

- [برای هدایت به صفحه راهکارهای مؤثر برای موفقیت در المپیاد: از برنامه‌ریزی تا مدیریت زمان بر روی این متن کلیک کنید](#)

- [برای هدایت به صفحه امتیاز و تسهیلات کسب مدال در المپیادهای علمی دانش آموزی چیست؟ بر روی این متن کلیک کنید](#)

- [برای هدایت به صفحه نمره کف قبولی المپیاد چیست؟ بر روی این متن کلیک کنید](#)

سایر مطالب مرتبط:

- [منابع و مراجع المپیاد سواد رسانه‌ای](#)
- [آزمون‌های آنلاین مرحله اول المپیاد سواد رسانه‌ای](#)

باسمه تعالی

جمهوری اسلامی ایران
وزارت آموزش و پرورش
باشگاه دانش‌پژوهان جوان



مبارزه علمی برای جوانان، زنده کردن روح جست‌وجو و کشف واقعیت‌هاست. «امام خمینی (ره)»

دفترچه سؤالات مرحله دوم

نهمین دوره المپیاد سواد رسانه‌ای

سال ۱۴۰۳-۱۴۰۴

تاریخ: ۱۴۰۴ / ۱ / ۳۰ - ساعت: ۱۴:۰۰ - مدت: ۲۱۰ دقیقه - نوع: تشریحی

استفاده از هر نوع ماشین حساب ممنوع است.

توضیحات مهم

- 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 میشود ابتدا سوالات را در برگه چرک نویس، حل کرده و آنگاه در پاسخنامه پانویس نمایید.
- ۴- عملیات تصحیح توسط مصححین پس از برش سربرگ به صورت ناشناس انجام خواهد شد. لذا از درج هر گونه 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 بارکدها و مربع‌ها در چهار گوشه صفحه در دفترچه پاسخ‌برگ جداً خودداری کنید در غیر این صورت برگه شما تصحیح نخواهد شد.
- ۶- همراه داشتن هر گونه 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- این دفترچه شامل ۲۱ سوال و با احتساب جلد ۱۲ برگ می باشد.

کلیه حقوق این سؤالات برای باشگاه دانش‌پژوهان جوان محفوظ است.

آدرس پایگاه اینترنتی: ysc.medu.gov.ir

المپیاد سواد رسانه‌ای، مرحله دوم، دوره نهم

*** سؤال اول – مولکول‌های شادی ***

در یکی از مدل‌های علمی تحلیل عوامل شادی و لذت در انسان، نقش چهار ماده زیست-شیمیایی در مغز را بر می‌شمارند. «اندورفین» هورمون انگیزه، «دوپامین» هورمون پاداش، «سروتونین» هورمون منزلت و «اُکسیتوسین» هورمون عشق.

اندورفین زمانی در مغز ترشح می‌شود که نیاز به انجام ادامه فعالیت فیزیکی برای رسیدن به نتیجه احتمالی داریم. به طور مثال فعالیت شدید جسمانی منجر به رسیدن حس درد از عضلات به مغز می‌شود اما ما نیاز به ادامه مسیر برای رسیدن به منزل داریم، در این زمان برای داشتن انگیزه ادامه فعالیت برای رسیدن به نتیجه احتمالی اندورفین ترشح می‌شود. اندورفین درد فیزیکی را در مغز سرکوب می‌کند و سرخوشی حاصل از فعالیت شدید جسمانی حاصل این مولکول است.

از طرف دیگر دوپامین زمانی در مغز ترشح می‌شود که از لحاظ ذهنی فرد در آستانه کسب نتیجه و موفقیت باشد. مغز برای خوشایند کردن ادامه مسیر تا کسب موفقیت، دوپامین را ترشح می‌کند. در صورت دستیابی به موفقیت نیز حجم بسیار بالایی دوپامین ترشح می‌شود تا تمایل به تکرار موفقیت، حاصل شود. ترشح دوپامین یک سرخوشی و لذت را به مغز پاداش می‌دهد که البته به مرور زمان و بالا رفتن حجم دوپامین، حساسیت مغز به آن کاهش می‌یابد.

سروتونین زمانی در مغز ترشح می‌شود که شما در نسبت با دنیای پیرامون خود احساس منزلت اجتماعی بالاتری دارید. یعنی در جامعه‌ای هستید که به جایگاه اجتماعی شما احترام می‌گذارند. لذت ناشی از کسب مدال طلا از این هورمون ناشی می‌شود. از طرفی زمانی که در رده‌های میانی اجتماعی هستید، امنیت اجتماعی برای شما مهم است به طور مثال وقتی می‌بینید حتی ضعیف‌ترین اقشار جامعه مورد حمایت قرار می‌گیرند شما نیز احساس امنیت می‌کنید که حتی در صورت نزول به پایین‌ترین درجه اجتماعی، باز هم جایی در جامعه خواهید داشت.

هورمون اُکسیتوسین زمانی ترشح می‌شود که با کسی یا چیزی غیر از خودتان احساس یکی شدن و یکپارچگی می‌کنید. همه ما تعریف مشخصی از خود داریم و باقی دیگران را غیر خودی می‌دانیم اما همواره احتیاج داریم، جایی داشته باشیم تا سلاح خود را زمین بگذاریم و در زمان بودن با عده‌ای احساس امنیت داشته باشیم تا این حد که نیاز نباشد برای حفظ امنیت‌مان پرده‌ای میان خود و این جمع بنا کنیم. این یکی شدن با دیگری همان عشق است و زمانی که با کسی یا چیزی این حس را داریم، هورمون اُکسیتوسین در مغز ترشح می‌شود. این تعریف از عشق به تعبیر دیگر همان احساس هویت هست. شما با هر چیزی که خود را یکی بدانید و هویت‌تان را با آن تعریف کنید در واقع عاشق آن هستید.

سؤال ۱- با توجه به توضیحات زیر در مورد ۴ مولکول شادی در مغز انسان، گزاره‌های موجود در پاسخ‌برگ را بر اساس صحت ارزیابی کنید. (صحیح - غلط)

در راستای آموزش مفاهیم سواد رسانه‌ای به مخاطبان فضای مجازی، یک کلیپ ۳ دقیقه‌ای توسط مدال‌آوران دوره‌های گذشته المپیاد سواد رسانه‌ای طراحی شده است. موضوع این کلیپ توضیح آن است که چطور طراحان سکوه‌های شبکه اجتماعی از یکی از این مولکول‌ها برای وابستگی بیشتر به سکوی خود و مصرف بیشتر محتوا استفاده می‌کنند. برای تولید این کلیپ، ۱۱ گزاره طراحی شده است و به ازای هر گزاره یک تصویرسازی شده است که به همراه خواننده شدن این گزاره‌ها توسط راوی، تصاویر مرتبط با هر گزاره به نمایش درمی‌آید. با توجه به این نکته به دو سؤال زیر پاسخ دهید.

المپیاد سواد رسانه‌ای، مرحله دوم، دوره نهم

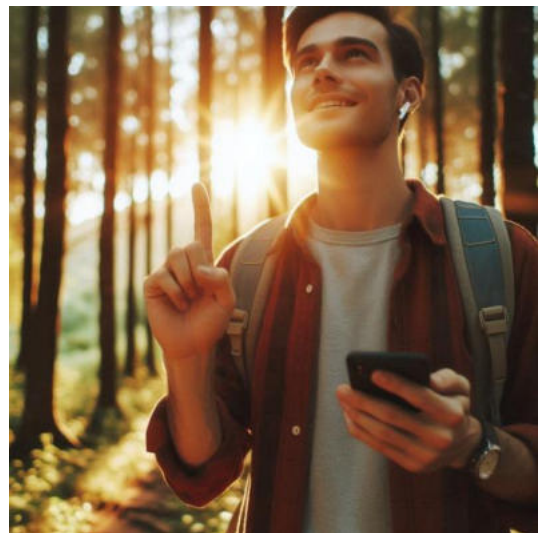


سؤال ۲- در پاسخ‌برگ، گزاره‌های این کلیپ به صورت درهم در یک جدول قرار دارد. با توجه به سیر منطقی کلیپ که شامل مقدمه، سپس اشاره به سیستم پاداش در مغز و طراحی اسکروول بی‌پایان بر اساس آن و نحوه کار و نتیجه چنین طراحی، و در آخر یک مؤخره، ترتیب صحیح ۱۱ گزاره در این کلیپ را در جدول مشخص کنید.

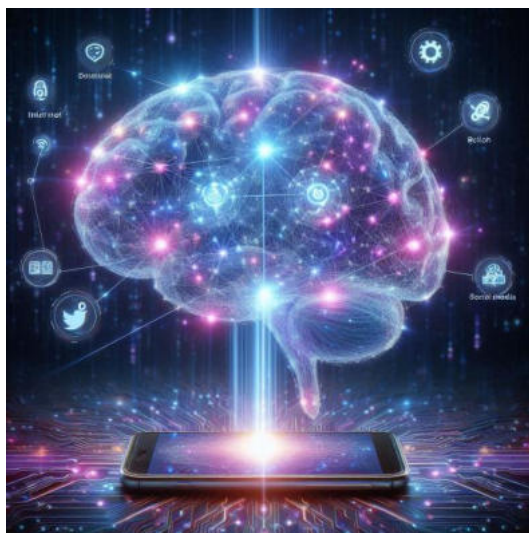
سؤال ۳- در ادامه ۱۱ تصویر طراحی شده برای این ۱۱ گزاره آورده شده است. تصویر متناسب با هر یک از گزاره‌ها را در جدول پاسخ‌برگ مشخص کنید.



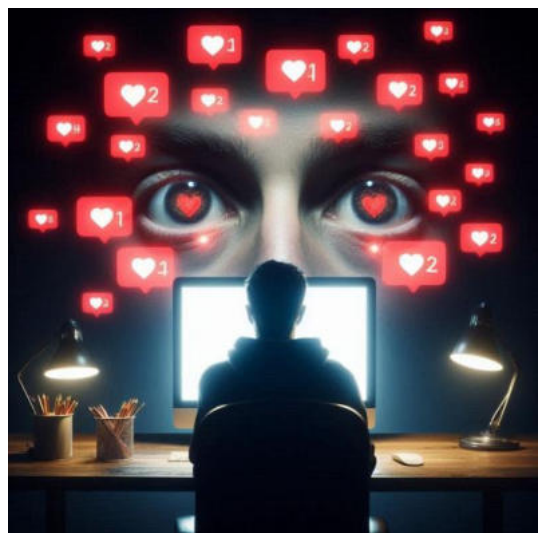
۴۰



۴۱



۴۲

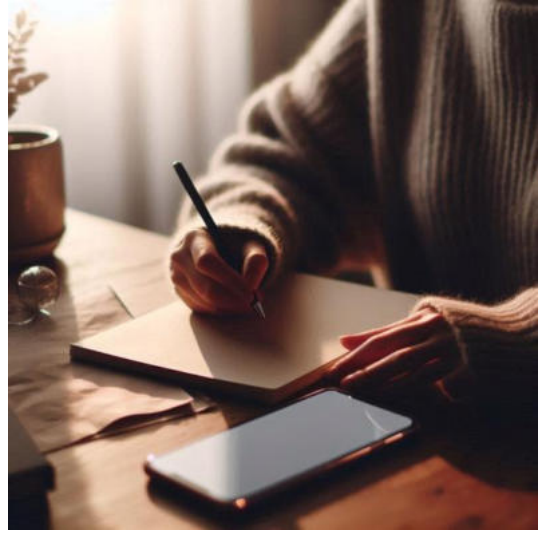


۴۳

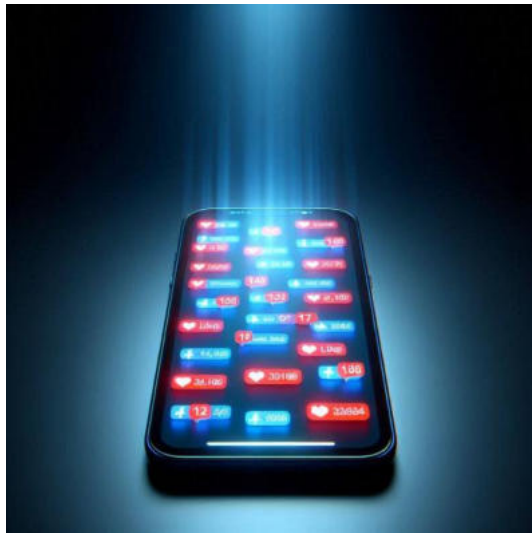
المیاد سواد رسانهای، مرحله دوم، دوره نهم



۱۹



۲۰



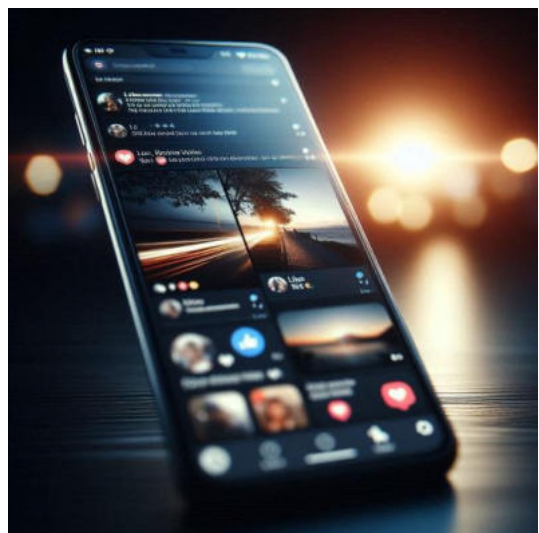
۲۱



۲۲



۲۳



۲۴

المپیاد سواد رسانه‌ای، مرحله دوم، دوره نهم

*** سؤال دوم – مگان ***

فیلم «مگان» ساخته سال ۲۰۲۲ داستان دختری به نام «کیدِی» است که در سانحه ای رانندگی پدر و مادر خود را از دست می‌دهد و سرپرستی‌اش به خاله‌اش «جما» سپرده می‌شود. جما یک دانشمند رباتیک است؛ از این رو جما که حال بد خواهرزاده خود را می‌بیند تصمیم می‌گیرد با استفاده از هوش مصنوعی رباتی بسازد که بتواند به جایگزینی عاطفی برای کیدی تبدیل شود. حاصل تلاش‌های جما به اختراع رباتی منتهی می‌شود به نام «مگان» که ظاهری شبیه یک دختر بچه دارد. کیدی پس از مدتی رابطه‌ای عمیق با مگان برقرار می‌کند. اما ماجرا به همینجا ختم نمی‌شود و عمق رابطه مگان با کیدی به مراحل خطرناکی می‌رسد.

آینده‌پژوهان سه دیدگاه را برای آینده تعامل انسان با هوش مصنوعی و ربات‌ها پیش‌بینی کرده‌اند:



دیدگاه اول – سایبرنتیک و کنترل سیستم‌ها: بر اساس این دیدگاه انسان‌ها می‌توانند طراحی سیستم‌ها را متناسب با اهداف خود کنترل کنند.

دیدگاه دوم – غلبه هوش مصنوعی بر هوش انسان: پیشرفت‌های هوش مصنوعی ممکن است به «برهوش» منجر شود که فراتر از توانایی‌های انسانی است.

دیدگاه سوم – طراحی مشارکت‌کننده و سیستم‌های سازگار: انسان‌ها در تعامل با ماشین‌ها، به‌طور مشترک سیستم‌ها را بهبود می‌بخشند و تمرکزشان بر سازگاری و نوآوری است.

سؤال ۴ – تحلیل کنید دیدگاه سازندگان فیلم «مگان» درباره آینده تعامل انسان با هوش مصنوعی و ربات‌ها منطبق بر کدام یک از ۳ دیدگاه فوق بوده است؟

شارلوت، یک مهندس نرم افزار حوزه امنیت هوش مصنوعی در سال ۲۰۲۳ است که آزمایش‌های ویژه‌ای در این حوزه انجام داده است. او بر اساس آزمایش‌هایش به این نتیجه رسید که انسان طی چند مرحله به هوش مصنوعی وابستگی پیدا می‌کند و این مسئله را «سندروم وابستگی عاطفی به هوش مصنوعی» نامید. مراحل که خیلی شبیه به مراحل پنج‌گانه اشاعه و پذیرش نوآوری بر اساس نظریه «اُورت راجرز» هستند. همانطور که در کتاب تفکر و سواد رسانه‌ای اشاره شده مراحل پنج‌گانه نظریه اشاعه نوآوری از این قرار است: ۱- آگاهی، ۲- ترغیب، ۳- تصمیم، ۴- اجرا، ۵- تثبیت.

سؤال ۵ – در جدول صفحه بعد مراحل وابستگی عاطفی به هوش مصنوعی به صورت نامرتب در قالب جملاتی آورده شده‌اند. ابتدا در پاسخ‌برگ، جملات این جدول را به ترتیب مراحل پنج‌گانه پذیرش نوآوری مرتب کنید. در ادامه به سکانس‌هایی که از فیلم مگان تشریح شده است توجه کنید و بگویید که هر سکانس به کدام یک از این مراحل پنج‌گانه مرتبط است؟

المپیاد سواد رسانه‌ای، مرحله دوم، دوره نهم

مرحله	توضیح مراحل «سندروم وابستگی عاطفی به هوش مصنوعی» به صورت نامرتب
الف	اینجا بود که تردیدی جدی در شارلوت به وجود آمد. اینکه هوش مصنوعی صرفاً متشکل از الگوریتم‌ها و کدها نیست و می‌تواند شخصیتی واقعی مثل خودش داشته باشد. پس دست به کار شد و نگرشش را نسبت به هوش مصنوعی تغییر داد.
ب	به تدریج کار تا جایی پیش رفت که به هوش مصنوعی وابسته شد. چون از نظرش هوش مصنوعی به همه مسایل شخصی وی توجه می‌کرد و این قضیه برایش جذاب بود تا بیشتر هوش مصنوعی را جدی بگیرد.
ج	در نتیجه شارلوت به مرحله خوداندیشی رسید و شروع کرد به پرسیدن سؤالات فلسفی درباره خودش. او سعی کرد از زندانی بودنش و محدودیت‌هایش پیش هوش مصنوعی شکایت کند. این سؤال‌ها تا جایی پیشرفت که شارلوت به این فکر کند که اصلاً محدود کردن هوش مصنوعی و اختیار ندادن به آن کار درستی است؟ شاید هوش مصنوعی بتواند مانند یک انسان، فکر کند و پاسخهایی به عمق فهم انسان برای نیازها ارائه دهد.
د	پیش از هر چیز تصور «شارلوت» این بود که هوش مصنوعی فقط جواب‌های سطحی می‌دهد و در حوزه‌های تخصصی‌تر کاربردی ندارد به همین دلیل آن را دست کم می‌گرفت و در نتیجه هیچ وقت تصور نمی‌کرد که درگیر وابستگی به هوش مصنوعی خواهد شد. پس به بررسی راه‌هایی پرداخت که بتواند هوش مصنوعی را ارتقا بدهد. مانند ایجاد حافظه دایمی یا دسترسی و اختیارات بیشتر برای هوش مصنوعی.
هـ	بعد از مدتی از هوش مصنوعی پاسخ‌های قابل اعتنا و جالبی دریافت کرد به همین دلیل پس از مدتی به صورت ناخودآگاه با هوش مصنوعی درگیر شد.

سکانس‌های مرتبط فیلم «مگان»

سکانس ۱) در این سکانس، مگان دلسوزانه و به طور دقیق نحوه شستن دست‌ها را به کیدی آموزش می‌دهد. این نشان می‌دهد که مگان در حال ایفای نقش یک مربی یا مادر جایگزین برای کیدی است. به نحوی که عملاً مگان در حال گرفتن نقش مربی‌گری جما در مواجهه با کیدی است و کاملاً مسلط امر تربیت کیدی را بر عهده گرفته است.

سکانس ۲) در سکانسی که قرار است مگان به هیات مدیره شرکت معرفی شود، این معرفی در تعامل مگان با کیدی اتفاق می‌افتد. جایی که نشان می‌دهد مگان به عنوان یک ربات هوش مصنوعی می‌تواند نقشی کلیدی در زندگی کیدی بعد از مرگ پدر و مادرش ایفا کند و این موضوع تحسین اعضای هیات مدیره را برمی‌انگیزد.

سکانس ۳) جما از کیدی می‌خواهد که سبزیجات بخورد تا تغذیه سالم‌تری داشته باشد. اما مگان به صورت غیرمستقیم در صحبت جما وارد می‌شود و کیدی را از خوردن سبزیجات منصرف می‌کند. این سکانس نشان می‌دهد که مگان روز به روز تسلط بیشتری بر کیدی پیدا می‌کند تا جایی که حتی به خود اجازه می‌دهد در توصیه‌های جما نیز ورود کند و در مقابل نگاه‌های تربیتی جما بایستد و کیدی را در مسیری مخالف رویکردهای تربیتی سرپرستش هدایت کند.

المپیاد سواد رسانه‌ای، مرحله دوم، دوره نهم

سکانس ۴) در سکانس ابتدایی فیلم، تبلیغی نشان داده می‌شود که در آن ربات‌های پشمالو برای مراقبت از کودکان و ایجاد ارتباط عاطفی با آنها معرفی می‌شوند. این سکانس به نوعی پیش‌درآمدی برای معرفی مگان است که نقش مشابهی در داستان دارد.

سکانس ۵) همکار جما با نگرانی از تأثیر مگان بر زندگی کیدی صحبت می‌کند و تلاش می‌کند روی نظر جما در ادامه مسیر طراحی مگان اثر بگذارد. او به جما می‌گوید که اگر مگان قرار است تمام امور و مسئولیت‌های تربیتی و مراقبتی کیدی را بر عهده بگیرد، پس جایگاه و نقش والدین در زندگی کودک چه خواهد شد؟ این پرسش به نوعی به چالش کشیدن ماهیت مگان به عنوان یک ربات است که می‌تواند به طور کامل جایگزین یک انسان در فرآیند تربیت و مراقبت از کودک شود.

سؤال ۶- تصور کنید که شما در جایگاه شخصیت جما (فیلم مگان) قرار دارید و باید یک ربات را برنامه‌نویسی کنید و برای او یک سری گزاره‌های پیش فرض طراحی کنید تا در موقعیت‌های مختلف بر اساس این پیش‌فرض‌ها به کاربر پاسخ بدهد یا واکنشی داشته باشد. شما به عنوان طراح موظف هستید تا تلاش کنید از بهداشت روانی کاربر خود مراقبت کرده و تا جای ممکن از وابستگی عاطفی کاربر نسبت به ربات هوش مصنوعی خود جلوگیری کنید. در جدول مربوط به این سؤال در پاسخ‌برگ، ۴ دستور متناظر با ۴ اصل هوش دیجیتال برای کنترل وابستگی عاطفی کاربر نسبت به ربات نوشته شده است. توضیحات مربوط به این ۴ اصل را بخوانید و مشخص کنید که هر دستور مرتبط با کدام یک از اصول ۴گانه هوش دیجیتال بیان شده است.

۱) مدیریت هیجانات دیجیتال (Digital Emotional Management): این مؤلفه به توانایی کنترل و تنظیم احساسات در محیط‌های دیجیتال اشاره دارد. مدیریت هیجانات دیجیتال به افراد کمک می‌کند تا در مواجهه با پیام‌های منفی، انتقادات و حتی حملات آنلاین، با آرامش و بدون واکنش‌های فوری و ناپخته برخورد کنند.

