнее, чем понимание традиционного искусства.

Экспертные интервью подтверждают социологические данные – всеми респондентами было высказано мнение, что аудитория событий, связанных с цифровым искусством, преимущественно молодая, как правило от 18 до 35 лет. Посетители среднего возраста также составляют часть этой аудитории, однако восприятие и мотивы посещения выставок (фестивалей и пр.) этих двух возрастных групп существенно различаются.

Так, например, Екатерина Юдаева (ИТМО) отмечает, что аудиторию можно условно разделить на три целевых группы: широкая аудитория, увлеченные искусством (на любительском уровне) и профессиональная аудитория (художники, технические специалисты, кураторы и пр.). Каждая из этих групп руководствуется разными мотивами посещения событий. Если для широкой аудитории мотивом является любопытство, желание «просто посмотреть», развлечься, то для

профессиональной аудитории это площадки для развития собственных навыков, возможность завязать профессиональные знакомства, коллаборации, связи<sup>2</sup>. У более молодой аудитории ведущим мотивом может также стать желание приобщиться к относительно знакомой и понятной им сфере – сфере технологий, то есть той области, с которой они соприкасаются ежедневно. Желание познакомиться с цифровым искусством в этом случае обусловлено интересом не столько к самому искусству, сколько к возможностям цифровых технологий.

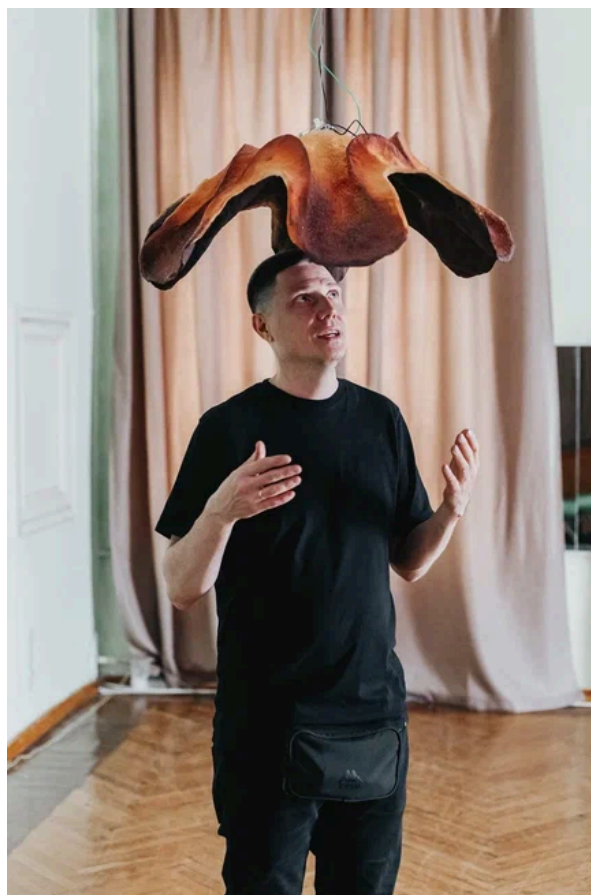
Привлекает аудиторию и интерактивность объектов цифрового искусства. Отсутствие возможности взаимодействовать напрямую с объектами традиционного искусства отталкивает часть молодой аудитории от выставок живописи, графики, скульптуры. Выставки объектов цифрового искусства как правило работают не по принципу «руками не трогать», а наоборот – призывают зрителя включиться в процесс демонстрации объекта. Более того, часть объектов и не раскрывает все заложенные в них смыслы без участия зрителя, как, например, работа «Грибы разумные» Михаила Надымова (рис. 8 и 9) – интерактивная инсталляция,

<sup>2</sup> Из архива интервью, проведенных в 2024 году (архив МБОУ ВО ЕАСИ).



© Фото: Мария Великжанина, 2025.

Рис. 8. Интерактивная инсталляция «Грибы разумные» на Фестивале цифрового искусства Play DigitalArt 2025 года.



© Фото: Мария Великжанина, 2025.

Рис. 9. Взаимодействие художника с инсталляцией «Грибы разумные» на Фестивале цифрового искусства Play DigitalArt 2025 года.

