



نقره‌هایی که  
طلاپی هستند

در ترکیب عکس‌های رادیولوژی نینترات نقره به کار می‌رود که سمی هستند و نباید در طبیعت رها شوند. این عکس‌ها به طور طبیعی تجزیه نمی‌شوند و ما با بازیافت آنها از سمی شدن و آلودگی طبیعت جلوگیری می‌کنیم.



پشت صحنه خرید و فروش عکس‌های رادیولوژی

## استخراج نقره از عکس رادیولوژی

زنگی  
رابعه تیموری  
روزنامه نگار

تعداد ضایعاتی‌های خیابان انقلاب کم نیست. همه آنها هم خریدار عکس رادیولوژی هستند. مالکان بسیاری از این ضایعاتی‌ها نمی‌دانند در تصاویر طلق مانند رگ و پی و استخوان مردم چه چیزی وجود دارد که عده‌ای پول خوبی بابت خریدشان می‌دهند. مشتریان این طلق‌های سبز و سیاه کیمیاگران هستند و از عکس‌های رادیولوژی نقره استخراج می‌کنند.

نیش یکی از معایب فرعی خیابان انقلاب قرار گرفته است. در بساطش از کتاب‌های قدیمی تا لوازم خانگی دست دوم دیده می‌شود، اما وزن دسته عکس‌های رادیولوژی که توی قفسه‌های فلزی وسط مغازه اش چیده شده، به ۵ کیلوگرم نمی‌رسد. مرد میانسال فروشنده نمی‌داند این عکس‌ها چه کاربردی دارند، ولی جوانکی مشتری پروپاقرص آنها است که آخر هر هفته به مغازه سر می‌زند و همه عکس‌های رادیولوژی را می‌برد. فروشنده می‌گوید: «ما فقط خرید داریم. هر کس عکس رادیولوژی بیاورد می‌خریم، ولی عکس‌هایی را که جمع می‌شود، به کسی جز علیرضای فروشیم.» علیرضا هم فقط واسطه است و همه عکس‌های رادیولوژی را که از ضایعاتی‌ها جمع آوری می‌کند، به مهندس اطو کشیده بالاشهری می‌رساند که کارگاه بازیافت دارد.

سیاه رنگ‌ها گران‌ترند

در ضایعاتی دیگری که نیش خیابان قرار گرفته است، فقط کارتون‌های خالی یخچال و تلویزیون تا سقف چیده شده‌اند و در بساطش خنجر پهنر و وسایل دست‌دوم یافت نمی‌شود، اما مالک جوان آن،

خریدار عکس‌های رادیولوژی است و هر کیلو عکس را ۷۰ هزار تومان می‌خرد. او می‌گوید: «نمی‌دانم این عکس‌ها چه موادی دارند که اینقدر بابت ششان پول می‌دهند.» انگار شغل و کاسبی جوان اطو کشیده ای که با ضایعاتی‌های این خیابان بده بستن دارد و برایش عکس‌های رادیولوژی را تهیه و انبار می‌کنند، راز مگو است و طرف‌های معامله‌اش از کار و کسب او بی‌خبرند.

ضایعاتی‌های خیابان فروردین برای این طلق‌های مصور پول کمتری خرج می‌کنند. محمود یکی از بساطی‌های این خیابان است که بدون پرداخت کرایه مغازه و خرج و برج اضافی معامله می‌کند. او می‌گوید: «طرف حساب ما کسانی هستند که ضایعات بیمارستانی را جمع آوری می‌کنند، و گرنه یکی دو تا عکس رادیولوژی مردم که دردی دوانمی‌کند.» محمود همه عکس‌ها را در هم نمی‌خرد و برای عکس‌های رادیولوژی سیاه رنگ آری پول بیشتری می‌دهد، ولی فیلم‌های سبز رنگ سی تی اسکن برایش منفعت زیادی ندارند و هر کیلو را فقط ۲۰ هزار تومان می‌خرد. محمود می‌گوید: «عکس‌های رادیولوژی نقره دارند و وقتی آنها را در کارگاه بازیافت آب و اسید شویی می‌کنند، نقره