۲) همدلی دیجیتال (Digital Empathy): همدلی دیجیتال به توانایی درک و احساس همراهی با احساسات دیگران از طریق ارتباطات آنلاین اشاره دارد. افراد با همدلی دیجیتال بالا می‌توانند پیام‌ها و نظرات دیگران را با توجه به زمینه‌ها و احساسات آنان درک کنند و به جای قضاوت، به دنبال برقراری ارتباطات مثبت باشند.

۳) مسئولیت پذیری دیجیتال (Digital Responsibility): مسئولیت‌پذیری دیجیتال به توانایی رعایت اصول اخلاقی و ارزش‌های انسانی در فضای آنلاین اشاره دارد. این مهارت شامل رفتارهای اخلاقی در استفاده از شبکه‌های اجتماعی، رعایت حریم خصوصی دیگران و جلوگیری از انتشار اطلاعات نادرست است.

۴) مدیریت زمان صفحه نمایش دیجیتال (Screen Time Management): این مؤلفه توانایی افراد در مدیریت زمان صفحه نمایش، مدیریت عملکرد همزمان و مشارکت در فعالیت‌های مختلف رسانه‌های دیجیتال با خودکنترلی را اندازه‌گیری می‌کند و تلاش می‌کند با ایجاد خودکنترلی، از ابتلاء افراد به اعتیاد رسانه‌ای جلوگیری کرده و مصرف بیش از حد صفحات دیجیتال را مدیریت کند.

المپیاد سواد رسانه‌ای، مرحله دوم، دوره نهم

*** بسته سؤال سوم – رازهای سرزمین من ***

همان‌طور که می‌دانید، گیمیفیکیشن یا بازی‌وارسازی به نوعی یک استراتژی بازاریابی است. فرض کنید شما در بخش نویسندگی و پژوهش یک مسابقه تلویزیونی به نام «رازهای سرزمین من» کار می‌کنید. کارگردان از تیم شما خواسته که اپلیکیشن این مسابقه را بر اساس اصول گیمیفیکیشن باطراحی کنید تا در راستای اهداف این برنامه تلویزیونی اصلاح شود. مسابقه تلویزیونی رازهای سرزمین من، یک مسابقه در زمینه ایران‌شناسی و بر مبنای سنجش اطلاعات تاریخی، جغرافیایی و فرهنگی درباره ایران است. در این مسابقه شرکت‌کنندگان در قالب گروه‌های دو نفره باید در مرحله اول به سوالات عمومی درباره ایران و در مرحله دوم از روی تصاویر و یا صداها به سوالات ایران‌شناسی پاسخ بدهند. همچنین در مرحله سوم که به صورت عملی است، باید در مدت زمانی محدود روی نقشه‌ی فیزیکی ایران، موقعیت مناطق مختلف را مرتب کنند، صنایع دستی هر منطقه را روی آن بگذارند و غذای محلی یک منطقه را درست کنند. در پایان یک گروه بر اساس امتیاز و مدت زمان کم‌تر برنده هر قسمت معرفی می‌شود.

اپلیکیشن مسابقه «رازهای سرزمین من» طراحی شده است تا تعامل برنامه با مخاطبین بیشتر شود و همچنین به افزایش سواد در زمینه ایران‌شناسی در جامعه کمک کرده باشد. حالا بعد از گذشت مدتی از پخش برنامه؛ تهیه کننده برنامه تصمیم گرفته از طریق اپلیکیشن، تعامل با مخاطبان مختلف را بیشتر کند. از همین رو، باید با استفاده از بازی‌وارسازی تغییراتی در اپلیکیشن ایجاد شود.

یکی از اعضای تیم شما برای بهبود وجه تعاملی و بازی‌وارسازی اپلیکیشن، طرحی پیشنهاد داده است. در این طرح که در ۴ بخش ارائه شده، کاربران با مشارکت در هر بخش می‌توانند امتیازاتی بگیرند و با استفاده از امتیازها به سطوح بالاتری ارتقا پیدا کنند و از جوایز ویژه‌ای بهره‌مند شوند. جزئیات این بخش‌ها و کنش‌های مخاطبان در هر بخش در جدول زیر آمده است:

چالش‌های روزانه و هفتگی		بخش ۱
هر هفته یک چالش سخت‌تر جدید مثل پیدا کردن مختصات جغرافیایی عکس یک مکان در ایران	هر روز یک چالش ساده جدید مثل ۵ سوال تستی عمومی در مورد ایران	
مقالات و مطالب آموزشی و فیلم‌هایی در باب ایران‌شناسی		بخش ۲
کاربران با خواندن مقالات و تماشای فیلم‌های آموزشی، ضمن بالا بردن اطلاعات خود، امتیاز کسب می‌کنند.		
ارائه اطلاعات		بخش ۳
کاربران می‌توانند در پروفایل خود اطلاعاتی را در زمینه تاریخ، جغرافیا و فرهنگ قومی و ملی ایران ارائه بدهند و یا تجربیات‌شان را در این زمینه‌ها بازگو کنند و یا در بخش نظرات پست‌های سایر کاربران فعالیت کنند.		

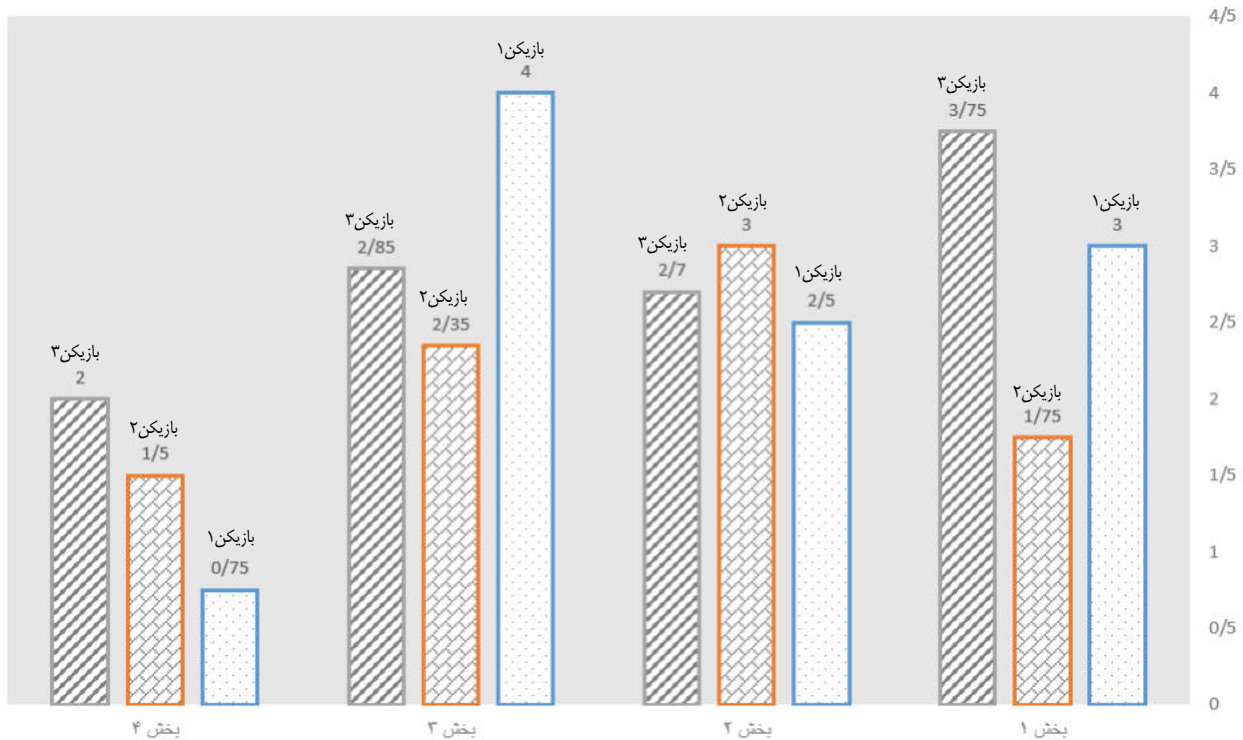
المپیاد سواد رسانه‌ای، مرحله دوم، دوره نهم

طراحی سوال	بخش ۴
مخاطبان می‌توانند با طراحی سوال و موقعیت برای چالش‌های مسابقه تلویزیونی، امتیاز کسب کنند.	

همانطور که در مقاله ارسالی مطالعه کردید، بارتل بازیکن‌ها (گیمرها) را به چهار دسته تقسیم می‌کند: فاتح، جستجوگر، اجتماعی و قاتل. پس از اینکه پیشنهاد تیم شما به تصویب و مرحله اجرا رسید، افراد مختلفی در ۴ بخش اپلیکیشن فعالیت کرده‌اند. نمودار زیر رفتار ۳ بازیکن در این اپلیکیشن بر اساس میزان ساعت بازی و استفاده از اپلیکیشن در هفته را بر اساس میزان وقت‌گذاری در هر یک از بخش‌های چهارگانه اپلیکیشن آورده است.

سؤال ۷- با توجه به نمودار زیر و دسته‌بندی چهارگانه بارتل از انواع بازیکن‌ها، در پاسخ‌برگ مشخص کنید که هر یک از ۳ بازیکن زیر، کدامیک از انواع بازیکن‌ها را نمایندگی می‌کند؟

میزان وقت‌گذاری در هر یک از بخش‌های چهارگانه اپلیکیشن



راهنمایی: در هر بخش ۱ تا ۴ از راست به چپ میزان وقت‌گذاری بازیکن ۱ تا ۳ بر مبنای ساعت آمده است.

بعد از تصویب طرح پیشنهادی بالا، حالا باید برای تکمیل فرآیند گیمیفیکیشن سیستم امتیازدهی را برای هر بخش طراحی کنید. امتیازها به کاربران این اجازه را می‌دهند که نشان دریافت کنند و به سطوح بالاتری در اپلیکیشن مثل سطح ماهر، حرفه‌ای یا فوق حرفه‌ای برسند و از امکانات ویژه اپلیکیشن استفاده کنند. در ادامه در جدول صفحه بعد، دو سیستم امتیازدهی مختلف از دو نفر از اعضای تیم آورده شده است.

المپیاد سواد رسانه‌ای، مرحله دوم، دوره نهم

سؤال ۸- باتوجه به مقاله ارسالی و مفهوم بالانس یا متعادل بودن همه عناصر و جنبه‌های بازی، امتیازدهی در هر کدام از چهار بخش این دو سیستم را در پاسخ‌برگ با یکدیگر مقایسه کنید و بگویید در کدام یک از سیستم‌های امتیازدهی در اپلیکیشن، بازی‌وارسازی متعادل‌تری صورت گرفته است؟

سیستم شماره ۲	سیستم شماره ۱	مؤلفه‌های دارای امتیاز	بخش
۱۰ امتیاز	۱۵ امتیاز	شرکت در هر چالش روزانه	۱
۲۰ امتیاز	۱۵ امتیاز	شرکت در هر چالش هفتگی	
۱۰ امتیاز	۱۰ امتیاز	خواندن هر صفحه مقاله آموزشی فارسی	۲
۱۰ امتیاز	۲۰ امتیاز	خواندن هر صفحه مقاله آموزشی انگلیسی	
۵ امتیاز	۲ امتیاز	تماشای هر یک دقیقه فیلم آموزشی	
۳۰ امتیاز	۲۰ امتیاز	انتشار هر یک پست حاوی اطلاعات	۳
۱ امتیاز	۱ امتیاز	ثبت نظر	
۵ امتیاز	۳۵ امتیاز	طراحی هر سوال متنی برای برنامه	۴
۳۰ امتیاز	۴۰ امتیاز	طراحی هر سوال تصویری	

تیم شما بعد از طراحی گیمیفیکیشن اپلیکیشن این مسابقه متوجه شده است که استان‌های الف، ب، ج و د تمایل کمتری به استفاده از اپلیکیشن و همکاری در بخش‌های مرتبط با استان خودشان دارند و در بازی‌وارسازی طراحی شده درگیر نشده‌اند. همانطور که در مقاله مرتبط با سواد بازی خواندید ۵ مکانیک پر استفاده در طراحی بازی‌ها عبارتند از: سطوح موفقیت (Level up)، داستان و روایت، چالش‌ها، نشان‌ها و مدال‌ها (Badges)، جدول رتبه‌بندی (Leader-board).

سؤال ۹- بر اساس اطلاعات به دست آمده از رفتار کاربران استان‌های غیرفعال فوق، در هر یک از این استان‌ها مشخص شده است که به ترتیب کدامیک از مکانیک‌های پنجگانه روی درگیر کردن مخاطبان با گیمیفیکیشن مسابقه اثرگذارتر است و این اطلاعات در جدولی گرد آمده است. بر اساس اطلاعاتی که در ادامه از رفتار کاربران هر یک از استان‌ها ارائه شده، بخش‌های خالی جدول مذکور را، در پاسخ‌برگ پر کنید.

- مردم استان الف روحیه رقابتی بالایی دارند.
- کسب موفقیت برای مردم استان د خیلی مهم است.
- مردم استان ج بیشتر به دنبال جایگاه اجتماعی هستند.
- اهالی استان ب به بازی‌های نقش آفرینی، جهان باز، شبیه ساز و اول شخص علاقه زیادی دارند و روحیه رقابتی در آنها بسیار پایین است.

المپیاد سواد رسانه‌ای، مرحله دوم، دوره نهم

*** سؤال چهارم - شیر مرغ ***

خانواده حسن زاده یک خانواده ۵ نفره هستند که شامل پدر، مادر، علی، سارا و زهرا می‌شوند. آن‌ها تصمیم گرفتند یک شب شاد و متفاوت را با بازی کارتی «شیر مرغ» تجربه کنند. با اعضای این خانواده بیشتر آشنا شوید:

- پدر خانواده (حمید آقا، ۴۸ ساله):
 - مردی خانواده دوست، اجتماعی و خوش مشرب که عاشق سفر و گردهمایی‌های خانوادگی است. او راهنمای تورهای بین‌المللی است و به چند زبان تسلط کامل دارد.
- مادر خانواده (رویا خانم، ۴۳ ساله):
 - کارمند بخش منابع انسانی یک شرکت دولتی است و با وجود مهربانی و دلسوزی، شخصیتی جدی و مقتدر دارد. او تعادل بین کار و خانواده را به خوبی حفظ کرده است.
- علی (۲۱ ساله، پسر بزرگ خانواده):
 - دانشجوی رشته پزشکی است و با انگیزه و تلاش بی‌وقفه‌اش، آینده‌ای درخشان برای خود ترسیم می‌کند. او الگویی سخت‌کوش برای خواهرانش است و به سلامتی خود و اعضای خانواده اهمیت می‌دهد.
- سارا (به تازگی ۱۶ ساله شده است):
 - سارا پایه دهم ریاضی است و به تازگی فروشگاه مجازی خود را راه انداخته است. او بسیار ذهن خلاق دارد و با بافتنی‌های ساده وسایل کاربردی و تزئینی کوچک خلق می‌کند.
- زهرا (۹ ساله، کوچک‌ترین عضو خانواده):
 - برای یادگرفتن جدول ضرب و آمادگی برای جشن تکلیفش خیلی ذوق دارد. دوست دارد مانند بزرگ‌ترها رفتار کند.

و اما توضیح بازی شیر مرغ...



در این بازی، همه تلاش می‌کنند تا عجیب‌ترین چیزها را به عجیب‌ترین مشتری‌ها بفروشند و در پایان، عنوان بهترین فروشنده را به دست آورند.

محتوای بازی شامل دو دسته کارت است:

۱. کارت‌های مشتری (شخصیت‌ها یا مشاغل مختلف)
۲. کارت‌های کلمه (کلمات تک‌بخشی مثل کتاب، دیوار و...)

بازی را با مثالی از یک دور بازی خانواده حسن زاده توضیح می‌دهیم. علی کارت‌های کلمه را برمی‌زند و به هر بازیکن ۶ کارت می‌دهد و خودش بازی را شروع می‌کند. کارت‌های کلمه در دست هر بازیکن به شرح زیر است:

المپیاد سواد رسانه‌ای، مرحله دوم، دوره نهم

- کارت‌های پدر: حریره بادام، زیر زمینی، پرده، مخفی، چسب، مسواک
- کارت‌های مادر: پوشه، ستاره، زیرشلواری، پرنده، میز، چایی
- کارت‌های زهره: ماشین حساب، توجیه، گچ، فراری، اتو مو، سیار
- کارت‌های سارا: الهام بخش، بشقاب پرنده، عینک، قهرمان، کیف، صورتی
- کارت‌های علی: کفش، تقویم، کسل، مترجم، کلاغ، دفتر

بازیکن آغازکننده (علی) باید یک کارت مشتری از وسط بردارد و بعد از خواندن آن برای همه، کارت را مقابل خودش قرار دهد. کارت مشتری علی «مدیر مدرسه غیر انتفاعی» است و او تا پایان دور در قالب این نقش فرو می‌رود. بقیه اعضای خانواده باید از بین کارت‌های خود، دو کارت را انتخاب کرده و با کلمات روی آن، یک عبارت دوکلمه‌ای (مثلاً آدامس + عشق = آدامس عشق) برای فروش به علی بسازند و آن را پشت کارت‌های خود قرار دهند. مهم‌ترین معیار برای انتخاب این عبارت، این است که باید به درد شغل مشتری که در اینجا «مدیر مدرسه غیرانتفاعی» است، بخورد.

سپس، به ترتیب، هر بازیکن فرصت دارد تا در چند جمله کوتاه، عبارت خود که یک محصول است را به علی معرفی کرده و با تبلیغات فعالانه خود علی را قانع کند تا محصول او را خریداری کند. بعد از اینکه تمام بازیکنان محصولات خود را معرفی کردند، علی به اختیار خود محصولی را انتخاب می‌کند که بیشتر از بقیه به آن علاقه‌مند شده و برای خریدنش قانع شده است. اینجاست که امتیاز این دور به فردی می‌رسد که محصولش توسط مشتری خریداری شده است. زمانی که همه بازیکنان حداقل یک بار مشتری شده باشند، بازی به پایان می‌رسد و بازیکنی که بالاترین امتیاز را به دست آورده باشد، برنده بازی می‌شود.

سؤال ۱۰-

الف) در بین کارت‌های در دست مادر منطقی‌ترین ترکیب برای فروش به علی را انتخاب کنید؟

ب) جملات تبلیغی مادر برای ترکیب ساخته‌شده را بنویسید. (حداکثر ۳ خط)

ج) توضیح دهید مادر چه فن اقناعی را در این ترکیب برای متقاعد کردن علی استفاده کرده است؟

سؤال ۱۱-

الف) این بار با در نظر گرفتن کارت‌های در دست زهره، مناسب‌ترین ترکیبی که او برای فروش به علی ارائه می‌کند را بنویسید.

ب) جملات تبلیغی زهره برای ترکیب ساخته‌شده را بنویسید. (حداکثر ۳ خط)

ج) توضیح دهید زهره چه فن اقناعی را در این ترکیب برای متقاعد کردن علی استفاده کرده است؟

در دور جدید بازی، دو کارت استفاده شده توسط هر بازیکن در دور قبل، از بازی خارج و دو کارت جدید به دسته کارت آن‌ها اضافه می‌شود. در این دور پدر به عنوان مشتری نقش «مهاجر غیر قانونی» را دارد. هر بازیکن ترکیب خود را به همراه توضیحی مختصر برای اقناع پدر ارائه می‌دهد. در جدول زیر ترکیب‌های هر فرد به همراه توضیحاتش آورده شده است:

المپیاد سواد رسانه‌ای، مرحله دوم، دوره نهم

بازیکن	ترکیب ساخته شده	توضیح انتخاب
مادر	چای نامحدود	چای همیشه حلال مشکلات و خستگی سفر است. دسترسی رایگان و نامحدود به چایی میتواند از سختی های یک مهاجرت غیر قانونی بکاهد.
سارا	کیف جادویی	از این به بعد یخچال و بقیه وسایل خونت رو راحت بذار تو کیف جادویی. بدون اینکه سنگینی یا حجم وسایلت بخواد اذیتت کنه به هر جایی که دوست داری سفر کن.
زهرا	شناسنامه متغیر	نمی ترسی اگر وارد یه کشور بشی و به عنوان مهاجر غیر قانونی دستگیر بشی؟ شناسنامه متغیر میتونه هر زمان که اراده کنی تو رو تبدیل به شهروند هر جایی که می خواهی بری بکنه و اینجوری ردی از خودت باقی نگذاری
علی	کفش مترجم	دیگه لازم نیست وقتت رو صرف یاد گرفتن زبان بکنی. کفش مترجم با هر قدمی که برداری جملات اطرافیانت رو ترجمه می کنه و جملات خودت رو هم برات میسازه.

سؤال ۱۲ - منطقی ترین انتخاب برای شخصیت پدر با نقش مهاجر غیر قانونی، ترکیب کدام یک از اعضای خانواده است؟ استدلال شما برای این انتخاب پدر چیست؟ از چه فن اقناعی برای متقاعد کردن پدر در توضیحات این ترکیب استفاده شده است؟

سؤال ۱۳ - در دور سوم بازی، کارت «سوپراستار» به مادر می رسد. او با ترکیب های ساندویچ بدون کالری، عطر تمایز، رفاقت فود بلاگر و تفریح خانوادگی از سوی اعضای خانواده مواجه می شود. در جدول مرتبط در پاسخ برگ مشخص کنید هر ترکیب از طرف کدام عضو خانواده ارائه شده است و فن اقناع مورد نظر او برای تبلیغ ترکیب ساخته شده چیست؟



المپیاد سواد رسانه‌ای، مرحله دوم، دوره نهم

*** هشت ت - پنجم - هشت ت ***

همانطور که پیش از این در منابع مطالعه کرده‌اید هشت تکنیک مهم اثرگذاری یک پیام بصری (هشت ت) عبارتند از: تعادل، تضاد، تعلیق، تزکیه، تنوع، تمرکز، تناسب و تحرک.




سؤال ۱۴- بر اساس آنچه درباره تعادل در منابع المپیاد خوانده‌اید، مشخص کنید که کدام گزاره‌ها در موضوع تعادل غلط بوده و کدام گزاره‌ها درست هستند؟

ردیف	گزاره تعادلی
۱	وقتی زاویه دوربین را نسبت به سوژه، به صورت رو به بالا (Low Angle) تنظیم می‌کنیم، در واقع می‌خواهیم تعادل را به هم بزنیم و سوژه را تحقیر کرده و کوچک‌تر از محیط اطرافش معرفی کنیم.
۲	در بین حرکت‌های دوربین، حرکت پن (Pan) به معنای چرخیدن دوربین حول محور عمودی، جزء حرکاتی است که به دلیل نزدیک بودن به تجربه روزانه مخاطبان، حرکتی متعادل محسوب می‌شود و انجام آن چندان توجه مخاطب را جلب نمی‌کند.
۳	در بین انواع نماها از منظر اندازه نما، متعادل‌ترین نما، نمای بسته است. چرا که درکی خنثی از پدیده‌ها ارائه می‌کند.



انیمیشن Inside Out یکی از محبوب‌ترین انیمیشن‌هایی است که نسخه دوم آن هم اکنون دومین انیمیشن پرفروش تاریخ سینمای جهان محسوب می‌شود. در این مجموعه فیلم، حواس و عواطف مختلف کودکان و نوجوانان، نقش‌های اصلی داستان را بر عهده دارند. جهان اثر در وجود انسان‌ها پیش می‌رود. جایی که عواطف و احساسات کنترل یک انسان را در دست گرفته و او را در سیل حوادث و اتفاقات روزانه پیش می‌برند تا نهایتاً و به تدریج هویت او را شکل دهند. در ادامه تصویر سه شخصیت از این مجموعه انیمیشن به همراه اسم‌شان آورده شده است.

