

Модельная библиотека как инструмент развития креативной экономики

The model libraries for creative economy

К. Б. Лаврова

Челябинский государственный институт искусств,

Челябинск, Россия

Klyona B. Lavrova

Chelyabinsk State Institute of Arts,

Chelyabinsk. Russia

Аннотация. В статье дается обзор возможностей участия модельной библиотеки в креативной экономике. Статья показывает важное значение фантастики и сказки в процессе формирования креативного мышления. Автор анализирует потенциал библиотек в обучении читателей креативному мышлению с использованием технологии ТРИЗ (Теории решения изобретательских задач). Продемонстрированы особенности креативного пространства библиотеки.

Ключевые слова: креативная экономика, фантастика, сказка, теория решения изобретательских задач, креативное пространство, модельная библиотека, дизайн, креативное мышление

Abstract. The article provides an overview of the possibilities for the model libraries to get involved in the creative economy. The role of science fiction literature and fairy tales in formation of creative thinking is emphasized. The author analyzes the potential of libraries in teaching readers creative thinking through TRIZ technology (Theory of Inventive Problem Solving). The features of library creative space are examined.

Keywords: creative economy, science fiction, fairy tale, Theory of Inventive Problem Solving, creative space, model library, design, creative thinking

Приближаясь к подведению итогов первой четверти XXI в. сегодня уже можно сделать целый ряд выводов о тех глобальных изменениях, которые происходят практически во всех сферах человеческого бытия. Технологические и гуманитарные изменения, происходящие в обществе, подводят нас к новому этапу в развитии экономики.

Уже и сегодня в ряде сфер искусственный интеллект способен заменить человека. Еще немного – и человеку придется доказывать свое право на существование в экономических отношениях. Что же может человек противопоставить искусственному интеллекту (ИИ)? В чем он превышает способности ИИ? Прежде всего – это способность творить, вырабатывать новые идеи, «включать» воображение и осмысленно создавать новые миры.

Можно возразить – в крупнейших галереях мира уже выставляются произведения «искусства», созданные ИИ. Ставится даже вопрос о создании отдельных галерей для ИИ (прямо как отдельные пешеходные переходы для роботов на улицах Японии). Однако следует понимать, что эти произведения «искусства» создаются ИИ или методом случайной генерации (в этом это мало отличается от большинства произведений современного искусства) или по строгим алгоритмам, с использованием приемов, выявленных у классических авторов (например, используя знание видов рифм: точные, приблизительные, богатые, бедные, ассонансы, диссонансы, составные, тавтологические, неравносложные, разноударные и проч.) [1], позволяющих под копирку «конструировать» новые тексты, возможно даже с каким-то смыслом, но без души. Это представляется одной из сторон проблемы формирования экономики будущего – креативной экономики.

Другая сторона проблемы видется в том, что в новой экономике изменяются ресурсы. В креативной экономике сырьем, на смену нефти, газа и золота, становятся культурные ресурсы, а ходовым товаром – идеи, воображение, творчество.

Изменяется и структура потребления. Общество становится более культуральным. т. е. растет значение художественного, эстетического составляющего в товаре. В этой связи возрастает значение дизайна, рекламы, художественных промыслов и пр.

Увеличение эстетической составляющей в товаре можно продемонстрировать на примере еды. Достаточно представить любое, не самое любимое блюдо, и попытаться оценить его качество по шкале от 1 до 10, а затем представить это же блюдо, но поданное на красивой посуде, в красивом интерьере, в обществе красиво одетых людей – субъективная оценка того же блюда значительно

измениться в большую сторону. На этом эффекте, в значительной мере, держится ресторанный бизнес. В основе продемонстрированного эффекта лежит способность средств дизайна оказывать, по мимо физического и психологического воздействия, еще и воздействие эстетическое.

