



ЧИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОРГАНИЗАЦИИ СОЦИАЛЬНО-КУЛЬТУРНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: НАУЧНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ДИСКУРС

УДК 374.71:316.772

<http://doi.org/10.24412/1997-0803-2022-6110-97-105>

Н. В. Шарковская

Московский государственный институт культуры,
Химки, Московская область, Российская Федерация
e-mail: 7948493@mail.ru

Аннотация: Статья посвящена выявлению сущности и специфики цифровых технологий в организации социально-культурной деятельности. Разработана классификация цифровых технологий по критериям «программные средства» и «технические средства». Конкретизированы способы минимизации объективных рисков в применении цифровых технологий в учреждениях культуры. Представлен перечень научных изысканий, проводимых на кафедре социально-культурной деятельности Московского государственного института культуры по воздействию цифровых технологий на формирование ценностных ориентаций личности будущего специалиста социально-культурной сферы; повышение эффективности управления ресурсной базой социально-культурной деятельности; прогнозирование и реализацию социально-культурных проектов и пр. Выделены и охарактеризованы ступени цифровизации процесса организации социально-культурной деятельности, имеющие смысловую и оценочную значимость в учреждениях культуры. Сделан вывод, что открытое педагогическое пространство дискурса, отражающее особенности функционирования социально-культурной деятельности в условиях цифровизации, предоставляет возможность осуществления перспективных исследований, связанных с расширением спектра применения аксиологического подхода в учреждениях культуры с целью установления критерии оценки их достижений, педагогических концепций организации социально-культурной деятельности; обоснованием значимости учета новой архитектоники конкретных сфер реализации социально-культурной деятельности; выявлением трендов и барьеров развития цифровизации в организованном досуге.

Ключевые слова: цифровые технологии, социально-культурная деятельность, цифровая среда, учреждения культуры, цифровые технологии, специалист социально-культурной сферы.

Для цитирования: Шарковская Н.В. Цифровые технологии в организации социально-культурной деятельности: научно-педагогический дискурс // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. 2022. №6 (110). С. 97-105. <http://doi.org/10.24412/1997-0803-2022-6110-97-105>

DIGITAL TECHNOLOGIES IN THE ORGANIZATION OF SOCIO-CULTURAL ACTIVITIES: SCIENTIFIC AND PEDAGOGICAL DISCOURSE

ШАРКОВСКАЯ НАТАЛИЯ ВЛАДИМИРОВНА – доктор педагогических наук, профессор кафедры социально-культурной деятельности, Московский государственный институт культуры

SHARKOVSKAYA NATALIA VLADIMIROVNA – DSc in Pedagogy, Professor at the Department of Social and Cultural Activities, Moscow State Institute of Culture

© Шарковская Н.В., 2022



Natalia V. Sharkovskaya

Moscow State Institute of Culture,
Khimki, Moscow region, Russian Federation
e-mail: 7948493@mail.ru

Abstract: The article is devoted to the identification of the essence and specifics of digital technologies in the organization of socio-cultural activities. The classification of digital technologies according to the criteria "software tools" and "technical means" has been developed. The ways of minimizing objective risks in the use of digital technologies in cultural institutions are specified. The list of scientific research conducted at the Department of Socio-Cultural Activities of the Moscow State Institute of Culture on the impact of digital technologies on the formation of value orientations of the personality of a future specialist in the socio-cultural sphere; improving the efficiency of resource management of socio-cultural activities; forecasting and implementation of socio-cultural projects and programs is presented. The stages of digitalization of the process of organizing socio-cultural activities that have semantic and evaluative significance in cultural institutions are identified and characterized. It is concluded that the open pedagogical space of discourse, reflecting the peculiarities of the functioning of socio-cultural activities in the conditions of digitalization, provides an opportunity to carry out promising research related to the expansion of the range of application of the axiological approach in cultural institutions in order to establish criteria for evaluating their achievements, pedagogical concepts of the organization of socio-cultural activities; substantiation of the importance of taking into account the new architectonics of specific areas of implementation socio-cultural activities; identification of trends and barriers to the development of digitalization in organized leisure.

