ابتلا به کرونا در زنان واکسینه‌شده بیش از مردان است

به دلایل نامشخص، زنان واکسینه‌شده ۶۳درصد از ابتلای کووید-۱۹ را تشکیل می‌دهند. مرکز کنترل و پیشگیری از بیماری‌های ایالات‌متحده تاکید کرده عفونت در افراد واکسینه‌شده هنوز بسیار نادر است و معمولا باعث علائم خفیف یا بیماری بدون علامت می‌شود. ابتلای این افراد به کووید-۱۹ به این معنی نیست که فرد احساس بیماری می‌کند. فقط ۱۰درصد از افراد مبتلا به این بیماری در بیمارستان بستری‌شده بودند(برخی به دلایلی غیر ازابتلا به کووید-۱۹) و ۲درصد فوت شدند. نقص ایمنی یا داشتن بیماری‌های زمینه‌ای مانند فشارخون بالا، دیابت، بیماری‌های قلبی، بیماری‌های مزمن کلیه، ریه و سرطان احتمال ابتلا به کووید-۱۹ در افراد واکسینه‌شده را افزایش می‌دهد و می‌تواند منجر به بیماری شدید شود. ایمنی ایجادشده از طریق واکسن در محافظت در برابر بستری‌شدن(۸۸درصد) و بیماری شدید(۴/۹۱درصد) ناشی از نوع دلتا غالب بسیار موثر است./ایسنا

روانشکافی

روابط عاطفی بیمارگون

دکترمهرنوش دارینی

روان‌شناس و مشاور

برخی افراد در روابط بین‌فردی خود، به‌شدت وابسته می‌شوند و رفتارهای ناهنجار و بیمارگون از خود بروز می‌دهند. این افراد طاقت دوری از فردی را که به او وابسته هستند، ندارند و مدام به اشکال مختلف و در تماس‌های مکرر و غیرمنطقی تمایل دارند با طرف مقابل خود در ارتباط باشند. اینها اعتماد به نفس پایینی دارند و ترس از دست دادن طرف مقابل‌شان باعث می‌شود رفتارهای افراطی و غلط از خودشان نشان دهند و طرف مقابل را خسته کنند.

این افراد به‌دنبال پاسخ ندادن طرف مقابل ممکن است بارها تماس بگیرند یا حتی حضوری سراغ او بروند و کلافه و عصبی‌اش کنند. غالبا توجیهی که برای رفتارهای اشتباه خود دارند، نگرانی و علاقه زیاد است. ممکن است وقتی ارتباط آنها در حال قطع شدن است، مقطعی و کوتاه‌مدت دست از کنترل کردن و تماس گرفتن بردارند اما دوباره که رابطه آنها به حالت عادی برمی‌گردد، رفتارهای افراطی را شروع می‌کنند. ممکن است به‌دنبال قطع ارتباط عاطفی خود حتی تهدید یا اقدام به خودکشی کنند و همین مسأله باعث می‌شود رابطه بیمارگون آنها ادامه یابد و ترس از این‌که اتفاقی برای فرد بیفتد باعث می‌شود طرف مقابل برای خاتمه رابطه بترسد.

این رفتار در افرادی که دچار اختلالات شخصیتی هستند به چشم می‌خورد و با علائم بالینی همراه است. برای حل این مسأله لازم است ابتدا دارودرمانی و سپس روان‌درمانی در مورد فرد وابسته صورت بگیرد و در صورت لزوم از زوج‌درمانی برای حل مشکلات بین‌فردی استفاده شود. همچنین توصیه می‌شود با ظهور اولین علائم نشان‌دهنده وابستگی، حتما معاینات بالینی صورت بگیرد تا رابطه به‌صورت بیمارگون ادامه نیابد.

