

М.Ю. НЕЩЕРЕТ

Творческие пространства библиотек: новые возможности и перспективы

Реферат. В последние годы библиотека активно формирует новые практики организации культурно-досуговой деятельности, направленные на удовлетворение потребностей современного человека в саморазвитии и самореализации. С этой целью в библиотеках создаются творческие (креативные) пространства. Статья посвящена истории возникновения творческих пространств в библиотеках и их современному состоянию. Развитие творческих способностей пользователей является одним из средств реализации социального предназначения библиотеки, выполняющей свои сущностные функции. Способность творчески мыслить и нестандартно действовать — обязательная составляющая «гибких» навыков, требуемых в цифровую эпоху. Цифровые технологии расширяют творческие возможности, помогают управлять сложными механизмами и устройствами, экспериментировать с различными формами и материалами. Значимым элементом инфраструктуры творческих пространств являются справочные бюро, сотрудники которых осуществляют информационную поддержку творческой деятельности пользователей, предоставляют информационные ресурсы как «ключ» к освоению инструментов и технологий. Библиотекари обладают опытом, необходимым для того, чтобы в сотрудничестве с мастерами-профессионалами курировать и направлять творческую работу. Теоретические положения автора подкреплены примерами из практической деятельности. Креативные начинания открывают значительные перспективы для библиотек всех уровней. Библиотеки, традиционно воспринимавшиеся только как центры аккумуляции, сохранения и распространения знаний, становятся средоточием жизни социума, обучающим и реабилитационным пространством, территорией для внедрения нестандартных идей, креативной площадкой для творчества и культурного развития.

Ключевые слова: творческое пространство библиотеки, творческие пространства, развитие творческих способностей, мейкерспейс, хакспейс, фаблаб, социальные функции библиотеки, цифровые технологии, творческие возможности, инфраструктура творческих пространств библиотек, библиотека, креативная площадка.

Для цитирования: *Нещерет М.Ю.* Творческие пространства библиотек: новые возможности и перспективы // Библиотековедение. 2025. Т. 74, № 1. С. 84–94. DOI: 10.25281/0869-608X-2025-74-1-84-94.

Определяющим фактором устойчивого развития в современном мире является креативная экономика, основанная на интеллектуальном капитале и творческом потенциале человека. Инновационные идеи и нестандартный подход к их воплощению становятся движущей силой прогресса. Креативная экономика выступает в качестве механизма, раскрывающего творческую энергию людей.



Марина Юрьевна Нещерет,
Российская государственная библиотека,
Центр по исследованию проблем развития библиотек в информационном обществе, ведущий научный сотрудник
Воздвиженка ул., д. 3/5,
Москва, 119019, Россия
кандидат педагогических наук
ORCID 0000-0001-7155-2097;
SPIN 5363-1336
NeshchetMYu@rsl.ru

Повсеместно создаются творческие пространства (ТП), стремительное развитие которых в XXI в. исследователи связывают с цифровой революцией [1; 2]. Способность творчески мыслить и нестандартно действовать — обязательная составляющая «гибких» навыков, требуемых в цифровую эпоху. Цифровые технологии расширяют творческие возможности, позволяют экспериментировать с различными стилями и материалами, а также улучшать скорость и точность реализации идей.

С 2021 г. по инициативе Министерства культуры Российской Федерации в рамках федерального проекта «Придумано в России» реализуется ведомственный проект «Гений места» [3]. На базе библиотек и других учреждений культуры в различных регионах нашей страны создаются ТП, функционирование которых направлено на реализацию творческих способностей пользователей, получение новых теоретических знаний и умение применять их при выполнении практических задач [4, с. 327]. Обязательным условием вступления в проект является наличие в фондах библиотеки изданий по креативным индустриям.

В Австралии программа стратегического развития библиотек Libraries 2030 определяет тренд создания ТП как ведущий на ближайшие годы. В Великобритании организация ТП в библиотеках занимает важное место в государственной цифровой стратегии [5].

О возрастающем интересе к ТП свидетельствуют публикации в научной и научно-популярной литературе, в том числе в отечественной (отметим статьи 2014 [6], 2017 [7], 2019 [8], 2020 гг. [9]) и зарубежной [10] профессиональной библиотечной периодике. В частности, в 2016 г. Р. Уиллетт (R. Willett) представила обзор статей, тема которых связана с ТП [11]. Зарубежные исследователи определяют ТП как «интерактивные обучающие пространства для совместных занятий, где люди всех возрастов могут собраться для изучения чего-либо, творчества и изобретательства» [12, с. 75], а также для неформального совместного социального обучения. Специалисты отмечают, что ТП позволяют людям осваивать новые навыки, изобретать, создавать и преобразовывать существующие предметы, они объединяют различные возрастные группы и уровни образования [13]. Конкретизируя термин «творческое пространство», руководитель отдела креативных технологий в Библиотеке Джеймса Бранча Кейбелла (James Branch Cabell Library) Уни-

верситета Содружества Вирджинии (Virginia Commonwealth University) (США) Э. Джонсон (E. Johnson) трактует его как зону, выделенную в библиотеке для стимулирования творческой работы и сосредоточения внимания на создании нового, ранее не существовавшего продукта [14, р. 346].

Аналогичное представление о ТП сложилось и в отечественной литературе. Г.Ю. Литвинцева определяет ТП как досуговое пространство, предназначенное для максимального вовлечения посетителей в различные виды творческой деятельности [15, с. 202]. ТП не должны восприниматься как производители продукта массового потребления. «Здесь перед нами иные конфигурации и методы работы с посетителями, с использованием новейших технологий и творческого подхода», — пишет Л.Ю. Антонова [16, с. 20].

