

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

**Российская академия народного хозяйства и государственной службы
при Президенте Российской Федерации**

Олимпиада школьников РАНХиГС

Заключительный этап

Класс: 8

Профиль: ОБЩЕСТВОЗНАНИЕ

Фамилия: СЕРЕБРЯКОВА

Имя: ПОЛИНА

Отчество: ИВАНОВНА

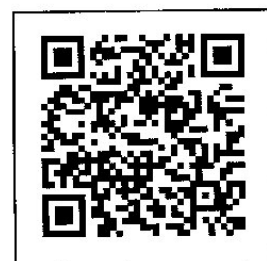
Страна: РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ

Регион: САРАТОВСКАЯ ОБЛАСТЬ

ВСЕГО СТРАНИЦ

4	
---	--

ПОДПИСЬ УЧАСТНИКА



2 ВАРИАНТ.

Блок 1.

№1

1) А, С

2) В, D, F

№2

1) Г

2) D, 3

3) В

4) А, Ж

5) Б, И

№3

1) духовной

2) этикет

3) обучение

4) (традиция) обихода

5) бытовой

№4

1) товар

2) организация

3) обихода

4) дар

5) ценность

№5

1) Р

2) & Н

3) I

4) G

5) B

6) Ж

7) К

8) М





9) D

10) C

№6

1) заветы, смерть, наследство

2) ~~мелкое жульничество, иск, компенсация~~

2) распространение порочащих сведений, приговор, компенсация морального вреда.

3) изобретение, регистрация, патент

4) ~~отозвон~~ мелкое жульничество, иск, выговор

Вопрос 2.

Культурология.

*) Йохан Хейзинга считает, что игра является основой всего человеческого мировоззрения. Когда человек погружен в процесс игры, для него открываются все миры сознания, он может вообразить что угодно. Каждая деятельность вытекает из игрового процесса. Если отнять у людей возможность играть, то у них не будет вырабатываться индивидуальность, пространственное воображение. Все будет замыкаться в ощущениях игры, перестанут мечтать, воплощать мечты в жизнь, совершенствоваться, создавать что-то новое. Поэтому игра - неотъемлемая часть жизни каждого человека. Культура, будь то картина или архитектура, тоже всегда берет за начало игру. Перед человеком, который создает искусство, всегда стоит цель найти что-то новое, незаурядное, интересное. Вначале рождается мысль, которая на самом деле вырабатывается дальше ради, в процессе познания мира. Играть, человек, сам того не подозревая, учит себя воображать еще несуществующие вещи. Впоследствии, имея большее количество возможностей, каждый может воплотить свои мечты, которые, в свою очередь, представляют собой культурную ценность. Различие игры от культуры заключается только в одном. Игра может оставаться у человека в голове, брать такие невероятные высоты, выходить за грани возможного и невозможного. В культуре же надо уметь не только представлять что-либо самому себе, но и доносить свои замыслы до окружающих. И лишь это ставит более узкие границы в понятие "культура". Очень многие люди в детстве, в процессе игры, придумывали свои законы.





Они могли состоять из отдельных наборов звуков, либо иметь по-настоящему интеллектуальное значение. Например, ~~царские~~ последние царевны династии Романовых: Татьяна Ольга, Татьяна, Мария и Анастасия, ещё в детстве придумали себе тайный "сестринский" язык, чтобы служанки не могли понять их. Он был создан не только для того, чтобы их разговоры не понимала прислуга, но и для укрепления личной дружеской связи. Результатом этого языка исповядались или в переписках, где полной анонимности их содержания. А вот знаменитый Пётр Великий рассматривал игру как важное социальное и культурное действие. Его, изначально "потешные" войска, вследствие стали первыми гвардейскими полками. Преображенский и Семёновский полк стали неотъемлемой частью вооружения России и сыгравший роль в способствовании дворцовым переворотам. Также создание постоянного войска очень сильно повлияло на культурный облик страны, ведь это способствовало европеизации. Культура на самом деле имеет мировую природу, ведь сознание человека знает грани возможного именно в процессе игры. А именно как раз отсутствие видения рамок способствует продвижению искусства. Каждый, на первый взгляд, "мировой" замысел, всегда может стать основой для создания произведений искусств. По большей части игра проявляется в духовной сфере общественной жизни, хотя на самом деле присутствует везде, ведь каждая сфера жизни в правильных руках может стать игрой. У всех взрослых в душе есть свой ребёнок, который превращает даже, на первый взгляд, очень серьёзные вещи в забавное увлечение. Например, когда журналист берёт интервью, он в буквальном смысле играет с собеседником, в "узнай человека лучше за меньшее количество вопросов". Или пропрайменты, составляя очередную кад, могут играть с цифрами и знаками, через них комбинировать их последовательность. Поэтому на самом деле в любой сфере можно найти отголоски игры, ведь: "Кто ищет, тот обязательно найдёт". Если бы у людей не было игр, то в мире не существовало бы культуры и других важных социальных отраслей. Играя, люди создают почву для дальнейших открытий, изобретений. Без развития воображения научно-технический прогресс перестанет двигаться вперёд, а может и пойдёт на спад. Поэтому без игр не будет формироваться личность человека, а без личности не будет