Первым было осознано физиологическое воздействие средств дизайна: света, освещения, мебели и пр. Появилась наука эргономика, были научно выявлены оптимальные цвета, отражающие максимум света и полезные для человека, определен оптимальный уровень освещенности для каждого вида деятельности и пр. На основе этих знаний была создана эргономичная мебель, выбраны цвета стен, сконструированы осветительные приборы, то есть вся предметно-пространственная среда. Получившейся результат многие помнят – среднеразбеленные желтый, зеленый, синий – в которые были окрашены все общественные учреждения в СССР – школы, больницы, конторы, магазины и пр. (Более того, существовали даже инструкции, запрещающие использование других цветов!). Физиологически оптимально – да! Но эмоционально сдержанно, скучно и главное однообразно. Исследования в области физиологического воздействия средств дизайна не заканчиваются. Сегодня изучается эргономика, возникающая при работе с ПК, так называемая «новая эргономика». В результате создается, например, абсолютно новые модели мебели и пр.

На следующем этапе человечество открыло для себя закономерности психологического воздействия средств дизайна. Выяснилось, что существуют групповые предпочтения в дизайне: гендерные, возрастные, национальные и пр. [2]. Появилось понятие «среды» и средовой подход, призванный учитывать, с одной стороны, психологию восприятия средств дизайна на потребителя, а с другой, особенности психологического воздействия этих средств на человека. Был поднят вопрос о «гуманизации» предметно-пространственной среды средствами дизайна, о клиент-ориентированном подходе в целом. В основе клиенториентированности предметно-пространственной среды лежит, по выражению Н. В. Воронова, понимание того, что «дизайн реализует право человека на человеческое отношение к нему всей второй природы. Именно в этом контексте можно понимать дизайн как средство гуманизации» [3, с. 6]. В результате гуманизации предметно-пространственной среды в современных интерьерах человек ощущает себя значительно более комфортно, нежели в прежних. Не случайно, сегодня все чаще речь идет о модернизации различных институций (школ, производств, библиотек и т. п.), прежде всего, средствами дизайна, поскольку именно дизайн и архитектура являются основными средствами модернизации чего-либо, то есть создания обновленных моделей существующих институций.

При этом, по мнению А. П. Ермолаева, функции дизайна «не исчерпываются проектировавшим служебных функций вещей, он параллельно осуществляет функции обогащения культуры, функции создания новых ценностей и способов действия» [4, с. 20], т. е. дизайн участвует и в создании культурной среды в целом, ее усложнении увеличении многообразия. То есть культурная среда (искусственно созданная предметно-пространственная среда), созданная человеком, является результатом материально-созидательной деятельности человека и формой существования материальной культуры. Развитие этой культуры проявляется в расширении и усложнении мира артефактов. На современном этапе это усложнение выразилось в осознании значения эстетического, культурального в материальной культуре.

В некоторой степени современный этап можно сравнить с последними веками существования Византийской империи. Являясь сохранившейся восточной частью бывшей Римской Империи и фактически продолжая последнюю, Византия имела уже свыше тысячелетнюю историю развития культуры, в которой также шел процесс усложнения артефактов. Культуральность в Византии проявлялась, прежде всего, в продолжении древнегреческого гедонизма (др.-греч. ἡδονή «наслаждение, удовольствие»), который, в частности именно в Византии нашел свое отражение в появлении книжной иллюстрации. Уже было мало получать от книги удовольствие когнитивное, важно была и эстетическая составляющая книги. Таким образом, можно констатировать, что переход к культуральности – вполне закономерный процесс усложнения артефактов. В этой связи, весьма логично сегодня обращение принципа культуральности на различные институции (школы, продукты производства, библиотеки и т. п.), их предметно-пространственную среду.

Перейдет теперь непосредственно к библиотеке, и тем более библиотеке модельной.

