

## Комплексное вступительное испытание по филологии и обществознанию в 10 социально-гуманитарный класс

### 1. Сочинение. Возможности человека безграничны. Единственное ограничение - это общество.

*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, сообщений СМИ), которые подтверждают представленные тезисы и подчеркивают неразрывность теоретических аспектов обществознания с жизнью человека.*

**2.2. Работа с текстом.** Сегодня индустрия компьютерных игр представляет собой быстроразвивающийся сектор глобальной экономики, связанный с разработкой, продвижением и продажей игр. А сами игры позиционируются и воспринимаются пользователями как качественное многожанровое интерактивное развлечение. По мнению экспертов, именно игровая индустрия становится проводником идей современного творчества и новаторства. Компьютерные игры сейчас присутствуют в различных сегментах массовой культуры, а некоторые даже стали ее феноменами (например, Mario или Final Fantasy). В некоторых странах, например в США, компьютерные игры были признаны отдельным видом искусства. Гейминг становится высокооплачиваемой профессией. Согласно экспертным оценкам, свыше 35% всех геймеров готовы сделать гейминг своим основным родом занятий. Эксперты отмечают развитие ряда тенденций, которые определяют развитие глобальной игровой индустрии. Большую роль играют новые технологии (виртуальные, мобильные, облачные и др.), наблюдается слияние виртуальных и физических сред, размытие границ между компьютерными играми и соцсетями.

**Мобильный гейминг.** В настоящий момент мобильные игры – игровые приложения для смартфонов и планшетов – самый быстрорастущий сегмент игрового рынка. Это объясняется доступностью мобильных устройств и мобильного трафика. Смартфоны являются самым популярным игровым устройством во всем мире. Дополнительным фактором роста мобильного сегмента является взросление мобильного гейминга. Многие эксперты видят в мобильном рынке большой потенциал, что делает его привлекательным для инвесторов.

В настоящее время активно развиваются многопользовательские игровые проекты, функционирующие одновременно как и социальные пространства, где участники могут играть и общаться. Эксперты полагают, что последующие проекты подобного рода будут использовать идею многопользовательских игр уже как социальный, а не просто игровой опыт. Кроме того, наблюдается и интеграция компьютерных игр с популярными соцсетями. Издатели встраивают в геймплей компьютерных игр опции, позволяющие делиться впечатлениями – делать скриншоты, записывать видеоролики и размещать их в своих соцаккаунтах и при этом не покидать игру.

Сегодня одной из самых быстроразвивающихся сфер в игровой индустрии становится киберспорт – индивидуальные или командные соревнования, проводимые в виртуальном пространстве, моделируемые компьютерными технологиями. В ряде стран, киберспорт признан официальным видом спорта и является популярным развлечением. В 2019 г. объем мирового рынка киберспорта составил свыше 1 млрд долл. Киберспортивные турниры уже сравнимы с чемпионатами в традиционных видах спорта по размеру призовых.

Еще одна тенденция – это рост популярности игрового стриминга - онлайн-трансляций процесса прохождения игр в режиме реального времени. По экспертным оценкам рынок стриминга в 2018 г. составлял около 5 млрд долл. – неплохой результат для нового «непроизводственного рынка». Согласно данным SuperData, аудитория игровых стримов (свыше 650 млн) больше, чем совокупная аудитория таких крупнейших развлекательных каналов, как HBO, Netflix и Hulu. Основные способы монетизации контента здесь – встроенная реклама, прямая реклама на стриме, аналогично блоггингу, партнерские программы, платная подписка и донаты от пользователей. Пользователи готовы не только играть, но и смотреть, как играют другие, потому что именно стриминг дает полное представление о том, что представляет собой компьютерная игра. Подобные видео размещаются на популярных видеоплощадках или соцсетях.

**2.1. Найдите в тексте черты компьютерных игр, которые делают их привлекательными для предпринимателей (укажите две черты). Какие факторы определяют популярность мобильного гейминга (укажите два фактора). В чем проявляется процесс социализации игр?**

**2.2. Сравните черты массовой, элитарной и народной культуры (используйте не менее 3 аспектов сравнения). Какие черты массовой культуры упомянуты авторами текста (укажите не менее 2 черт)?**

**2.3. Дайте определение социализации. Опираясь на личный социальный опыт и обществоведческие знания, приведите три примера, как компьютерные игры могут способствовать процессу социализации человека. Примеры должны быть развернутыми.**

**2.4. Используя социальный опыт, предположите, какие профессии становятся актуальными благодаря бурному развитию индустрии компьютерных игр? (Укажите не менее двух профессий не из текста). Назовите три разных неценовых фактора спроса, которые обеспечат рост спроса на компьютерные игры. Объясните влияние на объем спроса каждого из них. Каждое объяснение должно быть сформулировано в виде развернутого предложения.**

1. Критерии оценивания сочинения можно посмотреть в программе КВИ по филологии и обществознанию:

[https://lyceum.urfu.ru/fileadmin/user\\_upload/2022-Programma KVI 10 po obshchestvoznaniyu i filologii 10 soc-gum .pdf](https://lyceum.urfu.ru/fileadmin/user_upload/2022-Programma_KVI_10_po_obshchestvoznaniyu_i_filologii_10_soc-gum_.pdf)

2.1. Найдите в тексте черты компьютерных игр, которые делают их привлекательными для предпринимателей (укажите две черты).

