

# ГУМАНИТАРНЫЙ ТРАКТАТ

научный журнал о гуманитарных науках

Публикации для студентов, молодых ученых и научно-преподавательского состава на [www.gumtraktat.ru](http://www.gumtraktat.ru)

ISSN 2500-1159    Издательский дом "Плутон"    [www.idpluton.ru](http://www.idpluton.ru)

## Выпуск №83

КЕМЕРОВО 2020

27 апреля 2020 г.

ББК Ч 214(2Рос-4Ке)73я431

ISSN 2500-1159

УДК 378.001

Кемерово

Журнал выпускается ежемесячно, публикует статьи по гуманитарным наукам. Подробнее на [www.gumtraktat.ru](http://www.gumtraktat.ru)

За точность приведенных сведений и содержание данных, не подлежащих открытой публикации, несут ответственность авторы.

Редкол.:

П.И. Никитин - главный редактор, ответственный за выпуск.

Н.В.Обелюнас - кандидат филологических наук, экс-преподаватель кафедры журналистики и русской литературы 20 века КемГУ, ответственный за финальную модерацию и рецензирование статей.

А.Е. Чурсина – редактор, ответственный за первичную модерацию и рецензирование статей.

С. А. Уталиев – доктор философских наук; Казахско-Русский Международный университет (КРМУ)

С. С. Жубакова - кандидат педагогических наук, доцент кафедры социальной педагогики и самопознания, Евразийский Национальный университет имени Л.Н. Гумилева

И. В. Воробьева - кандидат культурологии, доцент кафедры культурологии Белорусского государственного университета.

Е. В. Суровцева - кандидат филологических наук; Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова.

З. М. Мухамедова - доктор философских наук, кафедра социально-гуманитарных наук Ташкентский государственный стоматологический институт.

А. А. Бейсембаева - кандидат педагогических наук, профессор кафедры Педагогики и психологии Казахского университета международных отношений и мировых языков имени Абылай хана

Х. Б. Норбутаев - кандидат педагогических наук, доцент, заведующий кафедрой начального образовании Термезский государственный университет

Г. М. Сыдыкова - кандидат психологических наук, доцент кафедры психологии Кыргызского Национального университета имени Жусупа Баласагына

Д.Х. Исламова – доктор философии, Ташкентский государственный технический университет

С. С. Байсарина - кандидат педагогических наук, доцент Евразийского национального университета имени Л.Н.Гумилева, профессор РАЕ.

А.О. Сергеева - ответственный администратор[и др.];

Научный журнал о гуманитарных науках «Гуманитарный трактат», входящий в состав «Издательского дома «Плутон», был создан с целью популяризации гуманитарных наук. Мы рады приветствовать студентов, аспирантов, преподавателей и научных сотрудников. Надеемся подарить Вам множество полезной информации, вдохновить на новые научные исследования.

Издательский дом «Плутон» [www.idpluton.ru](http://www.idpluton.ru) e-mail:admin@idpluton.ru

Подписано в печать 27.04.2020 г.

Формат 14,8×21 1/4. | Усл. печ. л. 6.2. | Тираж 300.

Все статьи проходят рецензирование (экспертную оценку).

Точка зрения редакции не всегда совпадает с точкой зрения авторов публикуемых статей.

Авторы статей несут полную ответственность за содержание статей и за сам факт их публикации.

Редакция не несет ответственности перед авторами и/или третьими лицами и организациями за возможный ущерб, вызванный публикацией статьи.

При использовании и заимствовании материалов ссылка обязательна.

**Содержание**

1. ВОССТАНОВИТЕЛЬНАЯ МЕДИАЦИЯ И ЕЕ ВОЗМОЖНОСТИ В УРЕГУЛИРОВАНИИ КОНФЛИКТОВ УЧАСТНИКОВ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ОТНОШЕНИЙ .....	4
<b>Свищ Е.Н., Ткач Е.Н., Жукова С.Л.</b>	
2. A STUDY OF CLASSICAL MUSIC COMMUNICATION FROM THE PERSPECTIVE OF NEW MEDIA— TAKING SHANGHAI SYMPHONY ORCHESTRA AS AN EXAMPLE.....	8
<b>Ван Ч.</b>	
3. ГЕНДЕРНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ПОВЕДЕНИЯ В КОНФЛИКТНОЙ СИТУАЦИИ.....	12
<b>Гаськов И.Д.</b>	
4. КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА - ИСКУССТВО?.....	17
<b>Царинная С.В.</b>	

Свищ Е.Н., Ткач Е.Н., Жукова С.Л.  
Svishch E.N., Tkach E.N., Zhukova S.L.  
Тихоокеанский государственный университет

УДК 316.774

## ВОССТАНОВИТЕЛЬНАЯ МЕДИАЦИЯ И ЕЕ ВОЗМОЖНОСТИ В УРЕГУЛИРОВАНИИ КОНФЛИКТОВ УЧАСТНИКОВ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ОТНОШЕНИЙ

### RESTORATIVE MEDIATION AND ITS CAPABILITIES IN CONFLICT RESOLUTION, PARTICIPANTS EDUCATIONAL RELATIONS

**Аннотация.** Статья посвящена анализу основных принципов, содержания, эффектов восстановительной медиации в урегулировании конфликтов, возникающих между участниками образовательных отношений.

**Abstract.** The article is devoted to the analysis of the basic principles, contents, effects of restorative mediation in conflict resolution, arising between participants of educational relations.

**Ключевые слова:** восстановительная медиация, конфликты, образовательные отношения, примирение, медиатор.

**Key words:** restorative mediation, conflicts, educational relations, conciliation, mediator.

За период своего существования человечество наработало множество методов разрешения конфликтов. Этой проблемой занимаются различные науки: философия, социология, психология, юриспруденция, педагогика. В рамках этих областей знания и за их пределами в последние десятилетия разработаны и успешно развиваются технологии, с помощью которых осуществляется альтернативное урегулирование конфликтов, одним из которых является медиация, положительно зарекомендовавшая себя в прошлом веке в мировой практике и приобретающая популярность и развитие сегодня в России.

На наш взгляд, необходимо обратить внимание на то, что конфликт как социально-психологический феномен сам по себе не является чем-то сугубо отрицательным, абсолютно негативным. Конфликт представляет собой столкновение противоречивых тенденций, различных точек зрения, позиций, мнений. Многое зависит от умения участников конфликта устремляться к пониманию другой стороны конфликта и конструктивно его разрешать.

Конфликт – важнейший механизм развития личности и общности людей. Однако некоторые конфликты становятся разрушительными. В данном случае сложно обойтись без использования специальных технологий.

Одной из таких эффективных технологий является медиация.

Медиация представляет собой особым образом организованный процесс, в котором нейтральное (независимое) лицо – медиатор – создает определенные условия для реализации возможности восстановления способности людей понимать друг друга и стремиться договариваться о приемлемых вариантах разрешения конфликтных, спорных, затруднительных ситуаций [1, 2, 9, 10, 11, 12].

Существуют и используются различные модели медиации: трансформативная медиация, нарративная медиация, медиация интересов и др.

Восстановительная медиация («программа примирения», «программа по заглаживанию вреда», «программа восстановления отношений») рассматривается как программа, при реализации которой конфликтующие стороны (обидчик и жертва) встречаются для переговоров по принципам восстановительного подхода, а медиатор создает условия для взаимопонимания всех участников, и, для достижения договоренности о приемлемых для них вариантах разрешения проблемы (а если возникает такая необходимость, и о заглаживании причиненного вреда) [6].

Ключевые позиции в организации восстановительной медиации – беспристрастность, гуманность и независимость в разрешении конфликтов между участниками образовательных отношений.