Рассмотрим несколько вариантов взаимодействия модельной библиотеки и креативной экономики. В настоящей статье автором предлагается несколько таких точек соприкосновения: а) библиотека как ресурсный центр креативной экономики, б) библиотека как институт обучения креативному мышлению, в) библиотека как физическое пространство для создания продуктов креативной экономики, г) библиотека как место предоставления доступа к технологиям создания продуктов креативной экономики, д) библиотека как институт обучения технологиям создания продуктов креативной экономики и е) библиотека как субъект создания продуктов креативной экономики. Проанализируем перечисленные аспекты более детально.

Библиотека как ресурсный центр креативной экономики. Нами было уже отмечено выше, что в креативной экономике изменяется, прежде всего, ресурсная база, и вместо нефти, леса и золота ресурсом выступают идеи, фантазии, продукты творчества. В этой связи именно в библиотеках хранятся те документы в которых все это присутствует, и прежде всего, научная фантастика, фэнтези, сказки и пр.

Приведем достаточно пространственную цитату из лекции американского писателя-фантаста Нила Геймана «Почему наше будущее зависит от библиотек, чтения и фантазии»: «В 2007 году я был в Китае, на первом одобренном партией конвенте по научной фантастике и фэнтези. В какой-то момент я спросил у официального представителя властей: почему? Ведь НФ [научная фантастика. – К. Л.] не одобрялась долгое время. Что изменилось? Все просто, сказал он мне. Китайцы создавали великолепные вещи, если им приносили схемы. Но ничего они не улучшали и не придумывали сами. Они не изобретали. И поэтому они послали делегацию в США, в Apple, Microsoft, Google и расспросили людей, которые придумывали будущее, о них самих. И обнаружили, что те читали научную фантастику, когда были мальчиками и девочками. Литература может показать вам другой мир. Она может взять вас туда, где вы никогда не были. Один раз посетив другие миры, как те, кто отведали волшебных фруктов, вы никогда не сможете быть полностью довольны миром, в котором выросли. Недовольство – это хорошая вещь. Недовольные люди могут изменять и улучшать свои миры, делать их лучше, делать их другими» [5]. После сделанного открытия о значении фантастики в Китае партия изменила свое отношение к ней. Научно-фантастическую литературу стали активно переводить, включили ее в школьную программу. В результате, уже в 2020 г. в блоге «Фантастика сегодня» появилось сообщение под названием «Китай использует фантастику для достижения мирового лидерства» [6].

Применительно к России будет полезно вспомнить, что не только коммунистический Китай недолюбливал фантастику. В 1920-е годы, продолжая линию реалистической литературы (О. И. Тиманова сформулировала это жестко, по ее мнению В. Г. Белинский считал, что «Гофман может стать “губителем юношества”, “односторонне” увлекая его “в сферу призраков и мечтаний”» [7, с. 165]), большевики рьяно выступали за запрет сказок. Так, в статье Н. Херсонской (1925) «О сказках» признаются «тенденциозными» и «нежелательными» в детском чтении многие сказки, поскольку они полны «мечты о мещанском благополучии» [8] и др., пустых мечтаний, надежды на чудо. Для понимания исторического фона, следует вспомнить, что именно в этот же период появился известный «Марш авиаторов» (автор музыки Ю. А. Хайт, автор текста П. Д. Герман), который начинался со следующих слов:

*«Мы рождены, чтоб сказку сделать былью,
Преодолеть пространство и простор,
Нам разум дал стальные руки-крылья,
А вместо сердца – пламенный мотор».*

А. В. Блум (1994) отмечал, что «Еще более жестко относилась к детской классике и приключенческим книгам “библиотечная цензура”, о которой уже заходила речь. По словам Н. К. Крупской, “необходима непримиримая борьба с детскими книгами, проникнутыми чуждой идеологией, преподносимой обычно в весьма замаскированной, но очень эмоциональной форме”. Ее сподвижница – Н. Херсонская уже в 1925 г. объявила сказки – “опиумом для народа”, поскольку “в них недостает классового материала... они затуманивают его, порождают смуту в сознании ребенка», тогда как «нам надо теперь воспитывать отважных борцов, бодро и смело глядящих на природу». Три волны “очистки” массовых библиотек (1923, 1926 и 1929) от “идеологически чуждой литературы” привели к тому, что они лишились многих замечательных книг. Специальная инструкция по

пересмотру книжного состава детских библиотек изъяла из них произведения Жюль Верна, Эмара, Буссенара, Стивенсона и других знаменитых авторов» [9].

