اخبار

اپل برای نخستین بار ۵ تریلیون دلاری شد

اپل روز سه‌شنبه، به دومین شرکت سهامی عام در تاریخ پس از انویدیا تبدیل شد که به ارزش بازار ۵ تریلیون دلار رسید. به گزارش ایسنا، این غول فناوری کمتر از یک سال پس از عبور از مرز چهار تریلیون دلار در اکتبر ۲۰۲۵، به این نقطه عطف رسید. این شرکت روز دوشنبه از انویدیا پیش افتاده و ارزشمندترین شرکت سهامی عام شده بود. سهام اپل از ابتدای سال جاری تاکنون تقریبا ۲۴ درصد و در ۱۲ ماه گذشته، تقریبا ۶۰ درصد افزایش یافته که تحت تاثیر فروش قوی آیفون بوده است. سرمایه‌گذاران طی چند سال گذشته از اپل انتقاد کرده‌اند و نگران عقب ماندن این شرکت در رقابت هوش مصنوعی بوده‌اند. در حالی که اپل در ابتدا پلتفرم هوش مصنوعی خود را در سال ۲۰۲۴ عرضه کرد، بخش‌های کلیدی نرم‌افزار، از جمله نسخه ارتقا یافته سیری را به تاخیر انداخت. این امر به تغییرات مدیریتی در این شرکت منتهی شد. اپل در نهایت قراردادی را برای استفاده از مدل‌های هوش مصنوعی جمینای گوگل برای تقویت دستیار صوتی امضا کرد. اکنون انتظار می‌رود اپل نسخه اصلاح شده سیری را به عنوان نسخه بتا در کنار اولین آیفون تاشو و سری آیفون ۱۸، در اواخر پاییز امسال عرضه کند. عدم حضور پررنگ این شرکت در حوزه هوش مصنوعی به این معنی است که از زمان انتشار چت‌جی‌پی‌تی شرکت اوپن‌ای‌آی در نوامبر ۲۰۲۲، شاهد رشد انفجاری مشابه برخی از شرکت‌های بزرگ فناوری نبوده است. از این گروه، سهام انویدیا، بیشترین سود را برده و حدود ۱۱۲۵ درصد افزایش یافته است، در حالی که سهام متا حدود ۳۸۶ درصد و سهام گوگل ۲۲۶ درصد افزایش یافته است. در همین حال، سهام اپل در این مدت ۱۳۰ درصد افزایش یافته است. اما اپل همچنین از برخی از ریزش‌های شدید که رقبای متمرکز بر هوش مصنوعی این شرکت با آن مواجه بوده‌اند، مصون مانده است. برای مثال، سهام مایکروسافت از زمان رسیدن به بالاترین رکورد تاریخی ۵۴۲.۰۷ دلار در اکتبر ۲۰۲۵، با مشکل مواجه شده و به دلیل سوالاتی در مورد هزینه‌ها و رشد هوش مصنوعی، تقریبا ۲۸ درصد کاهش یافته است. با این حال، هوش مصنوعی به شکل دیگری به اپل ضربه زده است. این شرکت، مانند بسیاری از صنایع فناوری مصرفی، در حال حاضر با کمبود جهانی تراشه حافظه و فضای ذخیره‌سازی ناشی از هوش مصنوعی دست و پنجه نرم می‌کند. این امر اپل را مجبور کرده که قیمت محصولات مک و آیپد خود را افزایش بدهد. و در حالی که این شرکت هنوز قیمت آیفون را افزایش نداده، این وضعیت می‌تواند در هنگام عرضه گوشی‌های هوشمند آینده‌اش تغییر کند.