Принципы восстановительной медиации соотносятся с принципами классической медиации, такими как:

– принцип добровольности участия сторон (стороны участвуют во встрече добровольно, принуждение в какой-либо форме сторон к участию не допускается; стороны вправе отказаться от участия в восстановительной программе как до ее начала, так и в ходе самой программы);

– принцип информированности сторон, открытости и прозрачности (ведущий восстановительных программ обязан предоставить конфликтующим сторонам всю необходимую информацию о сути

восстановительной программы, ее процессе и возможных последствиях их участия или неучастия в программе);

– принцип нейтральности ведущего восстановительных программ (ведущий восстановительных программ в равной степени поддерживает стороны и их стремление в разрешении конфликта; если ведущий чувствует, что не может сохранять нейтральность, он должен передать дело другому ведущему (медиатору) или прекратить медиацию; ведущий нейтрален к сторонам, но не нейтрален к факту причинения вреда, то есть контролирует, что на встрече стороны должны обсудить заглаживание обидчиком причиненного вреда);

– принцип конфиденциальности (ведущий программ и служба примирения сохраняет конфиденциальность происходящего в ходе восстановительной программы и предупреждает о важности сохранения конфиденциальности участников; ведущий может передать согласованную со сторонами информацию о ее результатах в структуру, направившую дело на медиацию (как правило, это подписанный сторонами договор, в котором зафиксированы результаты, которые стороны согласны передать в вышестоящие организации));

– принцип ответственности сторон и ведущего (ведущий восстановительных программ отвечает за безопасность участников на совместной встрече в восстановительной программе, а также за соблюдение принципов и стандартов восстановительной медиации; ответственность за результат программ восстановительного разрешения конфликтов и криминальных ситуаций несут участвующие в ней стороны конфликта; ведущий не может рекомендовать сторонам принять то или иное решение по существу конфликта).

Основными принципами восстановительного подхода к урегулированию конфликтов (в том числе по отношению к правонарушениям несовершеннолетних) являются следующие принципы [6]:

– восстановление у участников конфликта способности понимать последствия конфликта или криминальной ситуации для себя, своих близких

и для второй стороны, прекращение вражды между участниками конфликта/правонарушения;

– принятие самими участниками конфликтной ситуации на себя ответственности по ее возможному урегулированию, исключаящее насилие или дальнейшее причинение вреда;

– ответственность обидчика перед жертвой (если в ситуации был правонарушитель), состоящая в заглаживании причиненного вреда силами самого обидчика (насколько это возможно и как это реализовать, обсуждается на восстановительной программе);

– исцеление жертвы в процессе заглаживания нарушителем причиненного жертве вреда и ответа на волнующие жертву вопросы со стороны обидчика и его родных;

– планирование сторонами конфликта будущего, позволяющего избежать повторения подобных ситуаций в дальнейшем, формирование более ответственного поведения, предотвращение «навешивания ярлыков» на участников конфликта или правонарушения;

– восстановление у участников ситуации с помощью уважаемых ими людей (референтных лиц) ценностных установок (ориентиров) мирного проживания в сообществе; поддержка со стороны родных и близких позитивных изменений у сторон конфликта, а также самоконтроля у несовершеннолетних при выполнении договора; восстановление конструктивной родительской позиции по отношению к проступку ребенка.

В своей книге «Школьные службы примирения и восстановительная культура взаимоотношений: практическое руководство» А.Ю. Коновалов определил ряд важных ценностей восстановительного подхода, на которые могут опираться службы примирения образовательного учреждения [6]:

– разрешение конфликтов между людьми без применения насилия, манипуляций, давления, силы, принуждения;

– «душевное исцеление пострадавшего» (оптимизация психоэмоционального состояния);

– ответственность обидчика (самостоятельное исправление негативных последствий своего поступка и заглаживание причиненного пострадавшему вреда);

– взаимопонимание и восстановление отношений между сторонами конфликта;

– изменение установок при реагировании на конфликты и правонарушения с административно-карательных на восстановительные;

– возвращение людям полномочий по решению их конфликтных ситуаций;

– улучшение атмосферы в группе (сообществе) и т. д.

Укоренившимся в настоящее время является мнение о том, что страх

наказания можно рассматривать как одно из лучших средств изменения человека. Однако, это далеко не так. Большинство людей, которые совершили что-то нехорошее, чувствуют, понимают, что

были не правы, но окружение вынуждает их активно «защищаться». Важно понимать, что активное осознание содеянного и принятие собственного решения гораздо результативнее. Это способствует самоизменению личности и разрешению конфликта.

Метод восстановительной медиации способствует решению задачи оптимизации образовательных отношений. В работе с детьми и подростками использование медиативного подхода обуславливает воспитание обучающихся с опорой на гуманистические ценности и ориентацией на особое восприятие человеческой жизни, благополучия и развития личности, позитивного взаимодействия.

Восстановительная коммуникация помогает человеку посмотреть на произошедшее событие, возникшую проблему со всех сторон (в том числе понять состояние других участников), оценить возможные последствия, самому сделать осознанный выбор дальнейших действий.

В поведении человека, который пробует себя в разных ролях, могут проявляться разные потребности, интересы, склонности, ценности, мотивы. В разных ситуациях человек может поступать и выглядеть по-разному. Человек ситуативен, событиями, во многом зависит от окружения.

Как верно подметил известный австрийский психотерапевт А. Лэнгле, человек очень интересно устроен, он, с одной стороны, как бы находится внутри самого себя, а с другой стороны – человек интенционально направлен в мир, на других людей или конкретного другого. Быть человеком, по представлениям А. Лэнгле, – это значит быть в пути, находить собственное Я [7, 8] и «нужно налаживать, обустривать жизнь, отстаивать и воплощать то, что считаешь правильным. И дорога эта не предопределена: то, что связано с будущим, всегда открыто...» [7, с. 23].

Практика показывает, что человек меняется в ходе коммуникации, размышляя над своими поступками, над последствиями своих действий, делая определенный выбор. И здесь важно активное осознание. Сложно не согласиться с А. Лэнгле, который в размышлениях о жизни, наполненной смыслом, отмечает: «Осмысленное обустройство жизни...касается ситуации и человека в ней. Все то, что человек не выбирал, тем не менее предоставляется ему в распоряжение и, следовательно, может быть целенаправленно изменено. Для самого же человека обустривать жизнь означает, будучи свободным, активно вмешиваться в нее, планировать и выбирать между предоставляющимися ему возможностями» [7, с. 25].

В процессе организации восстановительной медиации важно учитывать три фундаментальных переживания человека, о которых пишет А. Лэнгле:

1. «Я обладаю свободной волей, благодаря которой могу делать выбор из различных возможностей.

2. Каждый мой выбор не случаен: в основе его лежит то, что для меня является ценным.

3. Жизнь непостоянна, ее условия и ситуации все время меняются» [7, с. 25].

Британские медиаторы считают, что восстановительная медиация имеет много общего с краткосрочной экзистенциальной психотерапией. И эффективность медиатора, получившего соответствующую подготовку в области психотерапии, в этом случае значительно возрастает.

Рассуждая о роли медиатора, Х. Бесемер подчеркивает мысль о том, что медиатор в силах осуществить ускорение смены «парадигмы отношения» конфликтующих сторон «к спору через идентификацию, понимание, принятие и исследование мировоззрения» оппонентов [3]. Мировоззрение человека, включающее его склонности, интересы, смысло-жизненные ориентации, ценности, идеалы, верования, устремления, представления о мироустройстве, определяет то, из каких ценностных установок человек действует, какой стиль поведения предпочитает в процессе взаимодействия. Мировоззрение личности может оказать существенное влияние на выбор стратегии выхода из конкретной конфликтной ситуации, выбор копинг-ресурсов в процессе осуществления совладающего поведения, ориентированного на преодоления затруднительной жизненной ситуации [4, 5, 13, 14, 15].

Достаточно существенную роль в этом процессе играют и скрытые жизненные мотивации. Исследуя мировоззрение конфликтующих сторон, медиатор, «раскрывая», обнаруживая эти внутренние мотивации, помогает сторонам осознать и оценить их ценность и целесообразность в данной ситуации, снизить градус накала в отношениях и, может быть, откорректировать, изменить «контрпродуктивные позиции» по поводу предмета спора.

Подводя итог сказанному выше, необходимо отметить, что восстановительная медиация позволяет во взаимодействии с участниками образовательного процесса создавать определенные условия для восстановления нарушенных вследствие конфликта отношений, развивая их в духе культуры гуманизма, меняя содержание рефлексивно-ценностного образовательного пространства. Педагог-психолог образовательного учреждения при наличии необходимых компетенций может

являться проводником идей трансформации всех отношений в образовательной среде данного учреждения, реализации идеи уважения, чести и достоинства каждого участника образовательных отношений, используя технологию восстановительной медиации в своей профессиональной практике.

