



جمهوری اسلامی ایران
وزارت آموزش و پرورش



مبارزه علمی برای جوانان، زنده کردن روح جست و جو و کشف واقعیت هاست. «امام خمینی (ره)»

اینجانب (شرکت کننده) این دفترچه را به صورت کامل (۷ برگه با احتساب جلد) دریافت نمودم امضاء

اینجانب (منشی حوزه) تعداد برگه (با احتساب جلد) دریافت نمودم امضاء

دفترچه سوالات هفتمین دوره المپیاد سواد رسانه ای تاریخ: ۱۴۰۲/۰۲/۱۶

تعداد سوالات	ساعت شروع	مدت آزمون (دقیقه)
۱۳	۱۴:۰۰	۱۸۰



نام و نام خانوادگی :

شماره پرونده:

کد ملی:

نام پدر:

نام مدرسه:

استان:

منطقه:

پایه تحصیلی:

شماره صندلی

کد دفترچه

حوزه:

توضیحات مهم

استفاده از ماشین حساب ممنوع است

۱. مشخصات خود را با اطلاعات بالای هر صفحه تطبیق دهید. در صورتی که حتی یکی از صفحات پاسخ نامه با مشخصات شما همخوانی ندارد، بلافاصله مراقبین را مطلع نمایید.
۲. پاسخ هر سوال را در محل تعیین شده خود بنویسید. چنانچه همه یا قسمتی از جواب سوال را در محل پاسخ سوال دیگری بنویسید، به شما نمره ای تعلق نمی گیرد.
۳. با توجه به آنکه برگه های پاسخ نامه به نام شما صادر شده است، امکان ارائه هیچگونه برگه اضافه وجود نخواهد داشت. لذا توصیه می شود ابتدا سوالات را در برگه چکر نویس، حل کرده و آنگاه در پاسخنامه پاکنویس نمایید.
۴. عملیات تصحیح توسط مصححین، پس از قطع سربرگ، به صورت ناشناس انجام خواهد شد. لذا از درج هرگونه نوشته یا علامت مشخصه که نشان دهنده صاحب برگه باشد، خودداری نمایید.
- در غیر این صورت تقلب محسوب شده و در هر مرحله ای که باشید از ادامه حضور در المپیاد محروم خواهید شد.
۵. از مخدوش کردن دایره ها در چهار گوشه صفحه و بارکدها خودداری کنید، در غیر این صورت برگه شما تصحیح نخواهد شد.
۶. همراه داشتن هرگونه کتاب، جزوه، یادداشت و لوازم الکترونیکی نظیر تلفن همراه، ساعت هوشمند، دستبند هوشمند و لپ تاپ ممنوع است. همراه داشتن این قبیل وسایل حتی اگر از آن استفاده نکنید یا خاموش باشد، تقلب محسوب خواهد شد.
۷. شرکت کنندگان در دوره تابستان از بین دانش آموزان پایه دهم و یازدهم انتخاب می شوند.

**** سوالات مربوط به بازی‌های رایانه‌ای ****

*** بازی «نجات‌دهندگان نوع انسان» ***

مطالعات بازی یا نظریه‌های بازی عبارت است از نظام مطالعات بازی‌ها، ساختار بازی‌های ویدئویی، بازیکن‌ها و در بازه‌ای وسیع‌تر نقش آن‌ها در جامعه و فرهنگ. مطالعات بازی‌های دیجیتالی رشته‌ای میان‌چندساختاری می‌باشد که محققین آن از شاخه‌های مختلف علوم همچون رایانه، جامعه‌شناسی، روان‌شناسی، انسان‌شناسی، فلسفه، هنر و ادبیات، مطالعات رسانه‌ای، علوم ارتباطات و الهیات می‌باشند. مفهوم سواد بازی را می‌توان متناظر با قلمروهای سواد رسانه‌ای در سه بُعد مفهوم رسانه تبیین کرد:

۱. بازی‌های رایانه‌ای به‌منزله تکنولوژی ارتباطی (جنبه فن‌آورانه).
۲. بازی‌های رایانه‌ای به‌منزله ظرفیت‌های بیانی (ظرفیت‌های بیانی) و
۳. بازی‌های رایانه‌ای به‌منزله نهاد اجتماعی (نهاد اجتماعی)

این رویکرد، درکی همه‌جانبه از بازی‌های رایانه‌ای را به‌عنوان یکی از انواع متون رسانه‌ای نوین، فراهم می‌آورد. سواد بازی‌های رایانه‌ای به این معنا می‌تواند از یک سو برای کاربران بازی‌ها مفید واقع شود و از جهت دیگر دانش تولیدکنندگان را در خصوص چگونگی استفاده از قابلیت‌های طراحی بازی برای انتقال هرچه موثرتر پیام افزایش دهد. برای طراحان بازی و کاربران آن به‌عنوان دو سر یک فراگرد ارتباطی لازم است که نسبت به ویژگی‌های فن‌آورانه، بیانی (ظرفیت‌های ارتباطی) و نهادی بازی به‌منزله بستر یک موقعیت ارتباطی و بلاغی، آگاهی و هوشیاری داشته باشند.

سوال ۱- با توجه به آنچه از ابعاد سه‌گانه مفهوم رسانه آموخته‌اید، داستان بازی زیر را بخوانید و سپس جدول مربوطه در بخش پاسخ‌برگ را پر کنید. ابتدا، در ستون ابعاد سه‌گانه، مشخص کنید که هر کدام از مصداق‌های آورده‌شده، به کدام یک از ابعاد سه‌گانه اشاره دارد. سپس، در ستون پرسش محوری، مشخص کنید که هر کدام از این مصداق‌ها، به کدام یک از پرسش‌ها در تحلیل بازی‌های رایانه‌ای اشاره دارد. پرسش‌های محوری در زیر آورده شده است. لطفاً در ستون پرسش‌های محوری، در جدول موجود در پاسخ‌برگ فقط شماره سوال مورد نظر را وارد کنید.

