

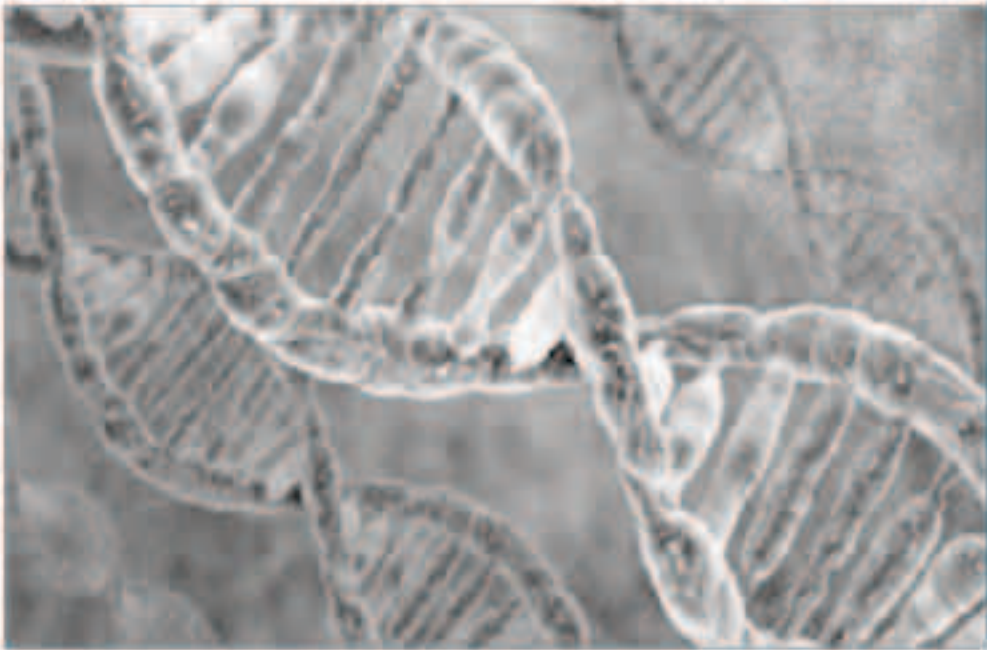


إعداد : ياسر السيد

العدد 2348 – السنة الثامنة

الخميس 13 ربيع الأول 1437 – الموافق 24 ديسمبر 2015
Thursday 24 December 2015 • No.2348 - 8th Year

قانون الشيخوخة قد لا يسري على كل المخلوقات !



يختلف العلم منذ قرون حول مسألة مفادها أن الهيدرا لا تهرم بل تتجدد حياتها باستمرار. لكن العلماء الألمان الذين راقبوا حياة الهيدرا على مدى سنوات طويلة يؤكدون أن بإمكانها العيش 3000 سنة.

تعتبر الهيدرا في الميولوجيا الإغريقية مثالا على الحياة الأبدية. والهيدرا مخلوق خرافي لها عدة رؤوس. ينمو راسان جديداً لها كلما قطع رأس. مع رأس أساس لا يموت أبداً. ويبدو أن تسمية المخلوق المائي الصغير، المتعدد الرؤوس، الذي يعيش في المياه العذبة، لا يختلف من ناحية السرمدية مع وحش الهيدرا الأسطوري.

يقول العلماء الألمان من معهد ماكس بلانك للأبحاث الديموغرافية أن قدرة الهيدرا على التجدد والحياة تعني أن عملية تقدم عمر الخلايا (الهرم) لا تسري على كل المخلوقات، وأن الكشف عن «بنوع الحياة» عند الهيدرا قد يعطي درساً للمخلوقات الأخرى كي تتجنب أو توقف عملية تقدم

عمر الخلايا في أجسامها. راقب العلماء الألمان حيوان الهيدرا الصغير طوال عشر سنوات، وتوصلوا إلى أن احتمال موته منخفض جداً، إذ يضع العلم عادة عمراً معيناً يبدأ به جسم المخلوقات، ومن ضمنها الإنسان، بالتداعي وصولاً إلى الموت، إلا أن الهيدرا وجدت طريقاً في التطور يجعلها تعود إلى الشباب كلما بلغت هذا العمر.

ونشر علماء المعهد، الذي يقوده الأميركيان جيمس فوبل و دانييل

مارتينيز، نتائج أبحاثهم على الهيدرا في مجلة «بروسيدنغ أوف ذي ناشيونال أكاديمي أوف ساينس». والهيدرا جنس من حيوانات المياه العذبة التي تملك جسماً متماثل شعاعي. وتعتبر حيوانات مفترسة تابعة لشعبة اللاسعات (Cnidaria) من صف الهيدروانثيات (Hydrozoa) تعيش في غالبية الأنهار والبحيرات ومستنقعات المياه العذبة غير الملوحة في المناطق المعتدلة والاستوائية. يتراوح طولها بضعة مليمترات.

