

ВСЕРОССИЙСКАЯ ОЛИМПИАДА ШКОЛЬНИКОВ
ПО ОБЩЕСТВОЗНАНИЮ
ПЕРВЫЙ ТУР МУНИЦИПАЛЬНОГО ЭТАПА
9-11 классы

1. «Да» или «нет»? Если вы согласны с тем, что данное утверждение верно, напишите «да», если считаете, что утверждение ошибочно, напишите «нет». Внесите свои ответы в таблицу.

1.1. Ключевая ставка – это процентная ставка по кредитам, предоставляемым коммерческим банкам ЦБ РФ.

1.2. Согласно УПК РФ, при голосовании присяжных по вопросу о виновности подсудимого в случае равенства голосов подсудимый объявляется оправданным.

1.3. Деление политических партий на «левые» и «правые» впервые появилось во времена Великой французской революции.

1.4. Буддизм, синтоизм, брахманизм возникли в Древнем Китае.

1.5. Налог на добавленную стоимость является прямым налогом.

2. Вставьте вместо пропусков порядковые номера соответствующих слов из предложенного списка. Слова в списке даны в единственном числе, прилагательные – в форме мужского рода. Обратите внимание: в списке слов есть лишние слова. Ответ внесите в таблицу. Одно слово может быть использовано только один раз.

Теоретически развитые концепции и доктрины _____(А) государства формировались в европейской политико-правовой мысли XVIII–XIX веков. Наиболее глубокое осмысление эта проблема получила в трудах великого немецкого философа _____(Б). Периодом реализации этой идеи на практике стал XX век. Господство _____(В) – это не только одна из признанных общечеловеческих ценностей, утверждающих гуманизм и справедливость в _____(Г) отношениях, но одновременно и эффективный _____(Д) инструмент обеспечения прав и свобод личности, поддержания мира между государствами, а также форма функционирования _____(Е) на практике. Это важное средство борьбы с тоталитаризмом, бюрократией, _____(Ж). Это понятие имеет свою историю, обстоятельные теоретические основы, но в современных условиях все более всеобъемлющей _____(З) и глобализации требует нового осмысления, особенно на региональном и глобальном уровне. Глобализация господства права приведет к юридическому закреплению идеи _____(И) культурно-цивилизационных систем, при котором ни одна из существующих

мировоззренческих традиций на практике не должна претендовать на свою _____ (К) исключительность.

Список терминов

1. диалог
2. демократический
3. коммунистический
4. межличностный
5. Карл Маркс
6. Иммануил Кант
7. право
8. глобальный
9. социальное равенство
10. общественный
11. компьютеризация
12. международный
13. практический
14. теоретический
15. народовластие
16. правопорядок
17. волюнтаризм
18. интеграция
19. правовой

3. Дайте краткое обоснование ряда (что объединяет перечисленные элементы) и укажите, какой из элементов является лишним по данному основанию.

Парламент назначает правительство; правительство подотчётно президенту; глава государства имеет сугубо представительные функции; премьер-министр, как правило, глава партии, победившей на выборах.

4. Распределите изображения по четырём группам. Запишите основания для выделения каждой группы.



Unilever



В



Г



Д



Е



Ж



З



5. Соотнесите названия идеологий и свойственные им высказывания.

Идеологии:

А) либерализм

- Б) консерватизм
- В) фашизм
- Г) социал-демократизм

Высказывания:

5.1. Необходимо, чтобы народные массы соответствующим образом воспитывались и контролировались элитой. При необходимости следует ввести цензуру, чтобы перекрыть народу доступ к деморализующей литературе.

5.2. Наша нация отличается выдающимся вкладом в мировую культуру и науку, не сопоставимым с вкладом большинства других народов. Наш народ отличается особой духовностью и высокими моральными качествами. Наша воля важнее интересов более слабых наций. Именно поэтому наша страна должна направить на истинный путь остальные народы и страны, несмотря на их сопротивление, вызванное их несогласием и слабостью.

5.3. Изменения в обществе не должны производиться каким-либо искусственным образом, поскольку они сами происходят естественным путем. Не зря народная мудрость гласит: «Поступай, как веками заведено», «Не нами заведено, не нам менять».