پرسش‌های محوری

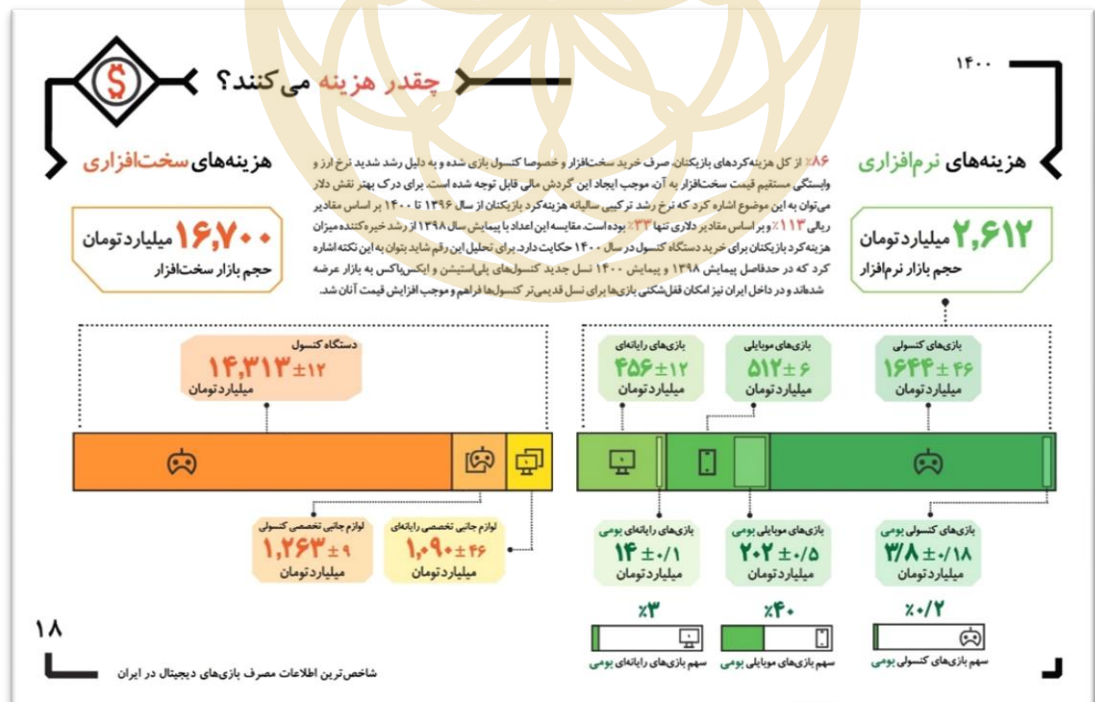
۱. امکانات در اختیار بازیکن چگونه در بازی بهبود می‌یابد؟
۲. این بازی به دنبال آموزش چه چیزی به بازیکنان است؟
۳. این بازی در چه بستر زمانی تولید شده است؟
۴. این بازی در چه ژانری ساخته شده است؟
۵. بازیکن در بازی از چه قابلیت‌هایی می‌تواند استفاده کند؟
۶. حرکت بازیکن در جهان بازی به چه صورتی است؟
۷. راه‌های مقابله با ضدقهرمان‌های بازی چیست؟
۸. فضای بصری بازی چه حسی را در بازیکن ایجاد می‌کند؟
۹. هدف نهایی بازی چیست؟

معرفی بازی

ویروس جهان گیر و مرگ‌بار Mushofect عفونتی هیولایی است که در سرتاسر جهان منتشر شده است. این ویروس تقریباً جان نوع بشر را به خطر انداخته است. این ویروس انسان‌ها را به موجوداتی تشنه به خون بدل کرده است که برای بقای خود، نیاز دارند تا از انسان‌های سالم نیز برای خود یارگیری کنند. تنها، اندکی از انسان‌ها باقی مانده‌اند که هنوز به این ویروس مبتلا نشده‌اند. آنان باید برای نجات نوع انسانی تلاش کنند. قهرمان اصلی بازی *Helpers of mankind* فردی است به نام «جونور کالپیاد» که باید تلاش کند ضمن از بین بردن شخصیت‌های ضدقهرمان بازی، پادزهر این ویروس مرگ‌بار را پیدا کند. این بازی در ژانر بقاست که در آن یک یا چند شخصیت برای بقای فیزیکی خود یا دیگری تلاش می‌کنند. این ژانر اغلب روی ژانرهای دیگر مانند علمی تخیلی، فانتزی یا ترسناک قرار می‌گیرد و زیر مجموعه‌ای از فیلم‌های ماجراجویی است. فیلم‌های بقا تاریک‌تر از اکثر فیلم‌های ماجراجویی دیگر هستند و معمولاً خط داستانی خود را روی شخصیتی واحد که غالباً قهرمان داستان است، متمرکز می‌کنند. دقیقاً بعد از شیوع کرونا بود که با تعطیلی رستوران‌ها، مراکز تفریحی و دیگر اماکن در سراسر دنیا مسئله بقای انسان به مسئله‌ای جهانی بدل شد. بازی *Helpers of mankind*، از همین بازی‌های ژانر بقاست که از منظر سوم شخص بازی می‌شود و عناصری از ژانر وحشت و ماجراجویی را در خود جای داده است. بازیکن برای پیشبرد اهداف بازی از محیط‌های پساآخرالزمانی مانند ساختمان‌ها و جنگل‌ها عبور می‌کند. عبور از جنگل و ساختمان‌های خراب‌شده بر فضای ترس بازی افزوده است. بازیکن می‌تواند از سلاح گرم، سلاح‌های بداهه و مخفی کردن خود برای دفاع در برابر انسان‌های متخاصم و موجودات آدم‌خوار آلوده به سویه جهش‌یافته قارچ Mushofect استفاده کند. کنترل بازی به‌طور متناوب بین شخصیت کالپیاد و شخصیت سوزان (دو شخصیت اصلی) جابه‌جا می‌شود. این دو شخصیت، یکی مرد و یکی زن است که برای بقای انسان‌ها می‌جنگند. فضای بازی، فضایی چابک و پویاست که به ماهیت پلتفرمی بازی بازمی‌گردد. این فضا، به بازیکن اجازه می‌دهد تا از محیط‌های گوناگون عبور کند و در صورت نیاز از این فضاها، بالا برود و در حین مبارزه مزایایی را، مانند امتیاز و سلاح‌های جدید کسب کند. بازیکن می‌تواند اشیاء شیشه‌ای مانند پنجره‌ها را بشکند تا به مناطق خاصی دسترسی پیدا کند یا تجهیزات جدیدی را به دست آورد. همچنین در برخی مناطق بازیکن می‌تواند با اسب یا قایق حرکت کند. در مبارزات، بازیکن می‌تواند از سلاح‌های دوربرد مانند تفنگ و کمان و سلاح‌های کوتاه‌برد مانند تپانچه و هفت‌تیر استفاده کند. موجودات آلوده، به صداها حساسند و وقوع صدا را دلیلی برای پیداشدن انسان‌های سالم می‌دانند. لذا، با شنیده شدن هر صدایی، تا روزها حوالی آن صدا پر است از انسان‌های آلوده به ویروس Mushofect. «حالت گوش‌دادن» در بازی به بازیکن این امکان را می‌دهد تا دشمنان را از طریق حس شنوایی و آگاهی فضایی افزایش دهد. وقتی بازیکن سلاحی ندارد، می‌تواند چکش، آجرها و بطری‌ها را برای پرت کردن حواس یا حمله به دشمنان پرتاب کند. اقلام جمع‌آوری شده را می‌توان برای ارتقاء سلاح‌ها در میزهای کار یا تجهیزات صنایع دستی مانند کیت‌های بهداشتی، کوکتل مولوتف و صداخفه‌کن‌های موقت استفاده کرد. بازیکن می‌تواند مکمل‌ها را برای ارتقای مهارت‌ها در درخت مهارت جمع‌آوری کند. دستورالعمل‌های آموزشی موجود در سراسر محیط، شاخه‌های درخت مهارت اضافی را باز می‌کند و امکان ارتقای ویژگی‌هایی مانند اندازه‌گر سلامت، سرعت ساخت و انواع مهمات را فراهم می‌کند. اگرچه بازیکن می‌تواند مستقیماً به دشمنان حمله کند، اما می‌تواند از مخفی‌کاری برای حمله ناشناخته یا عبور از آنها استفاده کند. تجربه جهانی از ترس و بقا پس از کرونا، به گسترش بازی‌های ژانر بقا انجامید. عمده این افزایش، ناشی از عرضه بازی‌هایی بوده است که به مردم اجازه می‌دهند تا در فضای مجازی با یکدیگر ملاقات کنند و شیوه‌های تازه‌ای از بودن و تمرین بقا را با هم تمرین کنند.