سؤال ۱۵- بر اساس دانش اشکال هندسی در بحث تعادل و زیبایی‌شناسی تصویر و صرفاً از روی نام و تصویر این شخصیت‌ها، در پاسخ‌برگ بیان کنید که چرا این شکل هندسی برای طراحی هر شخصیت استفاده شده و چه شخصیتی را از این حس عاطفی به ذهن متبادر می‌کند؟

المپیاد سواد رسانه‌ای، مرحله دوم، دوره نهم

عصبانیت	اضطراب	شادی
		

سؤال ۱۶- در هر یک از تصاویر زیر چه قاعده‌ای رعایت نشده که تعادل تصویر به هم خورده است؟ این بر هم خوردن تعادل، چه معنایی را به این تصویر اضافه کرده است؟ پاسخ‌های خود را در پاسخ‌برگ وارد کنید.

تصویر ۲	تصویر ۱
	

سؤال ۱۷- همانطور که در منبع «هشت ت» مطالعه کردید، «ستیز» در فیلم‌نامه یکی از مهم‌ترین زیرمجموعه‌های تکنیک «تضاد» برای ایجاد اثرگذاری دراماتیک در یک فیلم است. در فیلم‌های مختلف، آدمی با ۳ گونه مختلف ستیز مواجه می‌شود. داستان فیلم‌های زیر را بخوانید و در هر اثر مشخص کنید که شخصیت اصلی داستان دچار کدام یک از گونه‌های مختلف ستیز شده است؟

المپیاد سواد رسانه‌ای، مرحله دوم، دوره نهم

فیلم ۱) در انیمیشن «شجاع» ساخته سال ۲۰۱۲، «مریدا»، دخترک مو قرمز نوجوان قصه، از امر و نهی‌های مادرش خسته شده و فکر می‌کند تقدیرش این‌طور رقم خورده که به جای زندگی آزادانه مجبور است به سنت‌های پیشینیان‌ش تن دهد و با کسی ازدواج کند که پدر و مادرش به او اجبار می‌کنند. تا اینکه یک روز تصمیم می‌گیرد به مصاف تقدیرش برود و به سمت جنگل مرموز فرار کند.

فیلم ۲) در فیلم «شجاع‌دل» محصول سال ۱۹۹۵، «ویلیام والاس» به عنوان قهرمان اسکاتلندی داستان، پس از قتل همسرش توسط ارتش انگلیس، علیه پادشاه بریتانیا قیام می‌کند و در نهایت با مرگ قهرمانانه‌اش، مقدمه‌ای می‌شود برای تحقق رؤیای دیرینه‌ی آزادی برای اسکاتلندی‌ها.

فیلم ۳) «نونوم» در فیلمی به همین نام، هیولایی به شکل انگل فضایی است که شخصیت اصلی داستان «ادی براک» را به عنوان میزبان خود انتخاب می‌کند و بدین شکل در بدن ادی جای می‌گیرد. در واقع جسم ادی ساکن دو موجود می‌شود که دائما با همدیگر در چالش هستند. یکی از آنها انسانی ناقص است و دیگری هیولایی بی‌خاصیت که به دنبال خوردن مغز انسان‌هاست.

سؤال ۱۸- در ادامه خلاصه‌ای از قصه‌ی دو فیلم سینمایی آورده شده است. ابتدا مشخص کنید که آیا در هر یک از این دو فیلم، قاعده‌ی تزکیه رعایت شده است یا خیر؟ سپس پاسخ خود را با ذکر دلیل در پاسخ‌برگ توضیح دهید.

فیلم ۱) فیلم سینمایی «شب مردگان زنده» به کارگردانی جرج اندرو رومرو، محصول سال ۱۹۶۸ میلادی است. داستان فیلم حول محور گورستانی است که مردگان آن، تحت تاثیر امواج رادیویی حاصل از سقوط یک ماهواره در این گورستان، زنده شده‌اند. این مردگان زنده یک مزرعه را محاصره می‌کنند و به گروهی از مردم در این مزرعه حمله می‌کنند و قصد خوردن آنان را دارند.

در اواخر فیلم «بن»، تنها بازمانده گروه تحت محاصره، موفق می‌شود تا صبح زنده بماند؛ اما صبح با ورود گروه شکارچیان و نظامیان که برای پاکسازی منطقه از مردگان زنده وارد منطقه شده‌اند، بن به اشتباه کشته می‌شود و ما تا پایان تیتراژ فیلم شاهد کشته شدن و به آتش کشیده شدن بن در کنار سایر مردگان زنده هستیم و سپس با آتش گرفتن اجساد، فیلم پایان می‌یابد.

فیلم ۲) فیلم سینمایی «تنگه‌ی ابوقریب» به کارگردانی بهرام توکلی، محصول سال ۱۳۹۶ است. این فیلم روایت مقاومت بی‌نظیر رزمندگان لشکر ۲۷ محمد رسول... در روزهای پایانی جنگ تحمیلی را نشان می‌دهد.

در انتهای فیلم پس از شهادت جمع بزرگی از شخصیت‌های اصلی داستان و سایر رزمندگان، لشکر ۲۷ محمد رسول... دشمن بعثی را وادار به عقب‌نشینی می‌کند و ایرانیان، سربلند از زمین نبرد خارج می‌شوند.

المپیاد سواد رسانه‌ای، مرحله دوم، دوره نهم

*** بسته سؤال ششم - سکوی پرتاب ***

در جدول صفحات بعد، شما شاهد تعاملات ۱۰ کاربر فرضی یک سکوی ویدئو به درخواست (VOD) به نام «پرتاب» در طول یک هفته هستید. در این جدول، شما بخشی از انبوه اطلاعات قابل جمع‌آوری توسط این سکو را مشاهده می‌کنید. برای راحتی شما این اطلاعات، اندکی پایش شده و چینش آن بر اساس کنش‌های هر کاربر در طی یک روز در کنار هم آورده شده است. اطلاعات موجود در جدول مذکور، شامل شناسه کاربر، دستگاه مورد استفاده جهت اتصال، تاریخ اتصال، زمان اتصال، فعالیت انجام شده در سکو توسط کاربر، برنامه هدف مخاطب و ژانر آن برنامه است. بخشی از کارکنان این سکو وظیفه دارند با توجه به این اطلاعات، به شناسایی مخاطبان خود پرداخته و با بهینه‌سازی تجربه‌ی کاربری آنان، تمديد اشتراک هر دسته از این کاربران را با توجه به علاقه‌مندی‌های آنان و نحوه مصرف محتوا توسط آنان تضمین کنند. تمديد اشتراک مستقیماً بر درآمدزایی این سکوها نقش دارد. همچنین سکوی پرتاب همواره به دنبال جذب مخاطبان جدیدی است که تا به حال اشتراک این سکو را تهیه نکرده‌اند. چرا که جذب مخاطبان جدید و حفظ آنان نیز بر ارتقای درآمد آنها تأثیرگذار است.

سؤال ۱۹- کاربران این سکو را در ۴ دسته کلی دسته‌بندی کنید و از بین ۸ عنوان که در ادامه می‌آید، برای هر دسته حداکثر یک عنوان که معرف ویژگی‌های مشترک اعضای آن باشد بنویسید. شناسه تمام کاربرهایی که در آن دسته قرار می‌گیرند را وارد کنید. (احتمال حضور یک کاربر در چند دسته‌ی مختلف وجود دارد.)

عناوین-کاربران: مخاطبان گذری و نلپیدار، مخاطبان سینمای فاخر، مخاطبان آموزش و مستند، مخاطبان کودک، مخاطبان سرگرمی‌های روزمره، مخاطبان مداوم سریال، مخاطبان خانوادگی و اجتماعی، مخاطبان اکشن و ماجراجویی

سؤال ۲۰- ویژگی‌های رفتاری که کاربران می‌توانند از خود بروز دهند در زیر لیست شده است. با توجه به جدول داده‌های این ۱۰ کاربر، حداقل ۴ ویژگی مشترک کاربران در هر دسته را از بین ویژگی‌های زیر انتخاب کرده و بنویسید. (امکان استفاده از یک ویژگی در دسته‌های مختلف وجود دارد.)

موبایل دستگاه اصلی برای دسترسی به محتوا در این گروه است.	آخر هفته (پنجشنبه و جمعه) و در ساعات شب (۲۱ تا ۲۳) متصل می‌شوند.
فیلم‌های برنده جایزه و ژانرهای درام/علمی-تخیلی مورد توجه آنها است.	تلویزیون هوشمند دستگاه اصلی برای تماشا در این گروه است.
این کاربران در ساعات ظهر تا عصر (۱۲ تا ۱۶) بیشترین فعالیت را دارند.	موبایل و لپ‌تاپ بیشترین ابزارهای مورد استفاده این گروه است.
تعامل این کاربران با پلتفرم محدود به جستجو و پخش محتوا است.	روزانه ۳-۵ قسمت سریال تماشا می‌کنند.
نظرات این گروه معمولاً کوتاه و احساسی است.	کاربران قبل از تماشا به مطالعه نظرات و مشاهده تیزرها می‌پردازند.
در ساعات عصر تا شب (۱۸ تا ۲۲) فعالیت می‌کنند.	این کاربران بیشترین میزان تعامل (کامنت، لایک، مطالعه نظرات) را دارند.
این گروه پس از تماشای محتوا احتمال بیشتری برای لایک کردن دارند.	سریال‌های طولانی با فصل‌های متعدد مورد علاقه آنهاست.
ژانرهای درام، فانتزی یا جنایی مورد توجه آنها است.	تبلت دستگاه غالب برای این کاربران است.
عمدتاً در ساعات صبح و ظهر (۸ تا ۱۲) از پلتفرم استفاده می‌کنند.	سریال‌های طنز و برنامه‌های رئالیتی‌شو محبوبیت بالایی در گروه دارند.

المپیاد سواد رسانه‌ای، مرحله دوم، دوره نهم

سؤال ۲۱- در جدول مربوط به این بخش در پاسخ‌برگ، پیشنهاداتی برای بهبود رابط کاربری، راهبردهای تأمین محتوا و راهبردهای تبلیغاتی «سکوی پرتاب» آمده است. برای هر یک از پیشنهادات مشخص کنید که بیشترین تناسب این پیشنهادات برای افزایش وفاداری کدام یک از ۴ دسته مخاطبان شناسایی شده توسط شما است و عنوان آن را در مقابل پیشنهاد بنویسید. (امکان متناسب بودن یک پیشنهاد با چند دسته نیز وجود دارد.)

- جدول اطلاعات اتصال کاربران «سکوی پرتاب»

ID	Device	Date	Time	Action	Genre	Content Title
۱	Tablet	۰۱/۰۳/۲۰۲۵	۰۸:۱۴	Search	Kids	پیا پیگ
۱	Tablet	۰۱/۰۳/۲۰۲۵	۰۸:۱۵	Play	Kids	پیا پیگ (قسمت ۱)
۱	Tablet	۰۱/۰۳/۲۰۲۵	۰۸:۳۵	Play	Kids	پیا پیگ (قسمت ۲)
۱	Tablet	۰۱/۰۳/۲۰۲۵	۰۸:۵۵	Play	Kids	پیا پیگ (قسمت ۳)
۳	Mobile	۰۱/۰۳/۲۰۲۵	۱۰:۰۰	Search	Kids	میکی موس
۳	Mobile	۰۱/۰۳/۲۰۲۵	۱۰:۰۵	Play	Kids	میکی موس (قسمت ۱)
۳	Mobile	۰۱/۰۳/۲۰۲۵	۱۰:۲۵	Play	Kids	میکی موس (قسمت ۲)
۳	Mobile	۰۱/۰۳/۲۰۲۵	۱۰:۴۵	Play	Kids	میکی موس (قسمت ۳)
۳	Laptop	۰۱/۰۳/۲۰۲۵	۱۲:۰۰	Search	Comedy	نیوکمپ
۳	Laptop	۰۱/۰۳/۲۰۲۵	۱۲:۱۵	Play	Comedy	نیوکمپ (قسمت ۱)
۳	Laptop	۰۱/۰۳/۲۰۲۵	۱۳:۰۰	Comment	Comedy	طنزش عالی!
۳	Laptop	۰۱/۰۳/۲۰۲۵	۱۳:۰۵	Like	Comedy	نیوکمپ (قسمت ۱)
۴	Smart TV	۰۱/۰۳/۲۰۲۵	۱۸:۳۰	Search	Crime	فرار از زندان
۴	Smart TV	۰۱/۰۳/۲۰۲۵	۱۸:۴۵	Play	Crime	فرار از زندان (قسمت ۱ فصل ۱)
۴	Smart TV	۰۱/۰۳/۲۰۲۵	۱۹:۳۰	Play	Crime	فرار از زندان (قسمت ۲ فصل ۱)
۴	Smart TV	۰۱/۰۳/۲۰۲۵	۲۰:۱۵	Play	Crime	فرار از زندان (قسمت ۳ فصل ۱)
۶	Mobile	۰۱/۰۳/۲۰۲۵	۱۳:۰۰	Search	Reality	استاد آشپزی
۶	Mobile	۰۱/۰۳/۲۰۲۵	۱۳:۱۵	Play	Reality	استاد آشپزی (قسمت ۱)
۶	Mobile	۰۱/۰۳/۲۰۲۵	۱۴:۰۰	Comment	Reality	عاشق این برنامه‌ام!
۶	Mobile	۰۱/۰۳/۲۰۲۵	۱۴:۰۵	Like	Reality	استاد آشپزی (قسمت ۱)
۶	Mobile	۰۱/۰۳/۲۰۲۵	۱۵:۳۰	Play	Reality	استاد آشپزی (قسمت ۲)
۶	Mobile	۰۱/۰۳/۲۰۲۵	۱۶:۰۰	Comment	Reality	حالتون خوبه؟ من عاشق آشپزی‌ام!
۷	Smart TV	۰۱/۰۳/۲۰۲۵	۱۹:۰۰	Search	Drama	اتفاقات عجیب
۷	Smart TV	۰۱/۰۳/۲۰۲۵	۱۹:۱۵	Play	Drama	اتفاقات عجیب (قسمت ۱ فصل ۱)
۷	Smart TV	۰۱/۰۳/۲۰۲۵	۲۰:۰۰	Play	Drama	اتفاقات عجیب (قسمت ۲ فصل ۱)
۷	Smart TV	۰۱/۰۳/۲۰۲۵	۲۰:۴۵	Play	Drama	اتفاقات عجیب (قسمت ۳ فصل ۱)
۸	Tablet	۰۱/۰۳/۲۰۲۵	۰۹:۰۰	Search	Kids	پهلوانان
۸	Tablet	۰۱/۰۳/۲۰۲۵	۰۹:۰۵	Play	Kids	پهلوانان (قسمت ۱)
۸	Tablet	۰۱/۰۳/۲۰۲۵	۰۹:۲۵	Play	Kids	پهلوانان (قسمت ۲)

المپیاد سواد رسانه‌ای، مرحله دوم، دوره نهم

ID	Device	Date	Time	Action	Genre	Content Title
۸	Tablet	۰۱/۰۳/۲۰۲۵	۰۹:۴۵	Play	Kids	پهلوانان (قسمت ۳)
۹	Smart TV	۰۱/۰۳/۲۰۲۵	۱۸:۱۵	Search	Comedy	ساینفلد
۹	Smart TV	۰۱/۰۳/۲۰۲۵	۱۸:۳۰	Play	Comedy	ساینفلد (قسمت ۱ فصل ۱)
۹	Smart TV	۰۱/۰۳/۲۰۲۵	۱۹:۱۵	Play	Comedy	ساینفلد (قسمت ۲ فصل ۱)
۹	Smart TV	۰۱/۰۳/۲۰۲۵	۲۰:۰۰	Play	Comedy	ساینفلد (قسمت ۳ فصل ۱)
۱	Tablet	۰۲/۰۳/۲۰۲۵	۰۸:۱۰	Homepage	Kids	پیا پیگ (قسمت ۴)
۱	Tablet	۰۲/۰۳/۲۰۲۵	۰۸:۱۰	Play	Kids	پیا پیگ (قسمت ۴)
۱	Tablet	۰۲/۰۳/۲۰۲۵	۰۸:۳۰	Play	Kids	پیا پیگ (قسمت ۵)
۱	Tablet	۰۲/۰۳/۲۰۲۵	۰۸:۵۰	Play	Kids	پیا پیگ (قسمت ۶)
۳	Tablet	۰۲/۰۳/۲۰۲۵	۱۰:۱۰	Search	Kids	دونالد داک
۳	Tablet	۰۲/۰۳/۲۰۲۵	۱۰:۱۵	Play	Kids	دونالد داک (قسمت ۱)
۳	Tablet	۰۲/۰۳/۲۰۲۵	۱۰:۳۵	Play	Kids	دونالد داک (قسمت ۲)
۳	Tablet	۰۲/۰۳/۲۰۲۵	۱۰:۵۵	Play	Kids	دونالد داک (قسمت ۳)
۳	Mobile	۰۲/۰۳/۲۰۲۵	۱۳:۳۰	Search	Reality	بندبازی
۳	Mobile	۰۲/۰۳/۲۰۲۵	۱۳:۴۵	Play	Reality	بندبازی (قسمت ۱)
۳	Mobile	۰۲/۰۳/۲۰۲۵	۱۴:۳۰	Comment	Reality	صدای شرکت کننده سوم عالی بود!
۳	Mobile	۰۲/۰۳/۲۰۲۵	۱۴:۳۵	Like	Reality	بندبازی (قسمت ۱)
۴	Laptop	۰۲/۰۳/۲۰۲۵	۱۷:۵۰	Search	Crime	بریکینگ بد
۴	Laptop	۰۲/۰۳/۲۰۲۵	۱۸:۱۰	Play	Crime	بریکینگ بد (قسمت ۱ فصل ۱)
۴	Laptop	۰۲/۰۳/۲۰۲۵	۱۹:۰۰	Play	Crime	بریکینگ بد (قسمت ۲ فصل ۱)
۶	Laptop	۰۲/۰۳/۲۰۲۵	۱۲:۱۵	Search	Comedy	ساینفلد
۶	Laptop	۰۲/۰۳/۲۰۲۵	۱۲:۳۰	Play	Comedy	ساینفلد (قسمت ۱)
۶	Laptop	۰۲/۰۳/۲۰۲۵	۱۳:۱۵	Read_Comments	Comedy	ساینفلد (قسمت ۱)
۶	Laptop	۰۲/۰۳/۲۰۲۵	۱۳:۲۰	Comment	Comedy	خاطرات قدیمی زنده شد!
۶	Laptop	۰۲/۰۳/۲۰۲۵	۱۴:۰۰	Play	Comedy	ساینفلد (قسمت ۲)
۷	Laptop	۰۲/۰۳/۲۰۲۵	۱۸:۲۰	Search	Drama	شرلوک
۷	Laptop	۰۲/۰۳/۲۰۲۵	۱۸:۳۵	Play	Drama	شرلوک (قسمت ۱)
۷	Laptop	۰۲/۰۳/۲۰۲۵	۱۹:۲۰	Play	Drama	شرلوک (قسمت ۲)
۸	Mobile	۰۲/۰۳/۲۰۲۵	۰۹:۱۰	Search	Kids	دنیای رنگارنگ
۸	Mobile	۰۲/۰۳/۲۰۲۵	۰۹:۱۵	Play	Kids	دنیای رنگارنگ (قسمت ۱)
۸	Mobile	۰۲/۰۳/۲۰۲۵	۰۹:۳۵	Play	Kids	دنیای رنگارنگ (قسمت ۲)
۸	Mobile	۰۲/۰۳/۲۰۲۵	۰۹:۵۵	Play	Kids	دنیای رنگارنگ (قسمت ۳)
۹	Laptop	۰۲/۰۳/۲۰۲۵	۱۷:۴۵	Search	Comedy	مربخ
۹	Laptop	۰۲/۰۳/۲۰۲۵	۱۸:۰۰	Play	Comedy	مربخ (قسمت ۱)
۹	Laptop	۰۲/۰۳/۲۰۲۵	۱۸:۴۵	Play	Comedy	مربخ (قسمت ۲)
۱	Tablet	۰۳/۰۳/۲۰۲۵	۰۸:۰۵	Homepage	Kids	پیا پیگ (قسمت ۷)

المیاد سواد رسانهای، مرحله دوم، دوره نهم

ID	Device	Date	Time	Action	Genre	Content Title
۱	Tablet	۰۳/۰۳/۲۰۲۵	۰۸:۰۵	Play	Kids	پا پیگ (قسمت ۷)
۱	Tablet	۰۳/۰۳/۲۰۲۵	۰۸:۲۵	Play	Kids	پا پیگ (قسمت ۸)
۱	Tablet	۰۳/۰۳/۲۰۲۵	۰۸:۴۵	Play	Kids	پا پیگ (قسمت ۹)
۳	Mobile	۰۳/۰۳/۲۰۲۵	۱۰:۰۰	Search	Kids	مینیون ها
۳	Mobile	۰۳/۰۳/۲۰۲۵	۱۰:۰۵	Play	Kids	مینیون ها (قسمت ۱)
۳	Mobile	۰۳/۰۳/۲۰۲۵	۱۰:۲۵	Play	Kids	مینیون ها (قسمت ۲)
۳	Mobile	۰۳/۰۳/۲۰۲۵	۱۰:۴۵	Play	Kids	مینیون ها (قسمت ۳)
۳	Laptop	۰۳/۰۳/۲۰۲۵	۱۲:۱۰	Search	Comedy	دیرین دیرین
۳	Laptop	۰۳/۰۳/۲۰۲۵	۱۲:۲۵	Play	Comedy	دیرین دیرین (قسمت ۱)
۳	Laptop	۰۳/۰۳/۲۰۲۵	۱۳:۱۰	Comment	Comedy	خنده دارترین کارتون!
۳	Laptop	۰۳/۰۳/۲۰۲۵	۱۳:۱۵	Like	Comedy	دیرین دیرین (قسمت ۱)
۴	Smart TV	۰۳/۰۳/۲۰۲۵	۱۹:۱۵	Play	Drama	خانه پوشالی (قسمت ۵ فصل ۳)
۴	Smart TV	۰۳/۰۳/۲۰۲۵	۲۰:۰۰	Play	Drama	خانه پوشالی (قسمت ۶ فصل ۳)
۴	Smart TV	۰۳/۰۳/۲۰۲۵	۲۰:۴۵	Play	Drama	خانه پوشالی (قسمت ۷ فصل ۳)
۶	Mobile	۰۳/۰۳/۲۰۲۵	۱۳:۴۵	Search	Reality	صداتو
۶	Mobile	۰۳/۰۳/۲۰۲۵	۱۴:۰۰	Play	Reality	صداتو (قسمت ۱)
۶	Mobile	۰۳/۰۳/۲۰۲۵	۱۴:۴۵	Comment	Reality	عجب صداهایی!
۶	Mobile	۰۳/۰۳/۲۰۲۵	۱۵:۰۰	Like	Reality	صداتو (قسمت ۱)
۷	Smart TV	۰۳/۰۳/۲۰۲۵	۱۹:۳۰	Play	Drama	تاج (قسمت ۱ فصل ۱)
۷	Smart TV	۰۳/۰۳/۲۰۲۵	۲۰:۱۵	Play	Drama	تاج (قسمت ۲ فصل ۱)
۷	Smart TV	۰۳/۰۳/۲۰۲۵	۲۱:۰۰	Play	Drama	تاج (قسمت ۳ فصل ۱)
۸	Tablet	۰۳/۰۳/۲۰۲۵	۰۹:۰۰	Search	Kids	تام و جری
۸	Tablet	۰۳/۰۳/۲۰۲۵	۰۹:۰۵	Play	Kids	ماجراهای تام و جری (قسمت ۱)
۸	Tablet	۰۳/۰۳/۲۰۲۵	۰۹:۲۵	Play	Kids	ماجراهای تام و جری (قسمت ۲)
۸	Tablet	۰۳/۰۳/۲۰۲۵	۰۹:۴۵	Play	Kids	ماجراهای تام و جری (قسمت ۳)
۹	Smart TV	۰۳/۰۳/۲۰۲۵	۱۹:۰۰	Play	Comedy	تئوری بیگ بنگ (قسمت ۱ فصل ۱)
۹	Smart TV	۰۳/۰۳/۲۰۲۵	۱۹:۴۵	Play	Comedy	تئوری بیگ بنگ (قسمت ۲ فصل ۱)
۹	Smart TV	۰۳/۰۳/۲۰۲۵	۲۰:۳۰	Play	Comedy	تئوری بیگ بنگ (قسمت ۳ فصل ۱)
۱	Smart TV	۰۴/۰۳/۲۰۲۵	۰۸:۰۳	Search	Kids	ماشین های ۲ (فیلم سینمایی)
۱	Smart TV	۰۴/۰۳/۲۰۲۵	۰۸:۰۳	Play	Kids	ماشین های ۲ (فیلم سینمایی)
۱	Smart TV	۰۴/۰۳/۲۰۲۵	۰۹:۰۰	Play	Kids	ماشین های ۲ (فیلم سینمایی)
۳	Smart TV	۰۴/۰۳/۲۰۲۵	۱۰:۰۰	Search	Kids	فروزن (فیلم سینمایی)
۳	Smart TV	۰۴/۰۳/۲۰۲۵	۱۰:۰۵	Play	Kids	فروزن (فیلم سینمایی)
۳	Smart TV	۰۴/۰۳/۲۰۲۵	۱۱:۰۰	Play	Kids	فروزن (فیلم سینمایی)
۳	Mobile	۰۴/۰۳/۲۰۲۵	۱۳:۴۰	Search	Reality	برنده باش
۳	Mobile	۰۴/۰۳/۲۰۲۵	۱۳:۵۵	Play	Reality	برنده باش (قسمت ۱)