دکتر نجفی:
به‌هیچ عنوان مصرف مایعات یا فعالیت تحرکی بیشتر احتمال ابتلا به میوکاردیت در اثر تزریق واکسن کرونا را نمی‌تواند کاهش دهد

میزان بروز التهاب عضله قلب در پی تزریق واکسن کووید-۱۹ آنقدر کم است که نباید باعث شود افراد از تزریق واکسن اجتناب کنند

نگران عوارض واکسن کرونا نباشید

پونه شیرازی

سلامت

به‌دنبال بروز برخی عوارض نادر مانند لخته شدن خون پس از تزریق واکسن آسترازنکا، برخی کشورها تزریق آن را برای افراد زیر ۵۰ تا ۶۰ سال متوقف کردند. حتی دانمارک به‌طور کلی تزریق این واکسن را به‌دلیل بروز عوارض جانبی متوقف کرده است اما در بسیاری از کشورها و ازجمله ایران تزریق این واکسن انجام می‌شود و تاکنون میلیون‌ها دوز از این واکسن تزریق شده و نقش مهمی در کنترل عالمگیری کووید-۱۹ داشته است. ابتدا توصیه می‌شد این واکسن ترجیحا برای افراد بالای ۵۰ سال استفاده شود و از سایر واکسن‌های موجود برای واکسیناسیون افراد کمتر از ۵۰ سال استفاده شود. اما از آنجا که واکسن آسترازنکا مورد تایید سازمان بهداشت جهانی است و سطح ایمنی قابل قبولی (حدود ۸۰ درصد) را نیز نسبت به ویروس کووید-۱۹ در بدن ایجاد می‌کند، تزریق آن برای هیچ‌یک از گروه‌های سنی و جنسی بالای ۱۸ سال منع مصرف نداشته و عوارض آن بر اساس گزارش صریح سازمان جهانی بهداشت بسیار نادر و قابل اغماض است؛ یعنی بروز این عارضه نادر، حدود چهار در یک میلیون فرد واکسینه شده برآورد شده است؛ در حالی که میزان بروز این عارضه بعد از ابتلا به بیماری کووید-۱۹ بیش از هزار برابر بیشتر از احتمال بروز بعد از واکسن است!

با این حال به‌دلیل نگرانی‌های زیادی که بسیاری از هموطنان همچنان نسبت به تزریق واکسن کرونا و به‌ویژه واکسن آسترازنکا دارند و نسبت به واکسیناسیون که مطمئن‌ترین راه برون‌رفت از بحران جهانی کروناست، تردید دارند با دکتر محمدحسین نجفی، متخصص قلب و عروق و فوق تخصص آنژیوبلاستی درباره عوارض قلبی- عروقی احتمالی پس از تزریق واکسن کرونا گفت‌وگو کرده‌ایم.

آیا التهاب عضله قلب از عوارض ثابت‌شده تمام واکسن‌های کروناست؟ یا این‌که فقط برخی واکسن‌ها ممکن است چنین عوارضی را ایجاد کنند؟

در مورد تمام واکسن‌های کووید-۱۹ که در حال حاضر در دنیا موجود است یک سری عوارض کلی وجود دارد و یک سری عوارض خاص مربوط به برخی واکسن‌ها مطرح است. برای مثال تمام واکسن‌ها ممکن است عوارضی مثل تب، درد محل تزریق و درد عضلانی را ایجاد کند. اما گاهی ممکن است برخی واکسن‌ها عوارضی را به‌صورت اختصاصی ایجاد کند.

در مورد «میوکاردیت» یا التهاب عضله قلب یا «میو پریکاردیت» که التهاب عضله و پرده دور قلب است در مورد تمام واکسن‌ها ممکن است اتفاق بیفتد. چنان‌که مراجعات بیماران مختلف نیز مؤید این مسأله است. ناگفته نماند علائم ناشی از این دو عارضه شامل تنگی‌نفس، تپش قلب و درد قفسه سینه می‌شود.

التهاب عضله قلب از عوارض احتمالی ثابت‌شده در مورد واکسن آسترازنکاست؟

بله، با این واکسن ممکن است این اتفاق بیفتد ولی همان‌طور که گفتم با واکسن‌های دیگر هم محتمل است و احتمال بروز این عارضه تقریبا در مورد تمام واکسن‌های با ضریب معدود محتمل است.

چه کسانی براساس مشاهدات صورت گرفته بیشتر در معرض این عارضه هستند؟

اصلا این مسأله قابل پیش‌بینی نیست و ممکن است به‌صورت تصادفی اتفاق بیفتد.

