

## 科技新闻媒体关注指数排行榜

(新闻时段 2013-07-21 至 2013-07-31; ★为新闻关注度)

### “一箭三星”发射 3 颗技术科学试验卫星

[关注指数:★★★★★]

1 20日,中国在太原卫星发射中心用“长征四号丙”运载火箭,以“一箭三星”方式,成功将“创新三号”、“试验七号”和“实践十五号”3颗技术科学试验卫星发射升空,卫星顺利进入预定轨道。

### 俄“进步 M-18M”货运飞船完成旅程

[关注指数:★★★★★]

2 26日,俄罗斯“进步 M-18M”号货运飞船与国际空间站分离,在穿越大气层时未燃烧尽的碎片落入距新西兰首都惠灵顿 4000 多 km 的太平洋非通航海域。

### 智利“灵魂”望远镜捕捉外星系雪线

[关注指数:★★★★★]

3 27日,智利科学家借助“灵魂”望远镜,通过测量径向波长的方法拍摄出一张距地球 175 光年外的 TW Hydrae 星系轨道上反映 H<sub>2</sub>O 和 CO 固化“雪线”的照片。这是人类第 1 张直接拍摄的太空“雪线”照片。

### 波音公布 NASA 新航天器模型

[关注指数:★★★★★]

4 22日,美国波音公司第 1 次以等比例大小的模型,展示了为美国国家航空航天局(NASA)新研制的近地轨道航天器。其底板以及座位框架由波音公司商用民运部负责建造,而长 4.6m 的外壳由美国著名私人航空公司本杰罗宇航公司制造。

### 欧洲伽利略导航系统明年底前试运行

[关注指数:★★★★★]

5 24日,欧盟委员会在布鲁塞尔宣布,欧洲伽利略全球卫星导航系统将于明年年底前投入试运行。系统建成后,将和美国 GPS、俄罗斯“格洛纳斯”、中国北斗共同构成全球四大卫星导航系统,为用户提供更加高效和精确的服务。

### 日本将送 4 颗超小型卫星至国际空间站

[关注指数:★★★★★]

6 23日,日本宇宙航空研究开发机构宣布,计划于 8 月份发射的日本“鹤”号无人货运飞船将把 4 颗超小型卫星送往国际空间站。其中 1 颗超小型卫星由日本和越南共同开发,另外 3 颗由 NASA 选出,它们将于 10 月份之后从国际空间站的日本“希望”号实验舱释放出来。

### 英揭秘新型伽马射线暴形成之谜

[关注指数:★★★★★]

7 26日,英国华威大学研究小组通过观测提出一种新型伽马射线暴理论,其形成于质量更大的超巨星。伽马射线暴被认为是宇宙中最强大的爆炸之一,大部分的伽马射线暴历时 1 分钟左右。

### 墨西哥沙漠地区发现完整恐龙尾部化石

[关注指数:★★★★★]

8 24日,墨西哥古生物学家称在科阿韦拉州北部的沙漠地区发现一种大型恐龙完整尾部的 50 块椎骨化石。人类学和历史国家研究所称,该条恐龙尾部长约 5m,类似鸭嘴龙科品种,是墨西哥境内首次发现的完整恐龙尾部化石。

### 英发现 1.6 亿年前巨鱼化石

[关注指数:★★★★★]

9 26日,英国布里斯托尔大学科学家发现一种生活在 1.6 亿年前的巨鱼化石,身长约 16m,体重则远远超过一辆双层巴士。这种巨鱼被称为“Leedsichthys”,以浮游生物为食,与恐龙在同一时期灭绝。

### 新研究并未发现“无中微子双 β 衰变”

[关注指数:★★★★★]

10 24日,意大利格兰萨索国家实验室的物理学家在操作位于地下 1400m 处的锗探测器阵列(GERDA)1 年半后,获得的数据显示没有任何支持“无中微子双 β 衰变”的证据,之前的海德堡声明很可能会被驳倒。

(责任编辑 高靖云(实习生),王丽娜)

### ·封面图片说明·

## 蓬勃发展中的电子游戏辅助治疗研究



电子游戏辅助治疗是指以电子游戏为治疗媒介和载体,将心理学理论运用其中,使患者在游戏中表达或发泄自己的情感、经历及行为,从而获得满足、成长以及心理治疗作用的一种辅助治疗方法。

近年来,随着电子游戏行业的快速发展,将电子游戏与心理学理论相结合应用于医学领域,实现方便自然的人机交互和逼真的体验,从而可能达到辅助疾病治疗目的,在国内外呈现出蓬勃发展的趋势。截至目前,电子游戏辅助疗法已经在精神疾病辅助治疗、康复辅助治疗、肿瘤的辅助诊断与治疗、感染性疾病、神经系统疾病、缓解疼痛、性功能障碍以及辅助外科手术

进行方面取得了较大进展。

电子游戏辅助疗法可通过神经系统、内分泌系统和免疫系统作用于机体而产生作用,从而达到调整患者的情绪、改善躯体症状、增强免疫效应、提高患者的生活质量的目的,在一部分患者中还可以改善预后,延长生存期。游戏辅助治疗通过其独特的交互性和私密性优势,在患者中的接受度较高,这将成为未来医学领域的一项重要研究方向。

虽然电子游戏用于疾病治疗的相关研究在国外已有较大突破,但是国内尚处于起步阶段,距离将其产业化还有很多工作要做。从它的未来发展来看,在这一领域仍有广阔的发展空间,电脑网络技术的发展也有利于推动远程电子游戏辅助治疗的应用,商业化运作以及国家职能部门的支持也将有助于推动它的普及。

《科技导报》2013 年第 22 期 73~79 页刊登了王然等“电子游戏用于疾病辅助治疗的研究进展”一文,综述了近几年

来电子游戏辅助疗法的可能机制和用于精神疾病辅助治疗、康复辅助治疗、肿瘤的辅助诊断与治疗、感染性疾病、神经系统疾病、缓解疼痛、性功能障碍以及辅助外科手术进行方面的现状。在疗法效果、可操作性 and 应用定位角度,指出了现存的难点问题,并在多方面提出了可能的改进和优化手段。

本期封面图片为国内首款基于恋爱心理学的恋爱养成类游戏(LVG),同时也是国内首款针对抑郁倾向的预防和辅助治疗严肃游戏。游戏通过玩家与虚拟角色的恋爱模拟过程,代入抑郁症治疗的经典场景和情节设置,引导玩家做出合理选择,从而达到改变玩家认知,从根本上消除会导致抑郁倾向的诱因。游戏过程中,会实时对抑郁主要量化指标进行监控,并将游戏前后的抑郁量表数据进行分析对比,从而使玩家直观了解辅助治疗过程。本期封面图片由汇众益智(北京)教育科技有限公司提供。王静毅设计制作。(责任编辑 吴晓丽)