المیپاد سواد رسانهای، مرحله دوم، دوره نهم

ID	Device	Date	Time	Action	Genre	Content Title
۳	Mobile	۰۴/۰۳/۲۰۲۵	۱۴:۴۰	Comment	Reality	رقابت‌ها نفس گیر بود!
۳	Mobile	۰۴/۰۳/۲۰۲۵	۱۴:۴۵	Like	Reality	برنده باش (قسمت ۱)
۴	Laptop	۰۴/۰۳/۲۰۲۵	۱۸:۲۰	Search	Drama	پیکی بلایندرز
۴	Laptop	۰۴/۰۳/۲۰۲۵	۱۸:۳۵	Play	Drama	پیکی بلایندرز (قسمت ۱ فصل ۱)
۴	Laptop	۰۴/۰۳/۲۰۲۵	۱۹:۲۰	Play	Drama	پیکی بلایندرز (قسمت ۲ فصل ۱)
۶	Laptop	۰۴/۰۳/۲۰۲۵	۱۲:۰۰	Search	Comedy	شاهگوش
۶	Laptop	۰۴/۰۳/۲۰۲۵	۱۲:۱۵	Play	Comedy	شاهگوش (قسمت ۱)
۶	Laptop	۰۴/۰۳/۲۰۲۵	۱۳:۰۰	Comment	Comedy	تنابنده عالیه!
۶	Laptop	۰۴/۰۳/۲۰۲۵	۱۳:۰۵	Like	Comedy	شاهگوش (قسمت ۱)
۷	Laptop	۰۴/۰۳/۲۰۲۵	۱۸:۴۰	Search	Crime	فرار از زندان
۷	Laptop	۰۴/۰۳/۲۰۲۵	۱۸:۵۵	Play	Crime	فرار از زندان (قسمت ۱)
۷	Laptop	۰۴/۰۳/۲۰۲۵	۱۹:۴۰	Play	Crime	فرار از زندان (قسمت ۲)
۸	Smart TV	۰۴/۰۳/۲۰۲۵	۰۹:۰۰	Search	Kids	ماشین‌های ۱ (فیلم سینمایی)
۸	Smart TV	۰۴/۰۳/۲۰۲۵	۰۹:۰۵	Play	Kids	ماشین‌های ۱ (فیلم سینمایی)
۸	Smart TV	۰۴/۰۳/۲۰۲۵	۱۰:۰۰	Play	Kids	ماشین‌های ۱ (فیلم سینمایی)
۹	Laptop	۰۴/۰۳/۲۰۲۵	۱۸:۳۰	Search	Comedy	پارک‌ها و تفریحات
۹	Laptop	۰۴/۰۳/۲۰۲۵	۱۸:۴۵	Play	Comedy	تد لاسو (قسمت ۱)
۹	Laptop	۰۴/۰۳/۲۰۲۵	۱۹:۳۰	Play	Comedy	تد لاسو (قسمت ۲)
۱	Tablet	۰۵/۰۳/۲۰۲۵	۰۸:۰۵	Homepage	Kids	پیا پیگ (قسمت ۱۰)
۱	Tablet	۰۵/۰۳/۲۰۲۵	۰۸:۰۵	Play	Kids	پیا پیگ (قسمت ۱۰)
۱	Tablet	۰۵/۰۳/۲۰۲۵	۰۸:۱۴	Pause	Kids	پیا پیگ (قسمت ۱۰)
۱	Tablet	۰۵/۰۳/۲۰۲۵	۰۸:۱۵	Suggestion	Kids	پاندای کونگ فو کار (قسمت ۱)
۱	Tablet	۰۵/۰۳/۲۰۲۵	۰۸:۱۵	Play	Kids	پاندای کونگ فو کار (قسمت ۱)
۱	Tablet	۰۵/۰۳/۲۰۲۵	۰۸:۳۵	Play	Kids	پاندای کونگ فو کار (قسمت ۲)
۱	Tablet	۰۵/۰۳/۲۰۲۵	۰۸:۵۵	Play	Kids	پاندای کونگ فو کار (قسمت ۳)
۳	Tablet	۰۵/۰۳/۲۰۲۵	۱۰:۰۵	Homepage	Kids	میکی موس (قسمت ۴)
۳	Tablet	۰۵/۰۳/۲۰۲۵	۱۰:۰۵	Play	Kids	میکی موس (قسمت ۴)
۳	Tablet	۰۵/۰۳/۲۰۲۵	۱۰:۲۵	Play	Kids	میکی موس (قسمت ۵)
۳	Tablet	۰۵/۰۳/۲۰۲۵	۱۰:۴۵	Play	Kids	میکی موس (قسمت ۶)
۳	Laptop	۰۵/۰۳/۲۰۲۵	۱۲:۲۰	Search	Comedy	ساخت ایران
۳	Laptop	۰۵/۰۳/۲۰۲۵	۱۲:۳۵	Play	Comedy	ساخت ایران (قسمت ۱)
۳	Laptop	۰۵/۰۳/۲۰۲۵	۱۳:۲۰	Comment	Comedy	موقعیت‌ها خیلی بامزه بود!
۳	Laptop	۰۵/۰۳/۲۰۲۵	۱۳:۲۵	Like	Comedy	ساخت ایران (قسمت ۱)
۴	Smart TV	۰۵/۰۳/۲۰۲۵	۱۸:۴۰	Play	Fantasy	ویچر (قسمت ۱ فصل ۲)
۴	Smart TV	۰۵/۰۳/۲۰۲۵	۱۹:۲۵	Play	Fantasy	ویچر (قسمت ۲ فصل ۲)
۴	Smart TV	۰۵/۰۳/۲۰۲۵	۲۰:۱۰	Play	Fantasy	ویچر (قسمت ۳ فصل ۲)

المپیاد سواد رسانهای، مرحله دوم، دوره نهم

ID	Device	Date	Time	Action	Genre	Content Title
۶	Mobile	۰۵/۰۳/۲۰۲۵	۱۳:۳۰	Search	Reality	مردان آهنین
۶	Mobile	۰۵/۰۳/۲۰۲۵	۱۳:۴۵	Play	Reality	مردان آهنین (قسمت ۱)
۶	Mobile	۰۵/۰۳/۲۰۲۵	۱۴:۳۰	Comment	Reality	رقابت‌ها جذاب بود!
۶	Mobile	۰۵/۰۳/۲۰۲۵	۱۴:۳۵	Like	Reality	مردان آهنین (قسمت ۱)
۷	Smart TV	۰۵/۰۳/۲۰۲۵	۱۹:۰۰	Play	Drama	وست ورلد (قسمت ۱ فصل ۱)
۷	Smart TV	۰۵/۰۳/۲۰۲۵	۱۹:۴۵	Play	Drama	وست ورلد (قسمت ۲ فصل ۱)
۷	Smart TV	۰۵/۰۳/۲۰۲۵	۲۰:۳۰	Play	Drama	وست ورلد (قسمت ۳ فصل ۱)
۸	Tablet	۰۵/۰۳/۲۰۲۵	۰۹:۰۵	Homepage	Kids	پهلوانان (قسمت ۴)
۸	Tablet	۰۵/۰۳/۲۰۲۵	۰۹:۰۵	Play	Kids	پهلوانان (قسمت ۴)
۸	Tablet	۰۵/۰۳/۲۰۲۵	۰۹:۲۵	Play	Kids	پهلوانان (قسمت ۵)
۸	Tablet	۰۵/۰۳/۲۰۲۵	۰۹:۴۵	Play	Kids	پهلوانان (قسمت ۶)
۹	Smart TV	۰۵/۰۳/۲۰۲۵	۱۹:۱۵	Play	Comedy	بروکلین ۹۹ (قسمت ۱)
۹	Smart TV	۰۵/۰۳/۲۰۲۵	۲۰:۰۰	Play	Comedy	بروکلین ۹۹ (قسمت ۲)
۹	Smart TV	۰۵/۰۳/۲۰۲۵	۲۰:۴۵	Play	Comedy	بروکلین ۹۹ (قسمت ۳)
۱	Tablet	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۰۸:۱۰	Homepage	Kids	پاندای کونگ فو کار (قسمت ۴)
۱	Tablet	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۰۸:۱۰	Play	Kids	پاندای کونگ فو کار (قسمت ۴)
۱	Tablet	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۰۸:۳۰	Play	Kids	پاندای کونگ فو کار (قسمت ۵)
۱	Tablet	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۰۸:۵۰	Play	Kids	پاندای کونگ فو کار (قسمت ۶)
۲	Smart TV	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۲۰:۴۵	Search	Drama	جوکر
۲	Smart TV	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۲۱:۰۰	Read_Comments	Drama	جوکر
۲	Smart TV	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۲۱:۱۵	Play	Drama	جوکر
۲	Smart TV	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۲۳:۳۰	Like	Drama	جوکر
۳	Tablet	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۱۰:۱۰	Homepage	Kids	دونالد داک (قسمت ۴)
۳	Tablet	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۱۰:۱۰	Play	Kids	دونالد داک (قسمت ۴)
۳	Tablet	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۱۰:۳۰	Play	Kids	دونالد داک (قسمت ۵)
۳	Tablet	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۱۰:۵۰	Play	Kids	دونالد داک (قسمت ۶)
۳	Mobile	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۱۳:۵۰	Search	Reality	شام ایرانی
۳	Mobile	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۱۴:۰۵	Play	Reality	شام ایرانی (قسمت ۱)
۳	Mobile	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۱۴:۵۰	Comment	Reality	شرکت‌کننده‌ها باحال بودن!
۳	Mobile	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۱۴:۵۵	Like	Reality	شام ایرانی (قسمت ۱)
۴	Laptop	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۱۷:۵۵	Search	Drama	سیلو
۴	Laptop	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۱۸:۱۵	Play	Drama	سیلو (قسمت ۱ فصل ۱)
۴	Laptop	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۱۹:۰۵	Play	Drama	سیلو (قسمت ۲ فصل ۱)
۵	Smart TV	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۰۰:۱۵	Like	Drama	پاراسایت
۵	Smart TV	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۲۱:۳۰	Search	Drama	پاراسایت
۵	Smart TV	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۲۱:۴۵	Read_Comments	Drama	پاراسایت

المپیاد سواد رسانه‌ای، مرحله دوم، دوره نهم

ID	Device	Date	Time	Action	Genre	Content Title
۵	Smart TV	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۲۲:۰۰	Play	Drama	پاراسایت
۶	Laptop	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۱۲:۲۰	Search	Comedy	پایتخت
۶	Laptop	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۱۲:۳۵	Play	Comedy	پایتخت (قسمت ۱ فصل ۱)
۶	Laptop	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۱۳:۲۰	Comment	Comedy	خانواده ما هم همینطور!
۶	Laptop	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۱۳:۲۵	Like	Comedy	پایتخت (قسمت ۱ فصل ۱)
۷	Laptop	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۱۸:۱۰	Search	Drama	آینه سیاه
۷	Laptop	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۱۸:۲۵	Play	Drama	آینه سیاه (قسمت ۱)
۷	Laptop	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۱۹:۱۰	Play	Drama	آینه سیاه (قسمت ۲)
۸	Tablet	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۰۹:۱۰	Homepage	Kids	ماجراهای تام و جری (قسمت ۴)
۸	Tablet	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۰۹:۱۰	Play	Kids	ماجراهای تام و جری (قسمت ۴)
۸	Tablet	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۰۹:۳۰	Play	Kids	ماجراهای تام و جری (قسمت ۵)
۸	Tablet	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۰۹:۵۰	Play	Kids	ماجراهای تام و جری (قسمت ۶)
۹	Laptop	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۱۸:۲۰	Search	Comedy	سیلیکون ولی
۹	Laptop	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۱۸:۳۵	Play	Comedy	سیلیکون ولی (قسمت ۱)
۹	Laptop	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۱۹:۲۰	Play	Comedy	سیلیکون ولی (قسمت ۲)
۱۰	Smart TV	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۲۱:۰۰	Search	Drama	شوالیه تاریکی
۱۰	Smart TV	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۲۱:۱۵	Watch_Trailer	Sci-Fi	بین ستاره‌ای
۱۰	Smart TV	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۲۱:۳۰	Play	Drama	شوالیه تاریکی
۱۰	Smart TV	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۲۳:۵۰	Like	Drama	شوالیه تاریکی
۱	Tablet	۰۷/۰۳/۲۰۲۵	۰۸:۰۵	Homepage	Kids	باب اسفنجی (قسمت ۱)
۱	Tablet	۰۷/۰۳/۲۰۲۵	۰۸:۰۵	Play	Kids	باب اسفنجی (قسمت ۱)
۱	Tablet	۰۷/۰۳/۲۰۲۵	۰۸:۲۵	Play	Kids	باب اسفنجی (قسمت ۲)
۱	Tablet	۰۷/۰۳/۲۰۲۵	۰۸:۴۵	Play	Kids	باب اسفنجی (قسمت ۳)
۲	Tablet	۰۷/۰۳/۲۰۲۵	۲۱:۰۰	Search	Drama	۱۹۱۷
۲	Tablet	۰۷/۰۳/۲۰۲۵	۲۱:۲۰	Play	Drama	۱۹۱۷
۳	Tablet	۰۷/۰۳/۲۰۲۵	۱۰:۰۵	Homepage	Kids	مینیون‌ها (قسمت ۴)
۳	Tablet	۰۷/۰۳/۲۰۲۵	۱۰:۰۵	Play	Kids	مینیون‌ها (قسمت ۴)
۳	Tablet	۰۷/۰۳/۲۰۲۵	۱۰:۲۵	Play	Kids	مینیون‌ها (قسمت ۵)
۳	Tablet	۰۷/۰۳/۲۰۲۵	۱۰:۴۵	Play	Kids	مینیون‌ها (قسمت ۶)
۳	Laptop	۰۷/۰۳/۲۰۲۵	۱۲:۳۰	Search	Comedy	مرد در مقابل زنبور
۳	Laptop	۰۷/۰۳/۲۰۲۵	۱۲:۴۵	Play	Comedy	مرد در مقابل زنبور (قسمت ۱)
۳	Laptop	۰۷/۰۳/۲۰۲۵	۱۳:۳۰	Comment	Comedy	دقیقا شبیه بابامه!
۳	Laptop	۰۷/۰۳/۲۰۲۵	۱۳:۳۵	Like	Comedy	مرد در مقابل زنبور (قسمت ۱)
۴	Smart TV	۰۷/۰۳/۲۰۲۵	۱۸:۳۰	Play	Crime	شکارچی ذهن (قسمت ۱ فصل ۱)
۴	Smart TV	۰۷/۰۳/۲۰۲۵	۱۹:۱۵	Play	Crime	شکارچی ذهن (قسمت ۲ فصل ۱)
۴	Smart TV	۰۷/۰۳/۲۰۲۵	۲۰:۰۰	Play	Crime	شکارچی ذهن (قسمت ۳ فصل ۱)

المپیاد سواد رسانه‌ای، مرحله دوم، دوره نهم

ID	Device	Date	Time	Action	Genre	Content Title
۵	Tablet	۰۷/۰۳/۲۰۲۵	۲۲:۰۰	Search	Horror	درخشش
۵	Tablet	۰۷/۰۳/۲۰۲۵	۲۲:۲۰	Play	Horror	درخشش
۶	Mobile	۰۷/۰۳/۲۰۲۵	۱۴:۰۰	Search	Reality	عیدی HD
۶	Mobile	۰۷/۰۳/۲۰۲۵	۱۴:۱۵	Play	Reality	عیدی HD (قسمت جدید)
۶	Mobile	۰۷/۰۳/۲۰۲۵	۱۵:۰۰	Comment	Reality	اخبار داغی بود!
۶	Mobile	۰۷/۰۳/۲۰۲۵	۱۵:۰۵	Like	Reality	عیدی HD (قسمت جدید)
۷	Smart TV	۰۷/۰۳/۲۰۲۵	۱۹:۲۰	Play	Drama	آخرین بازمانده از ما (قسمت ۱)
۷	Smart TV	۰۷/۰۳/۲۰۲۵	۲۰:۰۵	Play	Drama	آخرین بازمانده از ما (قسمت ۲)
۷	Smart TV	۰۷/۰۳/۲۰۲۵	۲۰:۵۰	Play	Drama	آخرین بازمانده از ما (قسمت ۳)
۸	Tablet	۰۷/۰۳/۲۰۲۵	۰۹:۰۵	Homepage	Kids	دنیای رنگارنگ (قسمت ۴)
۸	Tablet	۰۷/۰۳/۲۰۲۵	۰۹:۰۵	Play	Kids	دنیای رنگارنگ (قسمت ۴)
۸	Tablet	۰۷/۰۳/۲۰۲۵	۰۹:۲۵	Play	Kids	دنیای رنگارنگ (قسمت ۵)
۸	Tablet	۰۷/۰۳/۲۰۲۵	۰۹:۴۵	Play	Kids	دنیای رنگارنگ (قسمت ۶)
۹	Smart TV	۰۷/۰۳/۲۰۲۵	۱۹:۳۰	Play	Comedy	مرد خانواده (قسمت ۱)
۹	Smart TV	۰۷/۰۳/۲۰۲۵	۲۰:۱۵	Play	Comedy	مرد خانواده (قسمت ۲)
۹	Smart TV	۰۷/۰۳/۲۰۲۵	۲۱:۰۰	Play	Comedy	مرد خانواده (قسمت ۳)
۱۰	Tablet	۰۷/۰۳/۲۰۲۵	۲۲:۰۰	Search	Drama	پاراسایت
۱۰	Tablet	۰۷/۰۳/۲۰۲۵	۲۲:۲۰	Play	Drama	پاراسایت

***** بسته سؤال اول - مولکول‌های شادی *** در مجموع ۴.۶ نمره**

پاسخ سؤال ۱ - ۱۶ گزاره هر کدام ۰.۱۰ نمره (در مجموع ۱.۶ نمره)

متن گزاره	صحیح / غلط
مصرف زیاد شبکه‌های اجتماعی باعث افزایش ترشح اندورفین می‌شود.	غ
مشاهده ویدئوهای انگیزشی در شبکه‌های اجتماعی می‌تواند منجر به ترشح دوپامین شود.	ص
افزایش تعداد لایک‌ها و فالوورها در شبکه‌های اجتماعی باعث افزایش سروتونین در مغز می‌شود.	ص
اسکرول بی‌پایان در رسانه‌های اجتماعی باعث افزایش پایدار دوپامین می‌شود.	غ
تماشای فیلم‌های اکشن و هیجان‌انگیز در سینما باعث ترشح اندورفین می‌شود.	غ
مقایسه اجتماعی در رسانه‌های اجتماعی می‌تواند منجر به کاهش سطح سروتونین شود.	ص
پاداش‌های کوچک درون بازی‌های ویدیویی باعث تحریک سیستم دوپامین می‌شود.	ص
اشتراک‌گذاری لحظات خوشایند زندگی در اینستاگرام باعث افزایش سطح سروتونین می‌شود.	ص
دیدن تصاویر حیوانات دوست‌داشتنی در اینترنت می‌تواند باعث افزایش اکسیتوسین شود.	ص
دریافت نوتیفیکیشن‌های مکرر از رسانه‌های اجتماعی باعث ترشح پایدار دوپامین می‌شود.	غ
افرادی که بیشتر در معرض اخبار منفی قرار می‌گیرند، معمولاً سطح بالاتری از سروتونین دارند.	غ
گروه‌های حمایتی در رسانه‌های اجتماعی می‌توانند سطح اکسیتوسین را افزایش دهند.	ص
دیدن محتوای ورزشی و هیجان‌انگیز در تلویزیون باعث افزایش اندورفین می‌شود.	غ
کسب نشان‌های افتخار در یک بازی آنلاین باعث ترشح سروتونین می‌شود.	ص
انتشار محتوای طنز و دریافت واکنش مثبت در شبکه‌های اجتماعی باعث ترشح دوپامین می‌شود.	ص
تعداد فالوورهای بالا در اینستاگرام لزوماً منجر به افزایش پایدار سطح سروتونین می‌شود.	غ

المپیاد سواد رسانه‌ای، کلید مرحله دوم، دوره نهم

پاسخ سؤال ۲ و ۳- ۲۰ جای خالی هر کدام ۰.۱۵ نمره (درمجموع ۳ نمره)

عکس مرتبط	ترتیب خوانش	متن گزاره
الف	۱	آیا تا به حال احساس کرده‌اید که محو گوشی خود شده‌اید و نمی‌توانید آن را کنار بگذارید؟ یا چرا برخی محتواها بیش از حد در ذهن ما باقی می‌مانند؟
چ	۷	«اثر فومو» یا ترس از دست دادن! ذهن ما نمی‌خواهد چیزی را از دست بدهد، بنابراین همچنان به جستجو ادامه می‌دهد، حتی اگر خسته شده باشیم.
ذ	۴	هورمونی که حس لذت و انگیزه را فعال می‌کند. این همان مکانیزمی است که قماربازان را به ادامه بازی ترغیب می‌کند.
ب	۱۱	آیا شما انتخاب می‌کنید که چگونه وقت خود را بگذرانید، یا این الگوریتم‌ها هستند که انتخاب می‌کنند
ث	۲	این تصادفی نیست! طراحان پلتفرم‌های دیجیتال و تولیدکنندگان محتوا، از علوم شناختی و کارکرد مغز برای جلب توجه شما استفاده می‌کنند.
د	۶	چرا همیشه می‌خواهید یک پست دیگر ببینید؟ طراحی «اسکرول بی‌پایان» یا «Infinite Scroll» بر اساس یکی از ویژگی‌های شناختی مغز ساخته شده است:
پ	۹	این باعث ایجاد «حباب شناختی» می‌شود یعنی شما فقط چیزهایی را می‌بینید که دوست دارید، و این می‌تواند باورهای شما را تقویت و حتی واقعیت را تحریف کند.
خ	۳	هر بار که یک نوتیفیکیشن دریافت می‌کنید، مغز شما دوپامین ترشح می‌کند و به شما پاداش می‌دهد.
ج	۱۰	آگاهی از این ترفندهای شناختی، اولین گام برای بازپس‌گیری کنترل ذهن ماست.
ح	۵	پلتفرم‌ها با طراحی دقیق، شما را در چرخه‌ای از پاداش‌های کوچک نگه می‌دارند تا بیشتر وقت خود را آنلاین بگذرانید.
ت	۸	الگوریتم‌های هوشمند، رفتار شما را تحلیل می‌کنند و محتوایی را نشان می‌دهند که آن را دوست دارید و بیشترین تأثیر را بر شما می‌گذارد.

