

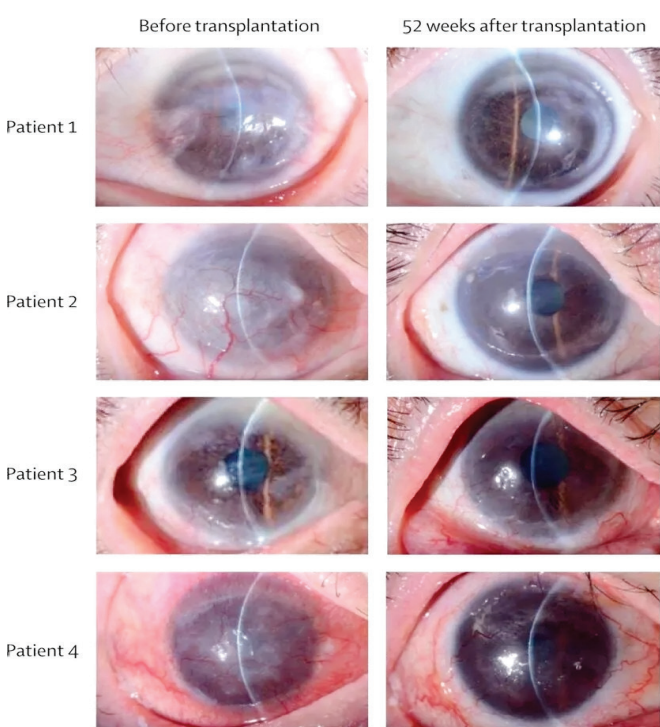
آینده

اولین درمان چشم با سلول‌های بنیادی در جهان بینایی را به بیماران بازگرداند!

محققان ژاپنی با پیوند سلول‌های بنیادی، بینایی ۴ فرد مبتلا به اختلال شدید چشمی را بهبود بخشیدند. این افراد دچار اختلال کمبود سلول‌های بنیادی لیمبال (LSCD) بودند. LSCD ممکن است در اثر آسیب چشمی همچنین بیماری‌های خودایمنی و ارثی ایجاد و در نهایت به نابینایی منجر شود. حلقه لیمبال، حلقه تیره‌ای اطراف عنبیه چشم، مخزنی از سلول‌های بنیادی را در خود جای داده تا بیرونی‌ترین لایه قرنیه را سالم و جوان نگه دارد. وقتی سلول‌های بنیادی کاهش می‌یابند -اختلالی که کمبود سلول‌های بنیادی لیمبال (LSCD) شناخته می‌شود- بافت اسکار (Scar tissue) روی قرنیه را می‌پوشاند و در نهایت منجر به نابینایی می‌شود. براساس گزارش نیچر، محققان دانشگاه اوساکای ژاپن نتایج امیدوارکننده‌ای در درمان این اختلال به دست آوردند. البته برای درمان قطعی، محققان نیاز دارند یافته‌های خود را روی افراد بیشتری آزمایش کنند.