*** آمار مصرف بازی‌های رایانه‌ای ***

سوال ۲- نمودارهای زیر مربوط به پیمایش ملی بازیکنان ایرانی بازی‌های دیجیتال در سال ۱۴۰۰ توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای است. بر اساس نمودارهای زیر، صحیح یا غلط بودن گزاره‌های مطرح شده در پاسخ‌برگ را مشخص کنید.



*** سوالات مربوط به متاورس ***

*** اخلاق و متاورس ***

مفهوم فراجهان یا متاورس هنوز نیامده، چالش‌هایی را درباره فلسفه فن‌آوری و اخلاق به همراه خود آورده است. ملاحظات اخلاقی متعددی که متاورس به همراه می‌آورد، عبارتند از: مسائل مربوط به حریم خصوصی، هویت، مالکیت و تأثیر متاورس بر جامعه به‌عنوان یک کل منسجم و یک‌پارچه‌ای که همه ساحت‌های زندگی را تحت تأثیر خود قرار می‌دهد. در اینجا چند نمونه از چگونگی ارتباط فراجهان و اخلاق را با هم مرور می‌کنیم:

۱. **هویت دیجیتال:** متاورس کاربران را قادر می‌سازد تا هویت‌های دیجیتالی را ایجاد کرده و در آن زندگی کنند که ممکن است با هویت واقعی آنها متفاوت باشد. این سؤالات اخلاقی را در مورد اصالت و یکپارچگی هویت‌های دیجیتال و نحوه استفاده از آنها در متاورس ایجاد می‌کند.

۲. **حقوق مالکیت:** هنگامی که کاربران با متاورس درگیر می‌شوند، دارایی‌های مجازی مانند املاک مجازی، ارزهای دیجیتال و اقلام مجازی را به دست خواهند آورد. این پدیده سؤالاتی را درباره مالکیت و حقوق مالکیت در متاورس و نحوه تنظیم آنها ایجاد می‌کند.

۳. **حفظ حریم خصوصی:** حجم گسترده داده‌های تولیدشده در متاورس نگرانی‌هایی را درباره حفظ حریم خصوصی و نظارت ایجاد می‌کند. اقدامات و تعاملات کاربران در متاورس ممکن است برای ردیابی و تجزیه و تحلیل رفتار کاربران، به‌منظور مقاصد تجاری یا مقاصد دیگر استفاده شود. به همین منظور، ملاحظات اخلاقی باید در جمع‌آوری و استفاده از این داده‌ها در نظر گرفته شود.

۴. **دسترسی پذیری و شمول:** متاورس ظرفیت ایجاد فرصت‌های جدید برای اجتماعی شدن، آموزش و سرگرمی را دارد. با این حال، همچنین نگرانی‌هایی را درباره دسترسی و شمول افراد دارای معلولیت، آسیب‌های اجتماعی اقتصادی، یا سایر گروه‌های حاشیه‌نشین ایجاد می‌کند.

۵. **محتوای اخلاقی:** متاورس بستری را برای سازندگان برای توسعه و توزیع محتوا فراهم می‌کند. این سؤالاتی را در مورد ملاحظات اخلاقی برای ایجاد و توزیع محتوا در متاورس، مانند سانسور، حق چاپ، و آزادی بیان ایجاد می‌کند.

به طور کلی، توسعه متاورس در جامعه مستلزم توجه به رویکردهای متفکرانه و اخلاقی است تا اطمینان حاصل شود که این فن‌آوری به نفع افراد و جامعه به‌عنوان یک کل منسجم و یک‌پارچه قرار می‌گیرد. ملاحظات اخلاقی مربوط به متاورس پیچیده و چندوجهی است و مستلزم بحث‌ها و بحث‌های مستمر است تا اطمینان حاصل شود که متاورس به شیوه‌ای مسئولانه و اخلاقی توسعه می‌یابد.

سوال ۳- با توجه به توضیحات مطرح‌شده، در جدول مربوط به سوال سه در بخش پاسخ‌برگ، چند نمونه از چالش‌های اخلاقی پیش روی کاربران متاورس را آورده‌ایم. شما باید جدول‌های خالی، بگویید که نمونه آورده‌شده مصداق نقض یا تأیید کدام یک از ارتباط فراجهان و اخلاق (هویت دیجیتال، حقوق مالکیت، حفظ حریم خصوصی، دسترسی‌پذیری و محتوای اخلاقی) است. برای روشن شدن سوال، دو نمونه را خودمان برایتان پر کرده‌ایم.

*** متاورس و حریم خصوصی ***

متاورس به طور قابل توجهی بر جامعه و زندگی خود ما تأثیر خواهد گذاشت. ما در حال حاضر شاهد تغییر در تجارت دارایی‌های مجازی به صورت آنلاین و در بازی‌های آنلاین هستیم، جایی که کاربران می‌توانند دارایی‌های دیجیتال مانند لوازم جانبی برای

المپیاد سواد رسانه‌ای، مرحله دوم، دوره هفتم

آواتارها را ایجاد و یا خرید و فروش کنند. با این حال، هنوز چالش‌های متعددی برای ایجاد یک متاورس وجود دارد، مانند حریم خصوصی، اخلاق، و حاکمیت. متاورس از داده‌های جمع‌آوری شده دنیای واقعی برای ارائه تجربه‌های همه‌جانبه استفاده می‌کند و کاربران با سنسورهای متصل‌کننده (مثلاً ژيروسکوپ برای ردیابی حرکات سر) می‌توانند به صورت واقع‌گرایانه آواتار خود را کنترل کنند. علاوه بر این، متاورس چالش‌های جدیدی را نیز در دنیای مجازی عظیم خود ایجاد می‌کند که در آن کاربران می‌توانند در معرض حملات حریم خصوصی مانند استراق سمع توسط دیگر کاربران پلتفرم قرار بگیرند.

در منبع ارائه‌شده درباره متاورس، شما با مدل داده‌محور برای حفاظت از حریم خصوصی آشنا شدید. این مدل، حفاظت از حریم خصوصی را در ۵ بُعد دسته‌بندی کرده است: ۱. حفاظت از ورودی‌ها، ۲. حفاظت از دسترسی به داده، ۳. حفاظت از خروجی‌ها، ۴. حفاظت از تعامل و ۵. حفاظت از دستگاه. همچنین در ادامه این مدل، به مصادیق هر کدام از این ۵ بُعد می‌پردازد. برای مثال، حفاظت از دستگاه شامل احراز هویت و حفاظت فیزیکی می‌شود. در جدول صفحه بعد، ما این مدل را برای شما ترجمه کرده‌ایم. کاری که شما باید انجام دهید این است:

سوال ۴- در زیر، نمونه‌هایی از رفتارهای عینی هنگام استفاده از متاورس برای حفاظت از امنیت و حریم خصوصی کاربران آورده شده است: به ترتیب از ۱ تا ۱۳. شما باید تشخیص دهید که هر کدام از نمونه‌های آورده‌شده با کدام یک از این ۱۳ مورد مطابقت دارد. فقط کافی است، شماره هر نمونه را در سلول‌های خالی موجود در نمودار مربوطه در دفترچه پاسخ‌برگ بنویسید. برای نمونه ما یک سلول را خودمان پر کرده‌ایم.