исследующая новые формы коммуникации. Для того, чтобы инсталляция «начала работать», требуется не-посредственное участие человека.

Еще один пример интерактивной работы – мультимедийная инсталляция хэдлинера Фестиваля 2025 года Михаила Максимова «Глазовское эзотерическое сообщество. 2024» (рис. 10). Работа состоит из трех керамо-алхимических урн со встроенным LCD экраном, приложением на основе LLM GPT&UE5 и сканером карточек Mifare. На камнях в керамических урнах находится «цифровой оракул» – аксолотль Анатолий, составляющий предсказания для посетителей. Чтобы «пообщаться» с Анатолием, необходимо взять специальную карточку-вопрос, опустить ее в одну из урн, расположенных в зале, и дожидаться уникального совета или предсказания. В основу гаданий положена нейросетевая модель, обученная на специальных материалах, и ее ответы звучат как «тайное знание закрытого загадочного сообщества из города Глазов Удмуртской области».

Даже при отсутствии интерактива в прямом смысле слова многие объекты цифрового искусства предполагают динамику (видеоарт, например) и развитие сюжета, что также привлекает определенную группу посетителей.

В 2025 году в анкету был добавлен вопрос о том, считают ли посетители, что для создания и восприятия объектов цифрового искусства необходимо обладать специализированными навыками, компетенциями? Опрос показал, что большинство респондентов ответило на этот вопрос утвердительно, считая, что как для создания объектов цифрового искусства, так и для их правильного понимания необходимо обладание специальными компетенциями в соответствующей области (рис. 11).

В целом, Фестиваль цифрового искусства оставил положительное впечатление почти у всех посетителей благодаря интересным объектам цифрового искусства, грамотной организации, компетентности организаторов и удобному расположению локаций. Аудитория в основном сочла посещение мероприятий фе-

стивалю полезным для себя, исключение составили лишь случайные посетители.

Прийти на Фестиваль цифрового искусства в следующем 2026 году планируют почти все посетители этого года, почти половина из них собирается посетить ФЦИ обязательно.

Индекс лояльности NPS (готовность рекомендовать посещение Фестиваля цифрового искусства своим знакомым) составляет 43 %. Чаще других готовы рекомендовать Фестиваль посетители младше 25 лет, студенты, учащиеся и посетители, чья профессия или хобби связаны с цифровым искусством. Все опрошенные гости Фестиваля отмечали, что хотели бы видеть в городе мероприятия, подобные Фестивалю цифрового искусства.

## Выводы

Учитывая все вышесказанное, можно сделать несколько выводов, характеризующих портрет аудитории Фестиваля цифрового искусства Play DigitalArt по данным 2024-2025 гг.

Ядро аудитории составляют молодые люди в возрасте до 30 лет. Соотношение мужчин и женщин среди посетителей в 2024-2025 гг. не менялось. В 2025 году возрастная структура посетителей претерпела небольшие изменения, по сравнению с данными 2024 года, в сторону увеличения числа посетителей старше 40 лет.

По роду занятий посетители Фестиваля цифрового искусства представляют собой достаточно разнородную группу, однако большинство из них ожидаемо заняты в сфере услуг, культуры, искусства, науки, образования.

Среди мотивов посещения выставки цифрового искусства можно выделить следующие – желание получить эстетическое удовольствие, узнать что-то новое, чувство любопытства, стремление просто развлечься, погулять с друзьями. Важным мотивом посещения выставок цифрового искусства является интерактивность представленных работ, отсутствие статичности и ограничений на взаимодействие с объектами цифрового искусства.



© Фото: Вероника Медведева, 2025.

Рис. 10. Мультимедийная инсталляция Михаила Максимова «Глазовское эзотерическое сообщество. 2024» на Фестивале цифрового искусства Play DigitalArt 2025.