حياة سرمدية تقريباً ان نتائج الأبحاث على حياة الهيدرا في مختبرات معهد ماكس بلانك في روستوك،

بحسب الباحث رالف شايبله، تعتبر تحدياً لنظرية تطور عمر المخلوقات: إذ يضع العلم لكل مخلوق حداً معيناً من العمر يبدأ بعدها بالتراجع. ويتخصص هذا الحد بمؤشرين: الأول، تراجع القدرة على التكاثر والانتجاب بعد بلوغ سن معينة؛ والثاني، بدء عملية التنازل وصولاً إلى الموت مع اكتمال النضوج الجنسي.

يمكن إعادة سبب موت الإنسان بنسبة 50 في المئة إلى هذا الحد العمري، لكن هذا الحد يبقى ثابتاً بنسبة 0,6 في المئة في الهيدرا ولا يتأثر بمرور السنّ؛ ولا يمكن وجود مثل هذه النسبة عند الإنسان إلا في الشباب من عمر 20 إلى 30 سنة. في ذات الوقت، لا تنخفض

ارتفاع حاد في وفيات أمريكا بسبب تناول جرعات زائدة من المسكنات



قال مسؤولون أميركيون إن هناك ارتفاعاً حاداً في حالات الوفاة جراء تناول جرعات زائدة من الأدوية المسكنة في الولايات المتحدة، وشملت أكثر من 47 ألف حالة وفاة في عام 2014 فقط بسبب تناول جرعات زائدة من المسكنات، وأظهر تقرير صادر عن مراكز مكافحة الأمراض والوقاية منها، وهي هيئة حكومية أمريكية، أن نسبة الوفيات بسبب جرعات الأدوية زادت بنسبة 7 في المئة عن الماضي.

وأرجعت الوكالة الحكومية ارتفاع نسبة الوفيات إلى الزيادة السريعة في سوء استخدام المسكنات المشتقة من الأفيون مثل الأوكسيكودون والهيدروكودون، وأشارت

الوكالة إلى أن 61 في المئة من الوفيات مرتبطة باستخدام أدوية مشتقة من الأفيون

وتعاطى الهروين، ويلجأ عدد كبير من متعاطي المسكنات بشكل مفرط إلى مخدر

الهروين إذا تعذر الحصول على المسكنات بإذن الطبيب، وقال التقرير الحكومي إن «الولايات

المتحدة تمر بوباء وفيات جراء تسمم دوائي».

ووفقاً للتقرير، زادت حالات الوفيات بسبب الجرعات الزائدة من المسكنات في نحو 14 ولاية، وتزايدت حالات الوفيات بين النساء والرجال البيض من أصول غير لائيتية وبين الأمريكيين من الأصول الأفريقية أيضاً.

وحدثت وكالة مكافحة الأمراض مراكز علاج الإنسان على زيادة استخدام النالوكسون عقار ضد جرعات الأفيون الزائدة، وبيدات إدرات الشرطة في بعض الولايات تزويد ضباط الشرطة بالعقار لاستخدامه عند الحاجة، ووفرت الوكالة الحكومية كتيبات إرشادية للأطباء تحثهم فيها على أن يكونوا أكثر حرصاً عند صرف المسكنات للمرضى.

أطفال أوروبا قد يمنعون من « الفيس بوك» .. بسبب سن الرشد الرقمي !



بحلول نهاية الأسبوع قد يصبح استخدام أي طفل أوروبي دون 16 عاماً لمواقع التواصل الاجتماعي مثل فيسبوك وسنابشات أو أي وسيلة للتبادل الرسائل غير قانوني بدون موافقة الآباء. وبحسب بعض النشابات، فإن هذا قد ينتج عن نصويت تجرية لجنة بشأن رفع سن الرشد في استخدام المحتوى الرقمي من 13 إلى 16 عاماً.

لكن هل يعرف أحد أصلاً أن هناك «سنا للرشد الرقمي»؟

لم أكن أعرف ذلك بالطبع، ولكني علمت أنه مدرج في قرارات الكثير من شركات الإنترنت التي

تحدد الحد الأدنى للسن للمسموح به لاستخدام ما تقدمه من محتوى. ويعتقد الباحث الكسندر شوريل لاين، من معهد ماكس بلانك، أن الهيدرا تنتهج استراتيجيات تكاثر وتطور لا تتعرض إلى طفرات أو نواقص وراثية، وتحافظ بذلك على حياتها الطويلة، وهذا يعني أنها تحتفظ بـ «بنوع شباب» دائم يتيح لها هذه الحياة شيه السرمدية.

ثبت أيضاً أن الهيدرا قادرة على استبدال أذرعها، أو أي جزء تفقده من جسدها، من خلال عملية ترميم كاملة لا تجعل الجزء الجديد يختلف عن سابقه. بل تستطيع الهيدرا ترميم نفسها بالكامل بعد تعرض كامل جسدها للضرر، وتم رصد ذلك تحت المجهر.