**Библиографический список:**

1. Аллахвердова О.В. Медиация как социально-психологический феномен. Режим доступа: <http://www.psycheya.ru/lib/values/mediator.doc>
2. Базовый курс медиации: рефлексивные заметки / М.С. Бойко [и др.]; под общ. ред. С.В. Лабода. Минск: Медисонт, 2011. 316 с.
3. Бесемер Х. Медиация. Посредничество в конфликтах. — «Духовное познание». Калуга: 2004. 106 с.
4. Бехтер А.А. Ресурсы совладающего поведения специалиста: монография. Хабаровск, 2017.
5. Бехтер А.А., Филатова О.А. Субъектная активность в совладающем поведении личности. Акмеология. 2018. № 1(65). С. 21–26.
6. Коновалов А.Ю. Школьная служба примирения и восстановительная культура взаимоотношений: практическое руководство/под общей редакцией Л.М. Карнозовой. 2-е изд-е, дораб. М.: МОО Центр «Судебно-правовая реформа», 2014. 306 с.
7. Лэнгле А. Жизнь, наполненная смыслом. Прикладная логотерапия. М.: Генезис, 2003. 128 с.
8. Лэнгле А. Терапевтический случай нахождения собственного я (применение метода персонального экзистенциального анализа) // Психология. Журнал Высшей школы экономики. 2005. Т. 2. № 2. С. 81–98.
9. Методические рекомендации по внедрению восстановительных технологий (в том числе медиации) в воспитательную деятельность образовательных организаций Минобрнауки РФ от 26.12.2018 г.
10. Сопровождение сторон в медиации. Руководство для адвокатов и консультирующих юристов. М.: Изд-во ООО «Межрегиональный центр управленческого и политического консультирования», 2013. 516 с.
11. Стандарты восстановительной медиации: разработаны и утверждены Всероссийской ассоциацией восстановительной медиации 17 марта 2009 г.
12. Шамликашвили Ц.А. Основы медиации как процедуры урегулирования споров: учебное пособие. М.: Межрегиональный центр управленческого и политического консультирования, 2013. 128 с.
13. Ткач Р.С., Семенюк Н.В. Исследование копинг-стратегий старшеклассников в контексте проблемы обеспечения безопасности жизнедеятельности // Экология человеческих отношений как проблема практической психологии в современном обществе: сборник научных трудов. Хабаровск: Изд-во Тихоокеанского гос. ун-та, 2018. С. 246–250.
14. Фараонова О.В. Копинг-механизмы в экзистенциальных ситуациях // Актуальные вопросы современной медицины. Хабаровск: Изд-во ДВГМУ, 2017. С. 321–322.
15. Фомина А.Н. Жизнестойкость личности: монография. М.: МПГУ, Прометей, 2012. 152 с.

**Ван Чэньюй**  
**Wang Chenyu**

Преподаватель  
Nan Chang (Китай)

Родилась в Китае. С 2015 по 2017 год являлась ассистентом-стажёром Петрозаводской государственной консерватории имени А.К. Глазунова по направлению подготовки "Ансамблевое исполнительство на струнных инструментах". Сейчас работает в Цэнцдийском педагогическом университете (Jiangxi Normal University). E-mail: 546746674@qq.com

УДК 37:78

## **A STUDY OF CLASSICAL MUSIC COMMUNICATION FROM THE PERSPECTIVE OF NEW MEDIA—TAKING SHANGHAI SYMPHONY ORCHESTRA AS AN EXAMPLE**

**Abstract:** The development of classical music in China is not long, and the domestic evaluation of it is mixed. On the one hand, classical music is deeply loved by professionals because of its pure and elegant characteristics; on the other hand, being incompatible with the aesthetics of most Chinese people, it has been deemed as "boring, incomprehensible". The development of new media communication technology has undoubtedly brought both opportunities and challenges to the development of classical music. In the era of new media, classical music has made full use of Internet communication technology and broadened its own communication path. This article takes the Shanghai Symphony Orchestra as an example, focusing on the analysis of the impact of new media technology on classical music, and putting forward corresponding communication strategies.

**Keywords:** classical music; China; new media; SSO

At home and abroad, there are many opinions on the definition of new media, which is originated from western countries. Professor Xiong Chengyu of Tsinghua University believes that the so-called new media, or digital media and network media, is the sum of media based on computer information processing technology and the Internet, exerting its communication function. In addition to the functions of traditional media such as newspapers, televisions and radios, it also has new features of interaction, instantaneousness, extension and integration. Internet users are not only recipients of information, but also the providers and publishers of information. Network media, which includes elements such as digitization, the Internet, publishing platforms, editing and production systems, information integration interfaces, communication channels, and receiving terminals, no longer belongs to the category of mass media. Instead, it has integrated mass communication, organizational communication and interpersonal communication in a three-dimensional manner, affecting our social life with functions different from traditional media.<sup>1</sup> Jiang Hong and Xu Jian of Shanghai Jiaotong University defined the new media in terms of connotation and extension. They believe that, in terms of connotation, a new type of media that appeared in the late 20th century, under the background of great progress in world science in the field of social information dissemination on the basis of digital technology, has greatly expanded the dissemination of information, has greatly accelerated the dissemination, has greatly enriched the dissemination methods, and is very different from traditional media. As far as the extension is concerned, the new media includes optical fiber cable communication network, cable TV network, teletext, electronic computer communication network, large computer database communication system, satellite live TV system, Internet, mobile phone message, multimedia information interactive platform, multimedia technology broadcast network, etc.<sup>2</sup> Professor Huang Minsheng of Communication University of China regards IPTV, terrestrial mobile TV and mobile TV as the three major parts of new media.<sup>3</sup>

This article will quote the new media definition of the American Internet Lab: "New media is based on computer technology, communication technology, digital broadcasting, etc.. Through the Internet, wireless communication network, digital broadcast TV network and satellite channels, with computers, TVs, mobile phones, etc., personalization, subdivision and interaction can be achieved, and precise delivery and point-to-point communication can be achieved.

### **I. The Communication Mode and Present Situation of Classical Music in the New Media Era**

Western classical music is famous for its complex and diverse creative techniques and profound

<sup>1</sup>Xiong Chengyu, Liao Yiwen, "New Media-The Sword of Damocles in the Iraq War", Chinese journalist, 2003.

<sup>2</sup>"Introduction to New Media" edited by Jiang Hong and Xu Jian, Shanghai Jiaotong University Press, 2006, p. 14.

<sup>3</sup>Guo Yabing, Huang Shengmin, Wang Lanzhu, "China Digital New Media Development Report", Communication University of China Press, 2006, page 1.

connotation. Its nobleness and elegance have moved many people. In Western countries, as the most common type of music that appears on the stage, classical music has long become a way of entertainment at leisure. However, in China, the Western classical music market presents a situation where prosperity and depression coexist. Since the reform and opening up, with the continuous exchange and integration of Chinese and Western cultures, classical music has set off a wave in domestic first-tier cities. In the first-tier cities headed by Beijing, Shanghai and Hong Kong, classical music has almost reached the level of universal popularization. Citizens have begun to understand and recognize this unique music, and gradually regarded Western classical music as a spiritual consolation. Whenever heavyweight classical concerts are staged, the concert hall is full of people. All seats are occupied. However, the classical music market is in a slump in small and medium-sized cities. Its market and box office revenue are a different scene in small and medium-sized cities in China. The blockage of information and the backwardness of the local economy have prevented ordinary people from being exposed to new things in a timely manner. For ordinary people in these cities, Western classical music seems strange and difficult to understand. Compared with pop music, the stylistic characteristics of classical music and the lack of written description have made it difficult to take root in the mass market.

In the new media era, media such as mobile music clients, video websites and smart devices have become the preferred channels for music content distribution. According to relevant statistics, China's online music users exceeded 500 million in 2017, and it was expected that China's digital music market will exceed 60 billion yuan in 2018. The interactive, visual, social and fragmented features of new media have a profound impact on the development and spread of music. With the help of new media, classical music can develop rapidly in merely a few decades. An overview of classical music in the new media era, its spread can be divided into online media, mobile media and outdoor media.

When electronic devices have become indispensable and ubiquitous tools in people's lives, they have made important contributions to the popularity of classical music in various ways. Taking the sale of classical concert tickets as an example, the sales of classical concert tickets are mainly divided into three different electronic platforms. The first is online media, the second is mobile media and the third is outdoor media. Taking Shanghai Symphony Orchestra as an example, as one of the best professional symphony orchestras in New China, its method of communication has also changed constantly with the development and progress of history. In the early days of the establishment of Shanghai Symphony Orchestra, its concerts were mainly advertised through posters and advertisements in newspapers. As televisions and computers have become indispensable tools for Chinese citizens to obtain information, new media has become the most important medium for publicizing concerts. Outdoor media communication is also one of the main marketing methods of Shanghai Symphony Orchestra.

