

УДК 008+130.2

*Чумаченко Олена Петрівна,
кандидат культурології, викладач Циклової комісії
соціально-гуманітарних дисциплін Криворізького коледжу
Національного авіаційного університету*

РОЛЬ UKRAINIAN VIDEOGAME AGE RATING SYSTEM У ФОРМУВАННІ КОНЦЕПТУ «INFORTATAIMENT» В УКРАЇНІ: КУЛЬТУРОЛОГІЧНИЙ АСПЕКТ

Мета роботи – запропонувати систему створення Ukrainian Videogame Age Rating System (UVARS – українська модель рейтингу комп'ютерних відеоігор) на основі порівняльного аналізу міжнародних рейтингових систем відеоігор: (ESRB), (Pan), (CERO), та розглянути її вплив на інформаційну культуру з точки зору культурологічного аспекту. **Методологія** дослідження полягає в застосуванні методу компаративістики – для порівняльного аналізу міжнародних рейтингових систем відеоігор (ESRB, Pan, CERO). **Наукова новизна роботи:** запропоновано систему українського рейтингу комп'ютерних відеоігор (Ukrainian Videogame Age Rating System) відповідно до міжнародних рейтингових систем відеоігор (ESRB, Pan, CERO), яка містить наступні класифікації: за віковими категоріями (2+, 6+, 10+, 14+, 16+), за логотипом («А» = 2+, «Б» = 6+, «В» = 10+, «Г» = 14+, «Д» = 16+) та за змістом категорій, де останній визначено з частковим врахуванням пропозицій міжнародних рейтингових систем, оскільки в них передбачено можливість використання мультиплікаційного насильства, ненормативної лексики та сцен, що містять сексуальний зміст тощо. Напротивагу системою UVARS передбачено розвиваючі та пізнавальні ігри з використанням українських традицій виховання, відмовою від шкідливих звичок, національної та релігійної ворожнечі, жорстокості, агресії тощо. Програма розглядається в культурологічному аспекті і містить творчу складову для розвитку людини. **Висновки:** Транскультурний вимір творчої діяльності передбачає використання культуротворчого потенціалу інформаційного простору як середовища реалізації креативності суб'єкта у ігрових ситуаціях (концепт «infortataiment»). Яскравим прикладом є відеоігри, які певною мірою нівелюють ціннісні установки особистості. Запропоновано створення системи українського рейтингу комп'ютерних відеоігор (Ukrainian Videogame Age Rating System), відповідно до міжнародних рейтингових систем відеоігор, таких як: ESRB, Pan та CERO з урахуванням аксіологічного підґрунтя, українських традицій гуманізму.

Ключові слова: культуротворчий потенціал, інформаційний простір, концепт «infortataiment», творча діяльність.

Чумаченко Елена Петровна, кандидат культурологии преподаватель Цикловой комиссии социально-гуманитарных дисциплин Криворожского колледжа Национального авиационного университета

Роль Ukrainian Videogame Age Rating System в формировании концепта «infortataiment» в Украине: культурологический аспект

Цель работы – предложить систему создания Ukrainian Videogame Age Rating System (UVARS – украинская модель рейтинга компьютерных видеоигр) на основе сравнительного анализа международных рейтинговых систем видеоигр: (ESRB), (Pan), (CERO), и рассмотреть ее влияние на информационную культуру с точки зрения культурологического аспекта. **Методология** исследования состоит в использовании метода компаративистики – для сравнительного анализа международных рейтинговых систем видеоигр (ESRB, Pan, CERO). **Научная новизна работы:** предложена система украинского рейтинга компьютерных видеоигр (Ukrainian Videogame Age Rating System) в соответствии с международными рейтинговыми системами видеоигр (ESRB, Pan, CERO), которая содержит следующие классификации: по возрастным категориям (2+, 6+, 10+, 14+, 16+), по логотипу («А» = 2+, «Б» = 6+, «В» = 10+, «Г» = 14+, «Д» = 16+) и за смыслом категорий, последний определяется с частичным учетом предложенных международных рейтинговых систем, поскольку в них предусмотрена возможность использования мультипликационного насилия, ненормативной лексики и сцен, которые содержат сексуальный смысл. Наоборот системой UVARS предусмотрено развивающие игры с использованием украинских традиций воспитания, отказом от вредных привычек и религиозной вражды, жестокости, агрессии. Программа рассматривается в культурологическом аспекте и содержит творческую составляющую для развития человека. **Выводы:** Транскультурное измерение творческой деятельности предусматривает использование культуротворческого потенциала информационного пространства как среды реализации креативности субъекта в игровых ситуациях (концепт «infortataiment»). Ярким примером являются видеоигры, которые определенным образом уничтожают аксиологические установки личности. Предложено создание системы украинского рейтинга компьютерных видеоигр (Ukrainian Videogame Age Rating System), в соответствии с международными рейтинговыми системами видеоигр, такими как ESRB, Pan и CERO с учетом аксиологического основ, украинских традиций гуманизма.