فرایند درمان و پیوند سلول‌های بنیادی چشم در اختلال LSCD

به‌طور کلی درمان قطعی برای LSCD وجود ندارد. معمولاً باید از چشم سالم افراد مبتلا به این بیماری سلول‌های بنیادی را استخراج کرد و به چشم دیگر پیوند زد. البته ممکن است نتیجه جراحی موفقیت‌آمیز نباشد. اگر هر ۲ چشم به این اختلال مبتلا باشد، پیوند قرنیه از اهداکنندگان فوت شده نیز گزینه نسبتاً خوبی محسوب می‌شود اما سیستم ایمنی گیرنده ممکن است سلول‌های جدید را از بین ببرد. اکنون «کوهای نیشیدا» (Kohji Nishida)، چشم‌پزشک دانشگاه اوساکای ژاپن، و همکارانش پیوند قرنیه را با استفاده از منبع جایگزین دیگری به نام «سلول‌های بنیادی پرتوان القایی» (iPS) انجام دادند. آنها سلول‌های خونی را از اهداکننده‌ای سالم گرفتند و آنها را مجدد به حالت جنینی خود مهندسی کردند. سپس سلول‌ها را به ورقه‌ای نازک و شفاف از سلول‌های اپیتلیال قرنیه (Corneal epithelial cells) به شکل سنگفرش درآوردند. محققان این سلول‌های جدید را روی ۲ زن و ۲ مرد ۳۹ تا ۷۲ ساله که هر ۲ چشمشان دچار LSCD بود، آزمایش کردند. با این عمل جراحی، محققان لایه‌ای از بافت اسکار را که قرنیه را پوشانده بود، خراشیدند و ورقه‌های اپیتلیال را بخیه زدند و لنز محافظ نرمی نیز روی آن قرار دادند. ۲ سال پس از دریافت پیوند، هیچ‌کدام از افراد عوارض جانبی شدیدی تجربه نکردند. همچنین پیوندها هیچ توموری ایجاد نکردند (معمولاً رشد سلول‌های IPS تومور به وجود می‌آورد) و سیستم ایمنی گیرنده‌ها نیز به سلول‌های پیوندی حمله نکرد، حتی ۲ نفر از بیماران داروهای سرکوب‌کننده سیستم ایمنی نیز دریافت نکردند. پس از پیوند، بینایی ۴ گیرنده بهبود یافتند اما یکی از بیماران که بینایی بسیار ضعیفی داشت، بهبودی‌اش چندان دوام نیاورد. /لنست



بدانیم

تربیت کودک مستقل با رعایت هفت گام

بسیاری از پدر و مادرها با رفتارهای غلط خود باعث می‌شوند تا کودک مستقل بار نیاید و تا سنین بزرگسالی هم در مواقع مختلفی نیازمند حضور پدر و مادر باشند. کودک مستقل در آینده هم بهتر می‌تواند در جامعه از پس خودش بر بیاید و زندگی را اداره کند. فراموش نکنید که برخلاف تصور عموم، بر اساس مهارت نرم رفتار کودکان مستقل، سرکشان‌های نیست بلکه او فقط یک کودک با توانایی انجام کارهای خود است. وابسته بودن کودک باید کنترل شود و گزینه در هیچ زمانی آسایش نخواهد داشت و همینطور فرزندان هم چیز جدیدی را یاد نخواهد گرفت. بنابراین، این ظلم را نه در حق خود و نه در حق کودکان نکنید. برای اینکه بتوانید کودکان خود را مستقل تربیت کنید، نیاز است که با راهکارهای تربیتی آن به خوبی آشنا باشید. بخشی از راهکارها و اصول مرتبط با تربیت کودک مستقل در این ستون آمده است که در ادامه می‌خوانید.

- همه کار را برای آن‌ها انجام ندهید.
- عشق بورزید، احترام بگذارید و صبر داشته باشید.
- مهارت‌های زندگی را به او یاد دهید.
- مسئولیت به آن‌ها بدهید.
- کودک خود را تشویق کنید.
- یک محیط مستقل برای او در نظر بگیرید.
- اجازه دهید تا اشتباه کند.

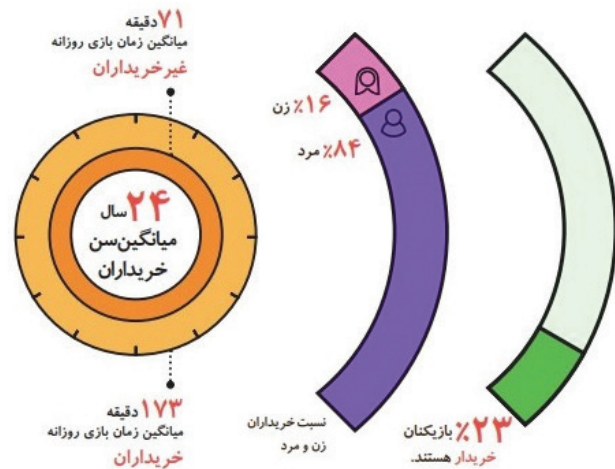


«شهروند» چالش‌های صنعت بازی‌های دیجیتال در ایران را بررسی می‌کند

کوچ بازی‌سازان بومی!