5.4. Экономические законы, основанные на стремлении к личной выгоде и прибыли, ведут к наибольшему счастью наибольшего числа людей. Поэтому необходимо предоставить всем дееспособным членам общества максимум возможностей для самореализации и оптимум условий для свободной игры рыночных сил.

5.5. Экономический рост, социальное равенство; общество, основанное на труде человека; доверие к государству, стремящемуся обеспечить всеобщее благосостояние, – все это должно быть отражено в программе партии, заботящейся о процветании своего народа.

5.6. Любое общество, если оно хочет динамично развиваться, обязано выделить из своей массы привилегированные группы (отличающиеся реальным, а не мнимым превосходством) и создать им все условия, даже если для этого придется ущемить в правах и свободах менее ценные группы населения. Возможно, следовало бы лишить избирательных прав людей, интеллектуальный коэффициент которых ниже среднестатистического.

6. Экономическая задача

Гражданка Козлова решила сделать срочный банковский вклад на 3 месяца в размере 100 000 рублей и проанализировала банковские предложения. Банк А предлагает открыть депозит на 3 месяца под 12 % годовых с ежемесячной капитализацией процентов. Банк Б предлагает открыть вклад на 3 месяца под 15 % годовых без капитализации процентов. Зная, что при

капитализации каждый месяц проценты включаются в сумму вклада, Козлова открыла вклад в банке А.

6.1. Какую сумму снимет Козлова со своего счёта на момент его закрытия?

6.2. Выгодный ли выбор она сделала? Свой вывод обоснуйте, опираясь на расчёты. Количество дней в месяцах учитывать не нужно; расчёты ведутся не по дням, а по месяцам.

7. Логическая задача

Следователь допрашивает трех подозреваемых в совершении ограбления. Следователь знает, что среди них есть грабитель, охранник, который был в сговоре с грабителем, а также законопослушный гражданин, которого поймали по ошибке, но при этом следователь не может их опознать внешне.

Подозреваемые сидят напротив следователя, который по очереди задает им вопросы. Известно, что грабитель всегда лжет, охранник иногда лжет, но иногда говорит правду, а законопослушный гражданин всегда говорит только правду.

Следователь задал вопрос первому справа подозреваемому: «Кто сидит рядом с тобой?» Подозреваемый ответил: «Рядом со мной сидит охранник». Следователь спросил сидящего в центре подозреваемого: «Кто ты?» Тот ответил: «Я охранник». После этого следователь спросил подозреваемого, который сидел слева: «Кто сидит с тобой рядом?» «Законопослушный гражданин», – ответил подозреваемый.

Выслушав их ответы, следователь смог разобраться, кто из них грабитель, кто охранник, а кто законопослушный гражданин.

7.1. Определите, кто сидел слева, справа и по центру от следователя.

7.2. Приведите свои рассуждения (пример начала ваших рассуждений: «Предположим, что подозреваемый, сидящий справа, – грабитель. Тогда...»).

8. Правовая задача

Мышкин обратился в суд с требованием признать недействительным сделку купли-продажи, совершённую его 17-летним сыном Василием. В исковом заявлении Мышкин объяснил, что подарил Василию на день рождения компьютер. Условием дарения являлось поступление Василия в железнодорожное училище. Однако Василий не послушал отца и поступил в институт культуры. Подаренный отцом компьютер он втайне продал, а на полученные деньги приобрёл электрогитару. Истцом были заявлены следующие исковые требования: №1. отмена договора дарения компьютера, №2. признание недействительными сделок купли-продажи компьютера и

купли-продажи электрогитары. Ответчик требования не признал, ссылаясь на то, что после дарения компьютер стал его собственностью, а значит, он мог распоряжаться по своему усмотрению как компьютером, так и средствами, вырученными от его продажи.

8.1. Какое решение должен вынести суд по требованию Мышкина под номером 1? Ответ обоснуйте.

8.2. Какое решение должен вынести суд по требованию Мышкина под номером 2? Ответ обоснуйте.