К счастью, в 1930-е гг. сказки и научная фантастика в СССР были реабилитированы, в значительной мере трудами А. М. Горького, и эти книги заняли почетное место в детских библиотеках и на них выросло не одно поколение сначала советских, а потом и российских детей. Ведь действительно, прежде чем задуматься над тем, как сконструировать подводную лодку, о ней сначала нужно было прочитать у Жюль Верна. Если проводить параллели с высказыванием Нила Геймана, то можно предположить, что советский союз в 1961 г. полетел в космос, потому, что советские дети читали сказку и научную фантастику в детских библиотеках, а вклад А. М. Горького в отечественную культуру и даже технику значительно шире, чем принято думать.

В связи с вышесказанным, важнейшей точкой соприкосновения библиотеки с креативной экономикой является, прежде всего, те культурные ресурсы, которые хранит и предоставляет пользователям библиотека, и которые, в свою очередь, являются ресурсом появления креативных идей. Не случайно одна из статей Нила Геймана о задачах современных библиотек называется «Почему использовать воображение и помогать использовать его окружающим – наш гражданский долг» [10].

Библиотека как институт обучения креативному мышлению. Библиотека не только хранитель креативных ресурсов, она может еще и научить креативному или дизайнерскому типу мышления. В последнее время все чаще используется понятие дизайн-мышление, понимая, в данном случае, дизайн, как конструирование, а само дизайн-мышление как методологию решения инженерных, деловых и прочих задач, основывающаяся на творческом, а не аналитическом подходе.

«Всезнающая» Википедия сообщает, что «идею дизайн-мышления впервые сформулировал Герберт Саймон в 1969 году в книге «Науки об искусственном» (The Sciences of the Artificial)» [11].

В действительности впервые Теорию решения изобретательских задач (ТРИЗ) предложил советский учёный и писатель-фантаст Генрих Альтшуллер. Он начал работать над ней в 1946 году, а к 1970-му окончательно описал основные методики и инструменты ТРИЗ [12]. Долгое время изучая патенты, он анализировал то, как как инженеры разрабатывают технические решения, на основании этого анализа он предложил набор методов решения технических задач и усовершенствования технических систем.

В СССР в 1970-1980-е гг. изучение основ ТРИЗ было достаточно популярным, его изучали не только на производстве, но были разработаны программы ТРИЗ для школьников и даже дошкольников. Эти программы включали коллективные игры и занятия, которые учили детей выявлять противоречия, свойства предметов, явлений и разрешать эти противоречия, развивали у детей творческое мышление. Автор статьи на личном опыте может свидетельствовать об эффективности данного метода. Нарботанные советские технологии обучения вполне возможно возродить и библиотеки могут организовывать обучающие семинары, тренинги по ТРИЗ, которые сегодня могут быть весьма востребованы, как детьми, так и взрослыми.

Библиотека как физическое пространство для создания продуктов креативной экономики. Современные модельные библиотеки обладают креативным пространством. Эта креативность пространства может быть рассмотрена двояко.

Во-первых, как пространство, созданное в рамках повышения значения эстетического, т. е. культуральности. В современных проектах модельных библиотек не только явственно присутствует рука дизайнера, создающего удобные, многофункциональные, эстетически выполненные элементы библиотечного оборудования и организации пространства, но уже встречаются и арт-объекты, используемые исключительно в целях повышения эстетического уровня объекта. В качестве последних могут выступать всякого рода «дизайнерские» книжные полки, кресла и прочее, которые встречаются в вестибюлях и зонах отдыха и явлено не предназначенные для утилитарного использования. Взамен лозунга старой библиотеки – «Чем тверже стул – тем меньше соблазна расслабиться» [13], пришел лозунг модельной библиотеки – «Кто сказал, что библиотека не должна быть красивой!».