بمعنى آخر يستوجب على أي شركة من شركات الإنترنت ممن ترغب في التعامل مع أي شخص دون سن 16 عاماً أن تتأكد من الحصول على إذن الأم أو الأب أولاً. وهذا، وفقاً لعدد من خبراء الأمان على الإنترنت، سيجعل الأطفال أكثر عرضة للخطر ليس أقل.

وفي خطاب مفتوح إلى اللجنة، كتب الخبراء يشيرون إلى أن تعديل الحد الأدنى للسن المسموح به «سيجرم الصغار من فرص تعليمية واجتماعية بطرق عديدة، وقد لا يتيح حماية إضافية (بل حماية أقل على أرحح التقديرات)».

ويقول آخرون إن وسائل التواصل الاجتماعي أتاحت شريان حياة مهما للمراهقين الذين يعانون من اضطرابات، وأن حظر تلك الخطوة يمكن في أنهم لن يشعروا بأن لديهم القدرة على اللجوء إلى

الإنترنت بحثاً عن مساعدة. ويوجد حالياً الكثير من الأطفال دون سن 13 عاماً يستخدمون فيسبوك ووسائل التواصل الاجتماعي الأخرى، بموافقة الآباء أم بدونها، لذا

يحق لنا أن نتساءل إذا كان رفع الحد الأدنى للسن سيحدث فرقاً، لكن شركات التواصل الاجتماعي ومحاميها يعتقدون بالطبع أن ذلك سيزيد من صعوبة تعديل الشركات المسؤولة لسياسة مواقعها.

وهذا هو سبب جهود الضغط الفاعضة التي ترمي إلى إقناع المشرعين الأوروبيين، الذين يصوتون على الأمر يوم الخميس، برفض هذا

التعديل. وفي هذا الجدل، لم يقدم كثيرون حججاً قوية لرفع الحد الأدنى لسن الموافقة على استخدام

المحتويات الرقمية.

دراسة : ألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد .. تقوي الذاكرة



في دورية علم الأعصاب على الإنترنت في 9 ديسمبر إنه على الرغم من أن الدراسة لم تكن تهدف إلى إظهار كيفية تحسين الألعاب ثلاثية الأبعاد للذاكرة فمن المحتمل أن لعب هذه الألعاب يحفز منطقة الحصين في المخ أو (قرن آمون)».

وترتبط منطقة الحصين في المخ بعمليات التعلم المعقدة والذاكرة. ولمعرفة الطريقة التي قد تحسن بها نوعية اللعبة الإدراك جند الباحثون اشخاصا تتراوح أعمارهم بين 18 و22 عاماً قالوا إنه ليس لديهم خبرة مسبقة بالألعاب وطلبوا منهم اللعب في مشاة اختبار يوم في الأسبوع بإجمالي عشرة أيام.

وقبل وبعد الفترة التي استمرت اسبوعين أجريت للمشاركين اختبارات ذاكرة شملت منطقة الحصين في المخ.

وتم إعطاؤهم سلسلة من الصور لأشياء تحدث يومياً لدرستها. وبعد ذلك عرضت عليهم صور للنفس الأشياء وأشياء جديدة وأشياء أخرى لا تختلف إلا بشكل طفيف عن الصور الأصلية وطلبوا منهم تصنيفها.

وبشير الباحثون إلى أن التحسن الذي بلغ 12% والذي سُجل في نتائج الاختبار بالنسبة للألعاب ثلاثية الأبعاد هو تقريباً نفس قدر تراجع الذاكرة فيما بين سن 45 و70 عاماً.

تشير دراسة أميركية صغيرة إلى أن لعب ألعاب فيديو ثلاثية الأبعاد لمدة نصف ساعة فقط يومياً ربما تؤدي إلى تقليل احتمال تلاشي الذكريات الجديدة.

ولادة أسبوعين طلب ياحلون من 69 لاعباً مبتدئاً في ألعاب الفيديو تخصص نصف ساعة يومياً للعب إما لعبة «أنجري بيردز» الثنائية الأبعاد أو «سوبر ماريو وورلد» ثلاثية الأبعاد أو لا شيء على الإطلاق. وبناء على الاختبارات التي أجريت في بداية التجربة ونهايتها لم يحدث تحسن لذاكرة أحد إلا من لعبوا ألعاباً ثلاثية الأبعاد، وذلك حسبما وجدت الدراسة.

وقال كريج ستارك الذي شارك في إعداد الدراسة، وهو أخصائي البيولوجيا العصبية في جامعة كاليفورنيا في أرفاين عن طريق البريد الإلكتروني: «الألعاب ثلاثية الأبعاد لديها أشياء كثيرة غير متوافرة في الألعاب ثنائية الأبعاد». وأضاف: «هناك مسألة للتطور وكم المعلومات المتكاثفة الموجودة فيها والجانب (الذاتي أو اللاإنساني) بها حيث تشعر وكأنك موجود هناك – أو مجرد مجل كم الأشياء التي يمكن أن تتعلمها مصادفة».

وقال ستارك وجريجوري كيبسون المشارك في الدراسة، وهو أيضاً من جامعة كاليفورنيا،