های شان جدا می‌شود.» خدمت به طبیعت به لطف محمود بالاخره با جوان اطو کشیده‌ای که خریدار عمده عکس‌های رادیولوژی است، هم صحبت می‌شویم. او تحصیلکرده است و کلان بودن درآمد بازیافت عکس‌های رادیولوژی را انکار نمی‌کند، اما معتقد است با بازیافت این عکس‌ها به جامعه و طبیعت خدمت می‌کند. او می‌گوید: «در ترکیب این عکس‌ها نینترات نقره به کار می‌رود که سمی است و نباید در طبیعت رها شوند. این عکس‌ها به طور طبیعی تجزیه نمی‌شوند و ما با بازیافت آنها از سمی شدن و آلودگی طبیعت جلوگیری می‌کنیم.»

محمود سسال‌ها پیش تصمیم گرفته مانند جوانک اطو کشیده، خانه قدیمی‌اش را به کارگاه بازیافت نقره تبدیل کند، ولی ناشی بودن کار دستش داده و اسید پوست یکی از دستاتش را کاملاً از بین برده است. این روزها دیجیتالی شدن عکس‌های رادیولوژی کار و کسب کیمیاگران نقره و فروشنده‌گان عکس‌های رادیولوژی را کساد کرده، اما هنوز هم بسیاری از پزشکان ترجیح می‌دهند برای تشخیص بیماری‌ها و شکستگی‌ها از همان عکس‌های رادیولوژی طلق مانند قدیمی استفاده کنند.



روزگار امیر جلال‌الدین مظلومی

در حاشیه رفتن‌ها



زمانه ما روزگار شتاب است، شتاب برای رفتن و رفتن برای رسیدن. مردمی شتابزده که گام‌هایشان میانه‌ای با درنگ ندارد؛ چرا که دقیقه‌ها حتی ثانیه‌ها نیز ارزش اقتصادی دارند تا جایی که در روز شمار سپرده‌ها سود ثانیه‌ها هم لحاظ شده است.

برای مردم این روزگار با این همه رفتن و دویدن، پاهای مهمند. در این میان اگر نیم‌نگاهی هم به کفش‌ها، رفیق همراه و همیشگی آنها داشته باشیم، کفایش‌های دوره‌گرد زمانه ما وارد داسان می‌شوند. اما چرا دوره‌گرد؟ چون بساط کفشگران امروزی در واقع کیفی است که می‌توان آن را بست و روی سسکوی مغازه‌ای که در پی بسته و کرک‌های پایین کشیده دارد، با توی هشتی بنایی قدیمی و متروک گشود.

به این ترتیب پینه‌دوزهای این دوره، هم پارو قند و هم سیار؛ در حوالی ایستگاه مترو، ورودی نقر جگانه‌ها، بوستان‌های شهری و... بساطشان برپاست. در میان قوطی‌های رنگی و رنگ واکس و جلادنده، رشته‌های الوان و دراز و کوتاه بند و کفی و زیره کفش مشغولند تا لباس ناسور قدیم‌ها را نونوار کنند.

اما همین‌ها که گردوغبار از پاپوش‌های مامی‌گیرند، خود بر چهره غبار سفر دارند و در گپ و گفت، لپچه غربت. یا اهالی کشور همسایه شرقی‌اند که امواج جنگ داخلی و تجاوز اجنبی آنها را به شهرهای بزرگ کشور ما کشانده است، یا روستازادگان و حاشیه‌نشینان همین آب و خاکند که از اعماق کنده‌اند تا خود را به سطح خیابان‌های پرفتور آمد شهر برسانند بلکه به تخته پارهای بچسبند و از این ستون به آن ستون برایشان فرجی یا کمک خرجی برسد؛ کسانی که پای بازگشتشان فعال‌لنگ است و گرنه کفش آمدن را هنوز نگاه داشته‌اند، کفشی که پاک‌رندی است و برق آن چشم اهل سفر را روشن می‌کند.