With the rapid development of technology and the improvement of people's living standards, mobile phones have gradually replaced televisions as consumer electronics products to develop from past luxury to present very popular. Mobile phones have become the number one electronic product around the country due to their flexibility, small size and portability. The mobile music market report of 2015 shows that the utilization rate of music applications under mobile terminals accounts for about 78%, ranking fourth in leisure entertainment applications, which shows that network users have a higher demand for music information. In the new media era, mobile phones have become an important carrier of music communication. The research report shows that by 2014, there were approximately 900 million Internet users in China, and mobile Internet applications in mobile phones reached as high as 70%. Mobile phones had become the most important Internet terminal. The reason why the Shanghai Symphony Orchestra's communication and influence are so extensive is largely related to its propaganda model. There are several main mobile phone marketing and promotion models: WeChat public account, Sina Weibo and other media symphony knowledge popularization and promotion, concert promotion and ticket sales in APPs such as Damai.com and Ferris wheel. What needs to be mentioned is that during the outbreak of new coronavirus in 2020, Shanghai Symphony Orchestra presented several wonderful concerts to the audience through online and offline cloud concerts. In addition to the public account and ticketing APP transmission methods, listeners can also enjoy the concert after the performance directly on the mobile phone through music video softwares such as Youku video, YouTube video, NetEase cloud music, Archimedes, Himalaya and so on. Of course, Shanghai Symphony Orchestra does not only rely on mobile terminals for music communication. On the big screens of subway stations and business centers in Shanghai and other important first-tier cities, we can occasionally see concert advertisements of Shanghai Symphony Orchestra, which usually appear in posters. Of course, there are also concert videos made into exquisite short videos or MVs. Outdoor media is considered to be one of the most effective means of communication with ordinary people at close range.

## **II. The Dilemma of Classical Music Communication in the New Media Era**

The framework of classical music is very rigorous and regular. It is usually a pure melody music without lyrics, which has a profound spiritual ideological connotation. Built on the basis of Western culture, art and religious customs, classical music is completely different from the elegance and nobility in China. Taking symphony works as an example, a symphony work usually consists of four movements and lasts for almost an hour. Because its playing time is too long, and the performance form is relatively boring and single, therefore it can not be visually compared with stage play. At the same time, differences in Chinese and foreign cultures have prevented many people from enjoying this genre of music, making it caviar to the general. In recent years, the classical music market has shrunk with box office sales fluctuated, making it difficult to compete in the free market. Many symphony orchestras have to rely on government subsidies to survive. The diversity of communication media in the new media era allows people to experience classical music and enjoy classical concerts without any cost, which has greatly prospered the classical music market. However, at the same time, new media has brought some negative effects on the development of classical music. On the one hand, the random adaptation of classical music works by some online platforms has made classical music lose its original "authenticity". On the other hand, from the perspective of profession, some classical music that relies on electronic production or cloud concerts that are played separately and post-produced are in violation of classical music performance rules, appearing distorted.

## **III. Communication Strategies for Classical Music in the New Media Era**

In the past, in the traditional media environment, the processes of music creation, communication, and audience acceptance all showed unicity. However, under the new media environment, the formation, communication and development of music are all interwoven. The main body of communication is more diversified rather than a simple music communicator as it used to be in the past. Music creators, operators, managers and consumers can all become the power of music communication, which makes has made all aspects of music communication closely connected. Therefore, only by enhancing the innovative concept of the main body of communication in all aspects of music can the innovation of music communication paths be promoted.

First of all, it is necessary to strengthen the interactivity of music communication, establish innovative communication concepts in all aspects of music formation, better integrate new communication methods, and strengthen the monitoring of music communication in the new media environment to create a healthy, positive and innovative atmosphere for music communication.

Secondly, we should make full use of the relatively popular social media for music communication. In recent years, social media has been regarded as an important platform for music creation and music communication. Music has shown significant interactivity on social media. Internet users can spread and share music on social media. Music fans can freely evaluate music on the network according to their own preferences.

As mentioned above, mobile terminals are important mediums for the spread of classical music in the new media era. Therefore, the application of mobile terminals should be considered when disseminating classical music. The initiative of self-media should be given full play to. At present, the new audiovisual model of digital music combined with social media has become the development trend of music. This model has not only changed the traditional music communication model, but also facilitated the use of fan economy, innovative publicity channels, peripheral product management and other methods for music communication, promoting the industrialization of music and accelerating the innovation of music communication models.

In China, with the gradual increase of talent shows in recent years, the communication and influence of pop music is greater than that of classical music. One of the reasons for the popularity of TV music programs is that the Internet, a powerful medium, has been fully utilized, and the Internet's communication function has been fully utilized. The innovation of the music communication platform must combine traditional media and new media should perform a concerted ensemble to realize the diversified development of the music communication platform. At present, the network platform is one of the main platforms for music communication. It is necessary to make full use of various wired and wireless methods such as the Internet and mobile Internet for music communication to enrich the music communication platform. Traditional broadcast and TV media must constantly innovate the types of music programs and use media platform resources to achieve the innovative development of music communication. Shanghai Symphony Orchestra is an example that has established its own portal in the APP and enriched its content in the popular APP software. For example: Tik Tok, Facebook and other celebrity software. It should be noted that the rapid development of new media does not mean that traditional media has been completely replaced. The functions of newspapers, radio and other traditional medias in music communication cannot be ignored. After all, most middle-aged and elderly people still prefer to obtain information through traditional newspapers, radios and televisions.

Compared to other countries, China seems to have less music competitions. At present, the classical

music competitions launched in China are mainly CCTV Piano and Violin Competition, Harbin Schoenfeld International String Competition, Shanghai Stern International Violin Competition and so on. These competitions have sprung up in recent years and lack a certain degree of maturity. The attention on these competitions are mainly teachers and students of Conservatories of music and some amateurs, and the range of audience is relatively small. Compared with other talent shows, they look slightly inferior. If classical music is planned to be popularized in a real sense, it should also improve its own content and expressions, making its expressions rich and novel, and thus letting citizens of different ages and different levels enjoy classical music. Government departments should also appropriately increase promotion efforts so that classical music can easily enter the concert halls of various cities, going deep into the hearts of people in the real sense.

Conclusion: The development and popularization of the Internet is based on the gradual penetration of network technology, digital technology and mobile technology of network media, mobile media, digital TV and other new media into our daily life, bringing us into the new media era of information dissemination. The emergence and development of new media has brought both challenges and opportunities to the development of Western classical music. Under the guidance of the new media era, combined with the strengths of various communication carriers, a brand-new platform should be created for the communication and development of classical music.

#### References:

1. Cheng Hui. A Research on the Communication of Music Culture in the New Media Era [J]. The Press, 2014 (12): 222-223.
2. Chen Hui. Analysis of the Characteristics of Online Music Culture in the New Media Era [J]. Musicology in China, 2009 (3): 117-119.
3. Fan Minglei. The Status and Changes of Music Communication in the New Media Era [J]. Media, 2016 (2): 76-79.
4. Werner J. Severin, James W. Tankard. Communication Theories [M]. Allyn & Bacon, 2000.
5. Baran Stanley J. Mass Communication Theory: Foundations, Ferment, and Future [M]. Wadsworth Publishing Company, 2000.
6. Zeng Suijin. Music Creates Soul: From the Natural Spread of Music to Technical Communication [M]. Beijing: Beijing Broadcasting Institute Press, 2004
7. [US] John Fiske et al. Key Concepts: The Dictionary of Communication and Cultural Studies [M]. Beijing: Xinhua Publishing House, 2004.

**Гаськов Иван Денисович****Gaskov Ivan Denisovich**

Студент 2 курса

НФИ КемГУ «Новокузнецкий институт (филиал) Кемеровский Государственный университет»

УДК 316.48

**ГЕНДЕРНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ПОВЕДЕНИЯ В КОНФЛИКТНОЙ СИТУАЦИИ****GENDER CHARACTERISTICS OF BEHAVIOR IN A CONFLICT SITUATION**

**Аннотация:** в данной статье мы раскрываем понятия «гендер», «гендерные особенности», «поведение» и «конфликт». Мы рассматриваем вопрос о том, что гендерные особенности имеют существенные различия в конфликтной ситуации, а именно: девушки более склонны к компромиссу и приспособлению, а юноши более склонны к сотрудничеству и избеганию.

**Annotation:** in this article, we reveal the concepts of "gender", "gender characteristics", "behavior" and "conflict". We consider the fact that gender features have significant differences in a conflict situation, namely: girls are more likely to compromise and adapt, and boys are more likely to cooperate and avoid.

**Ключевые слова:** гендер, конфликтная ситуация, конфликт, деструктивный конфликт, конструктивный конфликт.

**Keywords:** gender features of behavior, gender, conflict situation, conflict, destructive conflict, constructive conflict.