Keywords: digital technologies, socio-cultural activities, digital environment, cultural institutions, digital technologies, specialist in the socio-cultural sphere.

For citation: Sharkovskaya N.V. Digital technologies in the organization of socio-cultural activities: scientific and pedagogical discourses. *The Bulletin of Moscow State University of Culture and Arts (Vestnik MGUKI)*. 2022, no. 6 (110), pp. 97-105. (In Russ.). <http://doi.org/10.24412/1997-0803-2022-6110-97-105>

Цифровизация как глобальный тренд современного общества ориентирует учреждения культуры на трансформацию инструментария оценки инфраструктуры социально-культурной деятельности с целью расширения спектра направлений цифрового контента на их веб-ресурсах. Напрямую это соотносимо с рассмотрением цифровых технологий как технологий, вбирающих в себя разновидности сенсорных систем воздействия на личность, а также конструкторских образцов различных аппаратных средств, функционирующих с учетом принципов их разработки: многоуровневости передачи информации независимо от формы ее представления, структурных и трансформационных связей, дивергенции, связей проектного управления.

Согласно критериям: «*программные средства*» (автоматизированное проекти-

рование, программы удаленного доступа), «*технические средства*» (робототехнические конструкторы, 3D-принтеры), их можно классифицировать на голограммические; проекционные, в том числе интерактивные доски; дисплейные; средства погружения (чувственное, средовое, когнитивное и пр.) в виртуальную реальность [15]. Учреждения культуры, используя аддитивные технологии, робототехнику, компьютерное моделирование, облачные технологии, технологии виртуальной и дополненной реальности, технологии искусственного интеллекта, тем самым инициируют рост развития созидательного человеческого капитала, понимаемого в виде персонифицированных когнитивных, творческих и других способностей, общекультурных компетенций, активной жизненной позиции, в своей совокупности, инициирующих со-



здание личного и социального благополучия в проекции качества осуществления культурной деятельности.

Интерактивность в применении цифровых технологий наряду с учетом кросскультурных факторов является способом постижения сущности того или иного контекста цифровой среды (просветительского, игрового, обучающего, *развлекающего* и пр.), релевантного целевым установкам и показателям успешности их реализации в конкретном учреждении культуры. Результаты научно-педагогических исследований влияния их на личность прослеживаются на: *микроуровне*, что находит выражение в особенностях формирования цифровой грамотности посетителей и цифровых компетенций специалистов; *мезоуровне*, что отражается в выборе цифровых платформ коммуникации специалистов и посетителей, приемов инструментальной поддержки информационно-коммуникационного взаимодействия; *макроуровне*, что обуславливает специфику форм и методов государственно-частного партнерства учреждений культуры и социальных партнеров с целью привлечения инвестиций в реализацию инновационных проектов.

Наблюдаемый рост социальной востребованности предоставления культурных услуг в электронном формате (образовательных, театрально-зрелищных, рекреационных, физкультурно-оздоровительных и пр.) подразумевает не только структурную модификацию клубных формирований, культурно-досуговых центров, библиотек, музеев, парков, но и постановку, решение профессионально-педагогических задач. Дифференциальное диагностирование тактических / стратегических параметров системы данного типа задач значимо для продуктивного осуществления социально-культурной деятельности, так как коррелирует с множеством факторов, предопределенных специфическими закономерностями:

- приобщением посетителей к сохранению, популяризации культурного и природного наследия, изучением его

роли в формировании социокультурной и гражданской идентичности современной личности;

- обусловленностью результатов культурного просвещения, обучения через игру спецификой сфер социально-культурной деятельности, в которые на том или ином этапе своего духовно-нравственного развития включен посетитель: зритель, слушатель, читатель; - повышением качества мотивационных аспектов управления процессом усвоения посетителями новой информации в области культуры и искусства на основе инструментальных средств цифровых технологий и т. д.