Во-вторых, и это наиболее важный аспект – пространство модельной библиотеки создана как креативное, то есть созданное специально для реализации творческого потенциала. Старая библиотека, особенно советская, была спроектирована в значительной степени как дисциплинарное пространство, т. е. пространство контроля, пространство власти, власти над читателем [14], власти

государства над идеологией, которую воплощал советский библиотекарь. А пространство советской библиотеки призвано было воспроизводить в ней «нового» человека. Это проявлялась в реализации путей книги читателей, когда он должен был увидеть книжную выставку с последними постановлениями партии (часто в библиотеках, здания, которые были специально спроектированы для библиотек в советский период, есть такие зоны в пространстве которые были в свое время спроектированы для таких выставок и сегодня их бывает трудно адаптировать к новым задачам), в массивных кафедрах выдачи выполняющих книгоохранительные функции [15], всевозможных балконах для контроля читателей, в выделении кафедр обслуживания для отдельных категорий читателей, различающихся разным статусом (примером могут служить «зал для дипломников» или «зал для научных работников» и пр.), во всякого рода классификациях и разделителях в общедоступных библиотеках. Не случайно в проектах модельных библиотек от много из перечисленного пытаются отказываться, а в беседах с коллегами даже как бы оправдываются за подобные отступления от «канона».

Пространство модельной библиотеки построено на других принципах: оно трансформируемое, и поэтому может быть адаптировано под множество задач. Читателю предлагается широкую свободу в выборе моделей взаимодействия с информацией (индивидуальные читательские места, мелкогрупповые и среднегрупповые зоны, места оборудованные стационарными ПК или электрической розеткой, позволяющей работать со своим компьютером, зоны, в которые можно рисовать, взаимодействовать с роботом, моделировать и пр. В конце концов модельная библиотека может предоставить свое пространство и для бесплатного коворкинга, для молодых стартапов и пр. То есть, модельная библиотека – это «поле активности человека» [16, с. 17].

Таким образом, пространство модельной библиотеки предоставляет самые широкие и свободные условия для творчества, т. е. для создания продуктов креативной экономики.

Библиотека как место предоставления доступа к технологиям создания продуктов креативной экономики. Средства, выделяемые государством на модернизацию модельных библиотек (нацпроект «Культура», подпрограмма «Культурная среда») используется не только на создание креативного пространства, но и на приобретение различного рода технических средств и оборудования (звукозаписывающее, анимационное, VR-очки и VR-шлемы и проч.), причем, что важно в большей части финансово недоступные среднестатистическому читателю в домашних условиях. В этом случае модельная библиотека выступает как образец классического общественного учреждения, призванного обеспечивать равный доступ к научным достижениям и технологиям.

Следует отметить, что нечто подобное уже было в российской библиотечной истории. На рубеже XIX-XX вв., сначала в чайных-читальнях и библиотеках Попечительства о народной трезвости, созданных по инициативе государства и финансируемых из средств Главного управления неокладных сборов и казённой продажи питей Министерства финансов за счет налогов от продажи алкоголя, а позднее и в земских народных библиотеках стали появляться «волшебные картины», проецируемые волшебными фонарями (прообраз диапроектора), граммофоны, стереоскопы. Крестьяне в таких библиотеках впервые могли бесплатно приобщиться к техническим «диковинкам», услышать записанный звук, увидеть визуальные образы светской, возможно впервые. Это позволяло расширить образовательные и досуговые возможности для населения, повышало авторитет самих библиотек.

Сегодня технические средства и технологии, предлагаемые библиотеками, предоставляют пользователям не просто доступ к самим технологиям, но и, что значительно важнее, создавать продукты креативной технологии: записывать музыкальные произведения, самостоятельно создавать мультфильмы и пр.