Ключевые слова: культуротворческий потенциал, информационное пространство, концепт «infortataiment», творческая деятельность.

Chumachenko Helen, PhD in Cultural studies, lecturer of The Cycle Commission of the Social-humanities subjects Kryvoy Rog College of National Aviation University

The role of Ukrainian Videogame Age Rating System in formation of the concept «infortataiment» in Ukraine: culturological aspect

Purpose of Research. Ukrainian Videogame Age Rating System in cultural aspect is examined in this article. The purpose of the work is to propose a system of creating Ukrainian Videogame Age Rating System (UVARS – Ukrainian rating model computer video games), on the basis of comparative analysis of international rating systems of video games: (ESRB), (Pan), (CERO), and consider its impact on information culture in terms of a cultural aspect. **Methodology.** The research methodology is using of the method of comparative studies to analyse the international rating systems of video games (ESRB, Pan, CERO). **Scientific Novelty.** The system of the Ukrainian rating of computer video games (Ukrainian Videogame Age Rating System) is proposed in accordance with international rating systems of video games (ESRB, Pan, CERO), which contains the following classifications. The main criteria are age groups (2+, 6+, 10+, 14+, 16+); logo ("A" = 2+ "B" = 6+ "C" = 10+, "D" = 14+, "E" = 16+) and the meaning of categories. The last one is determined with a partial record of proposals of international rating systems, as the ability to use animated violence, profanity and scenes, which contain sexual meaning. However, the educational games with using of Ukrainian traditions of education, the denying of harmful habits and religious hatred, cruelty, aggression are provided by the system of UVARS. The program is considered in the cultural aspect and contains a creative component for human development. **Conclusions.** The transcultural dimension of creative activity involves the use of cultural potential of the information space as the space of realization of the the subject's creativity in various game situations (concept of «infotainment»). A prime example is video games are the best examples, which destroy the axiological sets of personality in some ways. We have proposed to create the system of the Ukrainian rating of computer video games (Ukrainian Videogame Age Rating System) according to the international rating systems of video games such as ESRB, Pan and CERO. The author also has considered the axiological foundations of Ukrainian tradition of humanism in the context.

Key words: cultural-creative potential, the information space, the concept of «infotainment», creative activity.

Аналіз праць, присвячених вивченню проблематики дослідження творчої діяльності як складової транскультурних процесів а також дослідження міжнародних рейтингових систем відеоігор: (ESRB), (Pan), (CERO) на основі яких відбулась спроба розробки системи Ukrainian Videogame Age Rating System, свідчить про те, що це питання є неоднозначним. Тому актуальність даної статті полягає в теоретичній розробці Ukrainian Videogame Age Rating System та розгляданні її впливу на інформаційну культуру з точки зору культурологічного аспекту.

Проблематика дослідження феномена творчої діяльності як складової транскультурних процесів неодноразово поставала в світовій культурологічній думці. Варто хоча б згадати таких вчених як Л. Горбунова, М. Епштейн, Ф. Уебстер, D. Bohm, R. Dahnendorf, A. Herbert. Проблематика теоретичної розробки Ukrainian Videogame Age Rating System розглядається на основі вивчення документів Entertainment Software Rating Board, Pan-European Videogame Age Rating System, та Computer Entertainment Rating Organization.

Метою роботи є запропонувати систему створення Ukrainian Videogame Age Rating System (UVARS – українська модель рейтингу комп'ютерних відеоігор) на основі порівняльного аналізу міжнародних рейтингових систем відеоігор: (ESRB), (Pan), (CERO), та розглянути її вплив на інформаційну культуру з точки зору культурологічного аспекту. Методологія дослідження полягає в застосуванні методу компаративістики – для порівняльного аналізу міжнародних рейтингових систем відеоігор (ESRB, Pan, CERO).