Согласно определению А.О. Карпова, ТП — это «когнитивно-генеративная система, которая стимулирует творческую деятельность и обеспечивает культивирование творческой функции мышления на основе создания коллективных и индивидуальных форм синтеза познавательных практик с эпистемически активной средой» [17, с. 31]. Обращаясь к теории ТП, он подчеркивает несостоятельность утилитарного подхода к концептуализации понятия «творческое пространство», так как материальные составляющие ТП — дизайн, физическое и технологическое наполнение — являются только «контекстной поддержкой», способной оказать стимулирующее влияние на творческую деятельность. Концептуально ТП описывается А.О. Карповым как идеальный тип, как собирательный образ. Это позволяет создавать локальную пространственную модель с учетом специфики и особенностей конкретного объекта [17, с. 35]. Отличительной особенностью ТП можно считать нацеленность на творческую деятельность человека.

По словам генерального директора Российской государственной библиотеки В.В. Дуды, включение креативных (творческих) индустрий в деятельность библиотек является одной из ключевых тенденций современности [18].

Преимущество ТП библиотек перед иными креативными пространствами заключается в том, что библиотеки предоставляют информационные ресурсы как «ключ» к освоению инструментов и технологий. Посетители ТП испытывают потребность в книгах, справочных материалах, практических руководствах и других

аналогичных ресурсах, доступ к которым обеспечивает библиотека. Прежде чем приступить к изготовлению какого-либо изделия, пользователи обращаются к литературе прикладного характера. Фонды библиотек располагают широким выбором изданий, начиная от традиционных кулинарных книг и пособий по домоводству и кончая популярными изданиями по дизайну, ремонту квартир, изготовлению бижутерии и конструированию роботов. Таким образом, реализуется принцип «через творчество — к книге и от книги — к творчеству» [19, с. 18]. Библиотекари обладают необходимым опытом, чтобы курировать и направлять творческую работу в сотрудничестве с мастерами-профессионалами.

Значимым элементом инфраструктуры ТП являются справочно-библиографические службы, осуществляющие информационную поддержку творческой деятельности. Так, специалисты Библиотеки Джеймса Бранча Кейбелла Университета Содружества Вирджинии ежегодно выполняют около 27 тыс. справок по запросам посетителей творческой мастерской [20]. Публичная библиотека г. Вестпорта (Westport Public Library) (Коннектикут, США) ввела в штат библиотечного мейкерспейса должность консультанта, который на постоянной основе обеспечивает информационную помощь посетителям [21].

Виды творческих пространств

Способы организации ТП разнообразны, их индивидуальный характер определяется самими участниками. Устоявшейся классификации видов ТП пока не существует.

Мейкерспейс (makerspace). Первые в мире ТП были созданы в XIX веке. В октябре 1821 г. промышленниками Эдинбурга (Шотландия) был основан «механический институт» с целью обеспечения рабочих книгами и знаниями по техническим предметам [22]. Вскоре подобные заведения стали открываться повсеместно. Многие из них имели платные библиотеки. В частности, большой популярностью пользовалась Бирмингемская библиотека (Birmingham Artisans' Library) (Великобритания), созданная в 1823 году. Помимо библиотечных услуг, институты механики предоставляли лаборатории для экспериментов и организовывали обучающие курсы. Многие «механические институты» в конечном итоге стали публичными библиотеками или были переданы уже существующим публичным библиотекам.

С 2005 г. в США выходит журнал Make, который объединяет популярное движение «Сделай сам»¹ с хакерской субкультурой под девизом «креативность, инновации и любознательность». В 2010 г. основатель журнала Д. Доэрти (D. Dougherty) зарегистрировал интернет-ресурс Makerspace. Вскоре одноименный термин стал употребляться повсеместно, а мейкерство приобрело характер широкомасштабного общественного движения. В интервью российскому медиахолдингу «РБК» (группа компаний «РосБизнесКонсалтинг») Д. Доэрти сказал: «Люди разучились делать вещи своими руками, забыли о том, какое удовлетворение это приносит» [23]. Вместе с тем, подчеркнул он, «большинство изобретений, великих открытий и преобразований совершалось для творческого самовыражения» [23].

Сегодня термин «мейкерспейс» применяется для обозначения общественных ТП, связанных с проектированием и созданием различных материальных и нематериальных объектов с нуля. Н.В. Боронина трактует термин «мейкерспейс» как «креативное пространство, технически оснащенное для выполнения творческих задач, легко трансформирующееся для проведения обучающих активностей, используемое самостоятельно или под руководством компетентного наставника» [24, с. 104]. Х. Андерссон (H. Andersson) определяет мейкерспейсы как пространства, которые интегрируют машины, устройства и обеспечивают творческий подход, стимулируя совместные инновации [25]. В качестве особых категорий выделяются мейкерспейсы, ориентированные на цифровые технологии, и мейкерспейсы традиционных ремесел [26, с. 17]. По сути, мейкерспейсы — это своего рода общественные творческие мастерские, в которых можно заниматься любимым делом: от пошива одежды до сварки металла.

Хакспейс (hackspace). Хакерство как креативный подход, заключающийся в нахождении оригинального и эффективного способа для решения научно-технологической задачи, зародилось в 1960-е гг. в Массачусетском технологическом институте (Massachusetts Institute of Technology) (США) [27].

Хакспейс или хакерспейс (hackerspace) — общественное пространство для развития цифровых компетенций; место, где собираются люди с общими техническими и научными интересами в области информационных технологий с целью общения и совместного творчества. В период своего зарождения хакерское

движение не носило негативного характера; это было движение творческого новаторства, направленное на выявление потенциальных возможностей вычислительных систем². Применительно к информационным технологиям термин «хак» (hack) означал небанальный подход к использованию программного обеспечения и получение оригинального результата.

ТП данного типа действуют как центры взаимного обучения в форме семинаров, презентаций и лекций. Хакспейсы поддерживают движение за разработку и использование свободного программного обеспечения (free software), открытого оборудования и альтернативных медиа; в них поощряется свободный обмен знаниями и идеями. Физически хакспейсы размещаются в социальных и образовательных центрах, университетских городках и публичных библиотеках.