1. В 2019 г. объем мирового рынка киберспорта составил свыше 1 млрд долл. Киберспортивные турниры уже сравнимы с чемпионатами в традиционных видах спорта по размеру призовых.
2. По экспертным оценкам рынок стриминга в 2018 г. составлял около 5 млрд долл. – неплохой результат для нового «непроизводственного рынка».
3. Согласно данным SuperData, аудитория игровых стримов (свыше 650 млн) больше, чем совокупная аудитория таких крупнейших развлекательных каналов, как HBO, Netflix и Hulu.
4. А сами игры позиционируются и воспринимаются пользователями как качественное многожанровое интерактивное развлечение.
5. По мнению экспертов, именно игровая индустрия становится проводником идей современного творчества и новаторства.
6. Компьютерные игры сейчас присутствуют в различных сегментах массовой культуры, а некоторые даже стали ее феноменами (например, Mario или Final Fantasy).

НЕ ПРИНИМАЕМ: Согласно экспертным оценкам, свыше 35% всех геймеров готовы сделать гейминг своим основным родом занятий - это не предпринимательство!!!

Какие факторы определяют популярность мобильного гейминга (укажите два фактора).

1. Это объясняется доступностью мобильных устройств и мобильного трафика.
2. Дополнительным фактором роста мобильного сегмента является взросление мобильного гейминга.

В чем проявляется процесс социализации игр?

В настоящее время активно развиваются многопользовательские игровые проекты, функционирующие одновременно как и социальные пространства, где участники могут играть и общаться. ИЛИ Эксперты полагают, что последующие проекты подобного рода будут использовать идею многопользовательских игр уже как социальный, а не просто игровой опыт. ИЛИ Кроме того, наблюдается и интеграция компьютерных игр с популярными соцсетями.

**Оценивание:**

Верно дан ответ на три вопроса	3 балла
Верно дан ответ на любые два вопроса	2 балла
Верно дан ответ на любой один вопрос	1 балл
Ответ неверный или отсутствует	0 баллов

2.2. Сравните черты массовой, элитарной и народной культуры (используйте не менее 3 аспектов сравнения). Какие черты массовой культуры упомянуты авторами текста (укажите не менее 2 черт)?

Сравните черты массовой, элитарной и народной культуры (используйте не менее 3 аспектов сравнения).

Массовая	Народная	Элитарная
Массовая культура направлена на получение прибыли	Народная культура не ставит своей задачей получение прибыли	Элитарная культура не ставит своей первоочередной задачей получение прибыли (вариант нет задачи получения прибыли также принимается)
Произведения массовой культуры создаются профессиональными авторами	Произведения народной культуры создаются анонимными авторами	Произведения элитарной культуры создаются профессиональными авторами
Массовая культура проста для восприятия	Народная культура в полной мере может быть воспринята только представителями конкретной социальной группы, к которой принадлежит творец	Элитарная культура сложна для понимания, требует специальной подготовки
Главная задача - развлечение	Главные задачи – трансляция социальных норм и самовыражение	Главная задача – рефлексия

Стремление к вовлечению максимального количества потребителей	Целевая аудитория – члены социальной группы, внутри которой народная культура сформировалась и функционирует. Нет стремления к максимальному распространению	Целевая аудитория – ограниченный круг образованных потребителей продукта культуры
---	--	---

Могут быть приведены другие черты. Ответ считается верным при условии указания черт разных видов культуры, выделенных по одному основанию. Ответ может быть оформлен как в виде таблицы, так и в виде простого перечисления критериев.

**Какие черты массовой культуры упомянуты авторами текста (укажите не менее 2 черт)?**

**В тексте указаны:**

1. Стремление к максимальной прибыли;
2. Развлекательный характер;
3. Стремление к расширению аудитории путем вовлечения все большего количества пользователей.

**Оценивание:**

Верно указаны все 5 элементов вопроса	4 балла
Верно указаны любые 4 элемента вопроса	3 балла
Верно указаны любые 3 элемента вопроса	2 балла
Верно указаны любые 2 элемента вопроса	1 балла
Верно указан любой 2 элемент вопроса ИЛИ Ответ неверный ИЛИ ответ отсутствует	0 баллов

Ответ на вторую часть вопроса не засчитывается, если абитуриент не указал конкретные критерии массовой культуры, представленные в тексте или указал, что все указанные им в процессе сравнения критерии массовой культуры представлены в тексте.