Нині відбуваються глобальні зміни у становленні і розвитку сучасного інформаційного суспільства. У цьому аспекті наша держава зіткнулась з деякими тенденціями, без розгляду яких дуже складно уявити собі процес трансформації сучасного інформаційного суспільства, його входження до соціокультурного простору європейської цивілізації.

Поняття «інформаційне суспільство» у своїх працях розглядав Ф. Уебстер [3]. Дослідник визначив, що поняття «інформаційне суспільство» розглядається у технологічному, економічному, просторовому та культурному аспектах. Завдяки інформаційному простору культурні цінності стають більш доступними.

Концепція транскультури М. Епштейна, який надав найбільш повне діалогічне тлумачення творчої діяльності на межі універсалізму модерну та партикуляризму постмодерну, характеризується багатьма аспектами [6]. Але в контексті даного дослідження транскультура виокремлюється переважно як «царина таких метафізичних актів, що конституують вільну транскультурну особистість» [2, 12]. Сучасний український культуролог Л. Горбунова, зокрема, зазначає, що «транскультура не існує поза межами культур» [2, 12]. Транскультура «існує в кожній з них як потенціал культури бути іншою» [2, 12].

Творча діяльність у процесі трансформації і становлення сучасного суспільства сприяє формуванню і активізації професійних знань, характеризує рівень інформаційно-творчого розвитку нації. Специфіка творчої діяльності у процесі становлення інформаційного суспільства полягає в усіх видах роботи з інформацією: накопиченні інформації, різноманітному кодуванні інформації, тобто у виробленні нових кодів, переробці інформації та в створенні нової інформації. Стрімка інтелектуалізація

економіки визначила наступний етап розвитку суспільства як інформаційний, в котрому найбільш важливим ресурсом виступає інформація та можливість творчого підходу до процесу створення нових інформаційних технологій. Творча діяльність у процесі становлення сучасного інформаційного суспільства виступає одним із головних чинників у розвитку методу кейс-стаді.

Завдяки творчій діяльності відбувається відповідна тенденція до створення і розвитку комп'ютеризованого суспільства, яке є однією зі складових інформаційного суспільства. Також творча діяльність впливає на зростання значимості інформаційного сегменту у всіх сферах соціокультурного буття. Творча діяльність вплинула на розвиток глобальної інформаційної інфраструктури, завдяки творчості стає можливим виникнення єдиних інформаційних просторів без меж, а також створення глобальної бази знань. Творча діяльність формує культурний рівень інформаційного суспільства і нову інформаційну культуру.

Творча діяльність сприяє розвитку координації у сфері інформації, моделюванню інформації. Значну роль у становленні інформаційного суспільства відіграють сучасні концепції творчої діяльності: «єврологізація», «паритет», «деєврологізація» [4]. Концепція «єврологізації» передбачає набуття комп'ютеризованою діяльністю творчого характеру. Параметр деєврологізації передбачає перевагу шаблонних компонентів у процесі творчої діяльності. Ефект «паритету» передбачає рівне співвідношення між творчими і шаблонними інформаційними компонентами. Специфіка творчої діяльності полягає у декількох особливостях трансформації і розвитку інформаційного суспільства

По-перше, природа інформації є творчою і сама по собі накладає своєрідний відбиток на процес інформування. В сучасних культурологічних концепціях творчої діяльності інформація виступає у ролі інструмента творчості. Саме про це йдеться у відомому авторитетному довіднику «Mass media Dictionary by R.Terry Elmore National Textbook Company» де поняття «інформація» і «інформаційне суспільство» розглядається у якості продукту творчої діяльності. Поняття «творче інформаційне суспільство» інтерпретується як суспільство, у якому більше половини працездатного населення зайнято у сфері підготовки, створення і передачі нової творчої інформації. Інформація як інструмент творчості сприяє розвитку комунікації знань, зменшенню невизначеності, непевності, або ентропії. У процесі творчої діяльності на зміну «індустрії знань» прийшла концепція «інформаційної індустрії», тобто, крім стандартної базової інформації у процесі творчої діяльності, з'явилась концепція культурно-творчої інформації. Стратегія творчого розвитку інформаційного суспільства повинна супроводжуватись і розвитком людських ресурсів, можливості яких відповідали б вимогам і потребам цього типу соціуму. До таких ресурсів належить інформаційна творчість. Сьогодні є всі підстави говорити про формування в сучасному соціумі основи інформаційної творчості, яка повинна стати елементом, котрий характеризує деякі аспекти сучасного соціокультурного розвитку. Основою інформаційної творчості є спроможність орієнтуватися в інформаційних потоках. Інформаційна творчість створює відповідні цінності і уявлення, норми і традиції, які визначають модель індивідуальні поведінки в інформаційному суспільстві. В інфраструктурі сучасного інформаційного суспільства визначальною стає інтелектуальна творчість [4].

