

Сочинение							Работа с текстом			
К1	К2	К3	К4	К5	К6	К7	2.1.	2.2.	2.3.	2.4.

**2024. Комплексное вступительное испытание  
по обществознанию и филологии в 10 класс социально-гуманитарного профиля**

**Задание 1. Сочинение:**

Человек во взаимодействии с обществом: кто или что формирует личность?

*Ответ должен представлять собой развернутое сочинение, отражающее рассуждения автора по поставленной проблеме. Для получения максимального балла за задание абитуриент должен помнить о комплексном характере вступительного испытания. Абитуриент должен показать не только знание теоретических обществоведческих понятий, классификаций, функции тех или иных явлений, но и подчеркнуть их взаимосвязь. Вы должны привести пример из художественной литературы и пример из социального опыта (из истории, социальной жизни, сообщений СМИ), которые подтверждают представленные тезисы и подчеркивают неразрывность теоретических аспектов обществознания с жизнью человека.*

**Задание 2. Прочитайте текст и дайте ответ на представленные ниже вопросы.**

Мультфильмы занимают важное место в жизни детей. Наиболее востребованными у маленьких россиян и их родителей, согласно исследованию НИУ ВШЭ, оказываются российские сериальные мультфильмы, приобщение к которым происходит, как правило, в возрасте до 3 лет. Общим для большинства современных отечественных мультсериалов является то, что в них моделируются социальные типы, отношения и ситуации, привычные любому ребенку. Нередко рассказанные в них истории содержат нравоучения, мораль и/или указание на то, «что такое хорошо и что такое плохо». В силу этого основой для сюжета становятся ситуации, хоть и выходящие за рамки повседневного опыта ребенка, но имеющие, по мнению авторов сериала, важное социальное значение. Подобные эпизоды содержат явные или неявные оценки поступков героев в нормативных терминах и предлагают социально приемлемую стратегию поведения для разрешения проблемной ситуации. Одной из таких значимых проблем в российских мультсериалах, стало увлечение видеоиграми.

Видеоигры давно стали частью повседневной жизни, одним из популярных видов хобби, объединяющим миллионы людей по всему миру, развивающейся индустрией, приносящей миллиардные доходы. Не меньший интерес к ним проявляют также политики, религиозные деятели, педагоги, публицисты. СМИ, кино, литература тоже участвуют в обсуждении видеоигр, тем самым внося свой вклад в производство и трансляцию связанных с ними смыслов и представлений. Не остались в стороне и мультсериалы для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Анализ эпизодов, тематизирующих проблему видеоигр, показывает, что практически во всех из них озвучиваются представления, типичные для политического,

педагогического, публицистического и прочих дискурсов, где доминирует точка зрения поколений, выросших без компьютера. В рассмотренных эпизодах репрезентируются не игры, геймеры и гейминг, а распространенные в общественном сознании фобии: провоцирование агрессии и жестокости в отношении окружающих, эскапизм, примитивизация культурных навыков и деградация личности, которые опираются на три не менее популярных стереотипа, «обосновывающих» выведение видеоигр за границы повседневной жизни: 1) игра – это непроизводительное занятие, ее единственная функция – забавлять, развлекать, и 2) «виртуальное» отделено от «реального» или даже противостоит ему. В играх, в отличие от реального мира, все происходит понарошку: это лишь симуляция, игровые успехи иллюзорны и не способствуют получению осязаемых выгод и/или физическому и интеллектуальному развитию. 3) Гейминг предстает вредной привычкой или даже пагубной зависимостью, сродни алкогольной и наркотической, наносящей вред психическому здоровью игрока и разрушающей его личность. Увлечение видеоиграми подводится под рубрику девиации и/или патологии.

Можно выделить несколько видов искажений, характерных для репрезентации видеоигр в отечественных мультсериалах. Во-первых, в них совершенно не представлены положительные эффекты и последствия от игрования в видеоигры – например, научно подтвержденное позитивное влияние гейминга на когнитивные способности, настроение, телесное и психическое самочувствие человека. Во-вторых, сведение всего многообразия видеоигр исключительно к одиночным бессюжетным проектам не согласуется с текущей ситуацией в игровой индустрии. За рамками репрезентации остается огромный пласт мультиплеерных игр и игр с возможностью кооперативного (совместного) прохождения, пользующихся в наши дни наибольшей популярностью среди геймеров, а также сингловые проекты с проработанным и нелинейным сюжетом, моральными выборами, тематизацией актуальных сегодня социальных и социально-политических проблем: противостояние свободы и деспотии, терпимость и ксенофобия, инклюзия и эксклюзия и т.д.