لیگ بازی‌های رایانه‌ای عنوانی جالب و البته برای بعضی‌ها ناآشناست. حرف از گیم‌های حرفه‌ای است که پای دستگاه یا موبایل درگیر رقابت‌هایی هستند که دنیای حیرت‌انگیزی دارد. لیگ بازی‌های رایانه‌ای در واقع مسابقاتی است که از سوی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برگزار می‌شود تا گیم‌ها توانمندی خود را محک بزنند. این مسابقات هر سال در کشور برگزار می‌شود و نوجوانان و جوانان زیادی برای رسیدن به قهرمانی در آن شرکت می‌کنند. با اینکه از برگزاری مسابقات ملی بازی‌های رایانه‌ای زمان زیادی نمی‌گذرد اما در همین مدت کم توانسته طرفداران زیادی پیدا کند. در این گزارش قرار است این جامعه متلاطم حرفه‌ای بازی‌ها را بشناسیم و با آمار و ارقام تعداد آن آشنا شویم.

### لیگ، یک لیگ تمام‌عیار

طبق آمار به‌دست آمده از سوی معاونت پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، ۷ هزار گیم‌ر نوجوان و جوان ایرانی عضو لیگ هستند و با اجرای هر مسابقاتی با مصاف هم می‌روند. محمدصادق دهنادی، مدیر ارتباطات و امور بین‌الملل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، درباره لیگ بازی‌های رایانه‌ای می‌گوید: «لیگ در واقع مسابقاتی است که هر ساله ایام تابستان در کشور برگزار می‌شود. هدف از برگزاری آن شرکت دادن نوجوانان و جوانان در برنامه‌های فرهنگی و شکوفاشدن استعداد آنهاست.» او در ادامه با بیان اینکه عصر امروز، عصر تکنولوژی است، تأکید می‌کند: «در جامعه‌ای که زندگی عادی مردم در فضای مجازی می‌گذرد پس اوقات فراغت آنها هم در همین فضا سپری می‌شود. بنابراین می‌تواند در این زمینه اقدامات جدی صورت بگیرد. به خصوص که بچه‌های دیجیتال باهوش‌تر و خلاق‌تر هستند. بازی‌های رایانه‌ای به نوجوانان حس قدرت می‌دهند. از سوی دیگر تنوع زیادی دارد. بنابراین علاقه‌مند بودن به بازی چیز عجیبی به نظر نمی‌رسد.»

### گیم‌های حرفه‌ای و رقابت حرفه‌ای تر

اما گیم‌ها چطور باید در لیگ بازی‌های رایانه‌ای شرکت کنند و طریقه ثبت‌نام چگونه است؟ دهنادی در این باره توضیح می‌دهد: «پلتفرمی به اسم «بازی‌کو» طراحی شده که بازی‌ها چه تازه‌کار و چه ماهر در آن ثبت‌نام می‌کنند. با توجه به نشانی محل سکونت‌شان مکان برگزاری مسابقه برای آنها مشخص می‌شود. افراد تازه‌کار، با بازی‌های موبایلی و حرفه‌ای در مسابقات فیفا رقابت می‌کنند. از دیگر کارهای بازی‌کو اینک است که گانی لیگ برگزار کند علاقه‌مندان می‌توانند در آن شرکت کنند. مثل ایران خودرو.» دهنادی در پایان آمار دیگری از معاونت پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای عنوان می‌کند: «بین ۴ تا ۵ میلیون بازی‌های حرفه‌ای در کشور ما فعالیت می‌کنند که با حضور مداوم خود در مسابقات بارها توانسته‌اند توانمندی خود را امتحان کنند. بازی‌های حرفه‌ای معمولاً ۲۱ ساعت در هفته بازی می‌کنند. این افراد هر سال در لیگ مسابقات بازی‌های رایانه‌ای شرکت می‌کنند.»