В научно-педагогическом дискурсе статьи социально-культурная деятельность представлена как «специализированный вид человеческой деятельности – вид особого в своих педагогических характеристиках социального творчества, в процессе которого осуществляется личностная интерпретация и одновременно трансляция предметного содержания базовых культурных ценностей, досуговых предпочтений в подсистеме «специалист учреждения культуры – обобщённый субъект» [14, с. 154]. Исходя из данного определения сущности социально-культурной деятельности, предполагается поиск ответов на ряд проблемных вопросов, связанных с цифровизацией ее организации. Среди них: «С помощью каких видов цифровых технологий возможно достижение успешного осуществления активного досуга?», «Каковы ведущие цели создания и реализации онлайн-творческих проектов в учреждениях культуры?», «Чем обусловлено принятие специалистами конструктивных решений по выбору наиболее доступных цифровых технологий?», «Каковы педагогические средства формирования цифровых компетенций специалистов?» «В чем состоит роль цифрового волонтерства в учреждениях культуры?». Для поиска конкретных ответов на указанные вопросы важно осознавать специфику основных педагогических понятий социально-культурной деятельности, каждое



из которых, находясь во взаимосвязи с категориями и терминами смежных дисциплин, рассматривается как часть системы ее гуманистических параметров [14;16]. Все это ориентирует учреждения культуры на необходимость структурирования педагогического процесса с учетом поддержки личностных инициатив специалистов / посетителей в овладении цифровыми технологиями, умении активно применять их в новых условиях функционирования, а также быть готовыми к разработке цифровых просветительских / образовательных / игровых проектов.

Предпочтительный выбор посетителями персональных компьютеров, смартфонов, электронных планшетов для быстрого доступа к web-страницам /сервисам досуговой тематики значительно меняет стиль принятия специалистами управлеченческих решений, связанных с поиском способов минимизации объективных рисков в актуализации цифровых технологий. Конкретизация этих способов коррелирует с: а) усовершенствованием системы допуска к электронным информационным ресурсам учреждений культуры; б) наличием адекватной структуры управления профессиональной мотивацией персонала в гарантировании цифровой безопасности; в) возможностью трансфера ключевых функций социально-культурной деятельности на электронные информационные ресурсы учреждений культуры. Исходя из своей ассоциативности, они сориентированы на выявление степени автономности и предпочтительности состава досуговых траекторий посетителей, продиктованных множеством разных типов общекультурных ситуаций, обусловленных:

- внедрением новых стандартов интеграции цифровых арт-медиа ресурсов учреждений культуры;
- учетом реального интервала времени действия гибридных (цифровых и социально-культурных) технологий в локальных креативных пространствах;
- подбором конструктивных вариантов осуществления межличностного со-

трудничества и кооперации в реальных / цифровых форматах;

- обоснованием значимости принятия во внимание показателей информационных мотивов-стимулов электронного взаимодействия в подсистемах «учреждение культуры – виртуальные посетители», «посетитель – виртуальный объект досуга».

В то же время аналитический обзор научных исследований текущего уровня цифровизации учреждений культуры [1; 4; 6; 12] свидетельствует о том, что частные разновидности цифровых компетенций (проектирование безопасной цифровой среды; соблюдение правил нетикета в формальном/неформальном стиле цифровой коммуникации; распределение рабочего/свободного времени для ознакомления с методами защиты информации, передаваемой по сетям цифрового вещания; наличие углубленных знаний о способах защиты информации; принятие мобильных решений в разных цифровых средах и т. д.) недостаточно полно реализуются специалистами в новых сферах социально-культурной деятельности, прежде всего онлайн-неформального и информального образования, инклюзивного онлайн-отдыха, е-волонтерства, имиджиологии организаций культуры, киберспорта, а также на мобильных платформах для онлайн-мероприятий досуговой направленности.