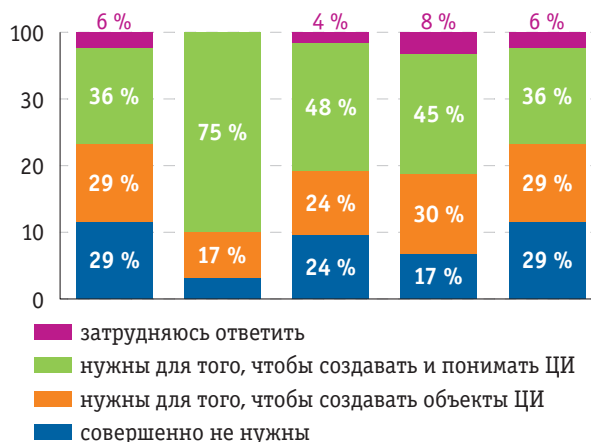


Рис. 11. Необходимость обладания специальными компетенциями для создания и понимания цифрового искусства.

По-прежнему на Фестиваль цифрового искусства приходит много «новеньких» – посетителей, по разным причинам ранее не посещавших фестиваль цифрового искусства, и доля впервые пришедших существенно возросла по сравнению с прошлым годом.

Обозначенные хронологические и географические границы исследования и выборка не позволяют сделать выводы о характеристиках аудитории иных аналогичных фестивалей или выставок цифрового искусства. Тем не менее начатое в 2024 году исследование имеет значительный потенциал в изучении аудитории цифрового искусства и позволяет выдвигать гипотезы о структуре аудитории современного цифрового искусства в целом.

Результаты исследования аудитории фестиваля цифрового искусства могут быть использованы как в научном, так и в практическом плане. В частности, одной из практических задач проведения социологического опроса было получение данных для выстраивания дальнейшей работы по организации и проведению фестиваля, в том числе для решения таких задач, как привлечение посетителей на площадки фестивальных мероприятий, продвижение события в городской медиасреде, повышение качества взаимодействия с целевой аудиторией.

Кроме того, составленный портрет аудитории фестиваля и данные об интересах посетителей позволяют

в будущем выстроить более точечную работу с отдельными возрастными категориями – студентами, семьями, людьми старшего возраста – за счет проведения специализированных медиаций, экскурсионных программ, образовательных событий.

Говоря о научном потенциале исследования, следует отметить, что дальнейшее изучение аудитории Фестиваля цифрового искусства представляется актуальным направлением, его необходимо продолжать, отслеживая изменения на протяжении нескольких лет. Такой подход позволит зафиксировать изменения, происходящие в сфере цифрового искусства и современного искусства в целом, а также меняющуюся на протяжении нескольких лет зрительскую оптику и интересы аудитории. Перспективным путем видится также исследование аудитории аналогичных фестивалей, например, в Казани, Нижнем Новгороде, что позволило бы увеличить выборку и проанализировать наличие / отсутствие региональных особенностей. ■

### БЛАГОДАРНОСТИ

Автор статьи выражает благодарность Департаменту культуры Администрации города Екатеринбурга и лично директору Департамента И. Н. Маркову за неизменную поддержку исследований в области цифрового искусства.

### СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

- [1] Пол К. Цифровое искусство. Москва : Ад Маргинем Пресс : Музей современного искусства «Гараж», 2020. 272 с.
- [2] Манович Л. З. Язык новых медиа. Москва : Ад Маргинем Пресс : Музей современного искусства «Гараж», 2018. 400 с.
- [3] Лисовец И. М. Современная эстетика: философия искусства, генерируемого искусственным интеллектом // Вестник Гуманитарного университета. 2023. № 4 (43). С. 77–83. DOI 10.35853/vestnik.gu.2023.4(43).08. EDN MCOOMU.
- [4] 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. EDN AIIDGG.
- [5] Жердев Е. В., Лаврентьев А. Н. От базовых принципов аналогового дизайна – к цифровому дизайну : Коллективная монография по материалам Международной научной конференции (Москва, 23–24 апреля 2021 года). Москва : Московская государственная художественно-промышленная академия им. С.Г. Строганова, 2021. 172 с. EDN XQUUCX.
- [6] Гудова М. Ю., Рубцова Е. В., Симбирцева Н. А. Коммуникационные тренды в эпоху постграмотности: от креативности человека к креативности искусственного интеллекта и человеко-машинных гибридов // Известия Уральского федерального университета. Серия 1: Проблемы образования, науки и культуры. 2021. Т. 27, № 2. С. 235–249. DOI 10.15826/izv1.2021.27.2.048. EDN CXGCII.
- [7] Гудова М. Ю., Рубцова Е. В. Транспозиционная грамматика как методика анализа цифровых мультимодальных арт-объектов // III Российский эстетический конгресс: эстетика во времена глобальных перемен: Тезисы докладов участников (Владимир, 18-20 мая 2023 г.). Владимир : ООО «Аркаим», 2023. С. 130–131. EDN GTRQOE.
- [8] Дружинина А. А. Актуальные художественные проекты с использованием технологии блокчейн: направления и тенденции : специальность: 5.10.3 : диссертация на соискание ученой степени кандидата искусствоведения / Дружинина Александра Александровна. Москва, 2025. 311 с.
- [9] Дружинина А. А. Цифровые технологии и современные художественные практики в искусстве последнего десятилетия // Вестник Южно-Уральского государственного университета. Серия: Социально-гуманитарные науки. 2025. Т. 25, № 1. С. 51–57. DOI 10.14529/ssh250106. EDN MBLHOY.
- [10] Ахьямова И. А., Попова В. Н., Сероштанова Н. Ю. Фестиваль цифрового искусства: исследование аудитории на примере проекта Play DigitalArt («Игра. Цифра. Искусство») // Изобразительное искусство Урала, Сибири и Дальнего Востока. 2025. № 4. С. 18–27. EDN TVRASY.

### REFERENCES

- [1] Paul, K. (2020). *Digital Art*. Ad Marginem Press, Garage Museum of Contemporary Art.
- [2] Manovich, L. Z. (2018). *Language of New Media*. Ad Marginem Press, Garage Museum of Contemporary Art.
- [3] Lisovets, I. M. (2023). Modern aesthetics: Philosophy of art generated by artificial intelligence. *Bulletin of Liberal Arts University*, (4), 77–83. [https://doi.org/10.35853/vestnik.gu.2023.4\(43\).08](https://doi.org/10.35853/vestnik.gu.2023.4(43).08).
- [4] Lavrentieva, E. A. (2020). Digital art as a new creative system of



- communication. *Decorative Art And Environment. Gerald of the RGHPU*, (3-2), 191–202. <https://elibrary.ru/aiidgg>.
- [5] Zherdev, E. V., & Lavrentiev, A. N. (2021). *From basic analogue design principles to digital design*. Stroganov Moscow State Art and Industry Academy. <https://elibrary.ru/xquucx>.
- [6] Gudova, M. Yu., Rubtsova, E. V., & Simbirtseva, N. A. (2021). Communication trends in the post-literacy era: From human creativity to the creativity of artificial intelligence and human-machine hybrids. *Izvestia Ural Federal University Journal. Series 1: Issues in Education, Science and Culture*, 27(2), 235–249. <https://doi.org/10.15826/izv1.2021.27.2.048>.
- [7] Gudova, M. Yu., & Rubtsova, E. V. (2023). Transpositional grammar as a technique for analyzing digital multimodal art objects. In *III Russian Aesthetic Congress: aesthetics in times of global change: Abstracts of participants' reports* (pp. 130–131). Arkaim LLC. <https://elibrary.ru/gtrqoe>.
- [8] Druzhinina, A. A. (2025). Current Art Projects Using Blockchain Technology: Trends and Directions: Specialty [Dissertation].
- [9] Druzhinina, A. A. (2025). Digital technologies and modern art practices of the last decade art. *Bulletin of the South Ural State University. Series: Social Sciences and the Humanities*, 25(1), 51–57. <https://doi.org/10.14529/ssh250106>.
- [10] Akhyamova, I. A., Popova, V. N., & Seroshtanova, N. Yu. (2025). Digital Art Festival: Audience Research Based on the 'Play Digital-Art' Project. *Fine arts of the Urals, Siberia and the Far East*, (4), 18–27. <https://elibrary.ru/tvrasy>.