تحريم، سومديریت و کسب درآمد دلاری در سکویای بین‌المللی حوزه تولید بازی‌های دیجیتال در ایران را با چالش‌هایی مواجه کرده است

[حانیه جهانیان] بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در ایران به عنوان یک نهاد دولتی تأسیس شده است تا به توسعه و ترویج صنعت بازی‌های ویدئویی بپردازد. این بنیاد وظایفی از جمله حمایت از تولیدکنندگان بازی، سازماندهی رویدادهای مرتبط با بازی، و ارتقاء فرهنگ بازی‌های رایانه‌ای در جامعه را بر عهده دارد. اما همچنان مسیر برای رسیدن به روزهای خوب بازی‌سازی در ایران چالش‌های ریز و درشتی دارد. صنعت بازی‌سازی در ایران با بیش از ۲۳ میلیون کاربر و مخاطب، صنعت پر مخاطبی به شمار می‌رود اما با این حال آنچنان که باید و شاید به این صنعت بها داده نمی‌شود و همچنان با محدودیت‌ها و موانعی مواجه است. هرچه این مشکلات و موانع بیشتر شود یا چاره‌ای برای حل آن‌ها اندیشیده نشود؛ باعث ضرر به این صنعت پول‌ساز و از دست رفتن نیروی جوان و خیره‌فعال در این حوزه می‌شود. گفتنی است تاکنون بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در این باره پاسخی نداده است. در ادامه با فرزانه شریفی، کارشناس بازی‌های رایانه‌ای و مدرس دانشگاه گفت‌وگو کردیم تا بخشی از مشکلات موجود در صنعت ساخت بازی در ایران را بررسی کنیم.



۴۱ درصد از بازیکنان، زنان هستند!

پیمایش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در سال ۱۴۰۰، نشان می‌دهد که ۳۴ میلیون بازیکن در ایران وجود دارد که از این میزان ۴۱ درصد آن را زنان و ۵۹ درصد را مردان تشکیل می‌دهند. براساس یافته‌های حاصل از پیمایش‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در مجموع از سال ۱۳۸۹ تا ۱۴۰۰ تعداد کل بازیکنان ایرانی با نرخ رشد ترکیبی سالانه برابر با ۷ درصد افزایش داشته است. این رشد در سال‌های اول دهه ۱۳۹۰ بیشتر بوده که دلیل اصلی آن در این سال‌ها رشد بازی‌های موبایل و افزایش ضرب نفوذ اینترنت و دسترسی گسترده به موبایل و اینترنت اعلام شده است.

کرونا، عامل ظهور بازیکنان تازه...

میانگین سنی بازیکنان نیز ۲۳ سال است. بازیکنان بازی‌های دیجیتال هم به طور متوسط ۹۵ دقیقه در روز بازی می‌کنند و در هر خانوار ایرانی دارای بازیکن به طور متوسط ۱.۹۹ نفر بازی دیجیتال انجام می‌دهند. بررسی میانگین سنی بازیکنان نشان می‌دهد که در سه سال اخیر و پس از شیوع بیماری کرونا، شیوه‌های کاری و تغییرات رفتاری ناشی از آن منجر به حضور بازیکنان جدید، افزایش مشارکت بازیکنان پیشین و رشد تعداد بازیکنان شده که همین موضوع سبب افزایش میانگین سنی بازیکنان در دو پیمایش اخیر بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اعلام شده است. طبق پیمایش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در سال ۱۴۰۰، در میان استان‌ها، قم کمترین و البرز بیشترین نسبت بازیکنان را دارد.

پرطرفدار مثل تلفن همراه!

این پیمایش نشان می‌دهد که ۹۶ درصد بازیکنان از طریق پلتفرم‌های موبایل بازی می‌کنند و ۲۵ درصد بازیکنان پلتفرم‌های کنسول را برای بازی انتخاب می‌کنند. همچنین ۱۹ درصد بازیکنان نیز روی پلتفرم کامپیوتری بازی می‌کنند. طبق این پیمایش ۳۳ درصد بازیکنان هم با چند پلتفرم یعنی گوشی هوشمند، رایانه شخصی، کنسول دستی و خانگی و لپ‌تاپ بازی می‌کنند. در این پیمایش تأکید شده از آنجا که برخی بازیکنان هم‌زمان با چند پلتفرم بازی می‌کنند، به همین خاطر مجموع اعداد اعلام شده برای نرخ نفوذ پلتفرم‌های مختلف بزرگتر از صد درصد شده است. طبق این پیمایش ۵۸ درصد آنلاین و ۵۶ درصد بازیکنان نیز هر روز بازی می‌کنند.