Фаблаб (fablab — от fabrication laboratory) — производственная лаборатория с современным инструментарием. Это может быть цифровое оборудование — станки с программным управлением, 3D-принтер, лазерный гравер, плоттер, а также оборудование для механической обработки материалов и многое другое. Если хакспейс преимущественно работает с программным обеспечением, то фаблаб — с физическими объектами. Фаблаб предназначен в первую очередь для «штучного» изготовления изделий или деталей, которые не выпускаются серийно. Основа деятельности лабораторий — моделирование, позволяющее «с помощью доступного программного обеспечения и единого набора базовых компонентов... производить в стационарных условиях образцы (прототипы) физических объектов» [28, с. 32].

В 1998 г. профессор Н. Гершенфельд (N. Gershenfeld) организовал для студентов Массачусетского технологического института специализированный курс, цель которого состояла в том, чтобы научить слушателей с помощью новейших технологий воплощать в жизнь свои проекты. В 2001 г. в институте была создана первая производственная лаборатория, а через несколько лет подобные лаборатории стали распространяться по всему миру.

Современная производственная лаборатория (фаблаб) — это «площадка, на которой собран комплект оборудования и специализированного программного обеспечения для цифрового производства, позволяющий... создавать прототипы самых разных изделий и устройств, реализовывать интересные изобретательские

идеи и заниматься техническим творчеством» [29, с. 3]. В процессе совместного творчества в фаблабах формируется сообщество разработчиков, обладающих широким диапазоном профессиональных навыков, и реализуются весьма необычные проекты. Например, одно из творений, недавно вышедших из творческой лаборатории MakerLab Брандейского университета (Brandeis University) (Массачусетс, США), — виртуальная прогулка по дому Веттиев в Помпеях (Италия), который сохранился после извержения Везувия в 79 г. н. э. Студенты использовали 3D-сканер для сканирования макета древнего сооружения, а затем создали программу, позволяющую исследовать его виртуально [30].

Библиотеки, создавая ТП, ориентируются на потребности пользователей, учитывая при этом возможности своего бюджета и штата сотрудников, поэтому ТП могут принимать разные формы: коворкинг-мастерские, хакспейсы, мейкерспейсы, фаблабы, техшопы и др.

Типологически ТП еще не завершили процесс формирования, что выражается в появлении новых ТП, отличающихся друг от друга как с точки зрения архитектурно-планировочных решений, так и функционального наполнения, но, несмотря на разнообразие форм, ТП функционируют на основе общих принципов. Пользователи приходят в библиотеки со своей идеей, где они получают не только инструменты, но и информационные ресурсы для ее реализации.

Творческие пространства зарубежных библиотек

Предположительно, первый библиотечный мейкерспейс открылся в Австралии, в Государственной библиотеке Квинсленда (State Library of Queensland) в 2010 г. [31], но широкую известность получила Бесплатная библиотека Фейетвилля (Fayetteville Free Library) (Нью-Йорк, США), в которой в 2011 г., по инициативе Л. Смедли (L. Smedley), была создана лаборатория FFL. Несмотря на негативные отзывы противников начинания, по их мнению, убивающего библиотечное дело, FFL привлекла в библиотеку пользователей всех возрастов и способствовала налаживанию контактов и обмену знаниями [32]. Библиотека предоставила всем желающим, имеющим действующий читательский билет, доступ к технологиям, оборудованию и программному обеспечению.

Посетители могут находиться в лаборатории в течение двух часов в день. Здесь же проводятся индивидуальные занятия, которые помогают новичкам осваивать современные технологии и инструменты.

В Публичной библиотеке Мэдисона (Madison Public Library) (Мэн, США) действует мейкерспейс, специализирующийся на визуальных искусствах, — *Bubbler* (дословно в пер. с англ. — «питьевой фонтанчик»³). Первоначально деятельность мейкерспейса ограничивалась трафаретной печатью. С течением времени идея переросла в крупную программную инициативу, объединив библиотеки и другие учреждения региона. В настоящее время *Bubbler* — это многоцелевое, многофункциональное пространство для творческой деятельности, включающее медиалабораторию, художественную галерею, станцию анимации и экспериментальную студию. Организаторы *Bubbler* надеются, что совместные занятия творчеством помогут людям со схожими интересами найти друг друга и поддержать дух сотрудничества, характерный для мейкерспейсов [33].

В Библиотеке Джеймса Бранча Кейбелла Университета Содружества Вирджинии действует творческая мастерская, деятельность которой сконцентрирована на трех основных направлениях:

- графика, аудио- и видеопроекты;
- «искусство практического создания»;
- изучение новых технологий.

Выбор оборудования весьма широк: это устройства для получения статичных изображений и видео, микрофоны, проекторы, флэш-накопители, картридеры, планшеты, 3D-сканеры, оптические приборы и многое другое. При необходимости пользователи могут получить индивидуальную помощь профессионального куратора (по предварительной записи) или пройти специализированный курс обучения. Каждое занятие начинается с демонстрации технологии. После прохождения инструктажа участники делятся на небольшие группы для того, чтобы применить изученную технологию на практике, а затем вместе обсудить ее преимущества и недостатки.

Публичная библиотека Боулдера (Boulder Public Library) (Колорадо, США) в 2016 г. создала BLDG 61. Это динамичное ТП, оснащение которого вполне может соперничать с любым высокотехнологичным ТП. Оно включает лазерные резак, швейные машины, сварочные инструменты, станки с числовым программным

управлением, 3D-принтеры, ткацкие станки, оборудование для трафаретной печати, электронные устройства, деревообрабатывающий инструмент и др. Здесь можно воплотить свои самые смелые творческие проекты и идеи [34].

Подростковый центр *HYPER* при Публичной библиотеке Детройта (Detroit Public Library) (Мичиган, США) работает как творческая мастерская. Аббревиатура *HYPER* образована от фразы *Helping young people excel* («содействие молодым людям в достижении успеха») [12, с. 75–76]. Цель центра — направить интересы молодых людей в русло созидательной деятельности, подготовить к выбору профессии. Подростки могут выбрать занятие по душе, например отремонтировать велосипеды или сконструировать роботов. *HYPER* дает им практический опыт работы с современными инструментами и технологиями.

