

از گوشه و کنار

صدور مجوز مصرف دوواکسن خارجی کرونا از سوی وزارت بهداشت

مدیر کل دارو و مواد تحت کنترل سازمان غذا و دارو گفت: واکسن های آسترانکا و بهارات هند روز گذشته

مجوز مصرف اضطراری از کمیسیون ماده بیست وزارت بهداشت دریافت کرده اند. به گزارش فارس، سید حیدر محمدی افزود: آسترانکا شرکت چند ملیتی است و شرکت انگلیسی صرف نیست، بخشی از تحقیقات این واکسن توسط آکسفورد انجام شده، بخشی از تولید این واکسن توسط کشور سوئد انجام شده و بخش دیگر تحقیقات و تولید آن توسط سایر کشورها انجام می شود. محمدی بابیان اینکه واکسن آسترانکا در ۷ کشور دنیا تولید می شود افزود: کشورهای انگلیس، هند، روسیه و کره جنوبی از جمله کشورهایی هستند که این واکسن را تولید می کنند.

دستفروشان دارای صنف می شوند

عضو هیئت رئیسه شورای شهر تهران با اشاره به ارسال نامه ای جهت حمایت

از دستفروشان به حناچی گفت: ایجاد مکان های محله ای و تسکین صنف دستفروشان جهت حمایت از این قشر لازم است و در دستور کار قرار خواهد گرفت. زهرا نژاد بهرام در باره برنامه حمایت از دستفروشان با توجه به نزدیک شدن به ماه پایانی سال اظهار کرد: در خواست اول این بوده که همه محلات در پایتخت یک مکان برای فعالیت دستفروشان داشته باشند تا این افراد بتوانند با رعایت پروتکل های بهداشتی در شرایط اقتصادی فعالیت کنند. همچنین از پیروز حناچی در خواست کرده ام که پیشنهاد ایجاد صنف دستفروشان را در پایتخت داشته باشند و به نظر من این قضیه با همکاری اتاق اصناف و شرکت ساماندهی مشاغل در شهرداری تهران امکان پذیر است.

نیاز به گروه های خونی منفی در تمام مراکز انتقال خون

سازمان انتقال خون کشور گفت: تنها ۱۰ درصد از مردم کشور دارای گروه خونی منفی

هستند و نیاز به گروه های خونی منفی در تمام مراکز انتقال خون احساس می شود. به گزارش ایلنا، بشیر حاجی بیگی بیان کرد: در بعضی از استان های شمالی و جنوبی کشور به خاطر حضور بیماران تالاسمی میزان نیاز به خون بیشتر است و ۲۰ درصد از خون های اهدایی کشور به مصرف بیماران تالاسمی می رسد، در نظر داشته باشید نیاز به خون فرآورده های آن یک نیاز همیشگی است. او افزود: کمبود خون در استان های خوزستان، مازندران، گیلان، تهران، خراسان رضوی، فارس، کرمان، سیستان بلوچستان و اصفهان بیشتر احساس می شود.

احتمال وقوع شرایط کم آبی در تابستان آینده

رئیس کمیته محیط زیست و خدمات شهری شورای اسلامی شهر تهران از احتمال وقوع

شرایط کم آبی در تابستان آینده و همچنین ریسک بارش های سنگین در پایان سال ابراز نگرانی کرد و از مجموعه آب و فاضلاب و خدمات شهری خواست که در قالب کار گروه مشترک مدیریت بحران، برنامه ریزی و هماهنگی های لازم را در اسفندماه انجام دهند. به گزارش ایلنا، سید آرش حسینی میلانی گفت: اکنون هماهنگی و همکاری خوبی میان مجموعه مدیریت شهری و شرکت آب و فاضلاب استان تهران وجود دارد. در این راستا، ضروری است اقدامات مشترکی که انجام شده، برای افکار عمومی در سطح مناسبی تشریح شود.

معاون پژوهشی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به حدود ۳۲ میلیون کاربر بازی های دیجیتال در کشور، خاطر نشان کرد: آن هادر روز روز به طور میانگین ۹۳ دقیقه بازی می کنند که این آمار اهمیت بازی های رایانه ای به عنوان رسانه ای جدی و اثر گذار را نشان می دهد

باعث افت تحصیلی، مشکلات رفتاری و آسیب های جسمی شود. بازی های آنلاین به دلیل طراحی هوشمندانه ای که دارند گام به گام مخاطب را جذب می کند و به تدریج با شناسایی نیازهای عاطفی آن ها را مورد هدف قرار می دهند. بیماری های جسمی متعددی مرتبط با استفاده بیش از حد موبایل و تبلت در دنیا به وجود آمده اند بیماری های مثل گردن درد، درد انگشت شست، درد در ناحیه ساعد، ضعف شدن چشم، اختلال رشد به دلیل به هم خوردن نظم خواب، بسیاری از بازی های رایانه ای آنلاین مانند شبکه های اجتماعی قابلیت ارتباط بین بازیکن ها را فراهم می کنند با این تفاوت که امکان گمنامی و پنهان کردن هویت در آن ها بسیار زیاد است و این خطر نقض حریم خصوصی کودکان را افزایش می دهد.