9. Прочитайте текст. Из числа предложенных социологических терминов выберите те, которые имеют отношение к событиям, процессам и явлениям, описанным в тексте.

С конца XIII в. на северо-востоке Руси начинается постепенное возрождение хозяйственной и культурной жизни. Было заново отстроено большинство разрушенных монголами городов, их население стало расти, возобновляется распашка заброшенных земель. С XIV в. возобновляется каменное строительство, появляются иконописные школы. Оживляются торговые связи русских княжеств друг с другом и с соседними государствами, о чём свидетельствует возобновление чеканки собственной серебряной монеты. Культурному и хозяйственному подъёму в значительной мере способствовало переселение на северо-восток части населения из разорённых южных земель. Вслед за переселенцами из Киева во Владимир переместился и центр духовной жизни: в 1299 г. Владимир становится резиденцией митрополита русской церкви. С утверждением ислама в Золотой Орде и католичества в Великом княжестве Литовском православные вельможи из этих государств переезжали на Русь, занимая место при дворе великих князей. Они быстро смешивались с местной аристократией, давая начало новым русским боярским родам.

Термины:

Прогресс, урбанизация, миграция, этногенез, регресс, ассимиляция, глобализация, депопуляция, вертикальная социальная мобильность, горизонтальная социальная мобильность, антропогенез, революция.

10. Познакомьтесь с текстом и инфографикой и выполните задания.

«Индекс цифrofобий»

ВЦИОМ попросил россиян оценить виды и степень рисков, связанных с цифровизацией всех сфер общества. В опросе приняли участие 1600 человек в возрасте от 18 лет. Метод опроса — телефонное интервью по

стратифицированной случайной выборке, извлеченной из полного списка сотовых телефонных номеров, задействованных на территории РФ. Охват опроса составляет не менее 80 регионов, 500 городов и ПГТ, а также 100 сел. Максимальный размер ошибки выборки не превышает 2,5%. Интегральный индекс цифrofобий, рассчитываемый как среднее значение по всем блокам рисков, представлен на рис.1.

Рисунок 1. Интегральный индекс цифrofобий по всем блокам рисков



В ходе опроса респонденты оценили вероятность появления проблем, связанных с функционированием цифровой среды, в своей жизни. Индекс цифrofобий, показывающий, насколько высокой кажется россиянам вероятность наступления той или иной проблемы, представлен на рис.2.

Рисунок 2. Топ-5 фобий.



Ответы россиян на вопрос: «Как Вы оцениваете вероятность появления следующих проблем в Вашей жизни?», - продемонстрировали также средний уровень тревожности по некоторым пунктам, представленным на рис.3.

Рис.3. Средний уровень тревог



В результате опроса был также выявлен достаточно низкий уровень тревожности по ряду пунктов, представленных на рис.4.

Рисунок 4. Низкий уровень тревог.



10.1. По данным социологов, сегодня россияне в цифровой среде чувствуют себя довольно уязвимо, причем различия мнений проявляются в возрастных группах. Выберите все верные утверждения, которые позволят понять, что поколения по-разному переживают цифровую трансформацию общества.

1) Наибольшая настороженность по отношению к цифровым рискам характерна для старших миллениалов и реформенного поколения

2) Поколение миллениалов с особой тревогой относится к проблеме превышения полномочий коммерческими компаниями на сбор данных, отсутствию правовой защиты в случае цифрового ущерба и другим правовым рискам

3) Старшие поколения (поколение оттепели и старшие миллениалы) достаточно спокойно относятся к социально-экономическим последствиям цифровизации, в том числе, к психологической зависимости от гаджетов, интернета и социальных сетей

4) Поколение цифры (зумеров) в меньшей степени, чем представителей более старших возрастных групп, беспокоят риски глобального масштаба, связанные, например, с потерей работы из-за автоматизации и роботизации труда, использования искусственного интеллекта

5) Поколение старших миллениалов выглядит наиболее спокойным, воспринимая, видимо, риски цифрового мира как неотъемлемую часть жизни

6) В приоритете — правовые гарантии и надежность цифровой инфраструктуры, далее следуют риски, связанные с безопасностью данных и приватность

10.2. Выберите из приведенного ниже списка не менее трех возможных объяснений, которые можно дать относительно выявленных уровней тревог, связанных с цифровизацией.