۱. اطلاع‌رسانی به کاربران مبنی بر این که داده‌هایشان ذخیره می‌شود
۲. انعقاد قرارداد امنیتی با پلیس به منظور انجام حفاظت از شرکت
۳. ایجاد استانداردهای خبررسانی در متاورس برای مقابله با اخبار غلط
۴. ایجاد سامانه‌های تحلیل داده‌های کاربران برای همه کسب‌وکارها
۵. تنظیم قواعدی برای جابه‌جایی‌های مالی بین کاربران متاورس
۶. جلوگیری از روابط سازمان‌ها تروریستی در بستر متاورس
۷. دسترسی به داده‌ها پس از جمع‌آوری بر اساس قوانین تصویب‌شده
۸. راه‌اندازی شرکت‌های خدمات پس‌ازفروش عینک‌های متاورس
۹. شیفت‌های ۲۴ ساعته شرکت متاورس برای نظارت بر امنیت پلتفرم
۱۰. گرفتن ایمیل معتبر و رمز عبور هنگام ورود به متاورس
۱۱. وضع قوانین حمایتی برای سرقت و نمایش تصاویر خصوصی
۱۲. توافق‌نامه محتوایی با کاربران قبل از ورود به متاورس
۱۳. رعایت حق مالکیت هنگام بارگیری محتوا از متاورس

**** سوالات مربوط به آینده صنعت TV و VOD ****

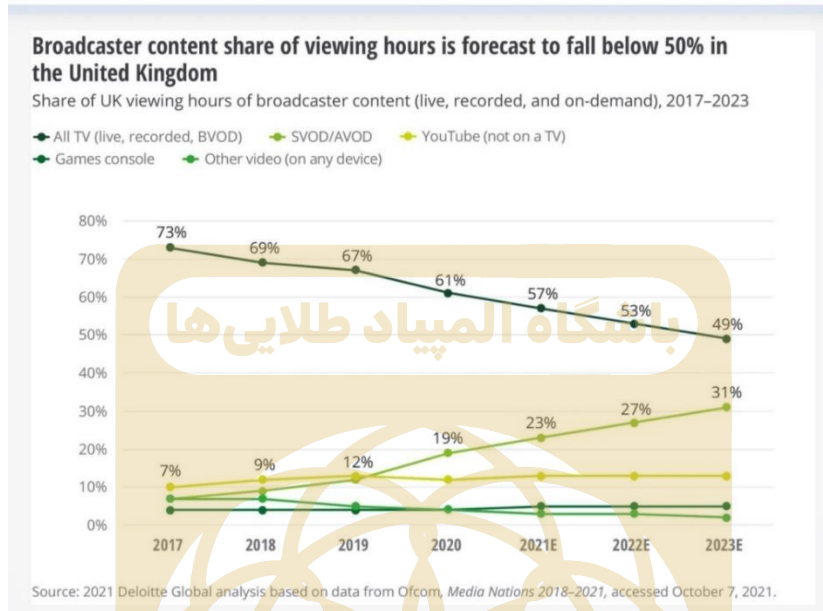
**** چهار سناریو ****

سوال ۵- بر اساس چهار سناریوی آینده صنعت تلویزیون و ویدئو، به دفترچه پاسخ‌برگ مراجعه کنید و در مقابل هر یک از موارد گفته‌شده در دفترچه پاسخ‌برگ نام سناریوی مربوطه را بنویسید. جهت یادآوری این چهار سناریو عبارت بود از: انتقام رسانه‌های برودکست، محتوا پایان بازی، غرق در تنوع، سوپرمارکت‌های جهانی

*** صحت‌سنجی آمار ***

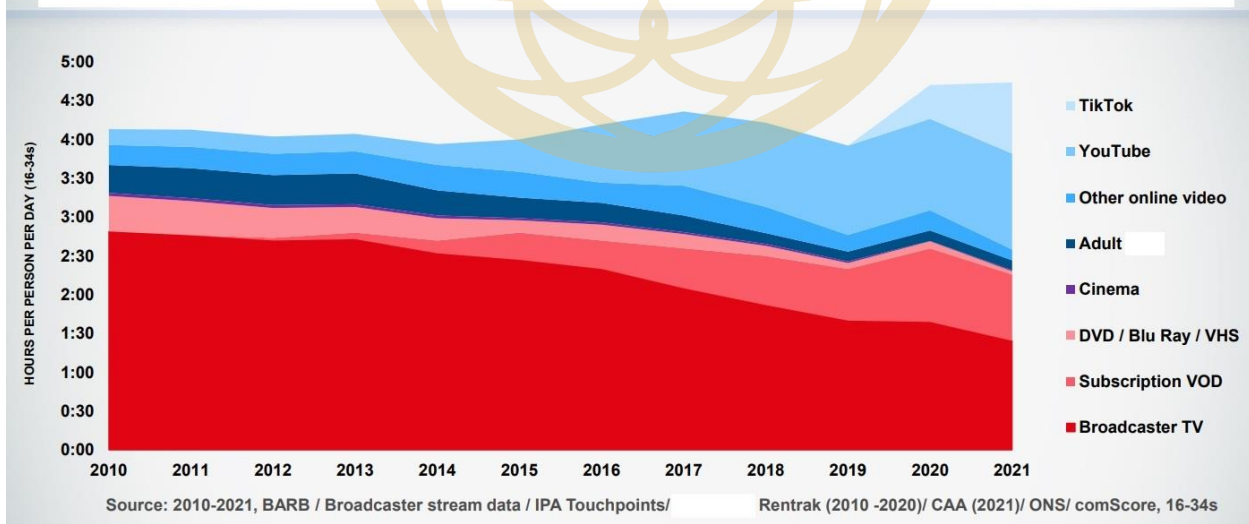
سوال ۶- بر اساس نمودارهای آورده شده در زیر، جلوی هر گزاره مطرح شده در پاسخ‌برگ بنویسید که آن گزاره صحیح است یا غلط؟ گزاره‌ها در دفترچه پاسخ‌برگ آورده شده است.

صنعت تلویزیون در بریتانیا



نمودار ۱- در نمودار فوق از بالا به پایین هر خط به ترتیب مربوط به این موارد است: (همه تلویزیونها، همه VODها، یوتیوب، کنسولهای بازیهای رایانه‌ای، سایر ویدئوها در سایر دستگاهها)

نمودار تغییرات تماشای محتوا از تلویزیون تا سایر پلتفرمها توسط مخاطبان جوان



نمودار ۲- نمودار فوق از بالا به پایین به ترتیب میزان تماشای محتوا در این پلتفرمها را در بین مخاطبان جوان آمریکایی نشان می‌دهد: (تیک تاک، یوتیوب، سایر ویدئوهای آنلاین، محتوای بزرگسال، سینما، DVD و بلوری، VOD، تلویزیون)

**** سوالات مربوط به سواد روایت ****

*** آخر قصه ***

حتماً شنیده‌اید که ارسطو در یک گفتار معروف، انسان را «حیوان ناطق» تعریف کرده است. اندیشمندان بسیاری در شرح این گفته‌ی ارسطو آورده‌اند که منظور از نطق و ناطق بودن، توان‌مندی گونه انسان‌ها در قصه‌گویی و ساخت روایت است؛ با توجه به همین نکته می‌توان روایت‌گری و قصه‌گویی را ویژگی بنیادین انسان دانست که بواسطه‌ی آن می‌تواند تجربیات، احساسات و تفکرات خود را در قالب داستان به سایر جهانیان عرضه کرده و از پتانسیل‌های این سبک از روایت‌گری برای افزایش دامنه اثرگذاری گفته‌های خود استفاده کند؛ مردمان باستان خدایان خود را در قالب قصه‌ها تعریف می‌کردند، افلاطون مطالب فکری و فلسفی خود را بصورت گفتگویی قصه‌وار بازگو کرده است و شاعرانی مثل مولوی و فردوسی از قصه‌گویی برای خلق موقعیت‌های اثرگذار استفاده کرده‌اند. با نگاه کلی به تاریخچه قصه‌گویی در انسان‌ها می‌توان مجموعه‌ای از قواعد کلی استخراج کرد که در طی هزاران سال تاریخ بشریت همواره به کار گرفته شده‌اند تا داستان‌هایی باورپذیر و «انسانی» بیافرینند و مادامی که این قواعد به‌طور درست به کار گرفته شوند، نوید خلق یک روایت اثرگذار را می‌دهند؛ قواعدی که هم در مضمون و محتوا کارایی دارند، هم در فرم و ساختار!