**2.3. Дайте определение социализации. Опираясь на личный социальный опыт и обществоведческие знания, приведите три примера, как компьютерные игры могут способствовать процессу социализации человека. Примеры должны быть развернутыми.**

**Дайте определение социализации:** Социализация – процесс усвоения норм, правил и моделей поведения человека, который протекает на протяжении всей его жизни. (Могут быть даны иные определения).

**Опираясь на личный социальный опыт и обществоведческие знания, приведите три примера, как компьютерные игры могут способствовать процессу социализации человека. Примеры должны быть развернутыми.**

**Примерный вариант ответа:**

1. Петр очень любит Doom, Call of Duty, Half Life 2. Шутеры позволили ему развить умение быстро принимать решения в критических ситуациях..
2. Школьник Василий часто играет в MMORPG World of Warcraft. Участие в групповых рейдах с игроками из разных стран позволило ему значительно улучшить свои знания английского языка.
3. Дарья перед первым классом изучала алфавит с помощью игры «Веселый дракончик и буквы».
4. Сюжеты игры разных ролевых игр позволили лучше понять Артему концепции добра и зла.

Могут быть приведены другие примеры. Важно: проверяется наличие развернутого примера, иллюстрирующего конкретную социальную ситуацию.

**Оценивание**

Дано верное определение термина «социализация», корректно и развернуто приведены три примера	4 балла
Корректно и развернуто приведены три примера, определение не дано или дано неверно ИЛИ Дано верное определение термина «социализация», корректно и развернуто приведены два примера	3 балла
Корректно и развернуто приведены два примера, определение не дано или дано неверно ИЛИ Дано верное определение термина «социализация», корректно и развернуто приведен один примера	2 балла
Корректно и развернуто приведен один пример, определение не дано или дано неверно ИЛИ Дано верное определение термина «социализация», примеры некорректны или не развернуты или не приведены	1 балл
Ответ неверный ИЛИ ответ отсутствует	0 баллов

**Примечание:** неразвернутые примеры считаются некорректными и не учитываются при проверке работы.

**2.4. Используя социальный опыт, предположите, какие профессии становятся актуальными благодаря бурному развитию индустрии компьютерных игр? (Укажите не менее двух профессий не из текста). Назовите три разных неценовых фактора спроса, которые обеспечат рост спроса на компьютерные игры. Объясните влияние на объем спроса каждого из них. Каждое объяснение должно быть сформулировано в виде развернутого предложения.**

**Используя социальный опыт, предположите, какие профессии становятся актуальными благодаря бурному развитию индустрии компьютерных игр? (Укажите не менее двух профессий не из текста).**

**Ответ:** могут быть приведены такие профессии, геймдизайнер, программист, тестировщик, сценарист. Могут быть приведены другие профессии.

**Назовите три разных неценовых фактора спроса, которые обеспечат рост спроса на компьютерные игры. Объясните влияние на объем спроса каждого из них. Каждое объяснение должно быть сформулировано в виде развернутого предложения.**

**Фактор новинки:** Выход новых игр популярных франшиз увеличивает спрос на компьютерные игры – многие игроки хотят ее приобрести.

**Доходы населения:** увеличение доходов населения приведет к увеличению спроса на компьютерные игры, поскольку потребители смогут приобретать более дорогие и мощные компьютеры, больше денег тратить на развлечения, которые не являются фактором первостепенного спроса.

**Спрос на товары-комплементарии** (товары-дополнители) – Кинокомпании заказывают компьютерные игры по мотивам своих крупных кинопремьер, потребители часто готовы купить подобные игры, чтобы расширить свои представления о франшизе.

**Могут быть приведены другие неценовые факторы спроса.**

#### **Оценивание**

<b>Корректно указаны две профессии, абитуриент привел три фактора спроса и объяснил их влияние на продажи компьютерных игр</b>	4 балла
<b>Корректно указаны две профессии, абитуриент привел два фактора спроса и объяснил их влияние на продажи компьютерных игр ИЛИ профессии указаны некорректно или корректно указана только одна профессия, абитуриент привел три фактора спроса и объяснил их влияние на продажи компьютерных игр</b>	3 балла
<b>Корректно указаны две профессии, абитуриент привел один фактор спроса и объяснил его влияние на продажи компьютерных игр ИЛИ профессии указаны некорректно или корректно указана только одна профессия, абитуриент привел два фактора спроса и объяснил их влияние на продажи компьютерных игр</b>	2 балла
<b>Корректно указаны две профессии, факторы спроса не указаны или указаны некорректно или были приведены некорректные объяснения ИЛИ профессии указаны некорректно или корректно указана только одна профессия, абитуриент привел один фактора спроса и объяснил его влияние на продажи компьютерных игр</b>	1 балл
<b>Ответ неверный или ответ отсутствует</b>	0 баллов