В Публичной библиотеке Лос-Анджелеса (Los Angeles Public Library) (Калифорния, США) действует производственная лаборатория *Octavia Lab*, названная по имени известной писательницы, автора научной фантастики *Октавии Батлер* (Octavia Butler, 1947–2006). В помещении лаборатории представлено разнообразное оборудование для творчества (лазерные резак, швейные машины и т. д.). Наибольшей популярностью пользуются 3D-принтеры, студия звукозаписи и «лаборатория памяти», предназначенная для оцифровки личных архивных коллекций и оснащенная соответствующим инструментарием. Многие пользователи библиотеки приходят в лабораторию целыми семьями (например, чтобы изготовить с помощью 3D-принтера кегли для боулинга или создать дизайнерскую футболку в подарок другу) [35].

Примеров подобного рода можно привести множество.

Творческие пространства библиотек России

Открытие первого в России центра цифрового производства, где каждый желающий может создать практически любой материальный объект собственной разработки, состоялась в 2012 г. в Московском государственном институте стали и сплавов (ныне Национальный исследовательский технологический университет «МИСиС»). В 2014 г. была образована лаборатория научно-технического творчества на базе библиотеки семейного чтения № 3

г. Норильска. Благодаря проекту «Фаблаб-Норильск» библиотека стала местом реализации непрерывного образования в области цифровых технологий. Помимо необходимого набора оборудования, программного обеспечения и расходных материалов, лаборатория располагает книжным фондом научно-технической и научно-популярной тематики [28, с. 32]. В ТП лаборатории проводятся занятия по робототехнике, 3D-моделированию, проектированию веб-сайтов, компьютерной графике и пр.

Одно из популярных ТП в Российской государственной библиотеке для молодежи — творческая лаборатория информационных технологий MediaLab (https://rgub.ru/library/halls/item.php?new_id=1877). Здесь регулярно проводят встречи для IT-разработчиков и изобретателей, слушают лекции по программированию, учатся пользоваться графическим планшетом, электронной лупой, читающим сканером и 3D-принтером. На компьютерах установлены такие программы, как Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Adobe Lightroom, Adobe Premiere, Adobe Audition, CorelDraw, Blender, Inkscape, GIMP и др. Услуги творческой лаборатории доступны для всех посетителей, оформивших читательский билет (постоянный или разовый). МедиаLAB регулярно участвует в международных фестивалях технического творчества Maker Faire и Rukami, на которых проводит мастер-классы по робототехнике, 3D-моделированию и т. д. Таким образом библиотека выполняет свою просветительскую функцию в научно-технической сфере.

В 2019 г. в Молодежной библиотеке Республики Коми создана мастерская «Гвоздильня», где все желающие могут экспериментировать, заниматься техническим творчеством и воплощать свои идеи в жизнь при помощи современной техники (<https://unkomi.ru/proekty/masterskaya-gvozdilnya-lab>). Название для мастерской подсказал словарь В.И. Даля: в старину на Руси гвоздильнями называли любые мастерские, не только кузницы. Проект стал обладателем гранта Президента Российской Федерации на развитие гражданского общества, благодаря чему библиотека приобрела оборудование для оснащения ТП и обустроила мастерскую, в которой можно заниматься программированием, восстановлением старой техники, а также рукоделием. Мастерская может стать практическим этапом в программе по профориентации молодежи.

В Сахалинской областной универсальной научной библиотеке с целью развития цифровой культуры молодых жителей Сахалинской области в рамках проекта «Равные возможности» создана и действует интеллектуально-творческая IT-лаборатория «Хакспейс» (<https://libsakh.ru/sobytaja/konkursy-i-proekty/proekt-ravnye-vozmozhnosti>). Проект «Равные возможности» носит просветительский, научно-исследовательский и творческий характер; он ориентирован на формирование у целевой аудитории знаний и навыков, необходимых для создания информационных продуктов при помощи современных технологий. Для реализации проекта разработаны специальные программы. Программа базового уровня предполагает изучение истории информационных технологий, получение знаний по этике и информационной безопасности в киберпространстве, а также освоение сетевых сервисов, компьютерных программ, основ программирования. Программа повышенной сложности направлена на изучение основ веб-разработки и реализацию практических задач по созданию мобильных библиотечных приложений. Популяризация мероприятий и контента интеллектуально-творческой лаборатории осуществляется библиотекой в социальных сетях, на видеохостингах [36].

«Открытые мастерские», организованные на базе библиотеки «Лиговская» (Межрайонная централизованная библиотечная система им. М.Ю. Лермонтова) в Санкт-Петербурге, ориентированы на свободное образование в области прикладного искусства. Каждый пользователь библиотеки может стать столяром, ювелиром, дизайнером, реставратором, издателем, фотографом или художником по текстилю. Обучение в данном ТП происходит в нескольких форматах: открытые лекции, мастер-классы, тренинги одного дня, а также длительные занятия для небольших групп. Помимо оборудования, «Открытые мастерские» располагают фондом специально подобранной прикладной литературы. Благодаря мастерским библиотека получает большой приток посетителей, которые становятся ее читателями [37].

Новые возможности публичных библиотек

Публичные библиотеки все чаще рассматриваются в качестве коммуникационных центров, удовлетворяющих целый ряд социальных

потребностей. Эта тенденция предлагает библиотекам заново оценить то, что они могут дать обществу, и увидеть, какие новые возможности они могут в себе открыть.

Создавая ТП, библиотека выступает в качестве интеллектуального творческого центра для своих пользователей. ТП дают возможности для самореализации с учетом индивидуальных способностей и увлечений человека.