Актуальность исследования состоит в том, что на данный момент уже трудно представить себе жизнь человека без конфликтов, переживаний, постоянных стрессов. Этим наполнена вся наша жизнь от начала и до конца, но всегда есть такие люди, которые могут с легкостью выходить из таких неприятных ситуаций, а есть те для кого каждая такая ситуация это огромный стресс. В этом важную роль в урегулировании конфликта играет личность, а также особенности ее поведения в зависимости от принадлежности к полу. Но известно, что за каждой личностью, которая решает конфликт, скрываются определенные особенности, которые присущи только ей. И в наше время каждому человеку важно знать особенности поведения в конфликтной ситуации, а также структуру самого конфликта, чтобы успешно его разрешить. Следовательно, изучение стратегий поведения в таких ситуациях очень важно, так как суицид, преступления и другие ужасные вещи, конечно, не в 100% случаев, но с большой вероятностью совершаются впоследствии конфликтных ситуаций. И речь идет не только о конфликтах с внешними раздражителями, также есть и внутренние раздражители, с которыми тоже нужно уметь справляться. Еще Зигмунд Фрейд утверждал, что конфликт это постоянный элемент душевной жизни человека. Как таковая тема особенностей поведения в конфликте, конечно, изучается с давних времен, но именно в Казахстане данная тема во взаимосвязи с особенностями гендерности, почти не изучена. Это еще один фактор актуальности данной темы.

Целью исследования является изучение гендерных особенностей поведения в конфликтной ситуации.

Конфликт – это довольно сложное в понимании психологическое явление, всегда сложный и многоуровневый социальный феномен. Конфликт - отсутствие согласия между двумя или более сторонами, которые могут быть определёнными лицами или группами, то есть это столкновение противоположных целей, позиций взглядов субъектов взаимодействий. Конфликтная ситуация – это появившиеся или накопленные в какой-то промежуток времени противоречия, которые содержат настоящую причину конфликта.

Конфликты чаще всего возникают в связи со следующими противоречиями: поиска, когда сталкиваются новаторство и консерватизм; групповых интересов, когда люди отстаивают свои интересы или интересы только своей группы, коллектива, игнорируя общие интересы; связанными с личными, эгоистичными побуждениями, когда корысть подавляет все другие мотивы. Конфликт возникает, когда одна сторона начинает действовать, ущемляя интересы другой. Если противоположная сторона отвечает тем же, то конфликт может развиваться как неконструктивный или конструктивный.

Деструктивный конфликт – это ухудшение состояния коллектива, его производственных показателей, взаимоотношений людей.

Конструктивный конфликт – это оздоровление коллектива, благополучное разрешение тех его проблем, при которых возник конфликт.

В социальной психологии в качестве основных элементов конфликта выделяется объективная конфликтная ситуация, с одной стороны, и её образы у участников разногласий — с другой. В связи с этим американский психолог М. Дойч предложил рассматривать следующие виды конфликтов:

1. Подлинный конфликт, существующий объективно и воспринимаемый адекватно.
2. Случайный, или условный конфликт, который легко может быть разрешен, хотя его участники не осознают этого.
3. Смещённый конфликт — когда за «явным» конфликтом скрывается нечто совсем другое.
4. Неверно приписанный конфликт — когда, например, гость ругается с администрацией ресторана из-за плохого обслуживания и вспоминает, что ему не осуществили скидку, которая давным-давно не действует.
5. Латентный (скрытый) конфликт. Базируется на неосознаваемом противоречии участников, которое, тем не менее, объективно существует.
6. Ложный конфликт, существующий только из-за восприятия участников, без объективных причин.

К. Томас выделяет пять основных стилей поведения в конфликтной ситуации: конкуренция, сотрудничество, компромисс, избегание и приспособление.

- 1) Стиль конкуренции (доминирование, соперничество, борьба, напористость).

В основном такой стиль использует человек, который обладает сильной волей, достаточным авторитетом, властью, не очень заинтересованный в сотрудничестве с другой стороной и стремящийся, в первую очередь, удовлетворить собственные интересы и потребности. Однако следует иметь в виду, что это не тот стиль, который можно использовать в близких личных отношениях, так как, кроме отчуждения, он ничего больше не сможет вызвать.

- 2) Стиль сотрудничества (кооперация, интеграция). Можно использовать, если отстаивая собственные интересы, вы вынуждены принимать во внимание нужды и желания другой стороны. Этот стиль наиболее труден, так как он требует более продолжительной работы. Цель его применения — разработка долгосрочного взаимовыгодного решения. Такой стиль требует умения объяснить свои желания, выслушать друг друга, сдерживать эмоции.

- 3) Стиль компромисса - стороны стремятся урегулировать разногласия при взаимных уступках. В этом плане он напоминает стиль сотрудничества, однако осуществляется на более поверхностном уровне. Этот стиль наиболее эффективен, если обе стороны хотят одного и того же, но знают, что одновременно это невыполнимо.

- 4) Стиль уклонения (уход, избегание, игнорирование). Реализуется обычно, когда проблема для вас не столь важна, вы не отстаиваете свои права, не хотите тратить время и силы на ее решение. Этот стиль реализуется также в тех ситуациях, когда одна из сторон обладает большей властью, либо понимает, что не права, или считает, что нет серьёзных оснований для продолжения контактов.

- 5) Стиль приспособления (уступчивость). Означает, что вы действуете совместно с другой стороной, но при этом не пытаетесь отстаивать свои собственные интересы в целях сглаживания и восстановления нормальной атмосферы. К. Томас считает, что этот стиль наиболее эффективен, когда исход дела важен для другой стороны и не очень существенен для вас, и тогда вы жертвуете собственными интересами в пользу другой стороны.

Таким образом, конфликты играют исключительно важную роль в жизни отдельного человека, семьи и организации. Конфликт, порождая споры, проверяет и весь коллектив, и каждого человека в отдельности, и может существенно помочь и в процессе разбора проблемы, и выработке решения. Следует помнить, что ни одна из приведенных стратегий поведения в конфликте не является наилучшей, так как каждая из них в отдельности может привести к положительному результату, когда используется в зависимости от конкретных обстоятельств. Человек, владеющий всеми стратегиями и умеющий их применять по назначению, будет более успешным в общении и в жизни.

*Гендерная психология – новая отрасль, заявляющая о себе как о самостоятельной области психологической науки. По мнению И. С. Клецкиной: «Эта отрасль изучает закономерности формирования и развития характеристик личности как представителя определенного пола, обусловленные половой дифференциацией, стратификацией и иерархизацией». В гендерной психологии помимо изучения различий и особенностей мужчин и женщин, особое внимание уделяется дифференциации, стратификации и иерархизации пола. Изучение психологических отличий мужчин и женщин это изучение не только человека, но и общества в целом. Понимание, анализ, а также использование психологических механизмов позволяет использовать влияние гендерных факторов на процесс самореализации человека. Психология ранее игнорировала пол как*

*основной аспект человеческой природы. Социальная же психология также отказывалась принимать гендер, как основосоставляющую одной из сильных диалектических противоречий, определяющих взаимодействия людей в социальном обществе.*

*В рамках гендерного подхода очевидны неравноправные и неравноценные черты личности мужчин и женщин, особенности мыслей и поведения. Существенное давление оказывают социальные ожидания и жесткие требования к половой адекватности в поведении и поступках. Необоснованность требований по выполнению мужских и женских социальных ролей, традиционных эталонов, навязанных представлений не дает человеку в полной мере оценить свои возможности и желания, перспективы самореализации и личные ресурсы для жизнетворчества.*

*Как подметил Т. В. Бендас: «При изучении гендерных различий рассматривается природа различий, их оценка и динамика, влияние этих гендерных различий на индивидуальный жизненный путь мужчин и женщин, возможности их самореализации» [12, с. 137].*

*Как высказалась Т.С. Баранова: «Основными проблемами в изучении гендерной социализации являются психосоциальные аспекты развития личности как представителя определенного пола на всех этапах жизненного цикла, вписание их гендерного развития в исторический, культурный и социальные контексты» [10, с. 39].*

*И. С. Кон полагает, что и «пол, и гендер являются системами условных обозначений, которые формируют определенный порядок отношений между людьми, их отношение к различным проявлениям сексуальности, а также определяют формы представления себя другим людям в разнообразных практиках социального взаимодействия» [5, с. 771].*

*Ш. Берн считает, что «разделение людей на мужчин и женщин является центральной установкой восприятия нами различий, имеющих в психике и поведении человека» [13, с. 256].*

Э. Гидденс - Если пол имеет отношение к физическим, телесным различиям между мужчиной и женщиной, то понятие «гендер» затрагивает их психологические, социальные и культурные особенности.