حرفه‌ای، علاقه‌مند و مصمم!

از میان ۳۴ میلیون بازیکن بازی‌های دیجیتال تنها ۴ میلیون نفر بازیکن حرفه‌ای هستند که بیش از ۲۱ ساعت بازی در هفته انجام می‌دهند. در این بین تنها ۱۵.۵ میلیون بازیکن نیز علاقه‌مند به بازی هستند که بین یک تا ۵ ساعت بازی در هفته به شکل تفریحی انجام می‌دهند. همچنین از بین این ۳۴ میلیون بازیکن، ۱۴.۵ میلیون بازیکن مصمم یا پایدار بازی‌های دیجیتال هستند که بین ۱۱ تا ۱۲ ساعت بازی در هفته انجام می‌دهند.

شیفتگان بازی‌های آنلاین

طبق تعریف سازمان فناوری اطلاعات ایران که اشتراک‌های متصل به اینترنت (حداقل یک بار) طی یکسال را معیار قرار می‌دهد، ضرب نفوذ اینترنت در ایران در

ناکارآمدی مدیران آفت بازی‌های بومی

گرایش‌های جهانی در آمارهای اخیر نیز نشان می‌دهد، استقبال گیمرها از موبایل باعث شده است تا بخش عمده‌ای از بازی‌های مشهور این روزها توسط بازی‌سازان مطرح نسخه‌های داشته باشند. منتهی مشکل این است که اکوسیستم بازی در ایران به دلیل تحریم‌ها و سوءمدیریت بنیاد -به ویژه در دوره فعلی- حال خوشی ندارد. این در حالی است که بسیاری از بازی‌سازان توانمند داخل کشور به دلیل اختلاف میان دلار و ریال تصمیم می‌گیرند تا بازی‌های خود را در پلتفرم‌های بین‌المللی و مارکت‌های غیرایرانی عرضه کنند تا بازگشت سرمایه مطلوب‌تری رخ دهد. البته همین موضوع باعث واردات دلار و رشد اقتصاد بازی‌های بومی در خارج از مرزها شده است. یکی دیگر از چالش‌هایی که به دلیل شیوع بیماری

فرزانه شریفی، کارشناس بازی‌های دیجیتال و مدرس دانشگاه گزارشی دوسالانه نمای باز، برای اولین بار، انتشار شده است. این موضوع خود، می‌تواند به تحلیل‌ها و اکوسیستم بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای آسیب وارد کند. در ابتدا با عدم پاسخگویی مطلوب به نیاز بازی‌سازان توسط مدیریت فعلی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، این حوزه با چالش مواجه شده است. طبق آمار، امروزه تلفن همراه در جایگاه نخست محبوبیت گیمرها و بازیکنان قرار گرفته است. البته که جای تعجبی ندارد که موبایل جانشین پلتفرم‌هایی مثل رایانه و کنسول‌های بازی شده؛ چرا که استفاده و حمل آن‌ها بسیار ساده‌تر از دیگر ابزارها و سکوهاست.



کرونا گسترش پیدا کرد، مهاجرت بازی‌سازان مطرح ایرانی از کشور بود. اتفاقی که کشور را در حوزه ساخت بازی با کمبود نیروی انسانی ماهر و متخصص مواجه کرد. در کنار این موضوع نباید از یاد برد که سرمایه‌گذاری و تربیت نیروی ماهر نیز سیر نزولی داشته و به شدت محدود شده است. در اساسنامه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بنیاد موظف به تربیت نیروی انسانی موثر در جهت رشد و توسعه اقتصاد کشور در این حوزه بود اما کاهلی صورت گرفت. اگر برنامه‌ریزی‌های موثر جایگزین رویدادهای تک‌بعدی غیر موثر و صرفاً متمرکز بر بازیکنان می‌شد، نتیجه امروز متفاوت بود. رویدادهایی که هدفشان بیشتر از اینکه شناسایی بازی‌سازان باشد به سمت کشف گیمرها و بازیکنان است.