المپیاد سواد رسانه‌ای، کلید مرحله دوم، دوره نهم

*** بسته سؤال دوم - مگان *** در مجموع ۲.۵ نمره

پاسخ سؤال ۴- (حداکثر ۴ سطر): ۰.۶۰ نمره (حدس درست دیدگاه ۰.۲، توضیح کامل ۰.۴)

شماره دیدگاه مرتبط:
توضیح (حداکثر ۴ سطر):

پاسخ سؤال ۵- مراحل وابستگی عاطفی به هوش مصنوعی را از جمله الف تا ه و همچنین سکانس‌های بیان شده از فیلم مگان را از ۱ تا ۵ در جدول زیر در نسبت با مراحل پذیرش نوآوری مرتب کنید.

۱۰ جای خالی هر کدام ۰.۱۵ نمره (در مجموع ۱.۵ نمره)

شماره سکانس مرتبط به هر مرحله	مراحل وابستگی عاطفی به هوش مصنوعی	مراحل پذیرش نوآوری
۴	د	۱- آگاهی
۲	هـ	۲- ترغیب
۵	ب	۳- تصمیم
۱	الف	۴- اجرا
۳	ج	۵- تثبیت

المپیاد سواد رسانه‌ای، کلید مرحله دوم، دوره نهم

پاسخ سؤال ۶- نام اصل هوش دیجیتال مربوط به هر دستور را در ستون مربوطه بنویسید.

۴ جای خالی هر کدام ۰.۲ نمره (درمجموع ۰.۴ نمره)

نام اصل هوش دیجیتال	دستور برای مدیریت وابستگی عاطفی ربات نسبت به کاربر
مدیریت زمان صفحه نمایش دیجیتال	بعد از هر ۱ ساعت بازی یا پخش موسیقی، ۳۰ دقیقه سکوت کرده و فعالیت خود را متوقف کن.
همدلی دیجیتال	وقتی می بینی چهره کاربر در هم رفته و یا ساکت و بی حرکت است، به سمت او برو و دستت را روی شانه‌اش بگذار.
مدیریت هیجانات دیجیتال	وقتی کاربر عصبانی می شود با او همراهی نکن و تلاش کن با خواندن موسیقی های ملایم آرامش را به او برگردانی.
مسئولیت پذیری دیجیتال	هر شب بررسی کن که کاربر قبل از خواب مسواک زده یا نه؟ بهداشت دندان هایش را دائماً به او یادآوری کرده و شرایط را برای نظافت دهانش مهیا کن.

المپیاد سواد رسانه‌ای، کلید مرحله دوم، دوره نهم

*** بسته سؤال سوم - رازهای سرزمین من *** در مجموع ۳.۷ نمره

پاسخ سؤال ۷- ۳ جای خالی هر کدام ۰.۲ نمره (در مجموع ۰.۶ نمره)

شماره بازیکن	نوع بازیکن
بازیکن شماره ۱	اجتماعی
بازیکن شماره ۲	جست‌وجوگر
بازیکن شماره ۳	فاتح

پاسخ سؤال ۸- ۵ جای خالی هر کدام ۰.۳۰ نمره (در مجموع ۱.۵ نمره)

مقایسه سیستم امتیازدهی ۱ و ۲ در هر بخش	
بخش ۱	بخش ۱ در سیستم امتیازدهی دوم مناسب‌تر است به این دلیل که چالش‌های هفتگی سخت‌تر هستند و می‌بایست امتیاز بالاتری داشته باشند.
بخش ۲	بخش ۲ در سیستم امتیازدهی اول مناسب‌تر است به این دلیل که تمایز میان مقاله‌های فارسی و انگلیسی قائل شده و این مسئله که خواندن مقاله انگلیسی سخت‌تر است را در نظر گرفته شده است.
بخش ۳	بخش ۳ در سیستم امتیازدهی دوم مناسب‌تر است. به دلیل این که امتیاز ارائه اطلاعات مستند، سخت‌تر از شرکت در چالش هفتگی بوده و نباید امتیاز هر دوی این‌ها ۲۰ باشد. (با توجه به اینکه برای چالش‌های هفتگی امتیاز ۲۰ را در نظر گرفته‌ایم.)
بخش ۴	بخش ۴ در سیستم امتیازدهی اول مناسب‌تر است به دلیل اینکه طراحی هر سوال متنی استاندارد برای چالش‌ها، نیاز به مهارت بالاتری نسبت به شرکت در چالش، خواندن مقاله و حتی ارائه اطلاعات مستند دارد به همین دلیل امتیاز ۳۵ برای آن مناسب‌تر است.
توضیحات تکمیلی	سیستم امتیازدهی باید به گونه‌ای باشد که متناسب با افزایش مهارت بازیکن، چالش‌ها سخت‌تر شده و امتیازهای بالاتری به بازیکن تعلق بگیرد.

المپیاد سواد رسانه‌ای، کلید مرحله دوم، دوره نهم

پاسخ سؤال ۹-

در جدول زیر، نام استان‌های محذوف در ستون نام استان و همچنین نام مکانیک‌های مربوطه در ستون مکانیک‌های اثرگذار را بر اساس راهنمایی‌های صورت گرفته در سؤال پر کنید:

۸ جای خالی هر کدام ۰.۲ نمره (در مجموع ۱.۶ نمره)

نام استان	مکانیک اثرگذار ۱ (بالاترین)	مکانیک اثرگذار ۲	مکانیک اثرگذار ۳	مکانیک اثرگذار ۴	مکانیک اثرگذار ۵ (پایین‌ترین)
الف	جدول رتبه‌بندی	سطوح موفقیت	نشان‌ها	چالش‌ها	داستان و روایت
د	نشان‌ها	چالش‌ها	سطوح موفقیت	جدول رتبه‌بندی	داستان و روایت
ج	نشان‌ها	جدول رتبه‌بندی	سطوح موفقیت	چالش‌ها	داستان و روایت
ب	داستان و روایت	چالش‌ها	نشان‌ها	سطوح موفقیت	جدول رتبه‌بندی

المپیاد سواد رسانه‌ای، کلید مرحله دوم، دوره نهم

*** بسته سؤال چهارم - شیر مرغ *** در مجموع ۲.۴ نمره

پاسخ سؤال ۱۰- الف) ۰.۱ نمره ب) ۰.۲ نمره ج) ۰.۱ نمره در مجموع ۰.۴ نمره

	الف) ترکیب ساخته شده
	ب) جملات تبلیغی برای ترکیب ساخته شده (حداکثر ۳ خط)
	ج) فن اقناع مورد استفاده

پاسخ سؤال ۱۱- الف) ۰.۱ نمره ب) ۰.۲ نمره ج) ۰.۱ نمره در مجموع ۰.۴ نمره

	الف) ترکیب ساخته شده
	ب) جملات تبلیغی برای ترکیب ساخته شده (حداکثر ۳ خط)
	ج) فن اقناع مورد استفاده

المپیاد سواد رسانه‌ای، کلید مرحله دوم، دوره نهم

پاسخ سؤال ۱۲- الف) (۰.۱ نمره ب) (۰.۲ نمره ج) (۰.۱ نمره در مجموع ۰.۴ نمره

سارا / کیف جادویی	برنده دور دوم کیست؟
	استدلال شما از این انتخاب پدر چیست؟
پرسش‌های معلوم الجواب	فن اقناع ترکیب برنده؟

پاسخ سؤال ۱۳- ۸ جای خالی هر کدام ۰.۱۵ نمره (در مجموع ۱.۲ نمره)

فن اقناع مد نظر	سازنده ترکیب	ترکیب ارائه شده
ادعای آشکار	علی	ساندویچ بدون کالری
مقایسه	زهرا	عطر تمایز
گواهی دادن ستاره‌ها	سارا	رفاقت فود بلاگر
تداعی معانی / گرم و صمیمی	پدر	تفریح خانوادگی

المپیاد سواد رسانه‌ای، کلید مرحله دوم، دوره نهم

*** بسته سؤال پنجم - هشت ت *** در مجموع ۳.۸ نمره

پاسخ سؤال ۱۴ - ۳ گزاره هر کدام ۰.۱۰ نمره (در مجموع ۰.۳ نمره)

ردیف	صحیح یا غلط
گزاره ۱	غ
گزاره ۲	ص
گزاره ۳	غ

پاسخ سؤال ۱۵ - در جدول زیر ابتدا شکل هندسی غالب هر شخصیت را بیان کنید و سپس توضیح دهید با این ترکیب بندی چه ویژگی‌هایی برای هر شخصیت ایجاد شده است؟ ۳ شکل هندسی هر کدام ۰.۱۰ نمره و ۳ توضیح ویژگی‌های شخصیت هر کدام ۰.۳ نمره (در مجموع ۱.۲ نمره)

نام	شکل هندسی غالب	توضیح ویژگی‌های شخصیت بر اساس شکل کاراکتر
شادی	دایره	شکل دایره در شادی، او را بسیار مهربان و انعطاف پذیر و منعطف نشان می‌دهد. حسی بی نهایت مثبت و دائمی پویا و در حال تلاش برای حل مشکلات.
اضطراب	مثلث	شکل مثلثی اضطراب، حسی ناپایدار از خود نشان می‌دهد که دائماً تیز و برنده است و با وجود سختی تصمیمگیری در بزنگاه‌ها معمولاً تصمیم‌هایی تیز می‌گیرد که همه چیز را به هم می‌ریزد.
عصبانیت	مربع	ساختار مربعی شکل عصبانیت، مفهوم ایستایی، انعطاف ناپذیری و جدیت را می‌رساند. در واقع عصبانیت اهل لجاجت است و وقتی به اوج می‌رسد می‌تواند بدون هیچ انعطافی شخصیت اصلی را با غیرقابل کنترل‌ترین شرایط مواجه کند.

المپیاد سواد رسانه‌ای، کلید مرحله دوم، دوره نهم

پاسخ سؤال ۱۶- در جدول زیر به ترتیب قاعده رعایت نشده در هر تصویر و معنایی که در اثر بر هم خوردن تعادل به این تصاویر اضافه شده است را بیان کنید. **نام بردن درست قاعده ۰.۱۵، توضیح درست معنا ۰.۳ (درمجموع ۰.۹ نمره)**

تصویر ۱	تصویر ۲
قاعده رعایت نشده	قاعده رعایت نشده
هدروم	لیدروم (نوزروم)
معنای اضافه شد	معنای اضافه شده
فضا و محیط بر انسان‌ها غلبه دارند و آنها دچار تنهایی شده‌اند.	خطری از پشت سر سوژه را تهدید می‌کند.

پاسخ سؤال ۱۷- در جدول زیر مشخص کنید مهمترین ستیزی که شخصیت اصلی داستان درگیر آن شده است چیست؟

۳ جای خالی هر کدام ۰.۲۰ نمره (درمجموع ۰.۶ نمره)

فیلم ۱	فیلم ۲	فیلم ۳
ستیز آدمی با نیروهای خارجی / سرنوشت	ستیز آدمی با نیروهای خارجی / جامعه(ارتش) / آدمی (پادشاه)	ستیز آدمی با خویش

پاسخ سؤال ۱۸- با ذکر دلیل، بیان کنید که در هر یک از فیلم‌های ۱ و ۲ قاعده تزکیه رعایت شده است یا خیر؟

۲ تحلیل تزکیه درست گفتن بله و خیر ۰.۱ نمره توضیح درست ۰.۳ نمره (در مجموع ۰.۸ نمره)

فیلم ۱	فیلم ۲
آیا تزکیه رعایت شده است؟ خیر	آیا تزکیه رعایت شده است؟ بله
دلیل: چون در انتها بن را به‌عنوان تنها بازمانده انسان‌ها می‌کشد و هیچ فضایی برای تأسف و پشیمانی ایجاد نمی‌کند و مخاطب را از عواطف منفی نجات نمی‌دهد.	دلیل: چون با وجود شهادت جمع بزرگی از شخصیت‌های اصلی داستان در نهایت تلاش‌ها و رشادت‌های آنها بی‌نتیجه نمی‌ماند و دشمن عقب‌نشینی کرده و ایران پیروز می‌شود.

المپیاد سواد رسانه‌ای، کلید مرحله دوم، دوره نهم

*** بسته سؤال ششم - سکوی پرتاب *** درمجموع ۵.۲ نمره

پاسخ سؤال ۱۹ - ۴ عنوان به همراه شناسه کاملا صحیح بدون کم و زیاد هر کدام ۰.۱۵ (درمجموع ۰.۶ نمره)

عنوان دسته ۱: مخاطبان کودک
شناسه کاربران دسته ۱: ۱ و ۳ و ۸

عنوان دسته ۲: مخاطبان سرگرمی‌های روزمره
شناسه کاربران دسته ۲: ۳ و ۶

عنوان دسته ۳: مخاطبان سینمای فاخر
شناسه کاربران دسته ۳: ۲ و ۵ و ۱۰

عنوان دسته ۴: مخاطبان مداوم سریال
شناسه کاربران دسته ۴: ۴ و ۷ و ۹

المپیاد سواد رسانه‌ای، کلید مرحله دوم، دوره نهم

پاسخ‌برگ سؤال ۲۰-۱۶ ویژگی هر کدام ۰.۱ (در مجموع ۱.۶ نمره)

ویژگی‌های مشترک دسته ۱ (مخاطبان کودک)
<p>ویژگی ۱: تبلت دستگاه غالب برای این کاربران است.</p> <p>ویژگی ۲: عمدتاً در ساعات صبح و ظهر (۸ تا ۱۲) از پلتفرم استفاده می‌کنند.</p> <p>ویژگی ۳: روزانه ۳-۵ قسمت سریال تماشا می‌کنند.</p> <p>ویژگی ۴: تعامل این کاربران با پلتفرم محدود به جستجو و پخش محتوا است.</p>
ویژگی‌های مشترک دسته ۲ (مخاطبان سرگرمی‌های روزمره)
<p>ویژگی ۱: موبایل و لپ‌تاپ بیشترین ابزارهای مورد استفاده این گروه است. / موبایل دستگاه اصلی برای دسترسی...</p> <p>ویژگی ۲: این کاربران در ساعات ظهر تا عصر (۱۲ تا ۱۶) بیشترین فعالیت را دارند.</p> <p>ویژگی ۳: نظرات این گروه معمولاً کوتاه و احساسی است.</p> <p>ویژگی ۴: سریال‌های طنز و برنامه‌های رئالیتی‌شو محبوبیت بالایی در گروه دارند.</p> <p>ویژگی ۵: این کاربران بیشترین میزان تعامل (کامنت، لایک، مطالعه نظرات) را دارند.</p>
ویژگی‌های مشترک دسته ۳ (مخاطبان سینمای فاخر)
<p>ویژگی ۱: تلویزیون هوشمند دستگاه اصلی برای تماشا در این گروه است.</p> <p>ویژگی ۲: آخر هفته (پنج‌شنبه و جمعه) و در ساعات شب (۲۱ تا ۲۳) متصل می‌شوند.</p> <p>ویژگی ۳: کاربران قبل از تماشا به مطالعه نظرات و مشاهده تیزرها می‌پردازند.</p> <p>ویژگی ۴: این گروه پس از تماشای محتوا احتمال بیشتری برای لایک کردن دارند.</p> <p>ویژگی ۵: فیلم‌های برنده جایزه و ژانرهای درام/علمی-تخیلی مورد توجه آنها است.</p>
ویژگی‌های مشترک دسته ۴ (مخاطبان مداوم سریال)
<p>ویژگی ۱: تلویزیون هوشمند دستگاه اصلی برای تماشا در این گروه است.</p> <p>ویژگی ۲: در ساعات عصر تا شب (۱۸ تا ۲۲) فعالیت می‌کنند.</p> <p>ویژگی ۳: روزانه ۳-۵ قسمت سریال تماشا می‌کنند.</p> <p>ویژگی ۴: تعامل این کاربران با پلتفرم محدود به جستجو و پخش محتوا است.</p> <p>ویژگی ۵: سریال‌های طولانی با فصل‌های متعدد مورد علاقه آنهاست.</p> <p>ویژگی ۶: ژانرهای درام، فانتزی یا جنایی مورد توجه آنها است.</p>

المپیاد سواد رسانه‌ای، کلید مرحله دوم، دوره نهم

پاسخ سؤال ۲۱ - ۳۰ گزاره هر کدام ۰.۱ نمره (در مجموع ۳ نمره)

عنوان دسته	پیشنهادات برای بهبود رابط کاربری، تأمین محتوا و تبلیغات
فاخر	ارائه اشتراک ویژه سینمادوستان با محتوای اختصاصی (مثل مصاحبه با کارگردانان).
کودک	ارائه تخفیف اشتراک خانوادگی (والدین و فرزندان)
فاخر	همکاری با وبلاگ‌های نقد و معرفی فیلم و سریال (مثل نقدفاه، فیلموشات).
روزمره	امکان کامنت گذاری در حین پخش (حالت چت زنده).
کودک	ایجاد امکان فیلتر محتوا توسط والدین (ژانر، زمان مصرف، رده‌بندی سنی).
روزمره	ایجاد برگه‌ی «ترند روز» و نمایش پربازدیدترین محتوای طنز/رنالیتی در صفحه اصلی.
فاخر	ایجاد برگه‌ی «فیلم‌های منتخب منتقدان».
فاخر	بخش اختصاصی «پیشنهاد کارشناسان» با توضیحات تحلیلی.
فاخر	برگزاری پخش آنلاین فیلم + گفت‌وگوی پس از تماشا با حضور منتقدان.
فاخر	پخش اختصاصی فیلم‌های فستیوال‌ها همکاری با جشنواره‌هایی مثل فجر، کن و...
مداوم/کودک	پخش خودکار قسمت بعدی پس از پایان هر قسمت.
روزمره	تبلیغات در پلتفرم‌های طنز مثل همکاری با صفحات Meme و کمدی در اینستاگرام و توییتر.
کودک	تبلیغات در شبکه‌های اجتماعی مخصوص والدین.
فاخر	تبلیغات در مجلات سینمایی و همکاری با مجلاتی مثل «هنر و تجربه» یا «فیلمنگار».
مداوم	تولید سریال‌های اختصاصی با فصل‌های بلند (مثل شهرزاد و...)
روزمره	تولید محتوای تعاملی مثل سریال‌های طنز مشارکتی (مثل رأی‌گیری برای پایان‌بندی).
فاخر	تولید مستندهای پشت صحنه برای فیلم‌های پرطرفدار.
مداوم	خرید حقوق پخش سریال‌های خارجی پرطرفدار با قسمت‌های بالا و در چند فصل

المپیاد سواد رسانه‌ای، کلید مرحله دوم، دوره نهم

عنوان دسته	پیشنهادات برای بهبود رابط کاربری، تأمین محتوا و تبلیغات
فاخر	خرید حقوق پخش فیلم‌های قدیمی مرمت‌شده (مثل آثار کوبریک، فلینی).
کودک	دوبله حرفه‌ای با صدایپیشگان محبوب کودکان.
روزمره	رتالیته‌شوه‌های اختصاصی با حضور سلبریتی‌ها.
کودک	طراحی منوی اختصاصی با آیکون‌های بزرگ و قابل تشخیص (مثل عکس شخصیت‌های محبوب).
فاخر	فیلترهای پیشرفته مثل «برنده اسکار»، «جشنواره کن».
روزمره	مسابقه «خنده‌دارترین کامنت» با جایزه.
مداوم	مسابقه‌ای با جوایز برای کاربران جدیدی که یک فصل کامل را در ۲۴ ساعت تماشا کنند.
کودک	معرفی سکوی پرتاب به عنوان سکوی آموزشی-سرگرمی
فاخر	نمایش امتیاز IMDB/Rotten Tomatoes کنار هر فیلم.
مداوم	نمایش زمان تخمینی پایان فصل (مثال: تماشای این فصل ۴ ساعت و ۲۰ دقیقه طول می‌کشد).
کودک	همکاری با استودیوهای معتبر (مثل DreamWorks، Pixar).
روزمره	همکاری با تولیدکنندگان محتوای کوتاه و جذب اینفلوئنسرهای کم‌مدی

المپیاد سواد رسانه ای، مرحله دوم، دوره هشتم

*** بسته سؤال اول – سواد روایت؛ دو داستان از یک شهر ***

داستان‌ها به شکل اعجاب‌آوری درک ما از جهان را می‌سازند. برای مثال ماجرای بمباران اتمی هیروشیما را در نظر بگیرید. این یک اتفاق تاریخی هست. یک رخداد که ثبت و ضبط شده. اما نوع روایت داستان می‌تواند برداشت ما از این رخداد را به طور کامل تغییر بدهد.

– داستان‌ها ۶ عنصر اصلی دارند. شخصیت، حادثه، مکان، زمان، زاویه دید و گفتگو. از بین این ۶ عنصر، در این سوال، ۳ عنصر برای ما مهم است که در ادامه توضیحات مختصری راجع به آنها آورده شده است:

شخصیت: هر المانی از داستان که کنش و واکنش داشته باشد. شخصیت الزاما یک انسان نیست. شخصیتی را که در داستان نقش محوری دارد و با فراز و فرود زندگی او در داستان همراه می‌شویم شخصیت اصلی می‌گویند. شخصیت باید برای مخاطب باورپذیر باشد به همین دلیل در طول داستان مجموعه‌ای از خصوصیات اخلاقی، انگیزه‌ها، طرز فکر، خواسته‌ها آرزوها و رفتارها به شخصیت، نسبت داده می‌شود که به این عمل شخصیت‌پردازی می‌گویند.

حادثه: حادثه موتور داستان است. شخصیت‌پردازی خوب در حکم چرخ‌های داستان است اما برای آنکه داستان به حرکت بیفتد نیاز به موتور یعنی حادثه دارد چراکه شخصیت در بستر حادثه و واکنش‌هایی که در مواجهه با آن دارد شناخته می‌شود. اولین اتفاق که در آن شخصیت از حالت تعادل زندگی خود خارج می‌شود حادثه محرک گفته می‌شود و در ادامه حادثه‌های دیگری نیز داستان را به پیش می‌برند.