باشگاه المپیاد طلایی‌ها

هر داستانی دارای **موقعیت** است، موقعیت چهار بُعد متفاوت دارد: **دوره، مدت، مکان و سطح کشمکش**. دوره یعنی جای داستان در تاریخ و زمان، عصر رنسانس، صدر اسلام، شهری در صدسال آینده و روایتی از زمان حال. مدت یعنی طول زمان داستان، روایت دو ساعت از زندگی یک زوج، روایت هزار سال پادشاهی ژئوس و یا عمر یک انسان از تولد تا مرگ! مکان یا لوکیشن به معنای جای داستان در فضا است و نشان می‌دهد که جغرافیای دقیق داستان است. و اما کشمکش یا ستیز، عامل اصلی پیشروی داستان است و به نیروهایی گفته می‌شود که سد راه قهرمان داستان برای رسیدن به هدفش می‌شوند؛ کشمکش می‌تواند در سه سطح تعریف شود: درونی، فردی و فراقردی. (توضیحات بیشتر درون منابع!)

پی‌رنگ: پی‌رنگ یا طرح (plot) الگوی درهم‌تنیدگی حوادث در داستان است. به‌عبارتی پی‌رنگ به طرح کلی و ساده شده‌ی داستان گفته می‌شود که بازگوکننده‌ی مهم‌ترین حوادث و ارزش‌های داستان است و همه‌ی داستان‌ها پی‌رنگ دارند. انواع پی‌رنگ به سه دسته‌ی شاه پی‌رنگ، خرده پی‌رنگ و ضد پی‌رنگ تقسیم می‌شوند. شاه پی‌رنگ‌ها آن دسته از داستان‌هایی هستند که قواعد کلی مشخصی دارند؛ داستانی بر مبنای زندگی یک قهرمان فعال که علیه نیروهای خارجی مبارزه می‌کند تا به هدف خود برسد و در این راستا تحولی عمیق و غیرقابل بازگشت در محیط پیرامونش رقم می‌زند. بیشتر فیلم‌های پرفروش هالیوودی از این دسته هستند. خرده پی‌رنگ‌ها آن دسته از داستان‌هایی هستند که به زندگی اکثر ما شبیه‌ترند، داستان‌هایی بدون تکلف و اصطلاحاً مینیمال که در آن‌ها بیشتر بر کشمکش‌های درونی یک فرد تمرکز می‌کند، پلانی باز دارد و ارزش مطلق را به مخاطب غالب نمی‌کند اما همچنان فیلمی انسانی با داستانی جالب است که از قید و بند زرق و برق‌های طرح شاه پی‌رنگ رها شده است. ضد پی‌رنگ‌ها آن فیلم‌هایی هستند که نه تنها قواعد شاه پی‌رنگ، بلکه قواعد اجتماعی، فیزیکی و سایر باورهای ما را مختل می‌کنند. واقعیت در آن‌ها مبهم است، زمان غیرخطی‌ست و پرش‌های زمانی متعددی دارد، از نظریات علمی عجیب و قریب در طراحی آن استفاده می‌شود و واقعیات تنها در دنیای داستان است که صدق می‌کنند. هر داستانی می‌تواند بخشی از این سه نوع پی‌رنگ را در خود داشته باشد و بر ساخته‌ی ترکیبی از آن‌ها باشد. برخی از عواملی که در تعیین نوع پی‌رنگ دخیل هستند را می‌توان این‌گونه دسته‌بندی کرد: پایان باز در برابر پایان بسته، کشمکش بیرونی در برابر کشمکش درونی، قهرمان فعال در برابر قهرمان منفعل، حوادث علی در برابر حوادث تصادفی!

حادثه محرک: به مهم‌ترین حادثه داستان که زندگی قهرمان و شخصیت اصلی را دگرگون می‌کند گفته می‌شود که پس از آن قهرمان تمام تلاشش را می‌کند تا بتواند به یک موقعیت جدید برسد و آشوب آن حادثه را به یک پایداری بدل کند. یک قتل، یک تصادف، قبولی در دانشگاه و ... می‌توانند از جنس حادثه محرک باشند.

با توجه به مطالب بالا و منبعی که پیش از آزمون برای سواد روایت به شما ارائه شده بود، متن‌های زیر را بخوانید و سپس به سوالات پاسخ دهید.

**** شغل پردردسر ****

طرح:

محمدرضا یک پسر اهل شهرستان‌های مرکزی کشور است که تنها با مادرش زندگی میکند؛ از وقتی که چشم‌ش به کامپیوتر قدیمی و دست دوم عمویش افتاد همه چیز تغییر کرد و پس از آن تمام زندگی‌اش تبدیل شد به کدهای کامپیوتری و سایت و وب‌گردی و ... او هم اکنون بیست سال دارد و بعنوان یک برنامه‌نویس و خوره کامپیوتر توان‌مندی‌های بسیاری کسب کرده اما تا به حال از این توان‌مندی‌ها تنها برای خودش پرده‌برداری کرده. او تصمیم می‌گیرد که از طریق سایت‌ها شغل‌یابی برای شرکت‌های مختلف رزومه بفرستد و درخواست شغل دهد، یک شرکت معروف حوزه تکنولوژی و آی‌تی رزومه او را می‌پذیرد و او را به مصاحبه شغلی دعوت می‌کند؛ او ایمیل شرکت را دیر می‌بیند، درست شب قبل از مصاحبه و باید خودش را فردا صبح به تهران برساند. تمامی بلیت‌های قطار و اتوبوس پر شده‌اند پس تنها یک راه برایش می‌ماند، که وانت زهوار دررفته و اسقاطی پسرعمویش را قرض بگیرد و خودش را به مصاحبه برساند. او می‌داند که شرکت از هفت نفر بطور هم‌زمان برای مصاحبه دعوت کرده است که همگی از نظر تخصص در یک سطح هستند و در حقیقت این اعتماد به نفس و توان‌مندی آن‌ها در ارائه خودشان است که مشخص می‌کند چه کسی باید این شغل را به‌دست بیاورد.

پرده اول: جاده!