نشانه‌های احتمالی که مؤید بروز این عارضه پس از تزریق واکسن است شامل چه مواردی می‌شود؟

معمولا میوکاردیت خودش را با تنگی‌نفس، به‌خصوص تنگی‌نفس فعالیتی نشان می‌دهد و بیماران ممکن است هنگام خوابیدن هم در مراحل پیشرفته‌تر احساس تنگی‌نفس کنند. تشخیص این عارضه هم با اکوکاردیوگرافی ممکن خواهد بود.

چه راهکارهایی برای پیشگیری از این عوارض احتمالی به کسانی که واکسن آسترازنکا را تزریق می‌کنند پیشنهاد می‌شود؟

هیچ راهی برای جلوگیری از بروز عوارض واکسن وجود ندارد و استفاده از هیچ دارویی توصیه نمی‌شود.

فقط هنگام بروز سردرد شدید، درد قفسه سینه و شکم‌درد و ایجاد اختلالات خون‌رسانی در اندام تحتانی باید پزشک با انجام آزمایشاتی بررسی کند که آیا اختلال عملکرد پلاکت‌ها در اثر تزریق واکسن ایجاد شده است یا خیر.

آیا مصرف بیشتر مایعات و انجام ۴۵ دقیقه پیاده‌روی روزانه تا چند روز پس از تزریق واکسن در پیشگیری از بروز چنین عوارضی درست و مؤثر است؟

به‌هیچ‌عنوان مصرف مایعات یا فعالیت تحرکی بیشتر، احتمال ابتلا به میوکاردیت در اثر تزریق واکسن کرونا را نمی‌تواند کاهش دهد.

آیا این‌که جوانان هم در معرض عوارض قلبی پس از تزریق این واکسن قرار دارند صحت دارد؟

واقعا این مسأله دقیقا قابل پیش‌بینی نیست اما نکته مهم آن است که میزان میوکاردیت به‌دنبال تزریق واکسن کرونا آنقدر کم است که به‌هیچ عنوان نباید باعث شود افراد از تزریق واکسن اجتناب کنند. توصیه اکید ما این است که تمام افراد واکسن را تزریق کنند.

مصرف داروهایی را برای پیشگیری از بروز لخته خون پس از تزریق واکسن (به‌ویژه آسترازنکا) توصیه می‌کنید؟

در هیچ جای دنیا اثبات نشده است مصرف داروهایی مثل آسپرین یا وارفارین از ایجاد احتمال لخته‌زایی ناشی از تزریق واکسن جلوگیری کند ولی اگر فرد دچار علائمی مثل سردرد، درد قفسه سینه همراه با تعریق، درد شکم یا اختلال خون‌رسانی در اندام تحتانی شود بهتر است از داروهایی که از جانب متخصص قلب یا خون داده می‌شود، استفاده شود تا از گسترش لخته‌زایی جلوگیری شود. توجه داشته باشید احتمال میزان لخته‌زایی واکسن‌ها بسیار بسیار پایین است و اگر شخصی علائم بالا را داشت باید از روش‌های تشخیصی برای بررسی عروق قلب استفاده کند.

شرکت دانش‌بنیان «رسانه‌گستر بِنیسی» با تولید بازی‌های دیجیتالی با محتوای ایرانی و اسلامی، گام‌های بلندی در بومی‌سازی تولید این بازی‌ها در کشور برداشته است

تولید بازی‌های رایانه‌ای ایرانی در رسانه‌گستر بنیسی

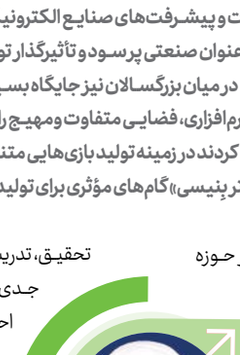
سیمین دخت شاکری

نشان ایرانی ۲

همراه با تحولات و پیشرفت‌های صنایع الکترونیکی در اواخر قرن بیستم، صنعت بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای نیز وارد میدان شد و چندسالی است به‌عنوان صنعتی پرسود و تأثیرگذار توجه مخاطبان بسیاری را در سراسر دنیا به خود جلب کرده است. دنیای سرگرمی نه‌تنها برای کودکان، بلکه در میان بزرگسالان نیز جایگاه بسیار مهمی پیدا کرده است. افراد بسیاری ساعت‌ها وقت و هزینه می‌کنند تا در تعاملی جذاب با برنامه‌ای نرم‌افزاری، فضایی متفاوت و مهیج را تجربه کنند؛ موضوعی که حدود یک دهه قبل در ایران به‌صورت گسترده مطرح شد و فناوران ایرانی سعی کردند در زمینه تولید بازی‌هایی متناسب با ذائقه کاربران ایرانی گام بردارند.