На початку ХХ ст. відбувається принципове для історії цивілізаційне зрушення – змінюється тип культурно-історичного наслідування. На відміну від ХХ ст., основним завданням інформації як інструмента творчості було збереження соціального досвіду, накопиченого людством і його трансляція молодому поколінню. Початок ХХІ ст. висуває нові вимоги до інформації як інструменту творчої діяльності. Сучасне інформаційне суспільство відрізняється значною динамічністю і мобільністю, тому суспільство потребує нового творчого підходу до використання інформації, адже інформація в наш час сприяє процесу зміни способу життя.

П. Герчанівська наголошує, що «творча активність суб'єкта залежить від рівня розвитку його інноваційної свідомості, часто його світоглядні пошуки і намагання сформувати свої життєві імперативи супроводжуються переоцінкою цінностей» [1, 116]. Дослідниця дотримується такої точки зору, що «для творчого процесу необхідно не лише знання, навички і система творчих методів, але й відкритість суб'єкта до інновацій, чітка орієнтація на пряму творчості, що містить фази – цілеформування і цілереалізацію» [1, 116].

Творча діяльність в інформаційному суспільстві акумулює життєвий і соціальний досвід, формує його цінності і інформаційні світоглядні позиції.

Незважаючи на дискретність самого культуротворчого потенціалу творчої діяльності в реальності, становлення цього процесу є безупинним. Кожний акт творчої діяльності у певній мірі визначає, яким може бути наступний творчий акт. Так творча діяльність «змінює» сама себе. Однак, у конкретному історичному періоді творча діяльність має характерні ознаки, що відокремлюють її від усього іншого. У ХХІ ст. інформація виступає головним інструментом творчої діяльності, оскільки

розвиток культури сучасності обумовлений інформаційною природою сучасного динамічного простору. На сьогодні, в умовах стрімкого розвитку нових сучасних технологій і їх розповсюдження, особливо актуальною є проблематика збереження людської здатності до творчої діяльності, як неповторного та унікального явища. Яскравим прикладом нових інформаційних технологій виступають комп'ютерні відеоігри, які мають і позитивні і негативні риси.

Втім, негативна складова відеоігор (агресивність, жорстокість), що характеризується стиранням граней між реальністю та віртуальним світом, та загрожує деформацією світоглядних основ молодого покоління стала предметом вивчення міжнародної спільноти. Entertainment Software Rating Board – державна організація, основний напрямок діяльності якої полягає у визначенні рейтингів комп'ютерних відеоігор у США та Канаді, була заснована у 1994 році асоціацією Interactive Digital Software Association (сучасна назва – «Entertainment Software Association»).

За віковими категоріями даний рейтинг ESRB передбачає розподіл цільової аудиторії за позиціями: 3+ («ES»), 6+ («E»), 10+ («E10+»), 13+ («T»), 17+ («M»), 18+ («AO»). На логотипах рейтингів ESRB використовуються початкові літери назв вікової категорії, для якої відповідна гра є рекомендованою. Стосовно опису категорії за змістом пропонується: для логотипу «ES» (3+) використовуються нерольові та рольові ігри пізнавального характеру без жодних проявів насильства та нецензурної лексики; для «E» (6+) – це рольові та нерольові розвиваючі та пізнавальні ігри без нецензурної лексики, але з мультиплікаційним проявом насильства; для логотипу «E10+» – в іграх можливий прояв «графічного» насилля над персонажами несхожими на людей та «графічне» насилля по відношенню до тварин, заборонено використання нецензурної лексики та сцен, які містять сексуальний зміст; для сегменту «T» (13+) – «графічне» насилля над персонажами схожими на людей та «графічне» насилля по відношенню до тварин, з використанням ненормативної лексики та сексуальних сцен; для сегменту «M» (17+) – прояв насилля, використання нецензурної лексики, сцени сексуального характеру, наркотики; «AO» (18+) – прояв жорсткого насилля, використання нецензурної лексики, сцени сексуального характеру, сцени з оголенням, наркотики.