کند و  
کاوی در  
گیم‌های  
وطني

۳۴,۰۰۰,۰۰۰  
ایرانی اهل گیم هستند



### این ۲۳ ساله‌های روی بورس

نکته جالب‌تر دیگری که از تحقیقات معاونت پژوهش به‌دست آمده، جمعیت گیم‌های کشور است. به گفته دهنادی ۳۴ میلیون نفر از ۸۵ میلیون نفر از جمعیت کشور بازی‌رایانه‌ای انجام می‌دهند که البته ۲۲ میلیون نفر درگیر بازی با موبایل هستند. او این آمار را براساس نظر سنجی دوسالانه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای می‌گوید: «با توجه به بررسی‌های صورت گرفته، حدود ۵ میلیون بازی‌کننده و ۳۵ میلیون نفر هم از PC استفاده می‌کنند. شاید بگویید با این تفصیلات جمعیت بازی‌بازها بیشتر از ۳۴ میلیون نفر می‌شود. باید متذکر شوم بعضی‌ها هم با موبایل بازی می‌کنند و هم با کنسول، برای همین جمعیت، همسان ۳۴ میلیون نفر است.» او در ادامه اطلاعات ارزنده‌ای عنوان می‌کند: «میانگین سنی بازی‌بازهای ایرانی ۲۳ سال است. بنابراین گرایش نسل جوان به بازی‌های رایانه‌ای امری است بدیهی. این سرگرمی آن قدر جذاب و متنوع است که نمی‌توان به آنها گفت سراغش نروند. اما نکته مهم اینکه بعضی از بازی‌ها با ساختار فرهنگی و ملی ما همخوانی ندارد از این‌و بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در مسیری هدایتگر گام برداشته است. در واقع سعی دارد با هدایت کردن بازی‌بازها در مسیر درست باعث شکوفایی توانمندی آنها شود.» بد نیست بدانید در بین بازی‌های رایانه‌ای ایرانی؛ کلاچ، امیرزا و باغ‌نگار پرطرفدارترین بازی‌ها هستند.

### ایران؛ اول خاورمیانه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای علاوه بر تشکیل لیگ برتر مسابقات، زمینه رقابت بین بازی‌سازها و برگزارکنندگان جشنواره بازی‌های جدی را فراهم کرده است. دهنادی رویکرد بنیاد را شرح می‌دهد: «منظور از بازی‌های جدی، طراحی بازی‌هایی است که علاوه بر سرگرمی پژوهشی هم داشته باشد. مراسم اختتامیه آن چند روز پیش اجرا شد. بازی‌های قبلاش که ساختار کمیک‌آموزشی دارد رتبه اول را به‌دست آورد. مسابقات بازی‌ساز هم ۲۳ دی‌ماه انجام می‌شود. کسانی که در زمینه ساخت بازی مهارت دارند در فضای دیجیتال جهان عقب‌تر است. طبق بررسی‌های صورت گرفته از سوی بنیاد به دیگر کشورهای جهان رقابت با هم دارند. شاید هم برای همین کردن کودک و جوان تأثیر دارد. شاید هم برای همین دست‌اندرکاران حوزه فرهنگی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای را راه‌اندازی کردند. برای اینکه بتوانند حضور نسل جوان را در فضای مجازی هدفمند کنند.

### هر روز ۹۰ دقیقه بازی با موبایل

طبق آمار به‌دست آمده معاونت پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای هر ایرانی روزانه ۹۰ دقیقه وقتش را صرف گشتن در فضای مجازی و بازی با موبایل و رایانه می‌کند، یعنی بیشتر از سرانه مطالعه در کشور. این نشان می‌دهد بازی‌های رایانه‌ای تا چه اندازه در سرگرم کردن کودک و جوان تأثیر دارد. شاید هم برای همین دست‌اندرکاران حوزه فرهنگی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای را راه‌اندازی کردند. برای اینکه بتوانند حضور نسل جوان را در فضای مجازی هدفمند کنند.

### هر روز ۹۰ نفر موفق به کسب جایزه شدند.

همچنین در نظر داریم جشنواره فجر بازی‌های رایانه‌ای را درست مثل جشنواره فیلم فجر برگزار کنیم. هدف ما فراهم کردن شرایط مناسب و سالم برای رقابت بازی‌بازها و بازی‌سازهاست.»