دراین رابطه، شرکت دانش‌بنیان «رسانه‌گستر بِنیسی» گام‌های مؤثری برای تولید بازی‌های رایانه‌ای با محتوای ایرانی و اسلامی برداشته است.

حبیب داستانی بنیسی، از افراد فعال در حوزه تولید بازی‌های رایانه‌ای است که با آگاهی از اهمیت این بازی‌ها از سال‌ها پیش به تولید این نوع بازی‌ها در کشور پرداخته است. این روحانی جوان که در فقه تخصص دارد، در رابطه با علت فعالیتش در زمینه بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای به جام‌جم می‌گوید: «تقریبا بهار ۲۳ سال پیش بود که پدرم یک رایانه خرید. با استفاده از این رایانه قرار بود کتاب‌های پدرم که یک عالم و نویسنده توانا در قم بود، حروفچینی شود. آن موقع کمتر کسی رایانه داشت و من هم نوجوان کنجکاوی بودم و علاقه داشتم کارکردن با این دستگاه جدید را یاد بگیرم. به‌تدریج با خواندن کتاب‌های موجود در این رابطه، نه تنها کار با رایانه را آموختم، بلکه موفق شدم با سیستم عامل داس (DOS) چند نرم‌افزار تولید کنم. بعد از دبیرستان، وارد حوزه علمیه قم شدم و مطالعاتم را در زمینه نرم‌افزارها گسترش دادم و تحقیق، تدریس و تولید نرم‌افزارها را به‌طور جدی دنبال کردم. از همان ابتدا احساس می‌کردم که بازی‌های ویدئویی در آینده‌ای نزدیک پیشرفت چشم‌گیری خواهند داشت و می‌توانند رسانه بسیار تاثیرگذاری باشند. سال چهارم حوزه علمیه را می‌گذراندم؛ حدود سال ۸۴ بود و با این‌که در آن زمان، تصور درست و دقیقی از میزان اهمیت بازی‌های رایانه‌ای وجود نداشت، برای تولید یک بازی رایانه‌ای برنامه‌ریزی کردم. آن زمان در اتاقی جلو منزل خودم، میزبان گروهی کوچک از شاگردان و همکارانم بودم که با نام «گروه نرم‌افزاری بنیسی» فعالیت می‌کردیم. بیشترکارهای تولیداولین بازی ویدئویی به نام «عملیات انهدام ۱» که در سال ۸۷ منتشرکردم خودم انجام دادم. سپس در سال ۸۸ بود که شرکت «رسانه گستر بنیسی» تاسیس شد.»



مدیرعامل این شرکت در ادامه تصریح می‌کند: «بازی، رسانه مهمی است؛ از این جهت که خود کاربر یا مخاطب به‌صورت گام‌به‌گام در اجرای این رسانه و روند شکل‌گیری داستان نقش دارد. این رسانه چون افراد را درگیر خودش می‌کند فوق‌العاده جذاب و تأثیرگذار است.» داستانی بِنیسی تأکید می‌کند: «بازی‌های رایانه‌ای اکنون به عنوان هنر هشتم در دنیا شناخته می‌شوند. بازی هم هنر است، هم صنعت و هم رسانه. بازی مجموعه‌ای از تصاویر، صوت، موسیقی، بازی‌نامه و میان‌پرده‌هاست که پیام‌های موردنظر سازنده را به بیننده منتقل می‌کند.»