*(Орлова Н.К. Репрезентация видеоигр в российских мультипликационных сериалах для детей)*

2.1. Какие задачи при выборе сюжета эпизода ставятся авторами современных мультсериалов? Какие типы современных игр, по мнению автора, не учитываются создателями современных российских мультсериалов? Какую проблему репрезентации игр постулируется автором?

2.2. Опираясь на текст и обществоведческие знания, укажите общую черту игры и труда как вида деятельности. Сформулируйте три различия между игрой и трудом как видами деятельности.

2.3. Автор указывает, что компьютерные игры несут как положительные, так и отрицательные последствия для развития личности ребенка. Приведите два примера, иллюстрирующих положительное влияние компьютерных игр и два примера, иллюстрирующих отрицательное влияние компьютерных игр на личность. Примеры должны быть развернутыми и иллюстрировать конкретную социальную ситуацию.

2.4. Опираясь на обществоведческие знания, предположите, какие последствия влекут за собой развитие мультиплеерных игр в социальных отношениях, экономике и в области права – в сфере трудовых и в сфере гражданских правоотношений (Сформулируйте четыре предположения. Каждое предположение должно быть сформулировано развернуто).

## **Задание 1. Сочинение:**

Человек во взаимодействии с обществом: кто или что формирует личность?

*Ответ должен представлять собой развернутое сочинение, отражающее рассуждения автора по поставленной проблеме. Для получения максимального балла за задание абитуриент должен помнить о комплексном характере вступительного испытания. Абитуриент должен показать не только знание теоретических обществоведческих понятий, классификаций, функции тех или иных явлений, но и подчеркнуть их взаимосвязь. Вы должны привести пример из художественной литературы и пример из социального опыта (из истории, социальной жизни, сообщений СМИ), которые подтверждают представленные тезисы и подчеркивают неразрывность теоретических аспектов обществознания с жизнью человека.*

### **Критерии оценивания сочинения:**

[https://lyceum.urfu.ru/fileadmin/user\\_upload/2023. KVI po obshchestvoznaniyu i filologii\\_socialno-gumanitarnyi\\_profil .pdf](https://lyceum.urfu.ru/fileadmin/user_upload/2023. KVI po obshchestvoznaniyu i filologii_socialno-gumanitarnyi_profil .pdf)

## **Задание 2. Прочитайте текст и дайте ответ на представленные ниже вопросы.**

Мультфильмы занимают важное место в жизни детей. Наиболее востребованными у маленьких россиян и их родителей, согласно исследованию НИУ ВШЭ, оказываются российские сериальные мультфильмы, приобщение к которым происходит, как правило, в возрасте до 3 лет. Общим для большинства современных отечественных мультсериалов является то, что в них моделируются социальные типы, отношения и ситуации, привычные любому ребенку. Нередко рассказанные в них истории содержат нравоучения, мораль и/или указание на то, «что такое хорошо и что такое плохо». В силу этого основой для сюжета становятся ситуации, хоть и выходящие за рамки повседневного опыта ребенка, но имеющие, по мнению авторов сериала, важное социальное значение. Подобные эпизоды содержат явные или неявные оценки поступков героев в нормативных терминах и предлагают социально приемлемую стратегию поведения для разрешения проблемной ситуации. Одной из таких значимых проблем в российских мультсериалах, стало увлечение видеоиграми.