ТП стимулируют развитие культурно-социального партнерства, формируют социокультурную среду взаимодействия, объединяющую сообщества творчески ориентированных специалистов, производящие креативный контент. Библиотеки, имеющие ТП, сотрудничают с местными коммерческими стартапами и предпринимателями, заинтересованными в использовании новых технологий и привлечении библиотек в качестве партнеров к реализации своих проектов. Совместная деятельность библиотек с творческими сообществами является важным элементом для укрепления культурного и интеллектуального потенциала общества.

Создание ТП в библиотеке сопряжено с рядом проблем и требует больших финансовых инвестиций. В ряде случаев, при наличии запроса со стороны населения, проблема финансирования решается за счет грантов, помощи организаций-спонсоров. Помимо оснащения ТП, приобретения оборудования, необходимо привлечь к сотрудничеству членов сообщества, готовых выступить в качестве мастеров-наставников и делиться своими знаниями и умениями в определенных областях с другими членами сообщества. В контексте организации ТП особую остроту приобретает проблема повышения компетенции библиотечных специалистов. Библиотечной профессии нужны новаторы, обладающие хорошими коммуникативными навыками и готовностью к сотрудничеству.

Творческие пространства способствуют повышению имиджа библиотеки, ее престижа, авторитета и востребованности в обществе. Их создание и развитие — эффективный способ повышения ценности традиционных библиотечных услуг.

Примечания

¹ Термин «сделай сам» (do it yourself) вошел в обиход в 1950-е гг. и использовался для обозначения вида деятельности, включающей самостоятельное изготовление, ремонт, усовершенствование техники, мебели, оборудования и других предметов.

² В дальнейшем ТП стали отказываться от хакерской идеологии, так как не хотели ассоциировать себя с хакингом как взломом информационных систем.

³ Указывает на то, что креативность необходима населению города как глоток свежей воды.

Список источников

1. *Боронина Н.В.* ИРНП-деятельность как неотъемлемая часть деятельности научных библиотек в эпоху цифровизации общества // Научные и технические библиотеки. 2022. № 4. С. 78–89. DOI: 10.33186/1027-3689-2022-4-78-89.
2. *Морозова С.С., Бабюк И.А.* Развитие креативных пространств как источник роста социального капитала в цифровую эпоху // Креативная экономика. 2023. Т. 17, № 2. С. 527–540. DOI: 10.18334/ce.17.2.117228.
3. *Дятловская А.Ю., Третьякова Л.В., Белявцева М.С., Андреева А.С., Безносова Н.В.* «Гений места» — новый проект для развития креативных индустрий // Библиотеки нового поколения. 2021. № 2 (5). С. 2–7.
4. *Недорезова М.Л.* Библиотека — пространство новых идей и открытий. Развитие читательского потенциала с помощью мультимедийных творческих лабораторий // Вестник Тюменского государственного института культуры. 2020. № 2 (16). С. 326–331.
5. *Libraries and makerspaces : Guidance / Department for Culture, Media & Sport // Правительство Великобритании : сайт.* URL: <https://www.gov.uk/government/publications/libraries-and-makerspaces/libraries-and-makerspaces> (дата обращения: 09.01.2025).
6. *Конакова А.К.* «Мейкерспейс» — территория творчества // Современная библиотека. 2014. № 1 (41). С. 24–29.
7. *Кокорина Е.Г.* Исторические формы творческого пространства // Молодая наука : сборник трудов научно-практической конференции для студентов и молодых ученых, Ялта, 27–28 октября 2017 г. Симферополь, 2017. С. 303–305.
8. *Толкачев А.Н.* Парадигма развития коммуникаций библиотек в новой социокультурной среде // Маркетинговые коммуникации. 2019. № 1 (105). С. 2–14. DOI: 10.36627/2619-1407-2019-1-1-2-14.
9. *Иванова Я.И., Мишина Е.Н.* Библиотека — пространство творческой самореализации молодежи // Вестник Тюменского государственного института культуры. 2020. № 2 (16). С. 126–129.
10. *Otu G.* Development of Creative Spaces in Libraries: A Case Study of Abia State University Library,