Исходя из рассуждений Д. Майерс гендер это одна из базовых характеристик личности, обуславливающих психологическое и социальное развитие человека, которая определяется биологическим полом, гендерными стереотипами, гендерными нормами и гендерной идентичностью.

Таким образом, в гендерной психологии стала учитываться «вторая половина человеческого опыта» – женская. В многочисленных исследованиях проводится изучение равных половых возможностей. Психологи всего мира, Ш. Берн [3], Т.В. Бендас [2], О.А. Воронина [6] и другие пытаются реализовать гендерный подход в своих исследованиях, таким образом в науке положено начало внедрения результатов гендерных исследований в практику. *Сама идея противоположности мужского и женского начал закреплена в каждом социальном институте. Но дело не только в явно наблюдаемых телесных различиях. Они имеют социокультурные аспекты, отражающие сложившиеся в наше время общественные представления о том, что подобает женщине, а что мужчине.*

Достаточно много моделей поведения, если не все, закладываются в раннем детстве. И. Таннен, наблюдая за стилями и формами общения мальчиков и девочек, вывела несколько интересных закономерностей, которые можно экстраполировать на поведение взрослых мужчин и женщин. Естественно, это не значит, что абсолютно все мальчики и девочки используют заложенные в детстве программы общения. Различий в стилях общения мальчиков и девочек много. Есть, однако, два основных, из которых вытекают все прочие:

- 1) Девочки сконцентрированы больше на важности общения, а мальчики на статусе общения.
- 2) Для девочек важен сам процесс общения, тогда как для мальчиков – его результат. Как следствие, девочки предпочитают избегать тех игр, в которых одна из них может быть лучше другой, и склонны выбирать те, в которых они все на равных. Они с большим удовольствием играют в маленьких группах или с одной лучшей подругой. Ведь именно при таком «камерном» общении можно наладить близкие дружеские отношения, поделиться секретами, обменяться впечатлениями. С раннего детства девочки знают, что если они будут звучать слишком самоуверенно, то не будут пользоваться успехом в своем кругу. Поэтому они учатся говорить таким образом, чтобы сбалансировать собственные интересы с интересами партнеров по общению [19].

Мальчики обычно играют в больших группах и не со всеми обращаются как с равными. Они подчеркивают, а не скрывают свой статус, как девочки. В своих группах они обязательно выделяют одного или нескольких лидеров. Причем все члены группы воспринимают это как должное и с удовольствием выполняют приказы своего вожака. Бывают, естественно, ситуации, когда в группе

появляется неформальный лидер, который включается в борьбу за власть, что тоже нормально воспринимается всеми остальными. Фокусируясь на достижении результата, мальчики учатся говорить таким образом, чтобы отстаивать в первую очередь свои интересы. Ожидания же от общения во взрослой среде уже другие. Так уж получилось, что мир мужчин принимает «только свою единственно правильную модель поведения», игнорируя модель поведения женщин [19].

Выявлено, что во всех конфликтных ситуациях, возникающих в семейном и домашнем кругу, женщины проявляют больше терпимости и стремления к компромиссному примирению интересов. У мужчин данная тенденция выражена слабо. В конфликтах мужчины чаще прибегают к инвективной лексике, «крепким» выражениям, ругательствам и нецензурной брани, а женщины скорее готовы заплакать. Однако со временем реакция изменяется и у некоторых женщин (особенно у более опытных и старших по возрасту), проявляется та же тенденция, что и у мужчин, - к «крепким» выражениям [19].

Обнаружено, что женщины ожидают и переживают неприятности, связанные с конфликтными ситуациями, значительно чаще, чем мужчины; последние предпочитают активное воздействие на проблемно-конфликтные ситуации, тогда как женщины - эмоционально-экспрессивные формы воздействия; в конфликтных ситуациях женщины средних лет и более старшего возраста чаще ориентируются на поддержку семьи, а не друзей; последнее более характерно для мужчин и молодых женщин. В процессе конфликта женщины чаще вспоминают прошлые обиды, «старые грехи» и ошибки, допущенные в прошлом. Мужчины же в конфликтной ситуации нечасто вспоминают прошлые промахи, а больше придерживаются проблемы, из-за которой произошел конфликт [19].

Е.П. Ильин пишет: «Женщины испытывают подавленность, стремятся думать о возможных причинах своего состояния. Эта реакция приводит к навязчивому фокусированию на проблеме и увеличивает уязвимость женщины по отношению к стресс-фактору. Мужчины наоборот, пытаются отгородиться от депрессивных эмоций, концентрируюсь на чем-то другом, например, осуществляя физическую активность, чтобы таким способом разрядить возникшее негативное напряжение» [18].

Женщины при разрешении конфликтов больше ориентируются на чужое мнение, что объясняется, по мнению И. В. Грошева, их большей конформностью. Отсюда при разрешении конфликта с участием женщин велика роль посредника. Поэтому, пишет Р. А. Березовская, женщины чаще обращаются за помощью к другим людям, психологам, врачам, психотерапевтам, пытаются снять психическое напряжение путем разговора. При этом, как показано И. В. Грошевым, мужчины выбирают посредника по его деловым и статусным параметрам, а женщины придают значение и его внешности. Мужчины более четко рассматривают и различают конфликтные ситуации, чем женщины, и дифференцируют свое поведение в зависимости от сферы конфликта [17].

Таким образом, эти данные подтверждают, что мальчики чаще склонны прибегать к стратегии, связанной с проявлением агрессии. Девочки достоверно чаще мальчиков используют стратегии "обнимаю, прижимаю, глажу", "плачу, грущу". Это указывает на их большую потребность в тесной привязанности, в эмоциональной разрядке через слезы и жалость к себе и другим, на трудности самораскрытия.

В выборку нашего исследования вошло 39 человек, все они обучающиеся. 15 человек, обучающиеся техникума и 24 человека, обучающиеся школы.

С помощью опросника К. Томаса были изучены такие шкалы как «приспособление», «уклонение» «компромисс», «конкуренция», «сотрудничество». По результатам опросника можно сделать вывод о том, что большей части девушек свойственен «компромисс, приспособление, сотрудничество» около 60%, в то время как около 40% парней выбирают «избегание, сотрудничество, избегание» за основную стратегию. В то же время, девушки менее склонны к соперничеству, нежели, чем парни.

С помощью методики «Личностная агрессивность» Е.П.Ильин и Королев были выявлены следующие 8 шкал: вспыльчивость, наступательность, обидчивость, неуступчивость, компромиссность, мстительность, нетерпимость к мнению других, подозрительность. По шкале вспыльчивости юноши набрали 28 баллов, а девушки по этой же шкале получили 16 баллов. А также у юношей по всем показателям высокая степень конфликтности.

Для статистической обработки данных был использован t-критерий Стьюдента. По результатам нашего исследования было выявлено, что показатели по шкалам различные, гипотеза подтвердилась.

#### **Библиографический список:**

1. Бендас Т. В. Гендерная психология. Учебное пособие [Текст]: Бендас Т. С. — СПб.: Питер, 2006. — 431 с. ISBN 5-94723-369-X.

2. Баранова Т. С. Теоретические модели социальной идентификации личности. [Электронный ресурс]/ Баранова Т. С. — М.: Изд-во Ин-та социологии РАН, 1999. — С. 35–46. <http://www.myword.ru>.
3. Берн Ш. Гендерная психология [Текст]/ Ш. Берн. — СПб.: Прайм-ЕВРОЗНАК, 2007. — 320 с. ISBN 978–5–93–878–293–8.
4. Воронина О. А. Основы гендерной теории и методологии. [Текст]/ Воронина, О.А. — М.: МЦГИ — МВШСЭН, 2001. — С. 416 ISBN 5–85133–072–4.
5. Майерс Д. Социальная психология. — СПб.: Питер, 1998. — С. 256–267.
6. Кон И. С. Половые различия и дифференциация социальных ролей [Текст]. — М., 2009. — С. 763–776. ISBN 987–5–9691–039.

**Царинная Софья Владимировна**  
**Tsarinnaya Sofia Vladimirovna**

Студент Морского государственного университета имени адмирала Г.И. Невельского, морской факультет гуманитарных технологий.