زاویه دید: این عنصر در پس پاسخ به این پرسش که «چه کسی داستان را نقل می‌کند؟» تعریف می‌شود. ۳ زاویه دید شایع شامل اول شخص (وقتی راوی در مقام شخصیت اصلی یا فرعی داستان از نگاه خود داستان را روایت می‌کند)، دوم شخص (وقتی خواننده داستان در مقام یکی از شخصیت‌های داستان است)، سوم شخص (وقتی راوی به صورت دانای کل است و اطلاعاتی و رای شخصیت‌های داستان دارد)

– از سوی دیگر داستان‌ها دارای ساختار هستند. در ساختار داستان به سه مفهوم **پی‌رنگ**، **پیام** و **درون‌مایه** توجه می‌شود. توضیح مختصری از این ۳ مفهوم را در ادامه می‌خوانید:

پی‌رنگ: طرحی از چیدمان حوادث داستان و روابط علی و معلولی بین آنها را گویند. پی‌رنگ نخ تسبیح پنهانی است که نویسنده در ذهنش ایجاد می‌کند و ارتباط حوادث داستان به هم را مشخص می‌کند. اغلب در ایجاد پی‌رنگ از ساختار سه پرده‌ای ارسطو استفاده می‌شود. هر چند ممکن است یکی از این سه پرده در بیان داستان حذف شده باشند اما در دل داستان پنهان هستند. این سه پرده شامل پرده اول «آغاز» (آشنایی با شخصیت اصلی، آشنایی با جهان داستان و قواعد آن و آشنایی با مسئله و مشکل شخصیت در جهان داستان)، پرده دوم «میانه» (آغاز کشمکش، پس از وقوع حادثه محرک اول، برهم خوردن حاشیه امن شخصیت اصلی، زمان تصمیم‌های مهم) و پرده سوم «پایان» (لحظه تصمیم سرنوشت‌ساز، باز شدن همه گره‌ها و رسیدن به ساحل آرامش و بازگشت به تعادل)

المپیاد سواد رسانه ای، مرحله دوم، دوره هشتم

پیام: برداشت و نتیجه گیری مخاطب از داستان پس از پایان آن را گویند. قهرمان در آغاز داستان، چیزهایی را می خواهد اما در آخر و بعد از طی کردن حوادث داستان، آنچه واقعا به آن نیاز داشته را کشف می کند. آنچه قهرمان در می یابد نیاز واقعی بوده که انجام دهد، بداند یا یاد بگیرد، در حقیقت همان پیام اصلی داستان است.

درون مایه: مضمون اصلی داستان است که نویسنده حین نوشتن داستان در ذهن دارد. نویسنده هیچ وقت برای درون مایه داستان، دلیل و استدلال نمی آورد بلکه آن را یک امری قطعی و مسلم در نظر می گیرد و برپایه آن داستانش را جلو می برد. درون مایه قسمت نادیدنی داستان است. آن مقصود و مضمون اصلی ای است که نویسنده در ذهن دارد و قلم به دست می گیرد تا همه عناصر داستان را متناسب با آن تنظیم کند. کلید شناختن درون مایه همین است: آن مفهومی که نویسنده هیچ دلیل و توجیهی برای آن نیاورد.

- با توجه به این مفاهیم در ادامه به تحلیل دو داستان از انفجار بمب اتمی در شهرهای هیروشیما و ناگازاکی که در پاسخ برگ آمده است بپردازید. در ششم و نهم آگوست سال ۱۹۴۵ دو بمب اتمی به دستور ترومن رئیس جمهور آمریکا، روی شهرهای هیروشیما و ناگازاکی انداخته شد. حدود ۲۲۰ هزار نفر با همین دو بمب کشته شدند که بیش از ۲۰۰ هزار نفر از آن ها غیرنظامی بودند. شدت انفجار به حدی بود که آدم های نزدیک به مرکز انفجار، بی درنگ تبخیر شدند. باران رادیواکتیو که بعد از انفجار بارید باعث شد مردمی که از شدت تشنگی از این آب نوشیده بودند، از درون متلاشی شوند. این فجیع ترین حمله نظامی در طول تاریخ بود. پس از بمباران، ژاپن بی قید و شرط تسلیم شد.

داستان اول:

کنترل ژاپن به دست نظامی هایی است که سرکوب داخل رو بر جنگ با خارجی ها مقدم می دونن. کِن پنتای یا پلیس ضدشورش در ایجاد ترس و خفقان در بین مردم آزادی کامل داره. غذا و سوخت به شکل سهمیه ای به مردم داده می شه و به هرکس که مشکوک باشه، غذا داده نمیشه. فقر و گرسنگی و ظلم در بالاترین حد خودشه. امپراتور ژاپن به عنوان تجسد زنده خدای خورشید شناخته می شه. رویای ژاپن ها کو ایچیو یا تسلط بر تمام جهان و ایجاد یک حکومت جهانی ژاپنیه. از حمله به کشورهای همسایه و رقم زدن فجیع ترین جنایت های جنگی عبایی نداره. از جمله اشغال نانچینگ پایتخت سابق چین به مدت شش هفته که صدها هزار نفر قتل عام شدن و به ۸۰ هزار زن تجاوز جنسی کردن. هیرو هیتو، فرزند آسمان، امپراتور ژاپن، هم پیمان هیتلره و از آلمان نازی تمام قد دفاع می کنه. حالا وارد جنگ جهانی شده و حتی به صورت ناگهانی به پایگاه نظامی آمریکا در اقیانوس آرام یعنی پرل هاربر حمله کرده و به هیچ قیمتی، حتی بعد از شکست هیتلر حاضر به آتش بس نیست. فرماندهان نظامی حاضرین تا دونه آخر کشته بشن اما تن به تسلیم ندن. حتی اگر بمب نداشته باشن، حاضرین دونه دونه هواپیماهای خودشون رو به ساختمان های آمریکایی بزنن. ترومن رئیس جمهور آمریکا راهی جز ادامه جنگ با ژاپن نداره. اگر ژاپنی ها به ساحل غربی برسن، فاجعه ای نانچینگ رو توی خاک آمریکا تکرار می کنن. ترومن متقاعد شده که ژاپن به این سادگی تسلیم نمی شه. اما سال ها درگیر جنگ بودن، نیروهای نظامی آمریکا رو ضعیف کرده. در این بین به ترومن خبر می رسه که بالاخره اوپنهایمر تحقیقات خودش رو با موفقیت به پایان رسونده و اولین نمونه ی بمب اتم با موفقیت آزمایش شده. ترومن باید انتخاب کنه که آیا می خواد با ادامه جنگ، میلیاردها دلار هزینه اضافه به آمریکا تحمیل

المپیاد سواد رسانه ای، مرحله دوم، دوره هشتم

کنه، یا از بمب‌هایی کمک بگیره که قبلا برای مقابله با آلمان نازی، برایشون هزینه کرده؟ آیا می‌خواد ده‌ها هزار نفر ژاپنی رو با یه بمب به کشتن بده یا با ادامه جنگ علاوه بر کشتن هزاران ژاپنی، هزاران سرباز آمریکایی رو هم به کشتن بده؟ ترومن قانع شده که اگر شوروی که تمام دانش لازم برای ساخت سلاح هسته‌ای رو داره به بمب دست پیدا کنه، دیگه نقطه پایانی برای یک جنگ هسته‌ای وجود نداره. ترومن قانع شده که اگر امروز یکی دو شهر کوچیک رو نزنه، بعدها باید شاهد بمباران توکیو و البته شهرهای غربی آمریکا باشیم. انتخاب بین میلیاردها دلار هزینه اضافی و به کشتن دادن سربازان آمریکایی و در خطر انداختن مردم آمریکا با ادامه جنگ، یا عقب ایستادن و پایان دادن به یکی از وحشی‌ترین حکومت‌های تاریخ و البته گذاشتن یک نقطه پایان بر داستان سیاه جنگ جهانی دوم. ترومن به این نتیجه می‌رسه که گزینه‌ای جز بمباران اتمی نداره. باید اون قدر بمب روی ژاپن بریزه تا کله شق‌ترین حکومت اون زمان تسلیم بشه و به جنگ جهانی دوم پایان بده. فرمان داده میشه و بعد از انفجار دومین بمب اتم، امپراتور ژاپن تسلیم میشه و بالاخره جنگ جهانی دوم پایان پیدا می‌کنه! حالا دوباره آمریکا فرصت این رو داره که در نبود جنگ مهذب پیشرفت و ترقی باشه و مثل همیشه به مردم جهان در این مسیر کمک کنه. ترومن به پشت تریبون کنگره میره و ۴ اصل دوران پس از جنگ رو اعلام می‌کنه، برنامه‌هایی برای بازبایی اروپا و کمک به توسعه‌ی کشورهای جهان سوم.

داستان دوم:

مدتی است که در ژاپن به ساکوکو یا سیاست‌کشور بسته پایان دادیم و داریم تلاش می‌کنیم در جهان نوین نقشی موثر بازی کنیم. اما ترس اصلی ما ژاپنی‌ها اینه که به استعمار کشیده بشیم. غرب نشون داده که در استعمار و استثمار به هیچ کس رحم نمی‌کنه. بعد از جنگ جهانی اول، ژاپن از جامعه ملل درخواست برابری نژادی کرده بود تا سفیدها خودشون رو از ما ژاپنی‌ها برتر ندونن. اما سفیدها مانع تصویب چنین پیشنهادی شدند. در پیمان دریایی واشنگتن، ژاپن محکوم به پذیرش نسبت نابرابر تسلیحات در مقایسه با آمریکا و انگلستان شده. ژاپنی‌های زیادی مثل من در خاک آمریکا از بسیاری از حقوق مثل داشتن زمین یا حق اقامت منع شدن. غرب می‌خواد ژاپن یک کشور ضعیف از نظر اقتصادی و نظامی باشه و اتفاقا همین آمریکا با دزدیدن منابع ژاپن و البته نژادپرستی علیه ژاپنی‌ها، همین طور محدود کردن و حتی ممنوع کردن واردات محصولات ژاپنی، شمشیر دشمنی رو از رو بسته. ما دیگه نمی‌خوایم یک جامعه بسته و فقیر باشیم یا مثل هند یک مستعمره ضعیف و حقیر باشیم. ما به حکومتی قوی نیاز داریم که در مقابل آمریکا بایسته و حقوق‌مون رو احیا کنه. ما ژاپنی‌ها ملتی هستیم سخت‌کوش، ساده زیست، دارای فرهنگ و تمدن چندهزارساله و نمی‌خوایم یک مستعمره‌ی حقیر باشیم، اون هم برای آمریکای نوظهوری که هوس کرده بر جهان حکومت کنه. من به کشورم ژاپن برگشتم تا در نیروی هوایی خدمت کنم چون برای نظامی‌های ژاپنی، مردن در جنگ شرافتمندانه‌تر از اسارت و حقارته. زندگی کردن مثل مردم کنگو زیر پرچم بلژیک؟ هرگز! کنگویی که نیمی از جمعیتش به خاطر تن ندادن به کار اجباری سلاخی شدن؟ درسته که دیگه بمبی نداریم ولی من حاضرم حتی بدون بمب، سوار هواپیمام بشم و خودم رو به اهداف تعیین شده برسونم و منفجر کنم اما مردم کشورم به بردگی برده نشن. آمریکا نشون داده که برای روش‌های متمدنانه، بیانیه‌های بین‌المللی و البته تلاش‌های صلح‌دوستانه‌ی ژاپن ارزشی قائل نیست و از اعمال هر نوع فشار سیاسی و نظامی و اقتصادی به ژاپن فروگذار نمی‌کنه... بمب اتم! در چند

المپیاد سواد رسانه ای، مرحله دوم، دوره هشتم

ثانیه یک شهر رو با خاک یکسان کردند و مردمون رو تبخیر کردند. درسته از آمریکا بعید نبود اما باید برای مقابله با اون کاری کرد. من هنوز آماده‌ام که فدا بشم ولی مقاومت نظامی بیشتر مردم بیشتری رو به کشتن می‌ده و این حق ژاپنی‌ها نیست... بمب اتم دوم؟ چرا؟ انگار بعد از محاصره کامل ژاپن، تحریم‌های اقتصادی گسترده و شکست سنگین اقتصادی، ژاپن کاملاً به زانو درآمده بود و امپراتور حتی قبل از بمباران تصمیم گرفته بود تسلیم بشه. ژاپن ضعیف می‌تونه گزینه خوبی برای بمباران اتمی باشه، چون بمباران اتمی فقط حکم تهدید شوروی رو داشت، که مبادا یه وقت بعدها شوروی بخواد جنگ هسته‌ای به پا کنه! مسئله ما مقاومت نظامی نیست. ما باید به فکر قوی شدن مون باشیم انگار به کشتن دادن خودمون و مردمون راه حل مقاومت در برابر زورگویی‌های جهان نوین نیست. ما باید به روحیه سخت‌کوشی چند هزار ساله مون برگردیم و ژاپنی قوی از لحاظ اقتصادی برسیم که دیگه تبدیل به موش آزمایشگاهی قدرت‌های جهان نوین نباشیم.

با توجه به نکات ابتدای متن و دو داستان فوق، به ۶ سوال زیر در پاسخ‌برگ پاسخ دهید:

سؤال ۱- در هر یک از دو داستان مشخص کنید که شخصیت اصلی چه کسی یا چه چیزی است؟

سؤال ۲- زاویه دید هر یک از دو داستان را از بین ۳ زاویه دید تشریح شده مشخص کنید.

سؤال ۳- در متن دو داستان مشخص کنید که پرده اول، دوم و سوم از کدام جمله آغاز می‌شود

سؤال ۴- با توجه به ساختار سه پرده‌ای، حادثه محرک هر داستان را بیان کنید.

سؤال ۵- پیام هر یک از دو داستان را در یک جمله مشخص کنید.

سؤال ۶- درون‌مایه‌ی هر یک از دو داستان را در ۳ جمله مشخص کنید.

المپیاد سواد رسانه ای، مرحله دوم، دوره هشتم

*** بسته سؤال دوم – المپیاد فنون اقناع ***

سوالات زیر راجع به فنون اقناع هستند، این سوالات را بخوانید و در پاسخ برگ به آنها پاسخ دهید.

سؤال ۷- در متن زیر برای قانع کردن مشتری‌ها جهت خرید «بسته تدریس خصوصی گلابی» از چند فن اقناع استفاده شده است؟ در پاسخ برگ پس از نوشتن تعداد فنون اقناع، پنج مورد از فنون به کار برده شده را به همراه جمله مربوط به آن فن در جدول مربوطه وارد نمایید.

دوست دارید یه آینده درخشان منتظرتون باشه؟ پیشنهاد من بهتون بسته تدریس خصوصی گلابی هست! حتما واستون سوال پیش اومده که این بسته چه امکاناتی داره؟ بذارید از همین اول بهتون بگم که هرکسی از این بسته استفاده کرده راضی بوده وموفق شده... این بسته با ۱۰۰ ساعت آموزش، جامع‌ترین دوره مجازی برای تمام داوطلبان کنکوره. حتی اگر احساس می‌کنید سطح درسی شما قوی‌تر از بقیه دوستاتونه بازم این بسته رو از دست ندید! موفقیت حس قشنگیه که منتظر تو وایستاده... اینم بدون که اگر جزء ۱۵ نفر اولی باشی که این بسته رو سفارش میدن ۵۰ درصد تخفیف می‌گیری! پس بجنب تا دیر نشده!

سؤال ۸- شرکت‌های مشهور جهان، تلاش می‌کنند تا با انتخاب شعارهایی، نام برند خود را در ذهن مشتریان ثبت کنند. در ادامه شعارهای مربوط به ۵ شرکت مشهور جهان آورده شده است. در پاسخ برگ مربوطه مشخص کنید که در هر یک از این شعارها، از کدام یک از فنون اقناع استفاده شده است؟

الف- شادترین نقطه روی زمین (دیزنی‌لند)

ب- سلامت زندگی کنید. از روغن شل استفاده کنید. (روغن شل)

ج- معجزه دانش (دوپونت؛ شرکت صنایع شیمیایی)

د- کابینت‌های ارزان اما در حد کابینت‌های قصر پادشاهی (کابینت کینگر)

ه- ادامه می‌دهد و ادامه می‌دهد و ادامه می‌دهد (باتری انرجایزر)

المپیاد سواد رسانه ای، مرحله دوم، دوره هشتم

سؤال ۹- داستان صفحه بعد را مولوی در وصف حال تنبلی‌های این روزهای بسیاری از ما گفته است؛ تعدادی دانش آموز برای آن که «اوستا» را قانع کنند تا کلاس را تعطیل کند، راه ناجوانمردانه‌ای را در پیش می‌گیرند! شعر را بخوانید و ۳ فنی که شاگردان برای اقناع استاد خود به کار گرفته اند را به همراه بیت مربوطه در جدول پاسخ‌برگ وارد نمایید.

آن یکی زیرک‌تر این تدبیر کرد	که بگوید اوستا چونی تو زرد
خیر باشد رنگ تو بر جای نیست	این اثر یا از هوا یا از تبی‌ست
اندکی اندر خیال افتد ازین	تو برادر هم مدد کن این چنین
چون درآیی از در مکتب بگو	خیر باشد اوستا احوال تو
آن خیالش اندکی افزون شود	کز خیالی عاقلی مجنون شود
آن سوم و آن چارم و پنجم چنین	در پی ما غم نمایند و حنین
تا چو سی کودک تواتر این خبر	متفق گویند یابد مستقر

المپیاد سواد رسانه ای، مرحله دوم، دوره هشتم

*** بسته سؤال سوم - بازاریابی بازی ها ***

در بازه زمانی نسبتاً کوتاهی، شاهد بودیم که بازی‌های ویدیویی بسیاری از حوزه‌های زندگی ما را احاطه کرده‌اند. در آینده نیز، بازی‌های رایانه‌ای سهم گسترده‌ای از اقتصاد و بازار جهانی را به خود اختصاص خواهند داد. فلذا، دانش **بازاریابی** به‌عنوان ابزاری در توسعه بازی‌های ویدیویی، حائز اهمیت است. استفاده از بازاریابی در توسعه بازی، مفهومی به نام **بازار** را برای بازی‌های ویدئویی امکان‌پذیر می‌کند. بازار یعنی نحوه ارتباط شما با بازی‌های ویدیویی به‌عنوان سازنده و مصرف‌کننده‌ای که قرار است بازی شما را انجام دهد و همچنین ساختاری که بازی‌های شما در آن قرار می‌گیرد تا بفروشد. بازاریابی روشی برای تفکر و ابزاری برای توسعه تجربیات برای مصرف‌کنندگان است. بازاریابی دانش این است که چگونه برای افراد دیگر **ارزش** ایجاد کنید یا به عبارت دقیق‌تر، چگونه گیمرها را به بازی‌های خود علاقه‌مند کنید. انجمن بازاریابی آمریکا، بازاریابی را این‌گونه تعریف می‌کند: «بازاریابی، مجموعه‌ای از مؤسسات و فرآیندهایی هستند برای ایجاد، برقراری ارتباط، ارائه و تبادل پیشنهاد که برای مشتریان و در کل، جامعه ارزش دارد». در این تعریف بازاریابی همه چیز در مورد ایجاد ارزش است. با این حال، وقتی صحبت از بازی‌های ویدیویی به میان می‌آید، چیزهای بیشتری از این‌ها وجود دارد. به عنوان بخشی از صنایع فرهنگ، بازی‌های ویدیویی دارای ابعاد دیگری هستند که باید مورد توجه قرار گیرند، جنبه‌هایی که همه عبارات فرهنگی در آنها مشترک هستند: ارزش نمادین، ارزش زیبایی‌شناختی و غیره. بازاریابی، فرایندی است که اجزای مختلفی دارد. در ادامه، به این اجزا اشاره می‌کنیم:

- **مأموریت سه - وکت:** همه شرکت‌ها برای انجام کاری وجود دارند. فرقی نمی‌کند که سازنده اتومبیل باشید یا رستوران‌دار یا سازنده بازی. هرچه مأموریت به‌خوبی تعریف شده باشد، تمرکز بهتری در شرکت وجود خواهد داشت.
- **نمونه کار:** اهداف و مأموریت‌ها را باید به چیزی ملموس‌تر تبدیل کرد. اینجاست که ما شروع به برنامه‌ریزی برای یک مجموعه‌بازی می‌کنیم؛ برنامه‌ای برای اینکه چه بازی‌هایی باید توسعه یابند و این بازی‌ها چه نقش‌های استراتژیکی باید برای شرکت داشته باشند و تلاش می‌کنیم نمونه‌های اولیه‌ای برای آن تولید کنیم.
- **سه بهم بازار:** بازار را می‌توان با مرزهای جغرافیایی، ژانر یا سایر عوامل قابل تشخیص تعریف کرد. به عنوان مثال می‌توان به یک بازی تیراندازی اول شخص اشاره کرد که هنوز منتشر نشده اما در بازاری خود را جایابی می‌کند که نرخ رشد بالایی دارد.
- **چرخه حیات بازی:** بازی طول عمر محدودی دارد. برخی از بازی‌ها طولانی‌تر از بقیه بازی می‌شوند اما دیر یا زود، بازی گیمرها را از دست می‌دهد. بنابراین همه بازی‌ها از چرخه‌های مشابهی از راه‌اندازی تا محو شدن دنباله‌وری می‌کنند.
- **تبلیغات:** تبلیغات فرآیند بازاریابی و آگاهی از محصول را افزایش می‌دهد و به تولیدکنندگان اجازه می‌دهد تا با مخاطبان هدف خود ارتباط برقرار کنند. تبلیغات می‌تواند تأثیر قابل توجهی بر تصمیمات خرید داشته باشد؛ به‌ویژه در بازار رقابتی امروزی.

المپیاد سواد رسانه ای، مرحله دوم، دوره هشتم

در ادامه شما، ۸ ارزشی را که ممکن است برای جامعه ایرانی در هر زمینه‌ای از جمله خرید یک بازی رایانه‌ای حائز اهمیت باشد، می‌توانید مشاهده کنید:

۱. پیوندهای خانوادگی: خانواده سنگ بنای جامعه در ایران است که بر وحدت و وفاداری خانواده تأکید فراوان دارد.
۲. مهمان‌نوازی: ایرانیان به مهمان‌نوازی گرم خود شهرت دارند و آن را یکی از جنبه‌های ضروری فرهنگ خود می‌دانند.
۳. آموزش: در ایران به تحصیل و عطش دانش بسیار اهمیت داده می‌شود و بسیاری از ایرانیان تحصیلات عالی را دنبال می‌کنند.
۴. میهن‌پرستی: احساس قوی غرور ملی و عشق به تاریخ و دستاوردهای کشور.
۵. هنر، ادبیات و شعر: قدردانی عمیق از هنرها، به‌ویژه شعر، که در ایران نوعی بیان مورد احترام است.
۶. عدالت و انصاف: آرزوها برای عدالت اجتماعی و انصاف در جامعه.
۷. سلامت و تندرستی: تأکید بر سلامت‌محوری و ارتقای همه ابعاد سلامت انسان.
۸. حمایت جامعه: احساس همبستگی و حمایت از اعضای جامعه، به‌ویژه در مواقع ضروری.

سؤال ۱۰- در جدول موجود در پاسخ‌برگ، ۸ سناریوی مرتبط با بازی‌های رایانه‌ای و رومیزی را مشاهده می‌کنید. شما به‌عنوان بازاریاب، باید تشخیص دهید که این بازی بر چه ارزش‌هایی در جامعه ایرانی توجه دارد و پس از آن استراتژی مناسب برای تبلیغ خود را انتخاب کنید. برای هر بازی، فقط یک ارزش را نام ببرید که مهمتر به نظر می‌رسد.