از دیگر خطرات این بازی ها، کلابرداری در قالب بازی های رایانه ای آنلاین است همان طور که برنده های بسیاری در این زمینه در پلیس فتا تشکیل شده که برخی از کودکان و نوجوانان در بازی های رایانه ای و به ویژه آنلاین، حساب والدین و سایر نزدیکان خود را خالی کرده اند.

بسیاری از کارشناسان پلیس فتا حتی روان پزشکان کودک و نوجوان نسبت به اعتیاد جبران ناپذیر این رایانه ای هشدار داده اند و اینکه امروزه کودکان در معرض اعتیاد به بازی های رایانه ای قرار دارند و در صورت عدم کنترل و استفاده صحیح، ممکن است فرصت های مفید و مثبت در بستر اینترنت به خطرات جبران ناپذیری تبدیل شود.

تغییر در روند شکل گیری شخصیت کودکان و نوجوانان از تبعات زبان بازی های رایانه ای است، حتی در بعضی از کاربران می تواند باعث تغییر در نوع ارتباط با جوامع هدف، رفتارهای اجتماعی و در نهایت تغییر سبک زندگی و هویت فردی شود بر این اساس ضروری است تا والدین باید برای مصون ماندن کودکان و نوجوانان از اعتیاد به بازی های رایانه ای و آنلاین با اشراف کامل بازی های مناسب سن فرزندان را در اختیارشان قرار دهند و در خصوص زمان بازی نیز نظارت کاملی داشته باشند.

به همان میزان بیشتر شد، افزود: چون از یک طرف نیروهای ما به علت کرونا دور کار شدند از این رو مدیریت کار دشوار شد و از سوی دیگر کاربران که تعدادشان هم زیاد می شد در خانه نشسته بودند منتظر دریافت بهترین سرویس بودند. با افزایش کاربران باید سرورهای خود را نیز ارتقای دادیم و در این زمینه نیز با مشکلات زیادی روبه رو شدیم چون امکان خرید سرور و انتقال آن به دیتانتر وجود نداشت.

سهیم کم بازی سازان ایرانی از بازار بازی ها

بر اساس گفته های کارشناسان این حوزه سهیم بازی های ایرانی سال به سال افزایش می یابد و با توجه به میل ورغبتی که این روزها در کاربران وجود دارد هنوز بازی های ایرانی سهیم کوچکی از کل بازی های رایانه ای در کشورمان دارند، اما سهیم بازی های بومی و داخلی در هر سال ۴۶ درصد افزایش می یابد. در سال های گذشته از ۱۰ بازی رایانه ای برتر در کشور ۲ بازی ایرانی بود اما در زمان حاضر از ۱۵ بازی برتر، چهار بازی ایرانی و شامل امیرزا، کوپیز اف کینگز، منچرز و باقلواست. بر اساس برآوردهای پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۱۳۹۸ با یک تن بازی های موبایلی ۲۹۰ میلیارد تومان در این حوزه هزینه کرده اند که شامل خرید بازی ها، انواع پرداخت های درون برنامه ای و هزینه نصب بازی می شود که از این مبلغ تنها ۸۰ میلیارد تومان سهم بازی های موبایلی بومی بوده و مابقی آن در اختیار بازی سازان خارجی قرار گرفته است.

این آمار نشان می دهد کمتر از ۲۸ درصد از درآمد بازی های موبایلی در اختیار بازی سازان ایرانی قرار گرفته و همچنان بازار در اختیار بازی های خارجی است. البته در حوزه بازی های کنسولی و رایانه ای سهیم ایران از بازار اندک است که برخی کارشناسان دلیل آن را وجود بازی های ارزان قیمت خارجی که به دلیل رعایت نشدن قانون کمی رابت به قیمت های ارزان عرضه می شوند، دانستند.

تأثیر بازی های آنلاین بر سلامت نوجوانان

با اینکه بازی های موبایلی و کنسولی با اقبال مردم مواجه شدند و در زمان پاندمی همدروزهای سخت قرظینه شدند اما این رفاقت چندان هم خوب نبود. این هم نشینی میان بازی ها و کودکان و نوجوان تبدیل به یکی از چالش های بزرگ خانواده ها شده است. محتوای برخی از این بازی ها همگن است برای کودکان مضر باشد و به دلیل هوشمندانه، هیچان زیاد، نمایش تصاویر و شخصیت های نامناسب تأثیرات روحی، روانی و تربیتی بدی بر آن ها بگذارد. بازی های آنلاین به شدت اعتیاد آور هستند و کاربر خود را از شرایط عادی زندگی دور می کنند، این موضوع به خصوص در کودکان می تواند

تفریحی

حدود ۳۶ میلیون از جمعیت کشور «گیمر» شده اند!

