

# جنگ تن به تن کرونا و فناوری

آرش جهانگیری



تب، سرفه، مشکلات شدید تنفسی و در مواردی نارسایی کلیه، صورت‌های ماسک‌زده، محله‌های قرنطینه شده و ترس از ابتلا به یک بیماری سخت و کشنده؛ اینها علائمی است که این روزها «کرونا ویروس» را با آن می‌شناسند. علائمی که طی چند هفته اخیر، چین ۱/۳ میلیارد نفری را برهم ریخته و به سرعت به یک بحران فرامرزی برای این کشور و شهروندانش تبدیل شده است. صنایع زیادی به واسطه این بیماری و تصمیم‌های دولت چین طی این روزها تحت تاثیر قرار گرفته‌اند. بسیاری از مردم حتی پس از پایان تعطیلات سال نوی چینی هم در خانه‌ها پنهان مانده‌اند و با دور کاری روزهایشان را پشت سر می‌گذارند. این بحران حالا به یک مساله جهانی تبدیل شده و هر روز کشورهای بیشتری درگیر آن می‌شوند. اما جالب است بدانید فناوری هم به شکل گسترده‌ای در این ماجرا درگیر شده و ضربه‌های زیادی از آن خورده و حال سعی می‌کند با آن مبارزه کند. در این گزارش نگاهی به تقابل لحظه به لحظه فناوری و کرونا ویروس می‌اندازیم.

## پیش‌بینی هوش مصنوعی

همگان قرار می‌دهد. این در شرایطی است که هرگونه اطلاعات اشتباهی می‌تواند باعث گسترش بیشتر این بیماری شود و مردم و کشورهای بیشتری را درگیر کند.

## رمزگشایی ویروس

محققان چینی به لطف سطح بالای فناوری پزشکی در این کشور طی تنها یک هفته موفق به رمزگشایی کامل ژنوم ویروس و انتشار عمومی نتایج برای تسریع فرایند یافتن درمان بیماری شدند.

البته تنها این چینی‌ها نیستند که از هوش مصنوعی علیه بیماری جدید استفاده می‌کنند. شرکت‌های بزرگ فناوری با نگرانی، تحولات مرتبط با ویروس کرونا در چین را دنبال می‌کنند، چراکه عواقب این بحران می‌تواند تبعات سرنوشت‌سازی برای آنها داشته باشد. شرکت مایکروسافت همین چند روز پیش از ارائه ابزاری مبتنی بر هوش مصنوعی به نام AI for Good در حوزه پزشکی و تصمیم به استفاده از آن در مقابله با ویروس کرونا خبر داد و خبرهایی درباره تلاش IBM برای کاربرد ابررایانه هوشمند Watson در یافتن درمانی برای این بیماری به گوش می‌رسد، هرچند بعید است این تلاش‌ها به نتیجه فوری منجر شود.

البته یافتن درمان ضدویروسی پیچیده و زمانبر است، ولی خود چینی‌ها هم بیکار نمانده‌اند و محققان این کشور اعلام کرده‌اند به یک درمان ضدویروسی ترکیبی براساس داروهای آنفلوآنزا و HIV رسیده‌اند که به نظر می‌رسد می‌تواند به خوبی با این ویروس مقابله کند.

یکی از نکات ملموس، حضور پررنگ هوش مصنوعی از قبل از شروع بحران تاکنون بوده است، به طوری که حتی توانسته بود بروز چنین ویروسی را پیش‌بینی کند. هوش مصنوعی توسعه داده شده توسط شرکت BlueDot یک هفته قبل از شروع اپیدمی، با پایش مجموعه‌ای از کلمات کلیدی استفاده شده در اینترنت به ۶۵ زبان، بررسی اطلاعات پروازی و مسافرتی و بسیاری عوامل دیگر، موفق به پیش‌بینی بروز و شیوع بیماری و حتی مسیر انتشار آن شده بود.

## رباتی برای پیش‌گسترش ویروس

علاوه بر این در خود چین، از نخستین روزهای شروع بحران مقامات محلی با استفاده از هوش مصنوعی اقدام به پایش گسترش ویروس و کنترل موارد مشکوک کرده‌اند. نرم‌افزار بومی یک بات سخنگوست که با انجام یک معاینه تلفنی و جمع‌آوری اطلاعاتی همچون هویت فردی، وضعیت جسمی و محل سکونت می‌تواند با سرعتی چند برابر انسان‌ها اقدام به دسته‌بندی اطلاعات میلیون‌ها فرد در مناطق آلوده و تولید گزارش‌های روزانه دقیق کند.