Наряду с этой проблемой, постановка управлеченческих вопросов, связанных с конверсией традиционных сфер осуществления социально-культурной деятельности на основе цифровизации является действительно своевременной. В меру электронной открытости предоставления культурных благ, обновления системы норм оказания цифровых и информационных услуг в учреждениях культуры, решение методических и организационных вопросов призвано быть сопряженным с реализацией такого конкретно-методологического подхода как аксиологический. Указанный подход, рассматриваемый в виде новой методологии педагогики социально-культурной деятельности



сти имплицирует учёт поведенческих стратегий и социально-значимых качеств личности специалиста/посетителя, многомерности типов их социальных, профессиональных ролей в соответствии с имманентными/атрибутивными культурными, в том числе педагогическими ценностями, что конкретизирует сущностные основы цифровой среды, параметры функционирования которой определяются действующими нормативно-правовыми документами в сфере культуры [7; 9; 10].

Аксиологический подходложен в основу ряда научно-педагогических изысканий, проводимых на кафедре социально-культурной деятельности Московского государственного института культуры, по воздействию цифровых технологий на:

- формирование ценностных и смысложизненных ориентаций личности будущего специалиста, посетителя в различных видах сред: социальной, профессиональной, культурно-досуговой и др.;
- повышение эффективности управления техническими и методическими активами ресурсной базы социально-культурной деятельности на основе реализации специалистом социальных и личностно-педагогических ценностей;
- выявление степени продуктивности освоения и применения гибридных технологий, нацеленных на формирование базовой культуры личности в педагогическом процессе учреждений культуры;
- моделирование социальной ситуации развития – условий становления личностной автономии посетителей при выборе разнообразных по тематической направленности культурных услуг в цифровой среде и формирования ценностного отношения к ним;
- прогнозирование и реализацию социально-культурных проектов с учетом специфики применения технологий информационно-коммуникационных взаимодействий как атрибута разви-

тия современных учреждений культуры.

В научно-педагогическом дискурсе рассмотрения цифровых технологий как ресурса повышения качества организации социально-культурной деятельности следует обратиться к сущности феномена активного воображения личности специалиста/посетителя, обладающего способностью создавать многозначные образы, воплощающиеся в профессиональной/любительской деятельности. Воображение помогает как бы «ускорить» стадии осуществления мыслительных операций, заранее спроектировать последствия самой деятельности, способные выразиться в развивающем потенциале цифрового творчества, обучающих компьютерных играх как совершенно автономного и исключительно значимого вида созидательной деятельности [5, с. 100]. Поэтому чем насыщеннее впечатлениями опытное знание личности и значительнее уровень владения цифровыми технологиями, тем больше вероятности для продуктивного сочетания уже сложившихся образов, средств и непосредственного эффекта от планируемых разумных развлечений [13, с. 74].

Активное воображение, выступая основанием созидательных действий личности посетителя, способствует проявлению таких показателей реализации цифровых технологий как: высокая степень надситуативной и поисковой активности; потребность в деятельно-гедонистическом/созерцательно-гедонистическом типе мотивации; стремление к достижению ранее неизвестных эмоциональных тонов ощущений: зрительных, цветовых, осязательных, кинестетических и прочих; самоменеджмент: управление свободным временем для усиления его продуктивности; любительский интерес к автономным креативным действиям в контексте формирования цифровой культуры (цифровой этикет и цифровая безопасность); осознание/неосознание пространственно-временных граней избранного развлечения: индивидуального, группового, массового; индивидуальная выраженность уровней впечатлительности и им-



пульсивности; желательность достичь новых, ярко выраженных эмоций; потребность в самопознании и самоактуализации средствами социально-культурной деятельности [3; 8; 15].