Pan-European Videogame Age Rating System (європейська модель рейтингу комп'ютерних відеоігор) – європейська рейтингова система відеоігор, була розроблена Європейською федерацією інтерактивного програмного забезпечення у 2003 році підтримується Єврокомісією. За віковими категоріями даний рейтинг передбачає розподіл аудиторії за позиціями: 3+, 7+, 12+, 16+, 18+. Логотип у вигляді літер відсутній, замість нього вищезазначені кольорові цифри. Щодо опису категорії за змістом пропонується: для логотипу «3+» використовуються ігри пізнавальні з умовним проявом насильства комічного характеру, з відсутністю ненормативної лексики; для «7+» – це рольові та нерольові розвиваючі та пізнавальні ігри без нецензурної лексики, спортивні та тактичні ігри; для логотипу «12+» – припускається прояв насильства по відношенню до фантастичних героїв, заборонено використання нецензурної лексики та сцен, які містять сексуальний зміст; для сегменту «16+» – прояви насильства, використання ненормативної лексики та сексуальних сцен, наркотики, азартні ігри; для сегменту «18+» – прояв жорсткого насилля, використання нецензурної лексики, сцени сексуального характеру, наркотики.

Computer Entertainment Rating Organization (японська модель рейтингу комп'ютерних відеоігор) – японська організація, яка займається присудженням рейтингів комп'ютерним іграм для їх наступного розповсюдження на території Японії. Згідно з віковими категоріями, даний рейтинг передбачає розподіл аудиторії за позиціями: 3+, 12+, 15+, 17+, 18+. Логотипами виступають літери «A» = 3+, «B» = 12+, «C» = 15+, «D» = 17+, «Z» = 18+. Щодо опису категорії за змістом пропонується: для сегменту «A» (3+) – ігри пізнавального характеру без жодних проявів насильства та нецензурної лексики, з елементами вивчення японських національних традицій; для логотипу «B» (12+) – спортивні та тактичні ігри, розвиваючі ігри без жодних проявів агресії; для логотипу «C» (15+) – ігри з урахуванням шкільної програми, з відмовою від насильства та релігійної ворожнечі; для логотипу «D» (17+) – ігри з умовним проявом анімаційного сексуального характеру, використанням ненормативної лексики; для сегменту «Z» (18+) – умовні прояви насильства по відношенню до тварин та людей, азартні ігри, використання ненормативної лексики та сцен умовного сексуального характеру, але з заборонаю наркотиків, сцен з оголенням та жорсткого насильства по відношенню до людей.

Запропоновані рейтинговими системами ESRB, Pan, CERO стандарти свідчать про агресивний простір європейського суспільства, якому має стати на заваді традиції збереження цінностей, притаманних українському менталітету. У даному дослідженні відбулась авторська спроба створення системи українського рейтингу комп'ютерних відеоігор (Ukrainian Videogame Age Rating System), відповідно до міжнародних рейтингових систем відеоігор, таких як ESRB, Pan, CERO. Дана спроба базується на основі порівняльного аналізу вищезазначених рейтингових систем відеоігор, з урахуванням аксіологічного підґрунтя, яке сприяє вихованню української нації у традиціях гуманізму.

Згідно з положеннями «Інформаційної довідки про міжнародну практику правового регулювання обігу комп'ютерних ігор», на сьогоднішній день в Україні чинним законодавством не врегульовано механізм обігу комп'ютерних ігор. В нашій країні в контексті розповсюдження комп'ютерних ігор рейтинг здійснюється згідно з системою оцінки ESRB, Pап, CERO, що є не зовсім доречним. Суворому обмеженню на використання в комп'ютерних відеоіграх насильства, зброї, у законодавчому плані (досвід європейської держави) необхідно протиставити творчу діяльність засновану на традиціях української культури. Тому, була здійснена спроба запропонувати наступну класифікацію щодо принципових позицій українського рейтингу комп'ютерних відеоігор.