1) В целом цифровые страхи россиян довольно прагматичны, это не о будущем, а о реальном повседневном опыте, личной безопасности, защите личных прав, о себе.

2) Средний уровень тревоги скорее связан с психологической усталостью от избытка информации

3) Россияне живут в ожидании «восстания машин» или тотальной безработицы

4) Разные поколения по-разному переживают цифровую трансформацию общества, определяющую роль играет то, в какой период жизни они столкнулись с новыми технологиями.

5) Глобальные катастрофические сценарии пока скорее фон, чем реальный страх

6) Среднее значение в рейтинге имеют угрозы абстрактные, футуристические, общечеловеческие, например, критические ошибки из-за применения искусственного интеллекта

10.3. Какие меры со стороны государства могут способствовать снижению уровня цифrofобии? Приведите не менее двух возможных мер.

ВТОРОЙ ТУР

Ознакомьтесь с представленными материалами и выполните предложенные задания.

По тексту Д. О. Мараховский “Видеоигры как социальный институт: различные аспекты институционализации”

Повсеместную игроизацию (геймификацию) можно описать как реакцию на неопределенность в развитии современных обществ. Происходит внедрение принципов игры во все сферы жизни, новую парадигму рациональности, иной способ переживания реальности. При этом, говоря о культуре участия, необходимо отметить, что игроизация сама по себе не тождественна игре: последняя как действие или продукт культуры может не иметь конечной цели; игроизация же следует практическим интересам выгоды и пользы.

В случае с непубличным геймингом (офлайн-играми) не стоит вопрос о социальных последствиях действий пользователя, или же они касаются сугубо не-людей (non-humans). Публичный гейминг во время онлайн-трансляции или в многопользовательской игре подразумевает распределенную ответственность между всеми актерами. Культура участия проявляется в том, как игроки способны оказывать взаимное влияние друг на друга, индустрию и культуру.

Нередкий пример — непозволительные жесты игроков в адрес своих зрителей или оппонентов, демонстрируемые во время офлайн-турниров и игровых фестивалей. Общество и власть зачастую резко реагируют на подобные перформансы, «отменяя» участников турниров, запрещая им дальше вести киберспортивную деятельность, выписывая им штрафы. Так, знак «пацифик» и знак «окей» (знак мира) Антидиффамационная лига расценила как расистские, хотя изначально в них не закладывались подобные смыслы.

Еще одна причина, обратная первой, — необходимость государств лоббировать социальные и политические интересы через видеоигры. Сегодня в Китае на игровых выставках крупные компании, такие как Tencent, представляют видеопроduct на коммунистическую и патриотическую тематику. В игре «Homeland Dream» пользователям предложено развивать китайскую провинцию, бороться с бедностью, недобросовестными застройщиками и снижать налоги: все это отражает ключевые цели современного Пекина.

Игровые журналисты утверждают, что подобные игры могут вызывать тревожное привыкание, поскольку они вовлекают геймера в ежедневное посещение игрового мира, обеспечивают ритуализацию его действий (сбор

ресурсов, накопление контентной валюты), а также заставляют покупать за реальные деньги материалы для улучшения персонажей игры или ее локаций. Стоит отметить, что подобный тип игр сегодня практически захватил мобильный рынок, поэтому мы не можем считать данный случай частным. И хотя мы не знаем наверняка, выделялись ли на данную игру государственные бюджеты, очевидно, что компании-производители могут подвергаться внутренней регуляции и иметь некоторую зависимость от государства.

Кроме вышесказанного, видеоигры очевидным образом, несмотря на свою короткую историю, вобрали в себя сюжеты самых различных культур, начиная от древности и не ограничиваясь настоящим, их разработчики фантазируют на темы будущего – трансцендентного, сверхъестественного.