Библиотека как институт обучения технологиям создания продуктов креативной экономики. Библиотеки, имея новое оборудование и доступ к технологиям, могут осуществлять обучение пользователей основам технологий – создавать фото- и мультстудии, школы AR-технологий, школы звукозаписи, дизайна и прочее. В значительной степени именно на этом поле действуют Смарт-библиотеки.

В апреле 2022 г. Минкультуры России вынесло на общественное обсуждение проект приказа Министерства культуры Российской Федерации «Об утверждении типового проекта школы креативных индустрий» [17], т. е. к созданию этих школ еще только планируется приступить. Однако

на практике, на сегодняшний день (конец октября 2022 г.) уже 815 модельных библиотек, модернизированы по нацпроекту – фактически это 815 готовых школ креативных индустрий [18].

Библиотека как субъект создания продуктов креативной экономики. Последнее из рассматриваемых направлений только начинает развиваться, причем иногда даже случайно, когда продукты, созданные библиотеками для обслуживания своих пользователей, вдруг становятся востребованными на рынке. Это могут быть разработка краеведческих видеоэкскурсий, проведение краеведческих велозаездов и пр. Одним из немногочисленных примеров может служить опыт работы ГБУК Ставропольской краевой библиотеки для слепых и слабовидящих имени В. Маяковского. В рамках предоставления своим незрячим и слабовидящим читателям 3D-модели местных памятников архитектуры и скульптуры. Оказалось, что такие 3D-модели интересны и зрячим – туристы хотели бы приобретать их в качестве сувениров. Последний пример демонстрирует реальные возможности по созданию самими библиотеками продуктов креативной экономики.

Подводя итоги, можно констатировать, что библиотеки, как традиционные, так и модельные, имеют достаточное количество точек соприкосновения с креативной экономикой и вполне могут уже сегодня могут эффективно выступать, особенно в провинции, как инструмент развития креативной экономики