Щодо позиції позначки за віком, то в Ukrainian Videogame Age Rating System пропонується ввести п'ять вікових категорій: 2+, 6+, 10+, 14+, 16+. Логотипами виступають перші літери української абетки: «А» = 2+, «Б» = 6+, «В» = 10+, «Г» = 14+, «Д» = 16+. Категорії за змістом розглядаються таким чином: для сегменту «А» (2+) – ігри пізнавального та розвиваючого характеру без жодних проявів агресії та нецензурної лексики; для сегменту «Б» (6+) – розвиваючі та пізнавальні ігри з урахуванням позашкільної програми, та з використанням традицій виховання на матеріалі народних казок; для сегменту «В» (10+) – ігри на розвиток логіки з пропагуванням відмови від шкідливих звичок, та відмовою від національної та релігійної ворожнечі; для логотипу «Г» (14+) – ігри з наданням початкових навичок у професійній діяльності робочих спеціалізацій, формування антинасильницьких настроїв по відношенню до тварин і людей, з додаванням рівня «В»; для сегменту «Д» (16+) – ігри з вихованням відмови від наркотиків, расизму, профілактика ігроманії, як такої, наявність творчої складової для гравця (власна версія гравця в момент припинення заданої лінії у сюжеті гри). Цей рейтинг дозволяє зменшити провокування агресивної поведінки особистості на рівнях моральної і психічної складових, та зняти проблему формування агресивного інформаційного простору.

Отже транскультурний вимір творчої діяльності передбачає використання культуротворчого потенціалу інформаційного простору як середовища реалізації креативності суб'єкта у ігрових ситуаціях (концепт «infotainment»). Яскравим прикладом є відеоігри, які певною мірою нівелюють ціннісні установки особистості. Запропоновано створення системи українського рейтингу комп'ютерних відеоігор (Ukrainian Videogame Age Rating System), відповідно до міжнародних рейтингових систем відеоігор, таких як: ESRB, Pап та CERO з урахуванням аксіологічного підґрунтя, українських традицій гуманізму.

Література

1. Герчанівська П. Е. Креативність у динаміці культурних форм / П. Е. Герчанівська // *Культура і Сучасність* : альманах. – К. : Міленіум. – 2011. – № 1. – С. 113–117.
2. Горбунова Л. С. Мультикультуралізм в освіті: імперативи, можливості та загрози / Л. С. Горбунова // *Культура і Сучасність* : альманах. – К. : Міленіум, 2011. – № 1. – С. 5–13.
3. Уэбстер Ф. Теории информационного общества / Ф. Уэбстер. – М. : Аспект Пресс, 2004. – 400 с.
4. Bohm D. On creativity / D. Bohm. – New York : Taylor & Francis, 1998. – 267 p.
5. Dahnendorf R. Reflections on the resolution in Europe / R. Dahnendorf. – London: Barrie and Jenkins, 1990. – 242 p.
6. Epstein Mikhail. Transcultural Experiments: Russian and American Models of Creative Communication (with Ellen Berry) / Mikhail Epstein. – New York : St. Martin's Press (Scholarly and Reference Division), 1999, – 340 p.
7. Epstein Mikhail. The Transformative Humanities: A Manifesto / Mikhail Epstein. – New York and London : Bloomsbury Academic, 2012, –318 p.
8. Herbert A. The pedagogy of creativity / A. Herbert. – New York: Taylor & Francis, 2010. – 160 p.

References

1. Herchanivska, P. E. (2011). Creativity in the Dynamics of Cultural Forms. *Kultura i Suchasnist*, 1, 113–117 [in Ukrainian].
2. Horbunova, L. S. (2011). Multiculturalism in Education: Imperatives, Opportunities and Threats. *Kultura i Suchasnist*, 1, 5–13 [in Ukrainian].
3. Ujebster, F. (2004). *Theories of Information Society*. Moscow: Aspekt Press [in Russian].
4. Bohm, D. (1998). *On Creativity*. New York: Taylor & Francis [in English].
5. Dahnendorf, R. (1990). *Reflections on the Resolution in Europe*. London: Barrie and Jenkins [in English].
6. Epstein, M. (1999). *Transcultural Experiments: Russian and American Models of Creative Communication (with Ellen Berry)*. New York: St. Martin's Press (Scholarly and Reference Division) [in English].
7. Epstein, M. (2012). *The Transformative Humanities: A Manifesto*. New York and London: Bloomsbury Academic [in English].
8. Herbert, A. (2010). *The Pedagogy of Creativity*. New York: Taylor & Francis [in English].