- Uturu // *Library Philosophy and Practice*. 2023, 8013, 16 p. URL: <https://digitalcommons.unl.edu/libphilprac/8013> (дата обращения: 09.01.2025).
11. Willett R. Making, Makers, and Makerspaces: A Discourse Analysis of Professional Journal Articles and Blog Posts about Makerspaces in Public Libraries // *The Library Quarterly*. 2016. Vol. 86, № 3. P. 313—329. DOI: 10.1086/686676.
 12. Крауз М.Г. Популярнее, чем когда-либо: восприятие библиотек в США и будущие тенденции их развития / пер. К.Ю. Волковой // *Научные и технические библиотеки*. 2015. № 7. С. 60—80.
 13. Boyle E., Collins M., Kinsey R., Noonan C., Pockock A. Making the Case for Creative Spaces in Australian Libraries // *The Australian Library Journal*. 2016. Vol. 65, № 1. P. 30—40. DOI: 10.1080/00049670.2016.1125756.
 14. Johnson E. The Future of Library Makerspaces // *The Makerspace Librarian's Sourcebook*. Chicago : American Library Association, 2017. P. 345—367.
 15. Литвинцева Г.Ю. Креативные пространства аудитории «нового типа» // *Международный научно-исследовательский журнал*. 2016. № 10 (52), ч. 2. С. 201—202. DOI: 10.18454/IRJ.2016.52.168.
 16. Антонова Л.Ю. Влияние креативных составляющих на городскую культурную среду: региональный аспект // *Вестник Московского государственного университета культуры и искусств*. 2018. № 6 (86). С. 17—26.
 17. Карпов А.О. Конструирование когнитивно-активных сред в современном университете // *Современное образование*. 2019. № 2. С. 23—39. DOI: 10.25136/2409-8736.2019.2.26857.
 18. Дуда В.В. Крепкая команда и вера в успех — условия продвижения национального проекта : [интервью] / беседовали Е.В. Никонорова, Е.А. Шибаева // *Библиотеки нового поколения*. 2020. № 2 (3). С. 1—5.
 19. Онорина Е.П. Развитие творческого потенциала детей на примере мультистудии, созданной на базе сельской библиотеки // *Молодые в библиотечном деле*. 2018. № 2. С. 17—26.
 20. Johnson E. Head, Creative Technologies and Scholarship // VCU : Virginia Commonwealth University : сайт. URL: <https://www.library.vcu.edu/about/staff/staff/johnson-eric.html> (дата обращения: 09.01.2025).
 21. Fourie I., Meyer A. What to Make of Makerspaces: Tools and DIY Only or is there an Interconnected Information Resources Space? // *Library Hi Tech*. 2015. Vol. 33, № 4. P. 519—525. DOI: 10.1108/LHT-09-2015-0092.
 22. Reynolds S., Carroll M. Buildings, Books and Blackboards — Intersecting Narratives // *The Australian Library Journal*. 2013. Vol. 62, № 2. P. 88—89. DOI: 10.1080/00049670.2013.809648.
 23. Дейл Доэрты — РБК: «Бизнес корпораций — это борьба умирающих гигантов» : [интервью] : Свое дело. 2017. 13 сентября / беседовал И. Носырев // РБК : сайт. URL: https://www.rbc.ru/own_business/13/09/2017/59b80a299a79479d484faed4 (дата обращения: 09.01.2025).
 24. Боронина Н.В. Мейкерспейсы в библиотеке как новое явление в развитии культурно-досуговой деятельности на современном этапе // *Румянцевские чтения — 2020 : материалы Международной научно-практической конференции*, Москва, 21—24 апреля 2020 г. : [в 2 ч.]. Москва : Пашков дом, 2020. Ч. 1. С. 103—108.
 25. Andersson H. Makerspace // *Scandinavian Public Library Quarterly*. 2014. Vol. 47. P. 20—22.
 26. Шрайберг Я.Л., Боронина Н.В. О развитии культурно-досуговой деятельности научных библиотек в цифровой среде: зарубежный опыт и отечественные реалии // *Научно-техническая информация. Серия 1: Организация и методика информационной работы*. 2021. № 12. С. 15—20. DOI: 10.36535/0548-0019-2021-12-3.
 27. Щеколдин А. История развития мейкерского движения. 2023. 14 апреля // VK-team : сайт. URL: <https://habr.com/ru/companies/vk/articles/729122> (дата обращения: 09.01.2025).
 28. Журавлева Т.П. Библиотека как мир новых возможностей // *Библиотечное дело*. 2019. № 2 (332). С. 31—36.
 29. Кузнецов В., Парфёнова А., О'Коннор Т., Костинский А. Центры молодежного инновационного творчества, созданные по модели FAB LAB (Версия 1.10). 2012. 29 с. URL: https://crossborder.ucoz.com/_ld/0/31_FabLab_Recomend.pdf (дата обращения: 09.01.2025).
 30. Brewer B. Making It in the Academic World : Makerspaces in University Libraries // *American Libraries / Американская библиотечная ассоциация*. 2015. 16 сентября. URL: <https://americanlibrariesmagazine.org/2015/09/16/making-it-academic-world> (дата обращения: 09.01.2025).
 31. Lomax K. A Starter Guide to Library Makerspaces // *Designing Libraries: The Centre for Library Design and Innovation: A Resource for Planning and Design, a Database of Libraries and a Marketplace for Services* : сайт. URL: <https://designinglibraries.org.uk/resources/reimagining-the-library/a-starter-guide-to-library-makerspaces/> (дата обращения: 09.01.2025).
 32. McCue T.J. First Public Library to Create a Maker Space. 2011. November 15 // *Forbes Media*. URL: <https://www.forbes.com/sites/tjmccue/2011/11/15/first->

- public-library-to-create-a-maker-space (дата обращения: 09.01.2025).
33. Halverson E.R., Lakind A., Willett R. The Bubbler as Systemwide Makerspace: A Design Case of How Making Became a Core Service of the Public Libraries // *International Journal of Designs for Learning*. 2017. Vol. 8, issue 1. P. 57–68. DOI: 10.14434/ijdl.v8i1.22653.
 34. Byrne B. BLDG 61: Boulder Library Makerspace Fosters Hands-on Learning & Purposeful Experiences. 2022. January // *Perspectives on Reading*. URL: <https://perspectivesonreading.cdn.overdrive.com/boulder-library> (дата обращения: 09.01.2025).
 35. Central Library's Octavia Lab Makerspace Expands the Limits of Learning // *Alive : Employees Club of California*. 2023. August 1. URL: https://aliveemployeesclub.com/library-octavia-lab-makerspace_202308 (дата обращения: 09.01.2025).
 36. Кавалерчик Т.Б. Интеллектуально-творческая лаборатория «Хакспейс» : общественное пространство для развития цифровых компетенций [в Сахалинской областной универсальной научной библиотеке]. 03.11.2022 // *Банк библиотечного креатива : сайт / Российская государственная библиотека для молодежи*. URL: <https://lib-creative.ru/projects/show/8> (дата обращения: 09.01.2025).
 37. Ворошилов Б. Makerspace: урок труда в библиотеке // *ЛиБиИнформ : информационный портал*. 07.07.2015. URL: <https://libinform.ru/read/articles/Makerspace-urok-truda-v-biblioteke> (дата обращения: 09.01.2025).

Creative Spaces of Libraries: New Opportunities and Prospects

Marina Yu. Neshcheret,

Russian State Library, 3/5 Vozdvizhenka Str., Moscow, 119019, Russia
ORCID 0000-0001-7155-2097; SPIN 5363-1336; NeshcheretMYu@rsl.ru

Abstract. In recent years, the library has been actively forming new practices of organizing cultural and leisure activities aimed at meeting the needs of modern people in self-development and self-realization. For this purpose, creative spaces are created in libraries. The article is devoted to the history of creative spaces in libraries and their current state.