هوا تاریک است و محمدرضا می‌راند که به تهران برسد... از صدای تلق تولوق ماشین سرسام گرفته، از طرفی می‌داند که هیچ منطقی برای کارکرد این ماشین وجود ندارد و هرآن ممکن است که او را در میانه‌ی بیابان رها کند و او جلسه‌ی فردا صبح را از دست بدهد. هوا سرد است، چشم‌ش با کمک نور بالای ماشین نهایتاً تا ده متر جلوتر را می‌بیند، غرق در خیالات است و مدام با خودش مرور می‌کند که جلسه‌ی فردا را باید چطور سپری کند تا شانس موفقیت بیشتری داشته باشد، اما خودش هم می‌داند که اعتماد بنفس لازم را ندارد و نمی‌تواند آنطور که شایسته است خودش را بازنمایی کند. در همین خیالات است که ناگهان متوجه وجود یک تکه سنگ نوک تیز وسط جاده می‌شود، تا به خودش بجنبد چرخ جلو روی سنگ رفته و لاستیک پاره می‌شود! به هرزحمتی ماشین را متوقف می‌کند. وسط بیابان و در تاریکی مطلق پنچر کرده. مشغول عوض کردن چرخ می‌شود، کمی که می‌گذرد صدای خش خش از پشت سرش می‌شنود و وقتی سرش را برمی‌گرداند سه جفت چشم بزرگ را می‌بیند که در ظلمات شب برق می‌زنند. خوف می‌کند و فوری قفل فرمان را از زیر صندلی در می‌آورد، کلاس کارلته‌ای که در دوران راهنمایی در مسجد محل رفته بود به کارش می‌آید و دمار از روزگار آن چند روباهی که دوره‌اش کرده بودند در می‌آورد، ماشین را درست کرده و به راه خود ادامه می‌دهد.

پرده دوم: قبل جلسه!

یک ساعت قبل از شروع جلسه به جلوی درب شرکت رسیده است، دل توی دلش نیست! او بسیار به این شغل احتیاج دارد. مادرش تماس می‌گیرد، برای اینکه مادرش را نگران کرده باشد ماجرای دیشب را تعریف نمی‌کند، مادرش هم ضمن آرزوی موفقیت برای محمدرضا، با یادآوری تنهایی و بی‌کسی‌اش به او عذاب وجدان می‌دهد. تلفن را که قطع می‌کند از توی داشبورد ادکلن و شانه‌اش را بیرون می‌کشد و دستی به سر و روی خودش می‌کشد تا آماده حضور در جلسه شود. وقتی خودش را درون آینه نگاه می‌فهمد که هیچ شانسی برای موفقیت ندارد، روی صورتش از درگیری دیشب یک زخم به جا مانده، سیاهی چرخ و ماشین به لباس‌هایش مالیده و زیرچشم‌هایش از خستگی و بی‌خوابی گود رفته و سیاه شده. در همین حین سایر رقبا را می‌بیند که با ماشین‌های مدل بالا و لباس‌های آراسته و خیلی شیک وارد شرکت می‌شوند و این موضوع بیش از پیش اعتماد به نفس او را خدشه‌دار می‌کند.

پرده سوم: هرچه بادا باد!

نمی‌گذارد ناامیدی روحیه‌اش را از بین ببرد، با همان سر و وضع وارد جلسه می‌شود. آن شش نفر دیگر همگی شروع می‌کنند به معرفی کردن خود و داستان کوتاهی از زندگی‌شان را تعریف می‌کنند و مدیران به حرف‌هایشان گوش می‌دهند. نوبت به محمدرضا که می‌رسد بعد از معرفی خودش شروع به تعریف کردن داستان آمدنش و درگیری‌اش وسط بیابان با حیوانات می‌کند و با روحیه طنزپردازی که دارد داستان را آب و تاب می‌دهد و همه جمع را می‌خنداند و از همین سر و وضع نابسامانش برای پیش‌برد روایت و داستانش استفاده می‌کند. وقتی صحبت‌های او تمام می‌شود تمام مدیران در اینکه چه کسی را باید برای این شغل انتخاب کنند اتفاق نظر دارند. کسی که برای رسیدن به این موقعیت اینهمه سختی کشیده و از پس مشکلات غیرمنتظره برآمده حتماً می‌تواند از جایگاه شغلی‌اش به نحو احسن استفاده کند.

سوال ۷- با توجه به داستان بالا به سوالات زیر در بخش پاسخ‌برگ پاسخ دهید.

الف) کشمکش‌های محمدرضا در هر سه سطح درونی، فردی و فرافردی را بنویسید. (هر کدام یک مورد)

ب) پی‌رنگ این داستان از کدام دسته است؟

ج) حادثه محرک این داستان کدام است؟

د) دوره، مدت، مکان و سطوح کشمکش در این داستان به چه صورت است؟

ه) سلسله‌ی حوادث از چه نظامی تبعیت می‌کنند؟

***** کاسبان رسانه‌ای *****

صنعت رسانه یکی از کلان مسئله‌های حوزه ارتباطات است. صنعت (Industry) در معنای لغوی برابر واژه فن یا پیشه قرار است و همچنین، رسانه یا Media در لغت به معنی رساندن است و به آن دسته از وسایلی گفته می‌شود که انتقال‌دهنده فرهنگ‌ها و افکار عده‌ای باشد. با بررسی زبان‌شناسانه مفهوم صنعت رسانه، متوجه آن می‌شویم که این صنعت با استفاده از متن‌های رسانه‌ای، از قبیل موسیقی، نشریه، فیلم، بازی، تلویزیون، رادیو، روزنامه و هرآنچه که قابلیت دیدن، شنیدن و خواندن را داراست، قصد ایجاد بستری را داراست که مخاطب در آن بستر نسبت به امری آگاه می‌شود یا سرگرم پدیده‌ای خواهد شد و یا موجب ایجاد ارتباطی جدید می‌شود و همچنین کالاهای رسانه‌ای در راستای فراهم آوردن رفاه و معیشت زندگی وی عمل خواهند کرد. در دوره فعلی صنایع رسانه‌ای، در فرایند تولید و ساخت محصولات رسانه‌ای، افراد مختلفی را می‌توان شناسایی کرد. مشاغل مرتبط با صنایع رسانه‌ای را می‌توان در ۶ دسته زیر جای داد:

۱. **افراد خلاق اولیه:** اجرای آغاز تولیدات رسانه‌ای، زیر سر این گروه است. این دسته کسانی هستند که ایده‌های اولیه

از آنها برمی‌خیزد. برای تولید رسانه‌ای، ابتدا به ایده نیاز است. ایده‌ها معمولاً، یا از پژوهش‌های بازار به دست می‌آید، یا از تجارب قبلی ایده‌پردازان یا حتی مطالعه یک کتاب می‌تواند ایده یک تولید رسانه‌ای را آغاز کند. ایده معمولاً، از قریحه و نبوغ افراد برمی‌خیزد. به همین منظور، حق مالکیت ایده‌ها برای ایده‌پردازان محفوظ است.

۲. **مالکان و تصمیم‌گیران:** چه بسیار ایده‌هایی که در ذهن ایده‌پردازان خود دفن شدند. ایده باید به مرحله صنعتی‌شدن

برسد. معمولاً وقتی سخن از صنعتی‌شدن به میان می‌آید، ما با کالایی روبه‌رو هستیم که قرار است ثروت تولید کند. ایده‌ها نیاز دارند تا توسط مدیران و کسانی که سرمایه‌های لازم را دارند، پذیرفته و اجرا شوند. مالکان کسانی هستند که سرمایه لازم را برای تولید محصول فراهم می‌کنند و طبیعتاً خود آنان نیز تصمیم‌گیرندگان فرایند تولید رسانه‌ای هستند.