Видеоигры давно стали частью повседневной жизни, одним из популярных видов хобби, объединяющим миллионы людей по всему миру, развивающейся индустрией, приносящей миллиардные доходы. Не меньший интерес к ним проявляют также политики, религиозные деятели, педагоги, публицисты. СМИ, кино, литература тоже участвуют в обсуждении видеоигр, тем самым внося свой вклад в производство и трансляцию связанных с ними смыслов и представлений. Не остались в стороне и мультсериалы для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Анализ эпизодов, тематизирующих проблему видеоигр, показывает, что практически во всех из них озвучиваются представления, типичные для политического, педагогического, публицистического и прочих дискурсов, где доминирует точка зрения поколений, выросших без компьютера. В рассмотренных эпизодах репрезентируются не игры, геймеры и гейминг, а распространенные в общественном сознании фобии: провоцирование агрессии и жестокости в отношении окружающих, эскапизм, примитивизация культурных навыков и деградация личности, которые опираются на три не менее популярных стереотипа, «обосновывающих» выведение видеоигр за границы повседневной жизни: 1) игра – это непроизводительное занятие, ее

единственная функция – забавлять, развлекать, и 2) «виртуальное» отделено от «реального» или даже противостоит ему. В играх, в отличие от реального мира, все происходит понарошку: это лишь симуляция, игровые успехи иллюзорны и не способствуют получению осязаемых выгод и/или физическому и интеллектуальному развитию. 3) Гейминг предстает вредной привычкой или даже пагубной зависимостью, сродни алкогольной и наркотической, наносящей вред психическому здоровью игрока и разрушающей его личность. Увлечение видеоиграми подводится под рубрику девиации и/или патологии.

Можно выделить несколько видов искажений, характерных для репрезентации видеоигр в отечественных мультсериалах. Во-первых, в них совершенно не представлены положительные эффекты и последствия от игrania в видеоигры – например, научно подтвержденное позитивное влияние гейминга на когнитивные способности, настроение, телесное и психическое самочувствие человека. Во-вторых, сведение всего многообразия видеоигр исключительно к одиночным бессюжетным проектам не согласуется с текущей ситуацией в игровой индустрии. За рамками репрезентации остается огромный пласт мультиплеерных игр и игр с возможностью кооперативного (совместного) прохождения, пользующихся в наши дни наибольшей популярностью среди геймеров, а также сингловые проекты с проработанным и нелинейным сюжетом, моральными выборами, тематизацией актуальных сегодня социальных и социально-политических проблем: противостояние свободы и деспотии, терпимость и ксенофобия, инклюзия и эксклюзия и т.д.

*(Орлова Н.К. Репрезентация видеоигр в российских мультипликационных сериалах для детей)*

**2.1. Какие задачи при выборе сюжета эпизода ставятся авторами современных мультсериалов?**

**Ответ:**

- 1. Отразить ситуации, имеющие, по мнению авторов сериала, важное социальное значение.*
- 2. Дать явные или неявные оценки поступков героев в нормативных терминах;*
- 3. Предложить социально приемлемую стратегию поведения для разрешения проблемной ситуации*

**Какие типы современных игр, по мнению автора, не учитываются создателями современных российских мультсериалов?**

**Ответ:**

- 1. Огромный пласт мультиплеерных игр и игр с возможностью кооперативного (совместного) прохождения;*
- 2. Сингловые проекты с проработанным и нелинейным сюжетом, моральными выборами, тематизацией актуальных сегодня социальных и социально-политических проблем: противостояние свободы и деспотии, терпимость и ксенофобия, инклюзия и эксклюзия и т.д.*

**Какую проблему репрезентации игр постулируется автором?**

**Ответ:**

- 1. Не представлены положительные эффекты и последствия от игrania в видеоигры;*

2. Сведение всего многообразия видеоигр исключительно к одиночным бессюжетным проектам не согласуется с текущей ситуацией в игровой индустрии.

**ИЛИ**

1. Озвучиваются представления, типичные для политического, педагогического, публицистического и прочих дискурсов, где доминирует точка зрения поколений, выросших без компьютера;
2. Репрезентируются не игры, геймеры и гейминг, а распространенные в общественном сознании фобии: провоцирование агрессии и жестокости в отношении окружающих, эскапизм, примитивизация культурных навыков и деградация личности

### **Критерии оценивания**

2 балла: верно даны ответы на все три вопроса: представлены 6-7 элементов, верно отражающих концепции автора. По каждому из вопросов представлен хотя бы один верный ответ.

1 балл: верно даны ответы на все два-три вопроса: представлены 4-5 элементов, верно отражающих концепции автора;

0 баллов: ответ неверный ИЛИ представлено 1-3 элемента ответов.