The development of creative abilities of users is one of the means of realizing the social purpose of the library, which fulfills its essential functions. The ability to think creatively and act outside the box is a necessary component of the “flexible” skills required in the digital age. Digital technologies expand creative possibilities, help to operate complex mechanisms and devices, experiment with different forms and materials.

An important element of the infrastructure of creative spaces are reference desks, whose staff provide information support for users' creative activities and information resources as a “key” to mastering tools and technologies. Librarians have the expertise to supervise and guide creative work in collaboration with master professionals. The author's theories are supported by practical examples.

Creative endeavors offer significant promise for libraries at all levels. Libraries, traditionally perceived only as centers for accumulating, preserving and disseminating knowledge, become a hub of social life, a learning and rehabilitation space, a territory for introducing non-standard ideas, a creative platform for creativity and cultural development.

Key words: library creative space, creative spaces, creativity development, makerspace, hackspace, fab lab, library social functions, digital technologies, creative opportunities, library creative space infrastructure, library, creative platform.

Citation: Neshcheret M.Yu. Creative Spaces of Libraries: New Opportunities and Prospects, *Bibliotekovedenie* [Russian Journal of Library Science], 2025, vol. 74, no. 1, pp. 84–94. DOI: 10.25281/0869-608X-2025-74-1-84-94.

References

1. Boronina N.V. IDSP Activities of Scientific Libraries in the Era of Digitalization, *Nauchnye i tekhnicheskie biblioteki* [Scientific and Technical Libraries], 2022, no. 4, pp. 78–89. DOI: 10.33186/1027-3689-2022-4-78-89 (in Russ.).
2. Morozova S.S., Babyuk I.A. Development of Creative Spaces as a Source of Social Capital Growth in the Digital Age, *Kreativnaya ehkonomika* [Creative Economy], 2023, vol. 17, no. 2, pp. 527–540. DOI: 10.18334/ce.17.2.117228 (in Russ.).
3. Dyatlovskaya A.Yu., Tretyakova L.V., Belyavtseva M.S., Andreeva A.S., Beznosova N.V. “Genius of the Place” – New Project for the Development of Creative Industries, *Biblioteki novogo pokoleniya* [New Generation Libraries], 2021, no. 2 (5), pp. 2–7 (in Russ.).
4. Nedorezova M.L. Library – Space of New Ideas and Discoveries. Development of Reading Potential by Using Multimedia Creative Laboratories, *Vestnik Tyumenskogo gosudarstvennogo instituta kul'tury* [Herald of Tyumen State Institute of Culture], 2020, no. 2 (16), pp. 326–331 (in Russ.).
5. Libraries and Makerspaces: Guidance, *Gov.UK: website*. Available at: <https://www.gov.uk/government/publications/libraries-and-makerspaces/libraries-and-makerspaces> (accessed 09.01.2025).
6. Konakova A.K. “Makerspace” – the Territory of Creativity, *Sovremennaya biblioteka* [Modern Library], 2014, no. 1 (41), pp. 24–29 (in Russ.).
7. Kokorina E.G. Historical Forms of Creative Space, *Molodaya nauka: sbornik trudov nauchno-prakticheskoi konferentsii dlya studentov i molodykh uchenykh, Yalta, 27–28 oktyabrya 2017 g.* [Young Science: Proceedings of the Scientific and Practical Conference for Students and Young Scientists, Yalta, October 27–28, 2017]. Simferopol, 2017, pp. 303–305 (in Russ.).
8. Tolkachev A.N. Paradigm of the Development of Library Communications in the New Socio-Cultural Environment, *Marketingovye kommunikatsii* [Marketing Communications], 2019, no. 1 (105), pp. 2–14. DOI: 10.36627/2619-1407-2019-1-1-2-14 (in Russ.).
9. Ivanova YA.I., Mishina E.N. The Library as a Space of Youth Creativity and Self-Realization, *Vestnik Tyumenskogo gosudarstvennogo instituta kul'tury* [Herald of Tyumen State Institute of Culture], 2020, no. 2 (16), pp. 126–129 (in Russ.).
10. Out G. Development of Creative Spaces in Libraries: A Case Study of Abia State University Library, Uturu, *Library Philosophy and Practice*, 2023, 8013, 16 p. Available at: <https://digitalcommons.unl.edu/libphilprac/8013> (accessed 09.01.2025).
11. Willett R. Making, Makers, and Makerspaces: A Discourse Analysis of Professional Journal Articles and Blog Posts about Makerspaces in Public Libraries, *The Library Quarterly*, 2016, vol. 86, no. 3, pp. 313–329. DOI: 10.1086/686676.
12. Krause M.G. More Popular Than Ever: Perceptions of Libraries in the United States and Future Trends, *Nauchnye i tekhnicheskie biblioteki* [Scientific and Technical Libraries], 2015, no. 7, pp. 60–80 (in Russ.).
13. Boyle E., Collins M., Kinsey R., Noonan C., Pockock A. Making the Case for Creative Spaces in Australian Libraries, *The Australian Library Journal*, 2016, vol. 65, no. 1, pp. 30–40. DOI: 10.1080/00049670.2016.1125756.
14. Johnson E. The Future of Library Makerspaces, *The Makerspace Librarian's Sourcebook*. Chicago, American Library Association Publ., 2017, pp. 345–367.
15. Litvintseva G.Yu. Creative Spaces for the “New Type” of Audience, *Mezhdunarodnyi nauchno-issledovatel'skii zhurnal* [International Research Journal], 2016, no. 10 (52), part 2, pp. 201–202. DOI: 10.18454/IRJ.2016.52.168 (in Russ.).
16. Antonova L.Yu. The Impact of Creative Components in the Urban Cultural Milieu: A Regional Perspective, *Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo universiteta kul'tury i iskusstv* [Bulletin of the Moscow State University of Culture and Arts], 2018, no. 6 (86), pp. 17–26 (in Russ.).
17. Karpov A.O. The Creation of Cognitive-Active Environments in a Modern University, *Sovremennoe obrazovanie* [Modern Education], 2019, no. 2, pp. 23–39. DOI: 10.25136/2409-8736.2019.2.26857 (in Russ.).
18. Duda V.V., Nikonorova E.V., Shibaeva E.A. A Strong Team and Belief in Success Are the Conditions to Promote a National Project, *Biblioteki novogo pokoleniya* [New Generation Libraries], 2020, no. 2 (3), pp. 1–5 (in Russ.).
19. Onorina E.P. Development of Children's Creative Potential on the Example of Multi-Studio, Created on the Basis of a Rural Library, *Molodye v biblioteknom dele* [Young in Librarianship], 2018, no. 2, pp. 17–26 (in Russ.).
20. Johnson E. Head, Creative Technologies and Scholarship, *VCU: Virginia Commonwealth University: website*. Available at: <https://www.library.vcu.edu/about/staff/staff/johnson-eric.html> (accessed 09.01.2025).
21. Fourie I., Meyer A. What to Make of Makerspaces: Tools and DIY Only or Is There an Interconnected Information Resources Space? *Library Hi Tech*, 2015, vol. 33, no. 4, pp. 519–525. DOI: 10.1108/LHT-09-2015-0092.