Список источников

1. Понятие рифмы. Виды рифм. – Текст : электронный // Myfilology.ru : информационный филологический ресурс : [сайт]. – URL: <https://myfilology.ru/137/1296/> (дата обращения: 6.11.2022).
2. Кондратенко С. В. Модели и метод анализа цветовых предпочтений в системах поддержки принятия управленческих решений : специальность 05.13.10 «Управление в социальных и экономических системах» : дис. ... канд. тех. наук / Кондратенко С. В. – Брянск, 2017. – 186 с. – Текст : непосредственный.
3. Воронов Н. В. Суть дизайна. 56 тезисов русской версии понимания дизайна / Н. В. Воронов. – Москва : ГрантЪ, 2002. – 24 с. – Текст : непосредственный.
4. Ермолаев А. П. Место социально-культурных представлений в методике художественного конструирования / А. П. Ермолаев. – Текст : непосредственный // Труды ВНИИТЭ. Техническая эстетика. – 1973. – Вып. 4: Методика художественного конструирования. – С. 18–24.
5. Гейман Н. Почему наше будущее зависит от библиотек, чтения и фантазии : [пер. с англ.] / Нил Гейман. – Текст : электронный // Российская национальная библиотека : [сайт]. – URL: <https://nlr.ru/prof/reader/images/Docum/Knig-polka/geiman.pdf> (дата обращения: 6.11.2022).
6. Китай использует фантастику для достижения мирового лидерства. – [2020. – 5 нояб.]. – Текст : электронный // Дзен. Блоги увлеченных людей. – Блог «Фантастика сегодня». – URL: <https://dzen.ru/media/sftoday/kitai-ispolzuet-fantastiku-dlia-dostijeniia-mirovogo-liderstva-5fa3e924b1fbcf2e2335158f> (дата обращения: 06.11.2022).
7. Тиманова О. И. Литературно-эстетическая концепция В. Г. Белинского и место в ней сказки / О. И. Тиманова. – Текст : непосредственный // Известия Российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена. – 2008. – № 72. – С. 156–168. – ISSN 1992-6464.
8. Херсонская Н. О сказках / Н. Херсонская. – Текст : непосредственный // Красный библиотекарь. – 1925. – № 2. – С. – 45, 46.
9. Блюм А. В. За кулисами «министерства правды». Тайная история советской цензуры, 1917–1929 / А. В. Блюм. – Санкт-Петербург : Гуманит. агентство «Акад. Проект» : Абрис, 1994. – 319, [1] с. – URL: <https://litresp.ru/chitat/ru/%D0%91/blyum-arden-viktorovich/za-kulisami-ministerstva-pravdi> (дата обращения: 06.11.2022). – Текст : электронный.
10. Гейман Н. Почему использовать воображение и помогать использовать его окружающим – наш гражданский долг : [пер. с англ. ст. из журн. «The Guardian»] / Нил Гейман. – Текст : электронный // MAXPARK : социальная сеть. – URL: <https://maxpark.com/community/289/content/2296805> (дата обращения: 06.11.2022).
11. Дизайн-мышление. – Текст : электронный // Википедия : свободная энциклопедия. – URL: ru.wikipedia.org (дата обращения: 06.11.2022).
12. Альтшуллер Г. С. О психологии изобретательского творчества / Г. С. Альтшуллер, Р. Б. Шапиро. – Текст : непосредственный // Вопросы психологии. – 1956. – № 6. – С. 37–49.
13. Лаврова К. Б. Публичное пространство библиотек или пространство для чтения? (К вопросу о возможных направлениях Национальной программы поддержки и развития чтения) / К. Б. Лаврова. – Текст : непосредственный // Поддержка и развитие чтения в библиотечном пространстве России : сб. науч.-практ. работ / сост. В. Я. Аскарова. – Москва : Межрегион. центр. библ. сотрудничества, 2007. – С. 93–98. – ISBN 978-5-91515-005-7.
14. Лаврова К. Б. Библиотека как пространство контроля / К. Б. Лаврова, И. В. Иванова. – Текст : непосредственный // Россия – Узбекистан – Таджикистан. Роль молодых ученых в решении актуальных проблем культуры: история, инновации и перспективы : сб. материалов Международ. науч.-практ. конф. / под ред.: В. Я. Рушанина [и др.]. – Челябинск ; Ташкент ; Душанбе : [б. и.], 2021. – С. 327–331.

15. Иванова И. В. Кафедры выдачи как важный элемент визуального образа библиотеки / И. В. Иванова. – Текст : непосредственный // Имидж, бренд и репутация как конкурентные преимущества библиотеки : сб. материалов Всерос. науч.-практ. конф. (Челябинск, 18–19 нояб. 2021 г.) / Челяб. гос. ин-т культуры ; сост. И. Ю. Матвеева. – Челябинск : ЧГИК, 2021. – С. 82–86. – ISBN 978-5-94839-798-6.
16. Штейнбах Х. Э. Психология жизненного пространства : (для психологов, архитекторов и дизайнеров) / Х. Э. Штейнбах, В. И. Еленский. – Москва : Речь, 2004. – 179 с. – Текст : непосредственный.
17. Минкультуры России разработало типовой проект школы креативных индустрий. – [2022. – 12 апр.]. – Текст : электронный // Министерство Культуры Российской Федерации : [официальный сайт]. – URL: https://culture.gov.ru/press/news /minkultury_rossii_razrabotalo_tipovoy_proekt_shkoly_kreativnykh_industriy/ (дата обращения: 06.11.2022).
18. Библиотека нового поколения. Национальный проект «Культура» : [сайт] / Министерство культуры Российской Федерации. – Москва, сор. 2019–2022. – URL: новаябиблиотека.рф (дата обращения: 06.11.2022). – Текст : электронный.