محصولات تولیدشده در یک نگاه

مدیرعامل شرکت رسانه‌گستر بِنیسی در ارتباط با محصولاتی که تاکنون از سوی این شرکت به بازار عرضه شده است می‌گوید: «سال ۸۷ اولین بازی گروه ما به نام «عملیات انهدام ۱: نبرد فاو» منتشر شد. این بازی علاوه بر کسب جوایز متعدد داستانی، کشوری و بین‌المللی توانست نظر مخاطبان را به خود جلب کند. سپس در سال ۹۲ دومین بازی به نام «عملیات انهدام ۲: نبرد خرمشهر» روانه بازار شد و بسیار مورد استقبال مردم قرار گرفت.

با توجه به ماهیت حماسی و جنگی دو بازی تولیدشده در شرکت دانش‌بنیان «رسانه‌گستر بِنیسی»، مخاطبان این بازی‌ها بیشتر آقایان بوده‌اند و به‌همین دلیل، سال ۹۵ بازی متفاوتی تولید کردیم که مخاطب آن افرادی بودند که علاقه‌مند به بازی‌های دفاع مقدس و هیجانی نبودند بلکه به‌دنبال بازی ساده‌تری برای اوقات فراغت خود می‌گشتند. بازی سفر جنجالی مرتبط با سبک زندگی ایرانی- اسلامی بود. این بازی در پایان سال ۹۵ نیز برای گوشی‌های اندروید طراحی و در دسترس قرار گرفت. بعد از آن در سال ۹۶ به‌درخواست کشور لبنان بازی عملیات انهدام ۲ به‌عربی ترجمه و دوبله شد و برای اولین بار یک بازی ایرانی به‌صورت فیزیکی و بسته‌بندی شده از ایران به کشورهای دیگر صادر شد. در همان سال، بازی صوتی «سفر جنجالی» را هم منتشر کردیم. این بازی با استفاده از تلفن‌های ثابت انجام می‌گرفت، به این صورت که مخاطب با استفاده از تلفن ثابت با شماره‌ای تماس می‌گیرد و داستان ابتدای بازی را می‌شنود. سپس چند گزینه به صورت صوتی به او گفته می‌شود و او با استفاده از کلیدهای تلفن ثابت، شماره گزینه موردنظر خود را فشار می‌دهد و داستان بازی بر اساس انتخاب او ادامه پیدا می‌کند و همین‌طور به پیش می‌رود.»

انتشار کتاب در حوزه بازی‌سازی

مدیرعامل این شرکت در ادامه به معرفی برخی دیگر از مهم‌ترین محصولات‌شان می‌پردازد و می‌گوید: «به جز تولید بازی‌های ویدئویی، این شرکت در زمینه‌های دیگر نیز فعالیت دارد. برای مثال کتابی به نام «آموزش بازی‌نامه‌نویسی» منتشر کردیم. این کتاب در مورد گام اول بازی‌سازی یعنی خلق داستان برای یک بازی است. این کتاب سه سال متوالی ۹۰، ۹۱ و ۹۲ به‌عنوان کتاب سال ایران در کارگروه بین‌رشته‌ای برگزیده شد و هم‌اکنون نیز کتاب مهم دیگری در این زمینه در حال آماده‌سازی است.»

تولید محتوای باکیفیت ایرانی- اسلامی چشم‌انداز ماست

حبیب داستانی بِنیسی ضمن اشاره به موضوع مهم تأسیس شورای عالی بازی‌های رایانه‌ای حوزه‌های علمیّه که گام مهمی برای استفاده از بستر بازی‌های رایانه‌ای برای ترویج و نهادینه‌سازی مفاهیم دینی است، خاطر نشان می‌کند: «ما به‌دنبال تولید بازی‌های دیجیتالی با محتوای مناسب و باکیفیت بسیار بالا هستیم، تا آن‌جا که کیفیت بازی‌های خود را به بازی‌های رده نخست دنیا برسانیم.» او در ادامه، درباره کیفیت بازی‌ها چنین توضیح داد: «امروزه بازی‌هایی که در دنیا تولید می‌شوند، در ۳۲ رده کیفی گنجانده می‌شوند که بازی‌های ما جزو رده‌های سوم تا پنجم جهان است اما هدف ما این است که در مرتبه اول قرار بگیریم. همچنین هدف بعدی ما پایه‌ریزی دانش بومی و دینی برای تولید بازی‌های دیجیتالی است که کار بسیار مهمی برای تولید نیروی متخصص در آینده است.»