УДК 7.06

## КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА – ИСКУССТВО?

### COMPUTER GAME – ART?

**Аннотация.** Статья посвящена рассмотрению составляющих компьютерной игры как творческого процесса с целью подтверждения того, что компьютерные игры являются формой современного искусства. Показано, что в создании игр принимают участие множество людей творческого направления (художники, писатели, музыканты и другие), которые рисуют, пишут и т.д. для компьютерных игр. Игры объединяют в себе деятельность и результат творчества этих людей, представляя собой сразу несколько видов искусства в одном. Существует проблема стереотипного, пренебрежительного отношения к компьютерным играм, несмотря на то, что в нескольких странах мира они официально признаны современным искусством.

**Abstract.** The article is devoted to the consideration of the components of computer games as a creative process in order to confirm that computer games are a form of modern art. It is shown that many people of creative direction (artists, writers, musicians and others) who draw, write, etc. for computer games take part in the creation of games. Games combine the activities and the result of creativity of these people, representing several types of art in one. There is a problem of stereotypical, dismissive attitude to computer games, despite the fact that in several countries of the world they are officially recognized as modern art.

**Ключевые слова:** искусство, форма искусства, игра, компьютерные игры, виды искусства, изобразительное искусство, выразительное искусство, зрелищное искусство, создание компьютерной игры.

**Key words:** art, art form, game, computer games, kind of art, visual art, expressive art, spectacular art, computer game development.

**Актуальность.** На сегодняшний день компьютерные игры пользуются большой популярностью у населения всего мира. Очень популярны сетевые компьютерные игры. Они позволяют играть в команде с другими людьми, общаться с игроками из разных стран. Сетевые игры делятся на множество жанров, что позволяет людям объединяться по интересам. Основные жанры игр: action, аркада, симуляторы, стратегии, приключения, музыкальные игры, ролевые игры. Однако принадлежащая к одному жанру игра, может включать элементы и других жанров. Можно сказать, что игры не имеют четких границ в разделении по жанрам. Игры используются не только как способ развлечения и проведения досуга. Они также применяются в обучении, развитии детей и даже как средство реабилитации.

Ежедневно в мире огромное количество людей играют в компьютерные игры. Каждый игрок обращает внимание на визуальную составляющую игры, на музыку, которая сопровождает все игровые действия и дополняет атмосферу. Качественное изображение, музыка, сюжет - всё это в гармоничной взаимосвязи способно приносить людям эстетическое удовольствие. Над созданием игр работает множество людей различной направленности: художники, писатели, музыканты, сценаристы и другие. Создание игры - настоящий творческий процесс, результаты которого порой способны соперничать с выдающимися произведениями киноиндустрии.

Объект статьи – современные компьютерные игры.

Предмет статьи – компьютерная игра как искусство.

Цель – рассмотреть параметры компьютерной игры как искусства.

Задачи:

1. Провести мониторинг отношения к компьютерной игре в мире;
2. Рассмотреть составляющие компьютерной игры как объекта искусства.

**Проблема** в том, что некоторые люди, не игравшие или игравшие пару раз, относятся к играм стереотипно, считая, что это напрасная трата времени или вредное для человека (психический или же физический вред) занятие. Однако игры можно заслуженно назвать формой современного искусства.

Современная игровая индустрия, благодаря развитым технологиям, способна создать волшебные и реалистичные пейзажи, проработать локации (места) до мельчайших деталей, заставить игроков

проникнуться атмосферой или прочувствовать игровых персонажей, разделить их переживания и радость.

На многих форумах появлялись темы формата: «Игры – искусство?». В подобных темах велись жаркие споры, приводилось множество доводов, доказательств, опровержений. Но единого мнения не получалось, все голоса «за» и «против» всегда уравнивали друг друга, за что выражение «Игры – искусство?» получило статус чуть ли не философского вопроса. **Проблема обсуждений** заключается в неправильном понимании некоторыми людьми самого слова «искусство» [4].

**Искусство** представляет собой особый вид духовной сферы деятельности, основанный на творческом воспроизведении окружающего мира в художественных образах. Кроме того, в широком понимании, искусство может означать высший уровень мастерства в какой-либо сфере деятельности, даже не связанной напрямую с творчеством (например, в кулинарии, строительстве, единоборствах, спорте и т.д.). **Объектом** (или **предметом**) **искусства** является мир вообще и человек в частности, а формой существования – художественное произведение как результат творческой деятельности. **Произведение искусства** – высшая форма результата творчества [3].

В широком философском смысле форма в искусстве есть способ выражения и существования содержания [8].

При рассмотрении отношения к играм как к форме современного искусства на мировом уровне, не остается сомнений, что они заслуживают такого звания.

Правительство США в 2011 году в лице Национальной программы поддержки искусства (National Endowment for the Arts) признало компьютерные и видео игры новой формой искусства. Начиная с 2012 года индустрия компьютерных и видеоигр финансируется государством на равных с киноиндустрией. Официально это изменение выглядит так: категория финансирования The Arts on Radio and Television (искусство в области радио и ТВ) изменена на The Arts in Media (искусство в различных медийных областях). В новую категорию вошли помимо видеоигр также интерактивные проекты в реальной жизни и в интернете [2].

В Корее компьютерные игры – гордость и достояние государства. В Корее есть даже кубок президента по компьютерным играм, а лучшие геймеры популярны так же, как поп-звезды в нашей стране [4].

В 2008 году в Германии компьютерные игры признали искусством. WarCraft, Stalker, Call of Duty или Monkey Island теперь считаются художественным достоянием, а их разработчики вошли в состав Немецкого совета по вопросам культуры.

Как заявляет Deutsche Welle, компьютерные игры — это не только экономическая область, которая динамично развивается, для художников разнообразнейших жанров она выступает также в роли важного заказчика. Такой аргумент приводят в Немецком культурном совете.

По мнению руководителя немецкого Федерального союза разработчиков компьютерных игр Мальте Берманна, обретение его организацией членства в Немецком культурном совете — «настоящая веха в немецкой «медиа-политике» [4].

09.11.2006 министр культуры Франции Рено Доннедьё де Вабр (Renaud Donnedieu de Vabres) признал компьютерные игры искусством и пообещал государственную поддержку их создателям. Как сообщает The New York Times, министр отметил в интервью, что он хотел бы добиться таких же субсидий для разработчиков игр, какие сейчас получают киностудии.

«Люди слишком долго смотрели свысока на игры, упуская из виду их огромный творческий потенциал и культурную ценность. Если вам угодно, зовите меня министром видеоигр. Я буду этим только гордиться», — заявил де Вабр. «Все большее число проданных игр, по сравнению с книгами, фильмами и другими товарами подчеркивает необходимость признания компьютерных игр частью массовой культуры. Игры – это не просто коммерческий продукт. Они являются одной из форм художественного выражения, а в их создании принимают участие сценаристы, дизайнеры и режиссеры», — считает министр [5].

Если брать во внимание различную классификацию искусства, например, разделение на изобразительное, выразительное и зрелищное искусство, то можно сделать вывод, что игры соединяют в себе эти три вида и являются полноценной формой искусства. Изобразительное искусство включает в себя скульптуру, живопись, фотографии, декоративное и т.д. [3]. Выразительное - архитектура, литература, музыка, танцевальное искусство и т.п. Зрелищное искусство это театр, кино, опера, цирк.

Создание компьютерных игр долгий, сложный и творческий процесс. Проектирование игры на первых этапах включает в себя определение цели (идея, жанр, сеттинг) и средств (программный код и игровой движок (базовое программное обеспечение компьютерной игры)).

Жанр сам по себе является фундаментом всей игры. Имея четкое представление о главной идее, можно вносить коррективы, дорабатывать сюжет, стиль и особенности игры. Выработанный жанр можно немного корректировать по ходу работы, но менять его сущность недопустимо, она должна оставаться прежней. На этом этапе возможна работа писателей и сценаристов [9].

Сеттинг (англ. *setting* «помещение, установка, обстановка» – среда, в которой происходит действие; место, время и условия действия) – это принадлежность игры к какой-то сюжетной теме или к определённому виртуальному миру [7]. В среде компьютерных игр сформировалось несколько наиболее популярных сеттингов: фэнтези, научная фантастика, Вторая мировая война, средневековье, стимпанк, постапокалиптический мир, аниме, комиксы. Программный код представляет собой каркас (скелет), на который будут нанизываться результаты всех последующих этапов разработки. Этим этапом занимаются программисты.