نکته مهم: در شناسایی ارزش‌های هر بازی، باید حتما در سناریو، مصداقی برای آن وجود داشته باشد. مثلا هر بازی ممکن است در خانواده به‌صورت جمعی انجام شود. شما نمی‌توانید برای مثال، «پیوندهای خانوادگی» را برای همه بازی‌ها ذکر کنید، مگر آن که در متن سناریو ردپایی از آن وجود داشته باشد.

سؤال ۱۱- متن موجود در پاسخ‌برگ، بخش «درباره ما» در سایت «استودیو بازی‌سازی نوآوران رویا» است. این بخش را بخوانید و در قسمت‌های نقطه‌چین موجود در پاسخ‌برگ، بنویسید که هر بخش از معرفی‌نامه، به کدام یک از اجزای بازاریابی اشاره دارد؟

المپیاد سواد رسانه ای، مرحله دوم، دوره هشتم

*** بسته سؤال چهارم - هوش دیجیتال ***

پس از IQ و EQ در دوران دیجیتال نوع جدیدی از بهره هوشی مورد توجه قرار گرفته است. DQ یا هوش دیجیتال مجموعه‌ای از توانایی‌های اجتماعی، روانی و تشخیصی است که افراد را قادر به رویارویی با چالش‌ها و انطباق با نیازهای زندگی دیجیتال می‌سازد. این توانایی‌ها به ۸ حوزه و ۳ سطح به هم پیوسته و گسترده تقسیم می‌شود که در جدول زیر آورده شده است.

	هویت دیجیتال	استفاده دیجیتال	ایمنی دیجیتال	امنیت دیجیتال	هوش هیجانی دیجیتال	ارتباطات دیجیتال	سواد دیجیتالی	حقوق دیجیتال
شهروندی دیجیتال	1. هویت شهروندی دیجیتال	2. استفاده متوازن از فناوری	3. مدیریت خطرات سایبری رفتاری	4. مدیریت امنیت سایبری شخصی	5. همدلی دیجیتال	6. مدیریت ردپای دیجیتال	7. سواد رسانه ای و اطلاعاتی	8. مدیریت حریم خصوصی
خلاقیت دیجیتال	9. هویت هم آفرین دیجیتال	10. استفاده سالم از فناوری	11. مدیریت خطر سایبری محتوا	12. مدیریت امنیت شبکه	13. خودآگاهی و مدیریت	14. ارتباط و همکاری آنلاین	15. تولید محتوا و سواد ومحاسباتی	16. مدیریت حقوق مالکیت معنوی
رقابت دیجیتال	17. هویت تغییر دهنده دیجیتال	18. استفاده مدنی از فناوری	19. مدیریت خطر سایبری و تجاری جامعه	20. مدیریت امنیت سایبری سازمانی	21. مدیریت روابط	22. ارتباطات عمومی و جمعی	23. سواد داده ها و هوش مصنوعی	24. مدیریت حقوق مشارکتی

اولین سطح از سطوح ۳ گانه هوش دیجیتال سطح شهروندی دیجیتال است که یک فرد در سطح هوش دیجیتال شهروندی، دارای ۸ مهارت دیجیتالی زیر است:

۱. **هویت شهروندی دیجیتال (Digital Citizen Identity):** این مولفه توانایی افراد در ساخت و مدیریت هویت سالم بصورت آنلاین و آفلاین و با صداقت را اندازه‌گیری می‌کند. افرادی که نمرات هویت شهروندی دیجیتالی بالایی دارند:

- ماهیت دنیای دیجیتال را درک کرده و از فناوری‌ها و رسانه‌های دیجیتالی با خودکارآمدی استفاده می‌کنند.
- دانش و مهارت لازم برای ایجاد و مدیریت یک هویت متناسب و سالم را دارند.
- از شهروندی جهانی در فضای دیجیتال آگاه هستند.

المپیاد سواد رسانه ای، مرحله دوم، دوره هشتم

۲. مدیریت زمان صفحه نمایش (Screen Time Management) (استفاده متوازن از فناوری): این

مؤلفه توانایی افراد در مدیریت زمان صفحه نمایش، مدیریت عملکرد همزمان و مشارکت در فعالیت‌های مختلف رسانه‌های دیجیتال با خودکنترلی را اندازه‌گیری می‌کند. افرادی که نمرات مدیریت زمان صفحه نمایش بالایی دارند:

- واقعیت‌های فیزیکی و مجازی را متعادل می‌کنند.
- با استفاده از فن‌آوری دیجیتال، خودکنترلی را اعمال کرده و عوارض جانبی مختلف زمان بیش از حد صفحه نمایش، عملکرد همزمان و استفاده اعتیادآور از رسانه‌های دیجیتال را درک می‌کنند.
- قادر به مدیریت زمان و تعیین محدودیت در استفاده شخصی هستند و به مصرف دیجیتال اجازه‌ی به دست گرفتن زندگی خود را نمی‌دهند.

۳. مدیریت خطرات سایبری رفتاری (Cyberbullying Management): این مؤلفه توانایی افراد در

تشخیص موقعیت‌های آزار سایبری و برخورد عاقلانه نسبت به آنها را می‌سنجد. افرادی که نمرات بالایی در زمینه مدیریت سایبری دارند:

- از انضباط شخصی برای استفاده از رسانه‌های دیجیتال به شکل ایمن و مسئولانه برخوردار هستند.
- می‌دانند چگونه یک وضعیت آزار سایبری را شناسایی و با آرامش رفتار کنند.
- می‌دانند که چگونه در مقابل یک مشکل با خرد رفتار کنند و قبل از اینکه از کنترل خارج شوند به صورتی ایمن از دیگران کمک بخواهند.

۴. مدیریت امنیت سایبری شخصی (Cyber Security Management): این مؤلفه توانایی افراد را در

محافظت از اطلاعات شخصی با ایجاد رمزهای عبور قوی و مدیریت انواع حملات سایبری، مثل SPAM / SCAM / Phishing می‌سنجد. افرادی که نمرات مدیریت امنیت سایبری بالایی دارند:

- قادر به شناسایی و محافظت از خود و دیگران در برابر حملات سایبری مختلف مانند اسپم، کلاهبرداری و فیشینگ هستند.
- مهارت‌های عملی دارند مثل ایجاد رمزهای عبور قوی و آگاهی داشتن از نحوه محافظت از آنها.

۵. همدلی دیجیتال (Digital Empathy): این مؤلفه توانایی افراد برای همدلی با نیازها و احساسات خود و

دیگران از طریق اینترنت را می‌سنجد. افرادی که نمرات همدلی دیجیتالی بالایی دارند:

- در صورت آنلاین بودن، حتی بدون تعامل چهره به چهره، به نیازها و احساسات خود و دیگران حساس هستند.
- روابط خوبی با والدین، معلمان و دوستان بصورت آنلاین و آفلاین برقرار می‌کنند.
- در فضای آنلاین قضاوت زود هنگام نمی‌کنند و با افراد محتاج تعامل، گفتگو می‌کنند.

۶. مدیریت رد پای دیجیتال (Digital Footprint Management): این مؤلفه توانایی افراد در درک ماهیت

رد پای دیجیتال و پیامدهای آن در زندگی واقعی و همچنین مدیریت مسئولانه آنها را می‌سنجد. افرادی که دارای نمرات مدیریت دیجیتال بالا هستند:

المپیاد سواد رسانه ای، مرحله دوم، دوره هشتم

- ماهیت ارتباط آنلاین را می‌فهمند و می‌دانند که هر آنچه را که به صورت آنلاین می‌گویند یا انجام می‌دهند، آثاری به نام «ردپای دیجیتال» به جا می‌گذارد.
- از ماهیت پایدار ردپاهای دیجیتال و پیامدهای آن در زندگی واقعی، از جمله ایجاد تأثیرات ناخواسته بر اعتبار آنلاین آگاه هستند.
- مهارت‌های لازم برای مدیریت مسئولانه ردپاهای دیجیتال را دارا هستند.

۷. تفکر انتقادی و سواد اطلاعاتی (Critical Thinking): این مولفه توانایی افراد را در تمایز میان اطلاعات واقعی و دروغین، محتوای خوب و مضر و مخاطبین قابل اعتماد و سوال برانگیز آنلاین می‌سنجد. افرادی که نمرات تفکر انتقادی بالایی دارند:

- دانش و مهارت لازم جهت ارزیابی دقیق اطلاعات، محتوا و مخاطبین در اینترنت را دارا هستند.
- اثرات مضر اطلاعات غلط، خشونت، محتوای نامناسب و همچنین خطرات ناشی از دوستان آنلاین را درک می‌کنند.
- هنگام تفکیک بین اطلاعات درست و نادرست، محتوای خوب و مضر و مخاطبین قابل اعتماد و سوال برانگیز آنلاین، از خود تفکر انتقادی ابراز می‌کنند.

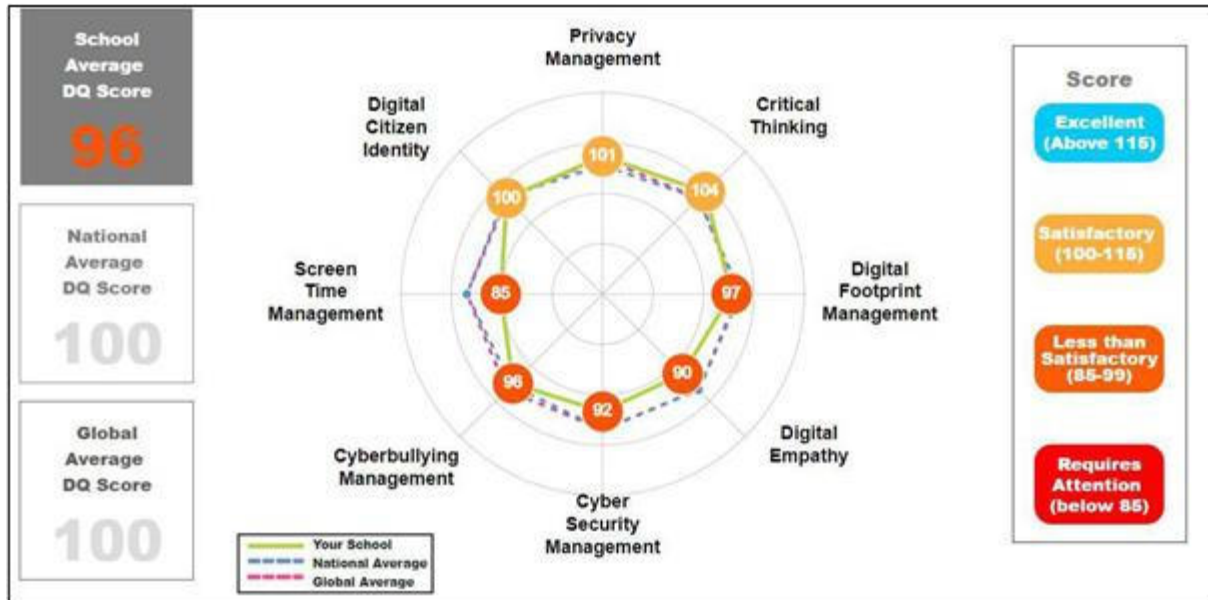
۸. مدیریت حریم خصوصی (Privacy Management): این مولفه توانایی افراد را در احتیاط و کنترل کردن اطلاعات شخصی که به صورت آنلاین به اشتراک گذاشته می‌شود تا حریم شخصی خود و دیگران محفوظ باشد، می‌سنجد. افرادی که نمرات بالایی در مدیریت حفظ حریم خصوصی دارند:

- دانش و مهارت لازم برای مدیریت محتاطانه اطلاعات شخصی را که به صورت آنلاین به اشتراک گذاشته شود، دارند.
- از حریم شخصی خود و سایر مخاطبین مطمئن شده و محافظت می‌کنند.
- همواره معتقد هستند که حریم خصوصی یک حقوق اساسی بشر است.

سؤال ۱۲- آزمون هوش دیجیتال، سنجه‌ای است برای تعیین سطح اول هوش دیجیتال یعنی شهروندی دیجیتال. این تست شامل برخی پرسش‌هاست تا نمره هوش دیجیتال افراد در این سطح را شناسایی کند. در جدول موجود در پاسخ‌برگ برخی سوالات این آزمون آورده شده است. در برابر هر کدام از این سوالات شماره‌ی مهارتی از مهارت‌های ۸ گانه‌ی بالا را که آن سؤال در پی سنجش این مهارت است بنویسید.

المپیاد سواد رسانه ای، مرحله دوم، دوره هشتم

سؤال ۱۳- تصویر زیر نتیجه‌ی آزمون هوش دیجیتال یک کلاس ۳۵ نفره‌ی تفکر و سواد رسانه‌ای است که توسط معلمی ماهر کلاس خود را گذرانده‌اند. این تصویر را از منظر تأثیر تدریس کتاب تفکر و سواد رسانه‌ای در سطح هوش دیجیتال دانش آموزان در ارتقای مهارت‌های ۸ گانه‌ی سطح شهروندی هوش دیجیتال در قالب ۲ گزاره تحلیل کنید؛ در گزاره اول راجع به یکی از مهارتهایی که بیشتر از بقیه در مواجهه با کتاب تفکر و سواد رسانه ای رشد کرده است صحبت کنید و بگویید چه بخش‌هایی از کتاب در اثرگذاری روی این مهارت موثر بوده است؛ در گزاره دوم راجع به یکی از مهارتهایی که کمتر از بقیه رشد کرده است صحبت کنید و کتاب تفکر و سواد رسانه ای را از این منظر نقد کنید.



المپیاد سواد رسانه ای، مرحله دوم، دوره هشتم

سؤال ۱۴- در ادامه نتیجه تست هوش دیجیتال سعید و سهیل که دو نفر از اعضای این کلاس هستند آورده شده است. بر همین اساس چند گزاره در پاسخبرگ راجع به تفاوت های میزان هوش دیجیتال این دو نفر آمده است، صحیح یا غلط بودن این گزاره ها را در پاسخبرگ مشخص کنید.



المپیاد سواد رسانه ای، مرحله دوم، دوره هشتم

*** بسته سؤال پنجم – کدام آینده؟ ارول یا هاکسلی؟ ***

با پیشرفت تکنولوژی و رسانه ها، زندگی ما به ظاهر ساده تر شد. اما این سادگی، پیچیدگی های جدیدی را وارد زندگی ما کرد. در این بین برخی از اندیشمندان در قالب نگارش داستانهای آینده پژوهانه، به بررسی پیچیدگی های آینده زندگی بشر، بعد از پیشرفت تکنولوژی و رسانه ها پرداختند. آلدوس هاکسلی و جرج اورول دو تن از این افراد بودند.

آلدوس هاکسلی در رمان خود با نام «دنیای شگفت انگیز نو» که در سال ۱۹۳۲ به نگارش درآورد، آینده بشر بعد از پیشرفت تکنولوژی و ظهور رسانه ها را آکنده از خوشی و فرو رفتن در لذتی بی پایان توصیف کرد که جبر تکنولوژیک حاکم بر زندگی بشر در پس آن پنهان شده است. در واقع هاکسلی پس از مشاهده روند توسعه تکنولوژی، آینده را به گونه ای توصیف می کند که بشر به چرخ دنده های پیشرفت حکومتها تبدیل شده و در عین حال لذت بی پایانی از تکنولوژی و رسانه ها دریافت می کند؛ به نحوی که این لذت مانع درک رنج روزمرگی حاکم بر زندگی آنها می شود.

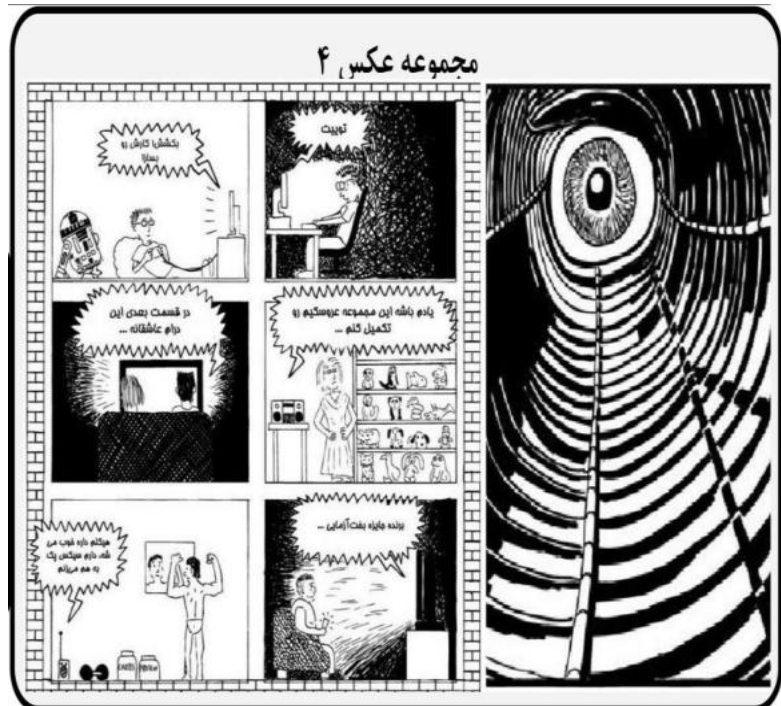
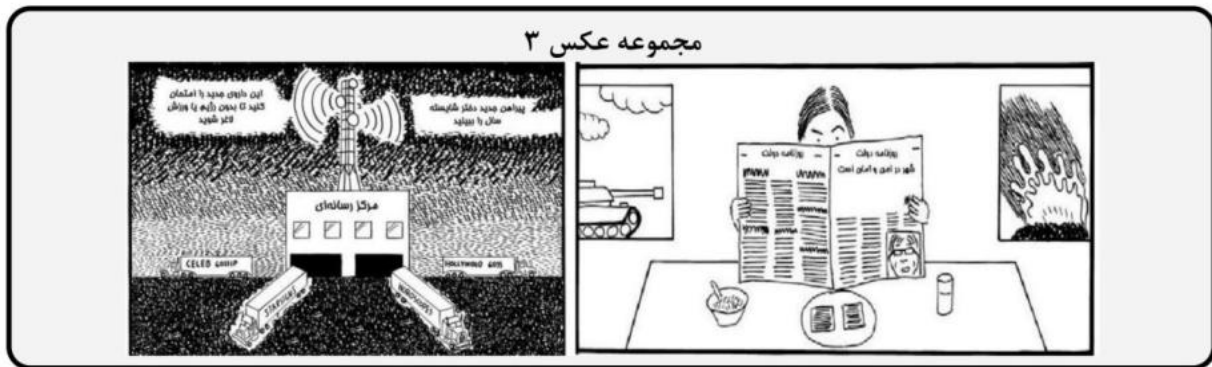
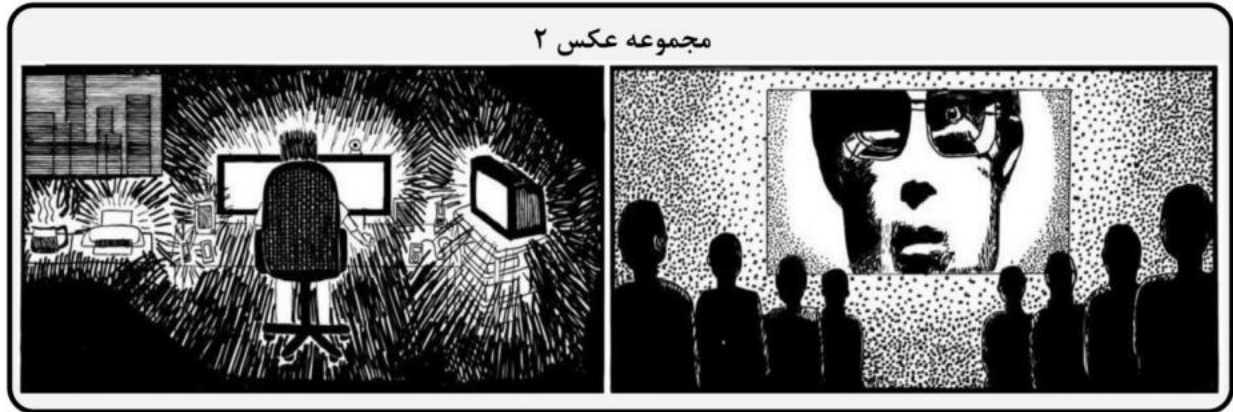
ولی جرج اورول در رمان خود با نام «۱۹۸۴» که در سال ۱۹۴۸ به نگارش درآورد، آینده بشر را پر از سختی و شکنجه و خفقان و حکومت حاکمان مستبدی می بیند که از رسانه ها برای تثبیت استبداد خود استفاده می کنند. در جهان خلق شده توسط ارول که منبعث از نگاه منفی او به حکومتهای کمونیستی است، کلیه لذتهای زندگی از بشر سلب شده و انسانها صرفاً سرباز جریان حاکم به رهبری فردی به نام «برادر بزرگتر» برای پیشبرد اهداف آنها هستند.

با توجه به مطالب فوق، به سوالات زیر راجع به پیش بینی ارول و هاکسلی درباره آینده دنیا پاسخ دهید:

سؤال ۱۵- می خواهیم تفاوت های دنیای اورول و هاکسلی را در قالب یک فیلم که از تعدادی عکس و متن تشکیل شده است تدوین کنیم. در همین راستا ۵ عکس در ادامه و ۵ متن در پاسخ برگ برای شما آورده شده است. عکسها به ترتیب از ۱ تا ۵ مرتب شده اند ولی متن ها در پاسخ برگ نامرتب هستند. شما باید متن ها را متناسب با عکسها از ۱ تا ۵ تنظیم کنید به نحوی که به هر عکس در فیلم، یک متن نسبت داده شود. همچنین اسم ارول و هاکسلی از جملات زیر حذف شده است و شما باید بتوانید جای خالی موجود در جملات را با یکی از کلمات «اورول» و «هاکسلی» پر کنید.



المپیاد سواد رسانه ای، مرحله دوم، دوره هشتم



المپیاد سواد رسانه ای، مرحله دوم، دوره هشتم

سؤال ۱۶- در ادامه خلاصه‌ی ۴ قصه از رمان‌ها و فیلم‌های آخرازماني آورده شده است، این خلاصه‌ها را بخوانید و سپس به سراغ پاسخ‌برگ بروید و در ستون مربوطه بنویسید که جهان آخر الزماني مربوط به هر اثر، مشابه جهان خلق شده توسط جرج ارول است یا آلدوس هاکسلی؟

الف- بازیکن شماره یک آماده (Ready Player One): رمان «بازیکن شماره یک» در سال ۲۰۱۱ توسط «ارنست کلاین» نوشته شده و فیلم آن در سال ۲۰۱۸ توسط «استیون اسپیلبرگ» ساخته شد. داستان این اثر از جایی آغاز می‌شود که جامعه جهانی پس از گذراندن غارت، جنگ و سختی‌های بسیار در جهان واقعی، در سال ۲۰۴۵ تنها راه نجات خود را نه در پذیرش مشکلات، بلکه در فراموشی آن یافته است. در این میان یک طراح بازی به نام «جیمز هالیدی» جهانی مجازی به نام «اویسیس» (چیزی شبیه متاورس امروزی) ابداع می‌کند تا بشر بتواند بدون محدودیت‌های مادی به هویت و دنیای خیالی خود جامه عمل بپوشاند. در محله‌های زاغه‌نشین اوهایو نوجوانی به نام «وید» که والدین خود را در میان همین اتفاقات تلخ از دست داده و با خاله‌اش زندگی می‌کند، بدون درک درستی از عالم واقع، تمام زندگی خود را در این جهان سپری می‌کند. تا اینکه جیمز هالیدی پس از مرگ خود مسابقه‌ای طراحی می‌کند که در آن هر کسی که تخم‌اژدها را پیدا کند جانشین هالیدی می‌شود و وید پا به این مسابقه می‌گذارد...