تفریحی کرونایی که عدمش به ز وجود



ریحانه جولایی

و همچنین سرگرم شدن با بازی های موبایلی تقریباً در همه مکان ها (خانه، خودرو و...) امکان پذیر است. این در حالی است که کل دنیا در سال ۲۰۲۰ با افزایش داندول بازی های موبایلی همراه بوده است. افزایش بازی های موبایلی را معاون پژوهشی بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز تأیید می کند. به گفته حامد نصیری نصب انواع بازی های رایانه ای در دوران شیوع ویروس کرونا در کشور حدود ۷۰ درصد افزایش یافته است.

او بابیان این که در این دوران، مصرف بازی های اجتماعی و خانوادگی، افزایش و بازی های «متروسی» کاهش یافت، اظهار کرد: از طرف دیگر تولید بازی های رایانه ای حتی در بخش علمی به دلیل شرایط ناشی از شیوع این ویروس در کشورمان دنیا کاهش یافت.

معاون پژوهشی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به حدود ۳۲ میلیون کاربر بازی دیجیتال در کشور، خاطر نشان کرد: آن ها در هر روز به طور میانگین ۹۳ دقیقه بازی می کنند که این آمار اهمیت بازی های رایانه ای به عنوان رسانه ای جدی و اثر گذاری آن را نشان می دهد. نصیری، گردش مالی بازی های رایانه ای در سال ۹۸ را چهار هزار و ۳۰۰ میلیارد تومان اعلام و اضافه کرد: این عظیم از گردش مالی که در بخش های مختلف مانند خرید سخت افزار تخصصی و بازی است گویای نقش مهم این صنعت در اقتصاد است. او با بیان این که بیشتر هزینه کردها در گردش مالی بازی های رایانه ای در کشور، ریالی و به دلیل اختلاف تبدیل نرخ ریال به ارز است، تصریح کرد: این اختلاف هادر بازی های کنسولی عدد بزرگی است و اگر هزینه بازی حدود ۲۰

کافه بازار آماری مبنی بر بالارفتن تعداد دانلودهای بازی ها منتشر کرده است. مطابق این آمار از اول اسفندماه تا ۱۵ فروردین موبایلی، شاهد ۲۲ میلیون بار دانلود و رشد ۷۲ درصدی بودیم

۳۰۰ هزار تومان بود اکنون باید تا یک و نیم میلیون تومان خریداری شود که این مسائل روی اقتصاد بازی های رایانه ای تأثیر گذار است.

۶۷ درصد از گیمرها مردان تشکیل می دهند

چندی پیش سعید رضاعلمی، دبیر شورای عالی انقلاب فرهنگی در دیدار با مدیران بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفته بود: مطالعات آماری نشان می دهد که گروه سنی ۱۸ تا ۲۵ سال به طور میانگین، ۲۰ ساعت در هفته از بازی های کامپیوتری و موبایلی استفاده می کنند. البته گروه سنی بازی ها شامل دوره سنی بزرگسال حتی ۶۰ سال به بالا هم می شود.

تعداد گیمرها تا دو سال دیگر ۴۱ میلیون می شود

سعید صادق پزژمان، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم تعداد گیمرها را اعلام کرد که با اضافه کردن میلیون نفر اعلام کرد که با اضافه کردن گیمرها پلتفرم های دیگر مثل کنسول های بازی و بازی های رایانه ای این رقم به ۳۶۴ میلیون نفر می رسد که پیش بینی می شود تا پایان سال ۱۴۰۱، به ۴۱۶ میلیون نفر هم برسد. به گفته مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، متوسط سن گیمرها ایرانی ۲۲ سال است و ترکیب جنسیتی بازیکنان هم نشان می دهد همچنان بازیکنان مرد، سهم بیشتری در بازی های رایانه ای دارند و سهم بازیکنان مرد در سال ۱۳۹۹ و سال های آینده همچنان بیشتر خواهد بود. بر اساس تخمین ها، ۶۷ درصد بازیکنان در سال ۱۳۹۹ مردان و ۳۳ درصد زنان خواهند بود. این رقم برای سال های ۱۴۰۰ و ۱۴۰۱ به نسبت

۶۸ درصد مرد در مقابل ۳۲ درصد زن پیش بینی شده است.