Самая важная творческая часть любой игры – игровая механика. Многие оценивают игры по качеству графики, однако красивые игры с простой игровой механикой больше напоминают красивую фотографию или картину в галерее. На неё приятно посмотреть, но многие ли люди изо дня в день будут приходить и смотреть на то, что со временем станет однообразным и приевшимся? То же происходит и с игрой. Поэтому необходимо предоставлять игрокам безграничные игровые возможности. Игровая механика, по сути своей, это свод правил, по которым будет функционировать игра [9].

Важны физический движок игры и искусственный интеллект. Первый отвечает за импортирование реальной физики в игровой процесс, второй – за поведение игровых персонажей.

Далее идет дизайн. Именно от дизайна (не оформления, а планировки) уровней зависит важнейшая составляющая игры – игровой процесс, геймплей (англ. *gameplay*). Неинтересная и однообразная планировка уровней загубила множество игр с великолепным оформлением, подкреплённым новейшими технологиями.

Оформлением игры занимаются художники, игровые дизайнеры. Для начала нужно создать образы героев, врагов, игровых предметов, задних фонов. Первоначально они рисуются либо на бумаге, либо на компьютере с использованием графического планшета. Для небольших игровых студий этот этап не обязателен, но он просто необходим в больших компаниях, чтобы не на пальцах, а на наглядных изображениях объяснить всем дизайнерам, что у них в итоге должно получиться. На основе изображений дизайнеры создают либо двухмерные формы из пикселей, либо трёхмерные модели из полигональной сетки (жарг. меш от англ. *polygon mesh* — это совокупность вершин, рёбер и граней, которые определяют форму многогранного объекта в трёхмерной компьютерной графике и объёмном моделировании) [6]. Разработка 3D моделей на первом этапе напоминает работу скульптора по созданию статуй. Далее идет текстурирование (англ. *texture mapping* — метод в компьютерной графике для придания более реалистичного и насыщенного вида поверхности объектов), рисование деталей, придание цветности моделям.

Для игровых объектов, которые будут передвигаться в ходе игры, создаются анимации. Особенно сложно придётся с героями и врагами, количество анимаций которых иногда превышает целую сотню различных движений. В настоящее время для создания человекоподобных 3D-персонажей существует специальная технология «Motion Capture», позволяющая создавать анимации на основе движений настоящих людей. Эта технология доступна лишь крупным и очень богатым компаниям. Для использования Motion Capture нужно не только приобрести дорогостоящее оборудование, но ещё и нанять группу актёров, с которых будут записываться движения [9].

Визуальные спецэффекты – это те же анимации, только вместо перемещения объектов в них используются перемещения частиц и светофильтров. Лучи света в разные стороны, огонь, дымовая завеса, наложение фильтров размытия при нахождении под водой и фильтров затемнения в плохо освещённых местах – всё это спецэффекты. Без подобных эффектов игра будет казаться пресной и слишком обыденной. Использование спецэффектов добавляет игре яркости, сочности и экспрессивности.

В хорошем оформлении нуждаются не только игровые уровни, но и система – игровое меню. Начальное меню – это своего рода визитная карточка игры, и выглядеть она должна идеально. На игровом экране так же есть множество элементов, к которым можно применить оформление. На английском языке это называют одним сокращением – GUI (*Graphical User Interface* — графический пользовательский интерфейс) [9].

Оформлением интерфейса и меню занимаются художники, программисты и верстальщики *html*-страниц.

Сюжет приносит пользу лишь в том случае, если он может зацепить чувства игрока. Для этого

нужен уникальный, интересный и правдоподобный сюжет; каждый персонаж должен иметь свою неповторимую личность, и совершать поступки согласно ей; действующих лиц и событий должно быть не больше, чем может воспринять человеческий мозг; события должны происходить логично (загадочность и туманность приветствуется для поддержания сюжетной интриги, но и при этом должна быть скрытая от игрока логичность).

Самый лучший вариант – когда сюжет существует прямо внутри игры. Это достигается с помощью использования скриптовых сцен [9].

Скрипт (skript — сценарий, автоматизированное действие) представляет собой следующее: игрок заходит в определённое место, или совершает нужное действие, или выполняются ещё какие-то необходимые условия, и после этого начинают выполняться действия, запрограммированные на этот случай. С помощью скриптовых событий можно вносить разнообразие в игровой процесс. Пример. Игроку дан выбор между несколькими кнопками в игре, при нажатии на правильную кнопку откроется запертая дверь, при выборе неправильной кнопки произойдет, например, отключение электричества, после чего последует новая серия действия по включению электропитания и т.д.

Продумыванием скриптов занимаются сценаристы, а их реализацией – программисты. К работе сценаристов и писателей относится и написание диалогов и повествований.

В играх часто применяются видеовставки. Созданием видеовставок занимаются художники, аниматоры, 3D-модельеры, сценаристы, режиссеры. Видеовставки используют вместо обычного текста. Видеофайлы позволяют передавать игроку картинку любого качества и сложности. Заставки, создаваемые на движке игры, по своему качеству уже почти не уступают отрендеренным (рендеринг или отрисовка от англ. rendering — «визуализация») заранее видеозаписям [9].

Последней важной составляющей является звук. Звуковые эффекты, используемые в играх (шаги, звуки дождя, ветра и т.д.), это в большинстве случаев реальные записанные звуки. Музыка — важный стилистический элемент игры. Её создание может заказываться у композиторов.

Третьей звуковой составляющей игры является озвучка игровых диалогов и монологов. Эта составляющая очень дорога, но её наличие в игре не обязательно. В некоторых играх диалогов и текстов почти нет, а там, где есть, их можно оставить неозвученными в виде текстовых субтитров. Небольшие игры обходятся совсем без озвучки, а в больших проектах для озвучивания даже приглашают профессиональных актеров мировой величины [9].

Таким образом, игра объединяет в себе деятельность людей, представляющих разные сферы искусства. *Составляющие компьютерной игры как объекта искусства*, являются результатом творчества многих людей и соединяет изобразительное (работа художников, дизайнеров), выразительное (работа музыкантов, писателей и сценаристов) и зрелищное (актерская работа, программисты, аниматоры, режиссеры) искусство. Творческая работа по созданию игры признается в некоторых странах, на основании чего игры заслуженно считаются формой современного искусства.

#### **Библиографический список:**

1. Англо-русский словарь по информационным технологиям = English-russian dictionary of information technologies : Ок. 35000 терминов / Центр. науч.-исслед. ин-т связи ; [Сост. Л.Г. Суменко]. - М. : ГП ЦНИИС, 2003 (Моск. тип. j 6). - 782 с.; 22 см.; ISBN (В пер.)

2. Видеоигры признали видом искусства в США: [Электронный ресурс] // Lenta.ru — интернет газета. URL: <https://lenta.ru/news/2011/05/10/gamesart/> (Дата обращения: 22.12.2019)

3. Искусство. Функции и виды искусства: [Электронный ресурс] // **Калькулятор. Справочный портал**. URL: <https://www.calc.ru/Iskusstvo-Funktsii-I-Vidy-Iskusstva.html> (Дата обращения: 22.12.2019)

4. Компьютерные и видео игры как искусство. Вводная страница сайта **GamesIsArt.ru**. Компьютерные и видео игры — это искусство: [Электронный ресурс] // **GamesIsArt.ru**. URL: [http://gamesisart.ru/games\\_is\\_art.html](http://gamesisart.ru/games_is_art.html) (Дата обращения: 22.12.2019)

5. Министр культуры Франции причислил видеоигры к произведениям искусства: [Электронный ресурс] // Lenta.ru — интернет газета. URL: <https://lenta.ru/news/2006/11/09/gameart/> (Дата обращения: 22.12.2019)

6. Полигональная сетка: [Электронный ресурс] // Википедия Свободная энциклопедия. URL: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Полигональная\\_сетка](https://ru.wikipedia.org/wiki/Полигональная_сетка) (Дата обращения: 22.12.2019)

7. Сеттинг: [Электронный ресурс] // Википедия Свободная энциклопедия. URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Сеттинг> (Дата обращения: 22.12.2019)

8. Форма в искусстве: [Электронный ресурс] // FB.ru. URL: <https://studfile.net/preview/7165959/page:3/> (Дата обращения: 22.12.2019)

9. Этапы создания компьютерной игры: [Электронный ресурс] // GamesIsArt.ru. URL: [http://gamesisart.ru/game\\_dev\\_create.html](http://gamesisart.ru/game_dev_create.html) (Дата обращения: 22.12.2019)





Научное издание

Коллектив авторов

ISSN 2500-1159

Журнал о гуманитарных науках «Гуманитарный трактат»

Кемерово 2020