### **2.2. Опираясь на текст и обществоведческие знания, укажите общую черту игры и труда как вида деятельности.**

**Возможный ответ:** *И игра, и труд предполагают осознанный ИЛИ целенаправленный характер ИЛИ инструментальность (принимается любая характеристики);*

**Сформулируйте три различия между игрой и трудом как видами деятельности.**

**Возможный ответ:** *Игра: непроизводительный процесс; труд – производительный процесс.*

*Игра: важен процесс; труд: важен результат;*

*Игра: двойственность процесса – выдуманное сочетается с реальностью; труд: предполагает трансформацию реальности.*

### **Критерии оценивания**

3 балла: верно указаны 4 элемента; при указании различий сформулированы черты, отражающие как характеристики труда, так и характеристики игры;

2 балла: верно указаны любые 3 элемента; при указании различий сформулированы черты, отражающие как характеристики труда, так и характеристики игры;

1 балл: верно указаны любые 2 элемента; при указании различий сформулированы черты, отражающие как характеристики труда, так и характеристики игры;

0 баллов: верно указан любой 1 элемент ИЛИ ответ неверный.

### **2.3. Автор указывает, что компьютерные игры несут как положительные, так и отрицательные последствия для развития личности ребенка. Приведите два примера, иллюстрирующих положительное влияние компьютерных игр и два**

примера, иллюстрирующих отрицательное влияние компьютерных игр на личность. Примеры должны быть развернутыми и иллюстрировать конкретную социальную ситуацию.

***Возможный ответ:***

**Положительные, например:**

*Василий благодаря обучающей видеоигре сумел быстро запомнить таблицу умножения;*

*Елена заинтересовалась наследием Древней Греции после того, как познакомилась с игрой Age of mythology;*

**Отрицательные, например:**

*Евгений слишком много времени проводил за игрой в компьютерные игры, что привело к формированию у него зависимости от них;*

*Алена нерационально распределяет время из-за увлечения компьютерными играми, что приводит к тому, что она не успевает сделать домашнее задание.*

**Критерии оценивания**

4 балла: корректно приведены четыре развернутых примера, иллюстрирующих различные конкретные социальные ситуации: два положительных, два отрицательных;

3 балла: корректно приведены три развернутых примера, иллюстрирующих различные конкретные социальные ситуации: два положительных, один отрицательный ИЛИ один положительный, два отрицательных;

2 балла: корректно приведены два развернутых примера, иллюстрирующих различные конкретные социальные ситуации: только два положительных ИЛИ только два отрицательных ИЛИ один положительный, один отрицательный;

1 балл: корректно приведен один развернутый пример, иллюстрирующий конкретную социальную ситуацию: один положительный ИЛИ один отрицательный;

0 баллов: ответ неверный ИЛИ примеры не являются развернутыми ИЛИ примеры подменены общими рассуждениями ИЛИ иные случаи, не соответствующие критериям оценивания для 4-1 баллов.

2.4. Опираясь на обществоведческие знания, предположите, какие последствия влекут за собой развитие мультиплеерных игр в социальных отношениях, экономике и в области права – в сфере трудовых и в сфере гражданских правоотношений (Сформулируйте четыре предположения. Каждое предположение должно быть сформулировано развернуто).

***Возможный ответ:***

*Для социальных отношений, например: мультиплеерные компьютерные игры стали основой для формирования новых социальных групп, существующих в виртуальном пространстве, но обладающих соответствующими чертами;*

*Для экономики, например: мультиплеерные игры сформировали новый сектор экономики - игровые турниры, в которых соревнование между игроками поставлено на коммерческую основу;*

*Для права (гражданские правоотношения): В гражданский кодекс могут быть внесены положения, определяющие, что такое виртуальный товар, виртуальное благо.*

*Для права (трудовые отношения): В трудовом законодательстве появляется понятие удаленного труда, который может быть необходим для разработки мультиплеерных игр.*

### **Критерии оценивания**

4 балла: корректно приведены четыре развернутых предположения, описывающих последствия в указанных сферах;

3 балла: корректно приведены три развернутых предположения, описывающих последствия в трех из указанных сфер;

2 балла: корректно приведены два развернутых предположения, описывающих последствия в двух из указанных сфер;

1 балл: корректно приведен одно развернутое предположение, описывающее последствие в одной из указанных сфер;

0 баллов: ответ неверный ИЛИ предположения не являются развернутыми ИЛИ иные случаи, не соответствующие критериям оценивания для 4-1 баллов.