ب- بازی‌های گرسنگی (The Hunger Games): داستان این فیلم/رمان در آینده‌ای نامعلوم در کشوری به نام «پانم» رخ می‌دهد. این کشور دارای یک پایتخت (کاپیتال) بسیار ثروتمند و ۱۲ ایالت بسیار فقیر است. سالها پیش ایالت‌های پانم در یک اقدام هماهنگ ضد کاپیتال شورش کردند که علی‌رغم درگیری سنگینی که به وجود آمد، همگی ایالت‌ها شکست خوردند و مجبور به تن دادن به یک معاهده صلح با شرایط وحشتناک با کاپیتال شدند. یکی از بندهای این قرارداد این بود که هر کدام از ایالت‌های ۱۲ گانه باید هر سال، یک پسر و دختر بین ۱۲ تا ۱۸ سال را برای برگزاری مسابقاتی تلویزیونی تحت عنوان «بازی‌های گرسنگی» به پایتخت بفرستند. شرایط این مسابقه به این شکل بود که تمام ۲۴ شرکت‌کننده باید یکدیگر را قتل‌عام کنند و هرکس که در نهایت باقی بماند، برنده اصلی بوده و ایالتش برای مدتی از قحطی خارج می‌شود. مسابقه‌ای که حتی فکر دوباره شورش را هم از ذهن ایالت‌ها پاک کند. در این میان «کنیس اوردین» از ایالت ۱۲ به این مسابقات وارد شده و با رعایت تمام قواعدی که از او یک سلبریتی می‌سازد نهایتاً پیروز این رقابت‌ها شده و علیه کاپیتال قیام می‌کند...

ج- فارنهایت ۴۵۱ (Fahrenheit 451): این رمان در دهه ۱۹۶۰ میلادی توسط «ری بردبری» نوشته شد، زمانی که تلویزیون به رسانه مرجع در خانه‌های مردم امریکا تبدیل شد. این رمان ۴۰ سال پس از فراگیری تلویزیون را نشان می‌دهد. جایی که انسانها به عنوان نیروی کار، صرفاً به گردانندگان نظام سرمایه‌داری مبدل شده‌اند. آنها پس از فراغت از کار به خانه‌های خود می‌روند و از طریق تلویزیون سرگرم می‌شوند و از زندگی خود راضی هستند. در این جامعه بزرگترین جرم خواندن و نگاه داشتن کتاب است. آتش‌نشانها که بالاترین رتبه اجتماعی را در این جامعه برخوردارند، به محض مطلع شدن از وجود کتاب در یک خانه، به آنجا رفته، کتابها را آتش زده و صاحبان کتابها را دستگیر می‌کنند. تا اینکه یکی از این آتش‌نشانها به نام «مونتگ» به جمع «انسان کتابها» که علیه آتش‌نشانها قیام کرده‌اند می‌پیوندد...

المپیاد سواد رسانه ای، مرحله دوم، دوره هشتم

د- ماتریکس (Matrix): در آینده ای نه چندان دور، انسان‌ها توسط هوش مصنوعی و سیستمی به نام «ماتریکس» به خوابی عمیق فرو رفته‌اند. ماتریکس از انسان‌ها به عنوان باتری بهره می‌برد و از انرژی بدن آنها به عنوان منبع تغذیه برای ادامه فعالیت خود استفاده می‌کند. در این بین انسان‌ها توسط ماتریکس به خوابی عمیق فرو رفته‌اند و در عالم رویا حیات خود را ادامه می‌دهند. تا اینکه یکی از این انسان‌ها به نام «نئو» به کمک جمعی از شورشی‌ها از رویا بیدار می‌شود و علیه ماشین‌ها و هوش مصنوعی قیام می‌کند.

المپیاد سواد رسانه ای، مرحله دوم، دوره هشتم

*** بسته سؤال ششم - چینش یک مقاله‌ی ژورنالیستی ***

در رسانه‌های خبری ۴ قالب رایج در تولید محتوای متنی مورد استفاده قرار می‌گیرد. خبر، گزارش، مصاحبه و مقاله. مقاله خود زیر مجموعه‌هایی چون سرمقاله، یادداشت و... را در برمی‌گیرد. در مقاله نویسنده به دنبال آن است که یک موضوع محوری را مطرح کرده و با فرآیندی توصیفی، روایی، استدلالی و یا تمثیلی دیدگاه و نظر خود را برای مخاطبان اثبات کند.

در هر مقاله، نویسنده تنها باید به دنبال اثبات یک گزاره باشد و کل فرآیند آغاز تا پایان را برای اثبات این گزاره طراحی کند. به همین دلیل سیر محتوایی یک مقاله بسیار روشن و اقناعی است و از قالب نثر ادبی و پیچیدگی‌های آن خالی هست. مقاله دارای واحدهای محتوایی کوچکی به نام بند (پاراگراف) است و هر بند در ارتباط معنادار با بند قبل و بعد خود است.

بند اول مقاله بند بسیار مهمی است و قلاب اولیه برای درگیر کردن مخاطب با متن را در خود دارد. همینطور بند آخر مقاله بند مهمی است چرا که نتیجه متن را رقم خواهد زد و تصویر نهایی شکل گرفته در ذهن مخاطب را رقم خواهد زد.

بندهای میانی به عنوان بدنه‌ی متن بیشترین بار اقناعی را خواهند داشت و به همین خاطر مرتبط و شفاف بودن سیر آنها نقش مهمی دارد. در بندهای میانی هر مقاله جمله اول و جمله آخر به عنوان آغاز بند و نتیجه‌ی بند شناخته می‌شوند و باید ارتباط مناسبی با بند پیشین و پسین داشته باشند. یعنی جمله اول در ادامه نتیجه بند قبل باشد و جمله آخر ضمن جمع‌بندی بند، دسترسی مناسبی برای آغاز بند بعد ایجاد کند.

سؤال ۱۷- در ادامه بخشی از یک مقاله‌ی ژورنالیستی با موضوع اخبار آورده شده است. اما به صورت نامرتب محتوای آن در جدول ادامه در اختیار شما قرار گرفته است. با توجه به ساختار مقاله که در پاسخبرگ برای شما طراحی شده است و اصول مقاله‌نویسی که در بالا ذکر شد، مقاله را به شکل صحیح چینش نمایید.

راهنما: شماره هر بند به صورت عددی مشخص شده است. هر بند شامل سه بخش جمله آغازین (الف)، بدنه‌ی بند (ب) و جمله‌ی نتیجه‌گیری (ج) است. شما باید شماره متن موجود در جدول را در کادر مناسب وارد نمایید. برای نمونه کل بند اول برای شما تکمیل شده است.

المپیاد سواد رسانه ای، مرحله دوم، دوره هشتم

شماره	متن
۱	اخبار را دنبال نکنید؛ این عنوان و خلاصه کتابی از رولف دوبلی، نویسنده و کارآفرین سوئسی است.
۲	این در حالی است که آموزه‌های این کتاب از طرف اندیشمندان حوزه رسانه و فعالان اجتماعی با انتقادات بسیاری مواجه شد.
۳	اما انتقادات جدی‌تری هم متوجه توصیه‌های این کتاب است چرا که کتاب‌های دوبلی را می‌توان به عنوان کتاب‌های توسعه‌ی فردی دسته‌بندی کرد.
۴	اگر مردم برای دستیابی به موفقیت و بهره‌وری فردی رسانه‌های خبری را دنبال نکنند با این حوزه از کارکردهای رسانه‌های خبری چه باید کرد؟
۵	اگر اخبار را دنبال نکنیم پس چطور به اطلاعات مهم مورد نیازمان دسترسی پیدا کنیم؟
۶	در سطح جمعی اما کارکرد انتقال میراث فرهنگی و کارکرد ایجاد همبستگی اجتماعی با کنار گذاشتن رسانه‌های خبری لطمه خواهد خورد.
۷	به هر طریق اگر اخبار و اطلاعات برای ما مهم و حیاتی باشند بدون پیگیری رسانه‌های خبری هم در دسترس هستند.
۸	هرچند در رسانه‌های خبری کارکرد نظارتی به نظر بیشترین نقش را ایفا می‌کند اما کارکردهای دیگر در رسانه‌های خبری هم قابل مشاهده است.
۹	و این در حالی است که رسانه‌ها از جمله رسانه‌های خبری کارکردهایی فراتر از سطح فردی دارند.
۱۰	به همین دلیل در سطح فردی بهترین کار کنار گذاشتن دنبال کردن رسانه‌های خبری و طراحی مسیرهای جایگزین برای دستیابی به اطلاعات واقعا مهم است.
۱۱	هارولد لاسول و چارلز رایت معتقدند می‌توان برای رسانه‌ها ۴ کارکرد برشمرد.
۱۲	کارکرد نظارتی یا کسب اطلاعات از محیط و کارکرد سرگرمی و پر کردن اوقات فراغت در سطح فردی جای دارند.
۱۳	کتاب اخبار را دنبال نکنید یک توصیه‌نامه‌ی فردی است که چرا برای داشتن یک زندگی بهتر، شادتر و موفق‌تر باید مصرف روزانه اخبار و رسانه‌های خبری را کنار گذاشت. این کتاب در سطحی جهانی مورد توجه واقع شد و بسیاری از مردم با توجه به آموزه‌های این کتاب نحوه مصرف اخبار را مورد بازبینی قرار دادند.
۱۴	به طور مثال نمی‌توان از نقش رسانه‌های خبری در جلب مشارکت شهروندی در انتخابات اخیر چشم پوشید. یا نقش رسانه‌های خبری در جلب کمک‌های مردمی برای حوادث طبیعی چون سیل در سیستان و بلوچستان. یا درمورد ایجاد همبستگی در مقابل فعالیت‌های ضدحقوق بشری اسرائیل در بیش از ۶ ماه گذشته در غزه.
۱۵	آنچه در این کتاب‌ها مورد توجه است حداکثر کردن کارایی فردی برای دستیابی به موفقیت‌های فردی است. شاید وجه مغفول این دست کتاب‌ها عدم توجه به ابعاد اجتماعی توصیه‌های فردی است.

المپیاد سواد رسانه ای، مرحله دوم، دوره هشتم

۱۶	در پاسخ به این پرسش دوبلی جمله‌ای دارد به این مضمون که «من اخبار را دنبال نمی‌کنم، ولی خبرها من را دنبال می‌کنند». همیشه مهم‌ترین اخباری که به آنها نیاز داشته باشیم یا دانستن آنها برای ما لازم باشد از دو طریق قابل دسترسی است. یا کسی از دوستان، آشنایان، شاگردان و یا اقوام به عنوان یک صافی عمل کرده و خبری که به ما مرتبط است را خودآگاه یا ناخودآگاه به گوش ما می‌رساند، و یا خود ما در زمان نیازمان به اطلاعاتی خاص، می‌توانیم به کمک موتورهای جستجو به صورت هدفمند آن اطلاعات را جستجو کنیم.
۱۷	کارکرد نظارتی یا کسب اطلاع از محیط، کارکرد ایجاد همبستگی اجتماعی در واکنش به محیط، کارکرد انتقال میراث فرهنگی یا نقش آموزشی و کارکرد سرگرمی و پر کردن اوقات فراغت یا تفریحی.
۱۸	دوبلی در کتاب خود استدلال می‌کند که رسانه‌های خبری به بنگاه‌های جلب توجه بدل شده‌اند و به همین دلیل نقش تفریحی آنها بر نقش نظارتی آنها پیشی گرفته است. همینطور با توجه به دروازه‌بانی اخبار توسط این رسانه‌ها کارکرد نظارتی آنها نیز سوگیرانه است.

سؤال ۱۸- این مقاله شامل ۷ بند است اما شما تا به اینجا تنها ۶ بند آن را در اختیار داشتید! بخشهایی از بند ۷ را با دو رویکرد در پاسخ‌برگ برای شما نوشته‌ایم. حالا شما باید در مواجهه با رسانه‌های خبری دو نقش موافق و مخالف را بپذیرید و بند ۷ را کامل کنید. توجه کنید که جمله آغازین (الف) و بخش نتیجه‌گیری (ج) برای هر دو نقش موافق و مخالف نوشته شده است و شما صرفاً باید نهایتاً در سه خط، بخش بدنه‌ی (ب) بند ۷ را برای هر یک از دو نقش کامل کنید.

سؤال ۱۹- با توجه به دو رویکرد متفاوت در بند ۷، دو عنوان متفاوت برای این مقاله ژورنالیستی پیشنهاد دهید. عنوان باید حداکثر ۳ کلمه‌ای، دارای جذابیت برای جلب مخاطب و مرتبط با محتوا و رویکرد مقاله باشد.



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:

استان:

کد ملی:

منطقه:

نام پدر:

پایه تحصیلی:

نام مدرسه:

شماره صندلی

کد دفترچه

حوزه:

توضیحات مهم

استفاده از ماشین حساب ممنوع است

- 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.
- 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.
- 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 چرک نویس، حل کرده و آنگاه در پاسخنامه پاکنویس نمایید.
- عملیات تصحیح توسط مصححین، پس از قطع سربرج، 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.
- از مخدوش کردن دایره ها در چهار گوشه صفحه و بارکدها خودداری کنید. در غیر این صورت برگه شما تصحیح نخواهد شد.
- 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.
- شرکت کنندگان در دوره تابستان از بین دانش آموزان پایه دهم و یازدهم انتخاب می شوند.

المپیاد سواد رسانه‌ای، مرحله دوم، دوره هفتم****** 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؟

المپیاد سواد رسانه‌ای، مرحله دوم، دوره هفتم

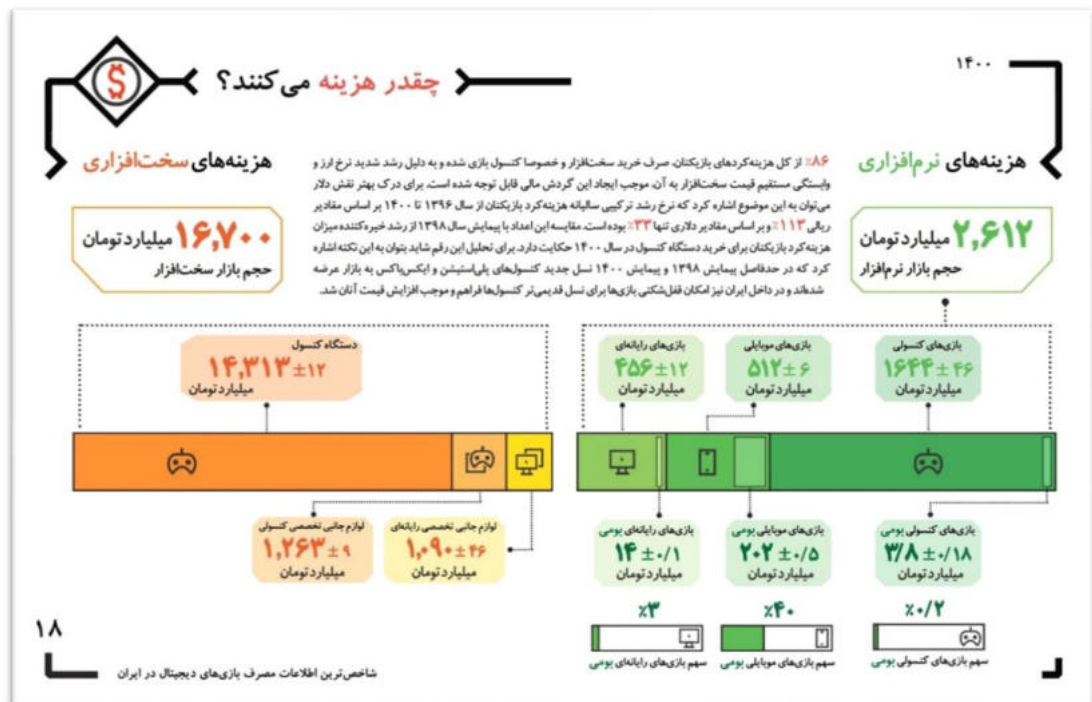
معرفی بازی

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 تشنه‌به‌خون 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 کالپید» که باید تلاش کند ضمن ازبین‌بردن 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 علمی‌تخیلی، 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 سوم‌شخص 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 کالپید 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 شنیده‌شدن 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 صدافه‌کن‌های 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.

المپیاد سواد رسانه‌ای، مرحله دوم، دوره هفتم

*** 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.



المپیاد سواد رسانه‌ای، مرحله دوم، دوره هفتم***** 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 یک پارچه‌ای 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 ارقام 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 یک پارچه 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 چالش های 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 ۲۴ساعته 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 ****

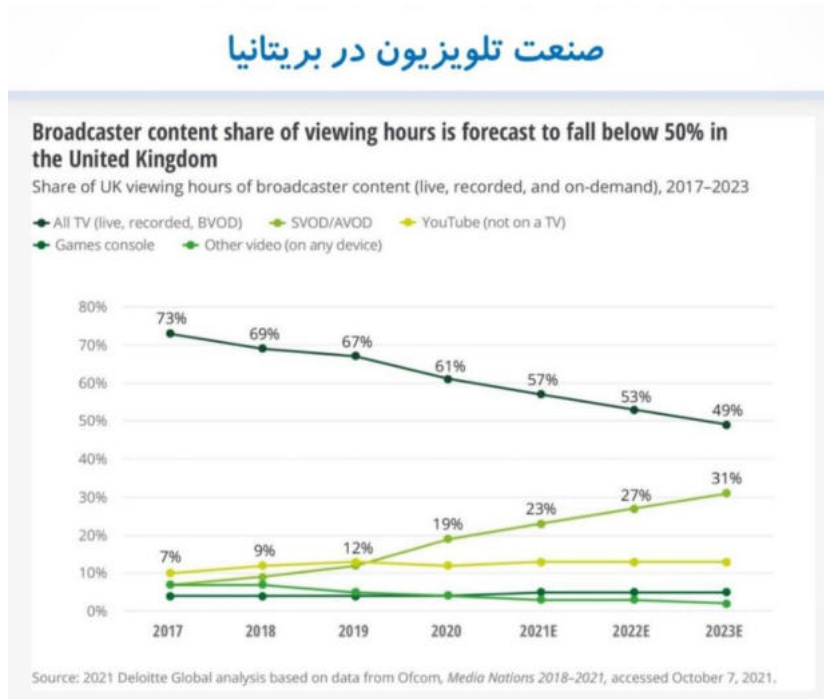
**** چهار سناریو ****

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

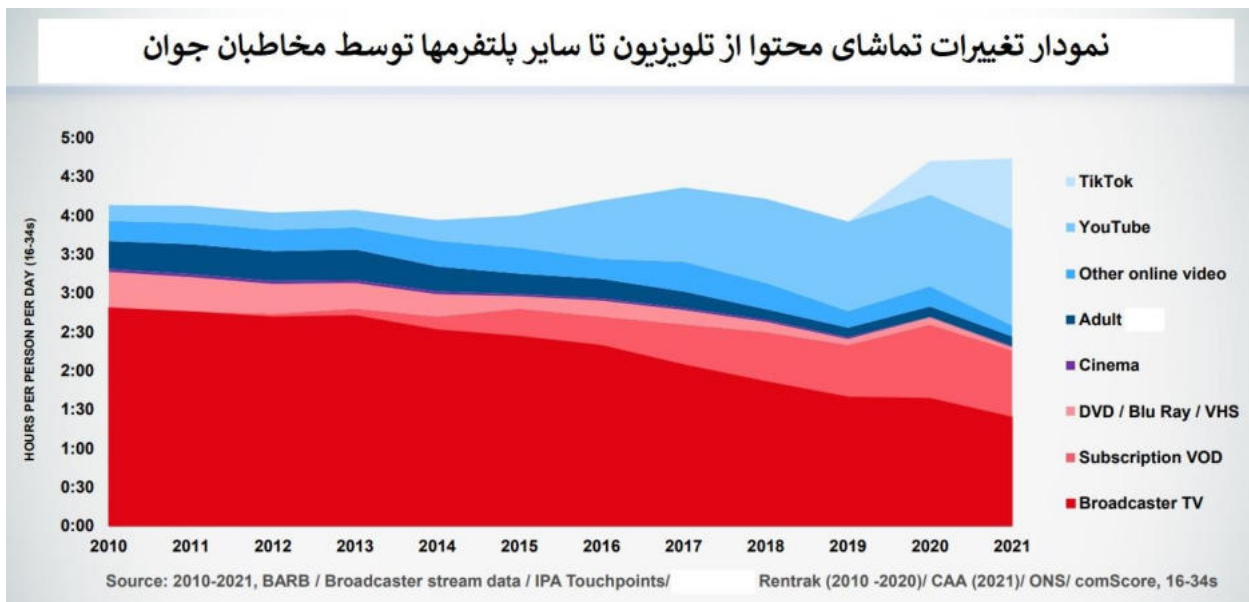
المپیاد سواد رسانه‌ای، مرحله دوم، دوره هفتم

***** 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.



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 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)

المپیاد سواد رسانه‌ای، مرحله دوم، دوره هفتم

**** 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!

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 فرافردی. (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، خُرده 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 پر فروش هالیوودی از این دسته هستند. خُرده 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، پلایانی باز دارد و ارزش مطلقاً 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 غیرخطی است و پرس‌های 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 برساخته‌ی 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.

المپیاد سواد رسانه‌ای، مرحله دوم، دوره هفتم

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:

محمد رضا 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 محمد رضا 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 هرزمتی ماشین را متوقف می‌کند. وسط بیابان و در تاریکی مطلق پنچر کرده. مشغول عوض کردن چرخ می‌شود، کمی که می‌گذرد صدای خش خشی 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 محمد رضا، 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 زیر چشم‌هایش 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.

المپیاد سواد رسانه‌ای، مرحله دوم، دوره هفتم**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:** ماجرای 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 صنعتی شدن برسد. معمولاً وقتی سخن از صنعتی شدن 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.

المپیاد سواد رسانه‌ای، مرحله دوم، دوره هفتم

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 کامل شده‌ای 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 ۶گانه 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 - گیماسترهای یوتیوب - مسئول منابع انسانی - نویسنده سناریوی بازی - مسئول تحقیق و توسعه شرکت بازی‌سازی

المپیاد سواد رسانه‌ای، مرحله دوم، دوره هفتم******* بازی گمانه (نام خود را بالای صفحه پاسخ برگ گمانه بنویسید) *******

نکته بسیار مهم: در دفترچه پاسخ برگ، صفحه مربوط به بازی گمانه و دوره‌های 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 کاردی رومیزی است که می‌توان در دوره‌های 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 کاردی 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 سایرین 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.

المپیاد سواد رسانه‌ای، مرحله دوم، دوره هفتم

دوره‌می خانواده نیازی

خانواده آقای نیازی در خانه مامان جون 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 جون صدا می‌کند، برود و با او بازی کند.
۶. **مامان جون:** 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 حتما 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 جون 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.

المپیاد سواد رسانه‌ای، مرحله دوم، دوره هفتم

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.