Комплексное исследование научных, педагогических дискурсов статей в журналах «Культура и образование», «Культура: управление, экономика, право», «Аттракционы и Развлечения», «Справочник руководителя учреждения культуры» (2020–2022 гг.) показало, что в базовых учреждениях культуры востребованы такие подвиды цифровых технологий как *проекционные технологии* (технология голосовой идентификации, включающая систему защиты информации, цифровые кинокамеры, миниатюрные проекционные системы, интегрированные в современные портативные устройства: ноутбук, мобильный телефон и т. д.); *технологии иммерсивной/текстовой сетевой виртуальной и дополненной реальности* (технологии конструирования искусственных миров, имитации окружающей обстановки, приближенной к реальной, сценические голограммы, креативный видеомэппинг, онлайн-экскурсии в музеях с рассказом робота-года о выставочных объектах, анимированные концерты, системные устройства по созданию компьютерной виртуальной реальности, в том числе мобильные/проводные очки, автономные шлемы, перчатки, костюмы, аттракционы виртуальной реальности и т. д.); *облачные технологии* (облачные сервисы и платформы для хранения и разработки значимой для специалиста информации, вбирающие в себя аппаратные средства, программное обеспечение, техподдержку и т. д.). Первостепенное значение указанных технологий состоит в том, что являясь залогом успешного развития сфер социально-культурной деятельности и соответственно формирования субъективного ощущения значимости свободного времени [2, с. 43], они позволяют выявлять потребительский и эlectorальный спрос на культурные услуги в современных цифровых форматах, тем самым, способствуя совершенствованию цифровых компетенций, их адаптации к тому или иному виду цифро-

вой среды, а в целом, к адекватному реагированию на вызовы цифровой эпохи [11].

На основании вышеизложенного, нами выделяются три ступени цифровизации процесса организации социально-культурной деятельности, имеющие определенную смысловую и оценочную значимость в учреждениях культуры.

Первая ступень – прогнозирование и последующая реализация магистральных интернет-каналов передачи цифровой информации посетителям, в том числе через мобильные устройства; онлайн-рассылка перечня оказываемых культурных услуг, с помощью которых то или иное учреждение культуры способно планировать и осуществлять социально-культурную деятельность; актуализация комплекса новых культурных услуг в разных сферах данной деятельности посредством локальных и сотовых сетей, что предполагает внесение корректива в технологическую инфраструктуру учреждений культуры, их соотношение с уже имеющимися результатами успешности / неуспешности применения цифровых технологий;

Вторая ступень – адаптация ресурсного потенциала социально-культурной деятельности к условиям развития цифровой среды учреждений культуры; интернет-оптимизация технологических основ этой деятельности в виде трансформации в мобильную инфраструктуру, открывающую перспективы интеграции новых цифровых технологий с традиционными педагогическими технологиями общекультурной направленности; планомерное обновление процесса предоставления культурных благ и услуг посредством учета индивидуальных предложений посетителей по усовершенствованию их реализации; наличие системы персональной ответственности специалистов за организацию социально-культурной деятельности в условиях цифровизации учреждений культуры и т. д.;

Третья ступень – выявление и последующее внедрение актуальных ценностных регуляторов социально-культурной деятельности, предопределяющих цели и характер измене-



ний структур ее ведущих функций, позволяющих достигать их продуктивного позиционирования в цифровой среде учреждений культуры; активизация разработки программного обеспечения информационной безопасности применения комплекса цифровых технологий на основе анализа духовных потребностей, личных культурных запросов посетителей в период досугового времяпрепровождения и, как результат этого, создание множественности творческих проектов по координации и развитию цифровизации в многогранных сферах организации социально-культурной деятельности.

В результате, научно-педагогический дискурс позволил нам раскрыть многоаспектность цифровых технологий на разных ступенях организации социально-культурной деятельности, осмыслить сущность и специфику их реализации в учреждениях культуры. Открытое педагогическое пространство дискурса, отражая особенности функциони-

рования социально-культурной деятельности в условиях цифровизации: целевые установки, виды взаимодействия учреждений культуры и обобщенного субъекта, показатели успешности влияния цифровых технологий на личность специалиста/посетителя и т. д., предоставляет возможность осуществления ряда перспективных исследований. Среди них научные изыскания, связанные с влиянием цифровых технологий на креативные действия специалистов/посетителей учреждений культуры; расширением спектра применения аксиологического подхода в учреждениях культуры с целью установления критериев оценки их достижений, прежних и новых педагогических концепций организации социально-культурной деятельности; обоснованием значимости учета новой архитектоники конкретных сфер реализации социально-культурной деятельности; выявлением трендов и барьеров развития цифровизации в организованном досуге и т. д.