В силу разного культурного опыта они успели обрести своей стилистикой в зависимости от страны производителя. Так, например, в игре «Europa Universalis» 3 и других подобных стратегиях присутствует очевидный евроцентризм и колониализм. Японские ролевые игры зачастую отражают главные проблемы местного общества: гендерное неравенство, насилие, добровольный уход из жизни. Североамериканская игровая традиция, как правило, опирается на патриотические сюжеты и культуру разнообразия. Разные этнические и социальные группы по всему миру все чаще заявляют о своей малой представленности в видеоиграх, хотя в последние годы мы наблюдаем тренд на добавление нетипичных игровых персонажей.

Очевидно и использование единого языка геймерами. Как было сказано выше, речь идет не столько о неологизмах, сколько об универсальных фразах и жестах, используемых игроками для преодоления языкового барьера. Возникновение такого способа коммуникации неразрывно связано и с ненавистью, которая свойственна определенным группам геймеров. В их традиции – оскорблять или унижать оппонента так, как это не делают другие представители социальных или профессиональных групп. Существуют даже внутриигровые жесты (например, приседание), призванные унижить оппонента, так как важный игровой элемент – доминирование над соперником.

Язык геймеров зачастую расценивается как сексистский и расистский. В нем часто используются этнические и гендерные клише. Его применение осуждается лишь частью игрового сообщества, поскольку считается «неспортивным».

При этом, как показывают исследования, интегративная функция видеоигр порой главенствует над их содержанием. Так, исследователи использовали сравнительную этнографию, чтобы изучить причины, по которым посетители двух интернет-кафе, одного – в Мельбурне и одного – в Каракасе, играют в южнокорейскую игру «GunBound». В результате выяснилось, что

последняя больше интересует студентов из Мельбурна, которые хотят воссоединиться с другими игроками из Азиатско-Тихоокеанского региона; в Каракасе же играют венесуэльские игроки, которые хотят общаться с другими испаноязычными игроками из Латинской Америки.

Сегодня геймификацию используют в рамках маркетинговых кампаний в магазинах, в образовательной парадигме, в трудовых коллективах при повышении квалификации, для знакомства и т. д. Наиболее очевидно геймифицирована финансовая сфера: торговля акциями в приложениях, накопление кэшбека с помощью мини-игр, получение бонусов от мобильного оператора и даже букмекерство. Легитимация здесь – это процесс или факт опривычивания такого положения дел, когда серьезные вещи не воспринимаются таковыми в силу формы их представления.

Игры достаточно давно перестали быть просто развлечением, так как посылы, которые они транслируют, охватывают не только досуговую сферу. Сложно представить политическое сообщение в классической «змейке» и вполне легко – в современном интерактивном кино.

Не менее трудной для рассмотрения темой следует признать появление нейросетей в играх. В контексте регуляции данной индустрии со стороны государства видеоигры с искусственным интеллектом могут оказаться большой проблемой: они способны построить и развить бесконечное количество сюжетов, невзирая на этику, справедливость и прозрачность алгоритмов и т. д. Это значительным образом может повлиять не только на создателей библиотек, на которых будет работать искусственный интеллект в игре, но и на само геймерское сообщество. Внутриигровой контент будет значительно сложнее контролировать, что станет новым вызовом для регуляторов. Игроков будет ждать проблема чрезмерного погружения, манипуляции поведения, риска раскрытия личных данных. Вторичные последствия – цифровой разрыв, усиление социального неравенства в игровом контексте, монополизация рынка владельцами доминирующих нейросетевых моделей.

1. Сформулируйте три ключевые проблемы, поднимаемые автором текста.
2. Приведите два аргумента из текста, подтверждающих мысль автора о том, что игроизация является реакцией на неопределенность в развитии современных обществ.
3. Почему автор настаивает на том, что игроизация не тождественна игре?
4. Укажите, как в одном и том же социальном институте – видеоиграх – сочетаются интегративная функция и дезинтегративные явления?

5. На основе текста и собственных знаний сформулируйте три проблемы, которые могут возникнуть в связи с развитием видеоигр в ближайшие 5-10 лет. Обоснуйте свой прогноз, опираясь на текст