۳. **مشاغل فنی و تکنیکی:** ایده‌پردازی و تأمین سرمایه گام نخست است. پیاده‌سازی ایده‌ها، مستلزم به‌کارگیری مهارت‌های چندگانه است. تولید رسانه‌ای، محصول تلاش مجموعه‌ای از افراد است. پازل کامل‌شده‌ای که شما می‌بینید، نتیجه کنارهم‌قرارگرفتن قطعات مجزاست. این رده از مشاغل، مشاغل فنی نامیده می‌شود. این دسته، افرادی هستند که از آنها انتظار می‌رود مجموعه‌ای از وظایف فنی را به صورت کارآمد انجام دهند.
۴. **بازاریابی:** بازاریابی شغل مدیریت روابط در تبادلات است. بازاریابی فرایندی است که طی آن شرکت‌ها مشتریان را درگیر می‌کنند، با مشتری ارتباط قوی برقرار می‌کنند و برای مشتری ارزش ایجاد می‌کنند. هدف صنایع رسانه‌ای، تولید کالا است و هدف از تولید کالا، کسب سود است. اگر مشتری، محصول رسانه‌ای را نخرد و آن را مصرف نکند، به معنای شکست فرایند کاری صنایع رسانه‌ای است. مشاغل مربوط به بازار نقش مهمی در یافتن مشتری دارند.
۵. **مدیران میانی:** یک کارخانه را تصور کنید. سلسله‌مراتبی از مدیران حضور دارند تا فعالیت کارخانه پیش رود. اما، همه مدیران قدرت تصمیم‌گیری یکسانی ندارند. برخی مدیران، صرفاً، مدیریت بخش کوچکی از کار را بر عهده دارند. این گروه از مدیران، رابط میان بازار و کارمندان با مالکان و تصمیم‌گیران محسوب می‌شوند. اداره مسائل مرتبط با اجرای پروژه‌ها بر عهده اینان است و آنانند که مسائل تولید را به گوش مدیران بالادستی تصمیم‌گیر می‌رسانند.
۶. **کارگران غیرماهر و نیمه‌ماهر:** این دسته، اگرچه در فرایند تولید در مرتبه پایین‌تر قرار دارند و کالای نهایی برای آنان نیست، گروه عظیمی را شکل می‌دهند. کار اصلی برای آنان است. آنها کارهای عملی را انجام می‌دهند و الزاماً متخصص نیستند. سندیکاهای کارگری، برای دفاع از حقوق این گروه فعالیت می‌کنند. اگر این گروه دست به اعتصاب بزند، خط تولیدات رسانه‌ای دچار اختلال می‌شود و برای همین، کسب رضایت این گروه در تولید رسانه‌ای مهم است.

سوال ۸- در زیر، چندین شغل مرتبط با صنعت بازی‌های رایانه‌ای را می‌بینید. چیزی که تحت عنوان بازی در اختیار شما قرار می‌گیرد، محصول خط تولیدی است که شاید هزاران نفر را به خود درگیر کرده است. شما فقط بازی پشت ویتترین را می‌بینید! براساس دسته‌بندی ۶ گانه ارائه‌شده، مشخص کنید که هر کدام از مشاغل زیر در کدام دسته قرار می‌گیرند. پاسخ خود را در قسمت مربوطه موجود در دفترچه پاسخ‌برگ بنویسید.

مشاغل

- مسئول روابط عمومی - برنامه‌نویس - پژوهش‌گر - تهیه‌کننده بازی - مسئول ارزیابی و رده‌بندی - راننده ماشین حمل کالاها -
- سازنده موسیقی و صداگذار - سرمایه‌گذار - طراح گرافیکی شخصیت‌های بازی - مسئول استخدام - فروشنده - طراح هنری -
- کارشناس و تحلیل‌گر فروش - مسئول تبلیغات - کارمند بخش خدمات شرکت - گرداننده صفحه اینستاگرام بازی -
- گیم‌استریم‌های یوتیوب - مسئول منابع انسانی - نویسنده سناریوی بازی - مسئول تحقیق و توسعه شرکت بازی‌سازی

******* بازی گمانه (نام خود را بالای صفحه پاسخ برگ گمانه بنویسید) *******

نکته بسیار مهم: در دفترچه پاسخ برگ، صفحه مربوط به بازی گمانه و دورهای آن آورده شده است. همچنین، برگه جداگانه‌ای (چسب برگردان) در اختیار شماست که باید پاسخ درست خود را از بین آنها پیدا کنید و در جای مربوطه خود بچسبانید. محض احتیاط از بعضی از برچسبها دو عدد به شما داده شده که باید صرفاً از یکی از آنها استفاده نمایید.

گمانه، یک بازی کارتی رومیزی است که می‌توان در دورهمی‌های خانوادگی برای سرگرمی از آن استفاده کرد. ابتدا قوانین این بازی را که در ادامه آمده است بخوانید. سپس وارد بازی «خانواده نیازی» شوید که در صفحه بعد آورده شده و به سوالات به ترتیب پاسخ دهید. همچنین ۱۲ کارت به شما داده شده است. این ۱۲ کارت را با قیچی ببرید. باید سوالات مربوطه را بخوانید و بر اساس راهنمایی‌های انجام شده تعدادی از این کارت‌ها را در بخش‌های خالی «صفحه بازی خانواده نیازی» (که در صفحه قبل آورده شده) قرار دهید؛ این صفحه بازی ۶ ستون دارد و هر ردیف آن به یک دور بازی خانواده نیازی اختصاص دارد. همچنین تماشای فیلم راهنمای استوژیت (که بازی گمانه از روی آن ساخته شده است) هم می‌تواند شما را در درک بهتر قوانین بازی گمانه یاری کند.