Список литературы

1. Байков Е. А. Внедрение предприятиями цифровых технологий в интересах эффективного продвижения выпускаемой продукции // Цифровая экономика, умные инновации и технологии: сборник трудов национальной (всероссийской) научно-практической конференции с зарубежным участием (Санкт-Петербург, 18–20 апреля 2021 г.). Санкт-Петербург: Изд-во ПОЛИТЕХ-ПРЕСС, 2021. С. 264–267.
2. Вайсман Д. Времени в обрез: ускорение жизни при цифровом капитализме / пер. с англ. Н. Эдельмана. Москва: Изд. Дом «Дело» РАНХиГС, 2022. 304 с.
3. Войскунский А. Е. Предисловие: человек в цифровом обществе. // Сборник научных статей и материалов международной конференции «Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека». Под общей ред. Р. В. Ершовой. 11–13 февраля 2016. Коломна: Изд-во государственного социально-гуманитарного университета, 2016. С. 8–11.
4. Загеева Л. А. Менеджмент в цифровой экономике: учеб. пособие / Л. А. Загеева, Е. С. Маркова. Липецк: Изд-во Липецкого государственного технического университета, 2019. 71 с.
5. Костер Р. Разработка игр и теория развлечений / пер. с англ. О. В. Готлиб. Москва: ДМК Пресс, 2018. 274 с.
6. Музычук Ю. В. Основные направления цифровизации в сфере культуры: зарубежный опыт и российские реалии // Вестник института экономики Российской академии наук. 2020. № 5. С. 49–63.
7. Основы государственной культурной политики (утверждены Указом Президента РФ от 24 декабря 2014 г. N 808): URL: <https://base.garant.ru/70828330>
8. Солдатова, Г.У., Рассказова Е. И. Итоги цифровой трансформации: от онлайн-реальности к смешанной реальности // Культурно-историческая психология. 2020. Т. 16. № 4. С. 87–97.



9. Стратегия государственной культурной политики на период до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 29 февраля 2016 г. № 326-р): URL: static.government.ru/media/files/AsA9RAyY-VAJnoBuKgH0qEJA9IxP7f2xm.pdf 17
10. Стратегия развития информационного общества в РФ на 2017–2030 годы): URL: <http://kremlin.ru/acts/bank/41919>
11. Управление конкурентоспособностью организаций сферы культуры в условиях цифровой экономики: монография / А. Д. Евменов, Е. А. Байков, Н. И. Евменова и др.; под общей редакцией А. Д. Евменова. Санкт-Петербург: СПбГИКИТ, 2019. 232 с.
12. Цифровизация культуры и культура цифровизации: современные проблемы информационных технологий: сборник материалов всероссийской научной конференции, 8 октября 2020. Российский НИИ культурного и природного наследия им. Д. С. Лихачёва; под ред. С. Ю. Житенёва. Москва: Институт Наследия, 2020. 203 с.
13. Шарковская Н. В. Активное воображение как основа организации досуговой деятельности личности // Культура и образование. 2020. № 1 (36). С. 73–81.
14. Шарковская Н. В. Базовые педагогические детерминанты содержания современной социально-культурной деятельности // Вестник Московского государственного института культуры. 2021. № 1 (99). С. 152–160.
15. Шарковская Н. В. Цифровые технологии в организации современной социально-культурной деятельности / Н. В. Шарковская // Kazan Digital Week-2021: сборник материалов международного форума (Казань, 21–24 сентября 2021 г.). Часть 2. Казань, КазГИК, 2022. С. 152–160.
16. Ярошенко Н. Н. Педагогическая имплементация понятия «социально-культурная деятельность» // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. 2021. № 5 (103). С. 124–136.