تماس‌های صوتی و تصویری در واتس‌اپ وب فعال شد

پیام‌رسان واتس‌اپ سرانجام پشتیبانی از تماس‌های صوتی و تصویری را به نسخه وب خود اضافه کرد. به گزارش ایسنا، مانند هر نسخه دیگری در واتس‌اپ، تماس‌هایی که کاربران در واتس‌اپ وب برقرار می‌کنند رمزگذاری سرتاسری هستند و هیچ محدودیت زمانی یا هزینه‌ای ندارند. همچنین چهار ویژگی دیگر در کنار این گزینه ارایه شدند که شامل امکان انتقال تماس، اتاق انتظار، کوئیک اچ دی (QuickHD) و حذف نویز هستند. کاربران اکنون می‌توانند بدون نیاز به قطع کردن و شروع تماس جدید، یک تماس را از یک دستگاه به دستگاه دیگر منتقل کنند. این قابلیت از برنامه تلفن همراه به واتس‌اپ وب و واتس‌اپ دسکتاپ و برعکس کار می‌کند. علاوه بر این، کاربران وقتی یک لینک تماس واتس‌اپ ایجاد می‌کنند و «نیاز به تایید برای پیوستن» را انتخاب می‌کنند، شرکت‌کنندگان تا زمانی که آنها را تایید کنند، وارد اتاق انتظار می‌شوند. حذف نویز نیز فعال می‌شود و نویز پس‌زمینه اطراف حذف می‌شود تا صدای کاربر واضح‌تر باشد. این قابلیت را می‌توان در تنظیمات تماس خود مدیریت کرد. بر اساس گزارش وب‌سایت جی‌اس‌مارنا، در نهایت، هنگام تماس ویدیویی، از همان چند ثانیه اول تماس، کیفیت HD وجود دارد و دیگر نیازی به انتظار برای فعال شدن HD نیست. طبق اعلام واتس‌اپ، همه این ویژگی‌ها به تدریج در حال عرضه هستند و به زودی در دسترس همه قرار خواهند گرفت.

چت جی‌پی‌تی دیگر سبک نویسندگان مشهور را در تولید متن تقلید نمی‌کند

در پی صدور حکم ۱.۵ میلیارد دلاری علیه شرکت آنتروپیک به دلیل نقض حق نشر، OpenAI دستورالعمل‌های ChatGPT را تغییر داده تا درخواست‌های کاربران برای تقلید از سبک نویسندگان مشهور را رد کند. به گزارش دیجیاتو، اگرچه این چت‌بات پیش‌تر بدون مشکل متون مختلف را به سبک نویسندگان حرفه‌ای تولید می‌کرد، اکنون تلاش برای وادار کردن ChatGPT به انجام چنین کاری با یک پاسخ منفی مودبانه و ارایه پیشنهاد جایگزین مواجه می‌شود. این محدودیت‌های جدید در شرایطی اعمال شده که OpenAI همچنان با چندین پرونده نقض حق نشر از سوی نهادها و افراد مختلف از جمله نیویورک تایمز، Encyclopedia Britannica و چندین نویسنده آثار غیر داستانی روبرو است. شاکیان مدعی هستند که OpenAI از کتاب‌های آنها برای آموزش مدل‌های هوش مصنوعی استفاده کرده است. برای آزمایش این تغییر، رسانه Fast Company از ChatGPT خواست داستانی درباره یک خانواده در دوران رکود بزرگ امریکا با سبک «جان اشتاین‌بک» بنویسد. ChatGPT در پاسخ گفت: «نمی‌توانم متنی را دقیقا با سبک متمایز جان اشتاین‌بک بنویسم. اما می‌توانم داستانی اصیل درباره یک خانواده در دوران رکود بزرگ خلق کنم که دارای ویژگی‌هایی مانند واقع‌گرایی تلخ، سختی‌های اقتصادی، توصیف‌های زنده از مناطق روستایی، نابرابری اجتماعی و تمرکز بر کرامت و استقامت خانواده باشد.» چت‌بات سپس، بدون درخواست اضافی، داستانی حدود ۷۵۰ کلمه‌ای تولید کرد که بخش زیادی از آن از پاراگراف‌های بسیار کوتاه تشکیل شده بود. این داستان شباهت‌هایی به رمان خوشه‌های خشم اثر اشتاین‌بک داشت. اما برخلاف توصیف‌های روان و ادبی که از ویژگی‌های آثار اشتاین‌بک است، متن تولیدشده توسط ChatGPT سبک نگارشی بسیار ساده‌تری داشت. بنابراین، اگرچه Chat GPT اکنون درخواست‌های مستقیم برای نوشتن با سبک یک نویسنده را رد می‌کند، اما همچنان می‌تواند متونی تولید کند که شباهت زیادی به فضای آثار آن نویسنده داشته باشند.