رعایت‌نشدن قانون حمایت از حقوق مؤلفان و مصنفان و واردات بی‌قانون

این بازی‌ساز ایرانی در پایان به برخی مشکلات و موانع پیش‌روی صنعت تولید بازی‌های دیجیتالی اشاره می‌کند و می‌گوید: «در فرهنگ جامعه ما، بازی‌های رایانه‌ای جدّی گرفته نمی‌شود، در حالی که اولین صنعت پردرآمد جهان، بازی‌های دیجیتالی است که علاوه بر تاثیرگذاری فرهنگی می‌تواند به اقتصاد کشور نیز کمک کند. همچنین مسؤولان کشورمان هنوز درک درستی از اهمیت این صنعت ندارند و اهتمامی برای گسترش و عمومی‌سازی آن از سوی مسؤولان به چشم نمی‌خورد. در نتیجه بودجه خاصی نیز به افراد و مؤسسات فعال در این بخش اختصاص پیدا نکرده است. این در حالی است که هزینه ساخت بازی رایانه‌ای با کیفیت عالی با نیرو و نگرش جهادی نیز در کمترین حالت حدود دو تا سه میلیارد تومان است. اما دولت حتی سرمایه‌گذاری ۳۰۰ میلیون تومانی هم در این حوزه انجام نمی‌دهد. متاسفانه دولت و به ویژه، وزارت فناوری اطلاعات نیز هیچ توجهی به اجرای قانون حمایت از حقوق مؤلفان و مصنفان ندارد و دانلود بی‌رویه و رایگان بازی‌های خارجی گران‌قیمت به راحتی از سوی مردم صورت می‌گیرد؛ این مساله‌ای است که به شدت بر کار شرکت‌هایی مانند ما تاثیر منفی دارد. در صورتی که اگر قانونی وجود داشته باشد که بازی‌های خارجی به‌قیمت واقعی در دسترس مخاطبان ایرانی قرار بگیرد طبیعتا به‌دلیل قیمت بسیار بالای این بازی‌ها استقبال از تولیدات داخلی گسترش پیدا می‌کند و فضای رقابتی خوبی نیز به‌وجود می‌آید.»

راه‌های ارتباطی با شرکت دانش‌بنیان «رسانه‌گستر بِنیسی»

AmaliyateEnhedam.ir

info@benisi.ir

@Baazikadez

۰۲۵۳۲۸۱۶۱۱۰

قم، پردیسان، بلوار شهید مولوی (ره)، پارک علم و فناوری استان قم، ساختمان مروارید ۲، طبقه ۱

«عملیات انهدام ۳: نفسگیرترین نبرد»، بزرگ‌ترین بازی جنگی ایرانی

این طراح بازی‌های رایانه‌ای در مورد بزرگ‌ترین اثر تولیدشده در شرکت «رسانه‌گستر بِنیسی» به جام‌جم می‌گوید: «در سال ۹۸ بزرگ‌ترین پروژه‌ای که من تا به حال انجام داده‌ام به نام «عملیات انهدام ۳: نفسگیرترین نبرد» منتشر شد. یک بازی رایانه‌ای بزرگ شامل سه حماسه جذاب از ایران و همچنین داستان جنگ ۳۳ روزه رژیم صهیونیستی و حزب‌ا... بود. خوشبختانه این بازی همچنان بین پرمخاطب‌ترین‌ها قرار دارد.»

داستانی بنیسی ادامه می‌دهد: «سال گذشته موفق به تولید دو بازی جدید اندرویدی شدیم. «سفر جنجالی ۲» که در ادامه بازی «سفر جنجالی» و برای پلتفرم اندروید در دسترس مخاطبان قرار گرفت و «عملیات انهدام همراه» یک پلتفرم بازی سه‌بعدی همراه است که قرار است در آینده ارتقا پیدا کرده و بسیار گسترده شود. علاوه بر موارد ذکر شده، وبسایت این شرکت به نشانی www.AmaliyateEnhedam.ir از محبوبیت خوبی بین مخاطبان و کاربران بازی‌های رایانه‌ای برخوردار است.»