22. Reynolds S., Carroll M. Buildings, Books and Blackboards – Intersecting Narratives, *The Australian Library Journal*, 2013, vol. 62, no. 2, pp. 88–89. DOI: 10.1080/00049670.2013.809648.
23. Nosyrev I., Dale Dougherty – RBC: “The Business of Corporations Is the Struggle of Dying Giants”, *RBC: website*. 2017, September 13. Available at: https://www.rbc.ru/own_business/13/09/2017/59b80a299a79479d484faed4 (accessed 09.01.2025) (in Russ.).
24. Boronina N.V. Makerspaces in Libraries as a New Phenomenon in Cultural and Recreational Activities at Present, *Rumyantsevskie chteniya – 2020: materialy Mezhdunarodnoi nauchno-prakticheskoi konferentsii, Moskva, 21–24 aprelya 2020 g.* [Rumyantsev Readings – 2020: Proceedings of the International Research and Practical Conference]. Moscow, Pashkov Dom Publ., 2020, part 1, pp. 103–108 (in Russ.).
25. Andersson H. Makerspace, *Scandinavian Public Library Quarterly*, 2014, vol. 47, pp. 20–22.
26. Shraiberg Ya.L., Boronina N.V. Research Library Capabilities to Enhance Cultural and Leisure Activities in the Digital Environment: Foreign Experience and Domestic Reality, *Nauchno-tekhnicheskaya informatsiya. Seriya 1: Organizatsiya i metodika informatsionnoi raboty* [Scientific and Technical Information Processing], 2021, no. 12, pp. 15–20. DOI: 10.36535/0548-0019-2021-12-3 (in Russ.).
27. Shchekoldin A. History of the Development of the Maker Movement, *VK-team: website*. 2023, April 14. Available at: <https://habr.com/ru/companies/vk/articles/729122> (accessed 09.01.2025).
28. Zhuravleva T.P. Library as a World of New Opportunities, *Bibliotechnoe delo* [Librarianship], 2019, no. 2 (332), pp. 31–36 (in Russ.).
29. Kuznetsov V., Parfenova A., O’Konnor T., Kostinsky A. Centers of Youth Innovation Creativity, Created on the Model of FAB LAB (Version 1.10). 2012, 29 p. Available at: https://crossborder.ucoz.com/_ld/0/31_FabLab_Recomend.pdf (accessed 09.01.2025).
30. Brewer B. Making It in the Academic World: Makerspaces in University Libraries, *American Libraries*, 2015, September 16. Available at: <https://americanlibrariesmagazine.org/2015/09/16/making-it-academic-world> (accessed 09.01.2025).
31. Lomax K. A Starter Guide to Library Makerspaces, *Designing Libraries: The Centre for Library Design and Innovation: A Resource for Planning and Design, a Database of Libraries and a Marketplace for Services: website*. Available at: <https://designinglibraries.org.uk/resources/reimagining-the-library/a-starter-guide-to-library-makerspaces/> (accessed 09.01.2025).
32. McCue T.J. First Public Library to Create a Maker Space, *Forbes Media*. 2011, November 15. Available at: <https://www.forbes.com/sites/tjmcue/2011/11/15/first-public-library-to-create-a-maker-space> (accessed 09.01.2025).
33. Halverson E.R., Lakind A., Willett R. The Bubbler as Systemwide Makerspace: A Design Case of How Making Became a Core Service of the Public Libraries, *International Journal of Designs for Learning*, 2017, vol. 8, issue 1, pp. 57–68. DOI: 10.14434/ijdl.v8i1.22653.
34. Byrne B. BLDG 61: Boulder Library Makerspace Fosters Hands-on Learning & Purposeful Experiences, *Perspectives on Reading*. 2022, January. Available at: <https://perspectivesonreading.cdn.overdrive.com/boulder-library> (accessed 09.01.2025).
35. Central Library’s Octavia Lab Makerspace Expands the Limits of Learning, *Alive: Employees Club of California*. 2023, August 1. Available at: https://aliveemployeesclub.com/library-octavia-lab-maker-space_202308 (accessed 09.01.2025).
36. Kavalarchik T.B. Intellectual and Creative Laboratory “Hackspace”: A Public Space for the Development of Digital Competencies, *Bank bibliotchnogo kreativa: sait* [Bank of Library Creativity: website]. 2022, November 3. Available at: <https://lib-creative.ru/projects/show/8> (accessed 09.01.2025).
37. Voroshilov B. Makerspace: Labor Lesson in the Library, *LibInform: information portal*. 2015, July 7. Available at: <https://libinform.ru/read/articles/Makerspace-urok-truda-v-biblioteke> (accessed 09.01.2025) (in Russ.).