آمار کافه بازار

از افزایش دانلودها خبر می دهد این آمار اما اولین بار نیست که ارائه می شود. پیش از این هم کافه بازار آماری مبنی بر بالارفتن تعداد دانلودهای بازی ها منتشر کرده بود. طبق اعلام کافه بازار از اول اسفندماه تا ۱۵ فروردین در حوزه بازی های آنلاین موبایلی، شاهد ۲۲ میلیون بار دانلود و رشد ۷۲ درصدی بودیم. به گفته یکی از بازی سازان با شیوع کرونا در خانه ماندن مردم، بازی های شرکت هایی که پیش از این محصول خود را ساخته و وارد بازار کرده بودند، رشد داشت و کاربران آن ها بیشتر شد. پیش از این روزهای آخر هفته یعنی پنجشنبه و جمعه و تعطیلات عید، سهم کاربران رشد می کرد ولی با خانه ماندن مردم این رشد با افزایش ناگهانی روبه رو شد.

او بابیان اینکه در این دوران با رشد کاربران و افزایش تعداد دانلود و به روزرسانی بازی ها در دسرها شرکت های عرضه کننده بازی ها نیز

در صورت لزوم تیم تخصصی اورژانس در محله برای مداخلات و اقدامات لازم حاضر می شوند.

تهیه اطلاعات محلات آسیب خیز در شناسنامه محلی

مدیر کل دفتر پیشگیری از آسیب های اجتماعی سازمان بهزیستی کشور با بیان اینکه در زمینه پیشگیری از خودکشی مسئولیت کمیته پیشگیری از خودکشی طبق پروژه تقسیم کار ملی وزارت کشور بر عهده وزارت بهداشت است و در زمان است، ادامه داد: پروژه تقسیم کار ملی در مرحله تصویب است و سازمان بهزیستی نیز یکی از سازمان هایی است که در زمینه پیشگیری از خودکشی وظایفی را بر اساس مأموریت های اصلی خود به عهده دارد، برای انجام اقدامات بهتر در این زمینه سازمان بهزیستی یک برنامه پیشگیری از خودکشی را طراحی کرده که معطوف به آموزش و ارتقای دانش و آگاه سازی در محلات است، این برنامه با تأکید بر محلات آسیب خیز است که بر اساس اطلاعات و تماس ها و داده های جمع آوری شده ممکن است نرخ احتمال خودکشی در این مناطق یا اینکه عوامل زمینه ساز

در گفت و گو با ایلنا مطرح شد:

افزایش خودکشی نوجوانان و ضرورت تهیه اطلاعات محله های آسیب خیز

مدیر کل دفتر پیشگیری از آسیب های اجتماعی سازمان بهزیستی کشور با اشاره به افزایش میزان خودکشی در میان نوجوانان، از تهیه اطلس خودکشی در محلات آسیب خیز خبر داد.

آرزو ذکایی فر در گفت و گو با ایلنا در خصوص اقدامات دفتر پیشگیری از آسیب های اجتماعی در موضوع خودکشی گفت: اقدامات دفتر پیشگیری از آسیب های اجتماعی متمرکز بر آگاه سازی، آموزش بر محور محله و خانواده، برگزاری کمپین ها و کارزار های رسانه ای برای ارتقای سطح دانش، آگاهی و اطلاع عموم مردم است. یکی از ظرفیت هایی که اکنون در سازمان با محوریت محله ایجاد شده، مراکز مثبت زندگی است که بیش از ۲۰۰۰ مرکز با نیروی تخصصی از جمله مددکار اجتماعی در سراسر کشور به منظور تقویت و توسعه رویکرد محلی و خانواده محوری فعالیت ها و برنامه های با تمرکز بر پیشگیری سطح اول را اندازی شده است. او ادامه داد: بخش دیگر خدمات در موضوع خودکشی مداخلات تیم های سیار اورژانس اجتماعی است که افراد با تماس با خط ۱۲۳ راهنمایی و مداخله اولیه را دریافت کرده

خودکشی پدیده جهانی و پیچیده است

او خاطر نشان کرد: همچنین مشکلات و گرفتاری های خانوادگی می تواند از دیگر عوامل خودکشی باشد عموماً افرادی که در بخش های غربی کشور ممکن است اقدام به خودکشی کنند از این نوع افراد هستند یعنی زنان و دخترانی که در استان های غربی کشور اقدام به خودکشی می کنند یا افکار خودکشی دارند عموماً به دلیل مسائل خانوادگی است، بنابراین این بخش نیز نیاز به مداخلات جدی و همگرای دستگاه های مرتبط و مسئول دارد. ذکایی فر در پاسخ به این سؤال که بیشتر خودکشی ها به چه صورتی انجام می شود، گفت: آمارهای ثبت شده حاکی از این موضوع است که حلق آویز کردن و پس از آن مسمومیت با سم و دارو بیشترین روش خودکشی بوده است در برخی از مناطق به صورت خودسوزی است که البته آمارهای مربوط به خودسوزی بالاتر نیست.