References

1. Baykov, E. A. Introduction of digital technologies by enterprises in the interests of effective promotion of products / E. A. Baykov // Digital economy, smart innovations and technologies: proceedings of the national (All-Russian) scientific and practical conference with foreign participation (St. Petersburg, April 18–20, 2021). St. Petersburg: Publishing House: POLYTECH-PRESS, 2021. pp. 264–267.
2. Weisman D. Time is short: accelerating life under digital capitalism / translated from the English by N. Edelman. Moscow: Ed. House “Delo” RANEPA, 2022. 304 p.
3. Voiskunsky A. E. Preface: a man in a digital society. // Collection of scientific articles and materials of the international conference “Digital society as a cultural and historical context of human development”. Under the general editorship of R. V. Ershova. February 11–13, 2016. Kolomna: Publishing House of the State Social and Humanitarian University, Kolomna. 2016, pp. 8–11.
4. Zageeva L. A. Management in the digital economy: studies. manual / L. A. Zageeva, E. S. Markova. Lipetsk: Publishing House of Lipetsk State Technical University, 2019. 71 p.
5. Bonfire P. Game development and entertainment theory / translated from English by O. V. Gottlieb. Moscow: DMK Press, 2018. 274 p.
6. Muzychuk Yu. V. The main directions of digitalization in the field of culture: foreign experience and Russian realities // Bulletin of the Institute of Economics of the Russian Academy of Sciences. 2020. No. 5. pp. 49–63.
7. Fundamentals of the state cultural policy (approved by Decree of the President of the Russian Federation of December 24, 2014 N 808). URL: <https://base.garant.ru/70828330>
8. Soldatova G. U., Rasskazova E. I. Results of digital transformation: from online reality to mixed reality // Cultural and historical psychology. 2020. T. 16. No. 4. pp. 87–97.



9. Strategy of the state cultural policy for the period until 2030 (approved by the order of the Government of the Russian Federation of February 29, 2016 No. 326-r). URL: <http://static.government.ru/media/files/AsA9RAyYVAJnoBuKgH0qEJA9IxP7f2xm.pdf>
10. Strategy for the development of the Information Society in the Russian Federation for 2017–2030): URL: <http://kremlin.ru/acts/bank/41919>
11. Managing the competitiveness of cultural organizations in the digital economy: monograph / A. D. Evmenov, E. A. Baykov, N. I. Evmenova [et al.]; under the general editorship of A. D. Evmenov; The Ministry of Culture of Russia. Federation, St. Petersburg State Institute of Cinema and Television. – St. Petersburg: SPbGIKI, 2019. 232 p.
12. Digitalization of culture and culture of digitalization: modern problems of information technologies: collection of materials of the All-Russian scientific Conference, October 8, 2020. D. S. Likhachev Russian Research Institute of Cultural and Natural Heritage; [edited by S. Y. Zhitenev]. – Moscow: Heritage Institute, 2020. 203 p.
13. Sharkovskaya N. V. Axiological orientation of the modern leisure industry // Bulletin of the Moscow State Institute of Culture. 2021. No. 4 (102). pp. 112–118.
14. Sharkovskaya N. V. Active imagination as the basis of the organization of leisure activities of the individual // Culture and education. 2020. No. 1 (36). pp. 73–81.
15. Sharkovskaya N. V. Basic pedagogical determinants of the content of modern socio-cultural activity // Bulletin of the Moscow State Institute of Culture. 2021. No. 1 (99). pp. 152–160.
16. Yaroshenko N. N. Pedagogical implementation of the concept of «socio-cultural activity» // Bulletin of the Moscow State University of Culture and Arts. 2021. No. 5 (103). pp. 124–136.

*

Поступила в редакцию 03.10.2022