قوانین بازی گمانه

۱. ابتدا تعدادی کارت به صورت مساوی بین افراد تقسیم می‌شود. افراد به هیچ وجه نباید کارتهای یکدیگر را ببینند.
۲. یکی از بازیکنان به عنوان راوی انتخاب می‌شود. راوی باید به کارتهایی که در دست دارد نگاه کند و یکی از آنها را انتخاب کرده و به آن کارت کلمه یا عبارتی اختصاص داده و بدون اینکه به دیگران نشان دهد آن عبارت را بلند بیان کند.
۳. مهمترین منطق بازی این است که راوی در انتخاب این عبارت بایست کلمه ای را انتخاب کند که نه خیلی واضح کارتش را لو بدهد، نه اینکه خیلی پیچیده باشد و هیچ کس نتواند آن را تشخیص دهد. به همین دلیل راوی تنها زمانی امتیاز می‌گیرد که همزمان حداقل یک نفر کارت او را درست و حداقل یک نفر کارت او را اشتباه تشخیص داده باشد و اگر همه کارتش را درست تشخیص دهند یا هیچکس درست تشخیص ندهد هیچ امتیازی نمی‌گیرد.
۴. پس از آنکه راوی کلمه مربوط به کارتش را گفت، هر کس باید مرتبط ترین کارت به توصیف راوی را از میان کارت های خود انتخاب کند و بدون این که دیگران کارت او را ببینند به راوی بدهد
۵. در انتها وقتی راوی همه کارت‌ها را دریافت کرد، بایست آنها را بر بزند و به نحوی که معلوم نباشد کدام کارت مال چه کسی است، روی صفحه بازی بچیند.
۶. در این مرحله هر کدام از بازیکنان برای اولین بار تمام کارت‌ها را تماشا می‌کنند. آنها باید تشخیص بدهند که کدام کارت مربوط به راوی است و شماره کارت را مخفیانه به راوی بدهند.
۷. در نهایت وقتی همه بازیکنان کارتی را به عنوان کارت راوی حدس زدند، راوی کارت خود را معرفی می‌کند و امتیازات را به افراد اختصاص می‌دهد.
۸. منطق امتیاز گرفتن از این قرار است:
 - الف) در صورتی که تمامی افراد تصویر مربوط به راوی را درست حدس زده باشند و یا اینکه همگی اشتباه انتخاب کرده باشند به راوی هیچ امتیازی تعلق نمی‌گیرد و به سائرین هر کدام ۲ امتیاز اختصاص داده می‌شود.
 - ب) در صورتی که به صورت توأمان حداقل یک نفر تصویر راوی را درست و حداقل یک نفر اشتباه تشخیص بدهد، راوی ۳ امتیاز و تمام کسانی که تصویر درست را برگزیده‌اند ۲ امتیاز می‌گیرند.
 - ج) به غیر از راوی هر بازیکنی که کارتش رای آورده باشد، به ازای هر رای ۱ امتیاز می‌گیرد.
۹. حال هر بازیکن به ازای امتیازاتی که کسب کرده باید مهره خود را روی صفحه بازی حرکت دهد.
۱۰. پس از پایان دور اول بازی، نوبت نفر بعدی می‌رسد که کلمه‌ای را انتخاب کند و دیگران کارتش را حدس بزنند.
۱۱. هر زمان مهره یکی از افراد به خط پایان برسد یا تمام کارت‌ها به اتمام برسد، بازی به پایان می‌رسد و صاحب مهره پیش‌تاز اول می‌شود.

دوره‌می خانواده نیازی

خانواده آقای نیازی در خانه مامان چون گرد هم جمع شده‌اند و تصمیم گرفته‌اند که ۶ نفری با هم گمانه بازی کنند. با اعضای این خانواده بیشتر آشنا شوید:

۱. **پدر خانواده:** بابا محسن ۴۹ ساله است و دکترای فلسفه دارد؛ به همین دلیل همه خانواده، ایشان را فردی دقیق، جزئی‌نگر و با ذهنی پیچیده می‌دانند.
۲. **مادر خانواده:** ریحانه خانم، ۴۲ سال سن دارد و نقاش زبردستی است. او از جوانی به هنر و ادبیات علاقه داشته است. این زوج خوشبخت سه فرزند دارند.
۳. **پسر بزرگ خانواده:** حامد ۲۲ سال سن دارد و در یکی از شهرستان‌ها کارشناسی مهندسی مکانیک می‌خواند. او در تعطیلات بین ترم به سر می‌برد و بعد از مدت‌ها پیش خانواده‌اش برگشته است.
۴. **دختر خانواده:** مریم دانش‌آموز پایه دهم تجربی است که به‌تازگی در مرحله اول المپیاد سواد رسانه‌ای پذیرفته شده است و خود را برای شرکت در مرحله دوم این المپیاد آماده می‌کند.
۵. **پسر کوچک خانواده:** آرش اما تنها ۵ سال دارد و همیشه دوست دارد به خانه مادر بزرگ خود که او را مامان چون صدا می‌کند، برود و با او بازی کند.
۶. **مامان چون:** او مادر محسن است و ۷۱ سال دارد. بسیار شیرین و از قضا بی‌سواد هم هست.

حامد کارت‌ها را بین همه به صورت مساوی تقسیم می‌کند و قبل از شروع بازی به همه می‌گوید: «اگر بخواهم در یک کلام رمز موفقیت در این بازی را به شما بگویم، برنده بازی کسی است که بیش از بقیه بتواند نظام ذهنی و نحوه اندیشیدن دیگران را تشخیص دهد و از روی شناخت شخصیت‌ها کلمات و کارت‌هایشان را تشخیص دهد».

الف) دور اول بازی: در این بین آرش کوچولو لج می‌کند و می‌خواهد که حتماً اول از همه راوی باشد. همه می‌پذیرند و آرش کلمه «بادکنک» را به یکی از کارت‌هایش اختصاص می‌دهد. از قضا همه افراد خانواده کارت او را درست تشخیص می‌دهند و طبعاً آرش هیچ امتیازی نمی‌گیرد!

سوال ۹- با توجه به توضیحاتی که داده شد از بین ۱۲ کارتی که در اختیار دارید، ۶ کارت مربوط به دور اول بازی را انتخاب کرده و روی صفحه بازی بچسبانید. حالا مشخص کنید که کدامیک از کارتها برای آرش بوده و ستون مربوط به آن را در جدول مربوطه بنویسید. به نظر شما چرا این کارت برای آرش بوده؟

ب) دور دوم بازی: حالا نوبت روایت‌گری مریم شده است. مریم با توجه به مفاهیم کتاب تفکر و سواد رسانه‌ای، عبارت «هر چیز که در جستن آنی، آنی» را برای کارت‌های انتخاب می‌کند. در این دور کار کمی پیچیده می‌شود. به نحوی که بابا محسن و حامد و مامان چون کارت مریم را درست حدس می‌زنند. کارت‌های مامان ریحانه و بابا محسن هم دیگران را به اشتباه می‌اندازد و هر کدام ۱ رای می‌آورند.

سوال ۱۰- فرض کنید ۶ کارتی که برایتان باقیمانده، همان کارت‌های مریم است. روی صفحه بازی جای خالی مربوط به ستون پنجم دور دوم هم مربوط به کارت مریم است. ابتدا تشخیص دهید مریم کدام یک از این ۶ کارت را انتخاب و توصیف کرده است. سپس آن را بریده و روی صفحه بازی نصب کنید و دلیل این انتخاب را در جدول زیر توضیح دهید. سپس تشخیص دهید که کدام کارت برای بابا محسن و کدام کارت برای مامان ریحانه است. شماره ستون این کارت‌ها روی صفحه بازی را به همراه دلیل انتخاب‌تان در جدول مربوطه توضیح دهید.

ج) دور سوم بازی: این دور نوبت بابامحسن است که عبارت خود را بیان کند. محسن عبارتش را به صورت «یک کلمه‌ای» بیان می‌کند و سپس کارت‌های دیگران را دریافت می‌کند. اما گویا ذهن پیچیده و فلسفی‌اش کار خود را کرده و هیچ کس نتوانسته است کارت او را درست تشخیص بدهد. در این بین همه کارت‌ها هم از قضا رنگ و بویی از کلمه مربوطه را داشته‌اند و هر کارت دقیقاً یک رای آورده است.

سوال ۱۱- تمامی ۶ کارت این دور روی صفحه بازی از قبل قرار گرفته است. این بار شما باید بتوانید کارت بابامحسن را تشخیص دهید و حدس بزنید که او چه کلمه‌ای را گفته است و دلیل این انتخاب‌تان را توضیح دهید؟

سوال ۱۲- حالا نوبت آن رسیده که محاسبه کنید تا اینجای بازی هر کس چند امتیاز به دست آورده است! امتیاز هر فرد را در جدول مربوطه یادداشت کنید.

سوال ۱۳- چهار مفهوم سواد رسانه‌ای را که در این بازی از آنها استفاده شده است بیان کنید.

باشگاه المپیاد طلایی‌ها