## مبارزه با اخبار جعلی

دانشگاه جان‌هاپکینز هم برای اطلاع‌رسانی شفاف‌تر و مقابله با موج اخبار جعلی به‌راه افتاده در رسانه‌های اجتماعی، یک نقشه تعاملی ارائه کرده که تمام اطلاعات مرتبط با وضعیت گسترش و مقابله با بیماری را به صورت لحظه‌ای در دسترس

## نقشه راه برای دوری از خطر

در نهایت باید به استفاده از ربات‌ها برای معاینه و تعامل با بیماران، ضدعفونی کردن بخش‌های تحت قرنطینه و نیز جابه‌جایی دارو و ملزومات پزشکی در بیمارستان‌های محل استقرار بیماران کرونا اشاره کنیم که توانسته‌اند با کاهش سطح تماس افراد غیرآلوده با بیماران، در کنار افزایش کارایی باعث کنترل گسترش ویروس شوند. همچنین اگر می‌خواهید لحظه به لحظه از روند این ویروس خطرناک مطلع شوید می‌توانید به این لینک سر بزنید:

<http://bit.do/frMMK>

پایگاه اطلاع‌رسانی جان‌هاپکینز به کمک این سایت به صورت آنلاین تمام نقاطی را که این بیماری در آن شناسایی شده است، روی نقشه جهان به شما نشان می‌دهد. همچنین تعداد کسانی که تا به حال به کرونا مبتلا شده‌اند نیز قابل نمایش است. علاوه بر این، تعداد قربانیان و تعداد درمان شده‌ها نیز در آن نمایش داده می‌شود.

## کرونا علیه فناوری

یکی از بزرگ‌ترین نگرانی‌های فعلی درباره بحران بیماری کرونا، ضربه اقتصادی است که کاهش تولید و مصرف در دومین



# سایه کرونا بر سر هنر هشتم

امیر گلخانی

بازی‌های ویدئویی—چه در بعد ملی و چه بین‌المللی—نیز از این قاعده مستثنی نبوده و طی این روزها، به واسطه گستره عظیم مخاطبانشان به یکی از رسانه‌های بزرگ در این کارزار بدل شده‌اند. اخبار از شرکت‌های بزرگ بازی‌سازی مستقر در چین آغاز شد، به بازی‌های موبایلی محبوب رسید و حالا هم اخباری پیرامون تغییر نمایشگاه‌های بازی در کشور مذکور به گوش می‌رسد. کرونا زودتر از آنچه تصور می‌کردیم به دنیای دیجیتال محبوبان رسید و آن را تحت تاثیر قرار داد. تاثیری که در ادامه مرور کوتاهی بر آن خواهیم داشت.

## کرونا ی خود را بساز!

تسخیر خود در آورد. احتمالاً ادامه سناریوی ساخته اندمیک در این روزها را خودتان حدس زده‌اید. به فاصله چند روز پس از فراگیر شدن کرونا در چین و ترند شدن هشتگ‌هایش در شبکه‌های اجتماعی، آمارهای مربوط به این بازی نیز سر به فلک کشیدند. بازی ابتدا به صدر جدول‌های بریتانیا رسید و سپس محبوبیتش به آرامی در دیگر نقاط دنیا نیز افزایش یافت. اگر اهل بازی‌های موبایل باشید و اخبار و عناوین مرتبط با آن را دنبال کنید، احتمالاً این اولین باری نبوده که با خبری این چنینی از Plague Inc مواجه می‌شوید.

پیش از این و با وقوع اتفاقات مشابه، آمارهای

بگذارید تا چند هزار کیلومتری از محله حادثه دور شویم و سری به استودیوی شناخته شده اندمیک در بریتانیا بزنیم. نزدیک به هشت سال از عرضه رسمی یکی از تاثیرگذارترین عناوین این استودیو، یعنی Plague Inc می‌گذرد؛ عنوانی که خانه اولیه‌اش رایانه‌های شخصی بود و با فراگیر شدن تلفن‌های هوشمند، راهش را به این بستر محبوب هم باز کرد. در Plague Inc وظیفه گیمر، ساخت نوعی ویروس با مشخصات از پیش تعیین شده است. مشخصاتی که سبب می‌شود به مرور زمان و با پیشرفت در بازی، ویروس به تمام دنیا برسد و در انتها بشریت را به

فروش و دانلود بازی رکوردهای جدیدی از خود به جا می‌گذاشتند. این بار اما، آمار و ارقام تا حدی رکوردها را جابه‌جا کردند که تیتراژ یک تمام رسانه‌های بازی و عمومی دنیا به این عنوان اختصاص یافت. هیاهوی رسانه‌ای پیرامون بازی، زیاد و زیادتر شد و کار به جایی رسید که بسیاری از مخاطبان تصور می‌کردند اتفاقاتی که در Plague Inc شاهد آن هستند، کاملاً با شیوع بیماری کرونا در سطح بین‌الملل مطابقت دارد.

پیرو این ماجرا، تیم توسعه‌دهنده بازی در بیانیه‌ای رسمی اعلام کرد که باوجود سعی آنها بر



اگر مطالب این صفحه را می‌پسندید، عدد ۷۴۲۴ را به شماره ۳۰۰۱۱۲۲۶ پیامک کنید