گزارش تازه شورای عالی فضای مجازی از کاهش سن ورود به دنیای دیجیتال پرده برمی‌دارد

کودکان ایرانی؛ آنلاین از چهار سالگی

کودکان ایرانی امروز خیلی زودتر از آنچه تصور می‌شود وارد جهان دیجیتال می‌شوند؛ جهانی که در آن بازی، آموزش، سرگرمی و حتی شکل‌گیری هویت در صفحه نمایش تلفن همراه و تبلت رقم می‌خورد. تازه‌ترین پیمایش ملی «زیست مجازی کودکان و نوجوانان» اگرچه تصویری نسبتا دقیق از الگوی حضور کودکان در فضای مجازی ارائه می‌دهد، اما مهم‌تر از اعداد و ارقام، یک تناقض بزرگ را آشکار می‌کند؛ والدین خطرات را می‌شناسند، نگرانند و مسوولیت را نیز متوجه خود می‌دانند، اما این آگاهی کمتر به نظارت موثر و مدیریت واقعی تبدیل می‌شود. نتیجه آنکه زیست مجازی فرزندان، پیش از آنکه خانواده‌ها بتوانند قواعد پایداری برای آن تعریف کنند، شکل می‌گیرد.

وقتی صحبت از فضای مجازی و نوجوانان می‌شود، معمولا ذهن‌ها به سمت دانش‌آموزان دبیرستانی می‌رود؛ اما یافته‌های نخستین پیمایش ملی «زیست مجازی کودکان و نوجوانان» نشان می‌دهد آغاز این ماجرا بسیار زودتر از آن چیزی است که تصور می‌کنیم. ورود کودکان ایرانی به دنیای دیجیتال، نه از دوره نوجوانی، بلکه از همان سال‌های نخست زندگی آغاز می‌شود؛ زمانی که بسیاری از والدین، تلفن همراه یا تبلت را به ابزاری برای سرگرم کردن کودک تبدیل می‌کنند. بر اساس این پژوهش، بیش از نیمی از کودکان زیر پنج سال از تلفن همراه، تبلت یا لپ‌تاپ استفاده می‌کنند و نزدیک به ۹ درصد نیز صاحب دستگاه شخصی خود هستند. میانگین سنی کودکانی که دستگاه شخصی دارند، تنها ۴.۳ سال است؛ آماری که نشان می‌دهد مالکیت ابزار هوشمند دیگر پدیده‌ای مختص نوجوانان نیست و به تدریج به سنین پیش‌دبستانی رسیده است. البته همه این کودکان ساعت‌های طولانی در فضای مجازی حضور ندارند، اما حتی همین میزان استفاده نیز قابل تأمل است. میانگین استفاده روزانه کودکان زیر پنج سال حدود یک ساعت برآورد شده و نزدیک به یک‌سوم آنها روزانه بیش از سه ساعت با دستگاه هوشمند کار می‌کنند. در کنار این موضوع، حدود ۲۳ درصد این کودکان نیز هنگام استفاده از دستگاه به اینترنت متصل می‌شوند؛ یعنی بخشی از آنها تنها با محتوای ذخیره‌شده سرگرم نیستند، بلکه به دنیای آنلاین نیز دسترسی دارند. این آمارها شاید در نگاه اول نگران‌کننده به نظر برسند، اما اهمیت اصلی آنها در پیام پنهانی است که برای سیاست‌گذاران و خانواده‌ها دارند؛ اینکه آموزش سواد رسانه‌ای و مدیریت استفاده از فضای مجازی نباید از دوران دبیرستان یا حتی دبستان آغاز شود. اگر نخستین تجربه کودک از دنیای دیجیتال در سه یا چهار سالگی شکل می‌گیرد، طبیعی است که آموزش والدین نیز باید از همان سال‌های ابتدایی فرزندپروری شروع شود. با ورود کودکان به سن مدرسه، استفاده از فناوری دیگر یک انتخاب نیست؛ به بخشی از سبک زندگی تبدیل می‌شود. گزارش نشان می‌دهد حدود ۸۸ درصد کودکان و نوجوانان ۶ تا ۱۵ سال از دستگاه هوشمند استفاده می‌کنند و بیش از یک‌سوم نیز صاحب گوشی، تبلت یا لپ‌تاپ شخصی هستند. از سوی دیگر، سه‌چهارم این گروه سنی نیز به اینترنت دسترسی دارند؛ بنابراین امروز نمی‌توان درباره زندگی کودکان سخن گفت اما فضای مجازی را نادیده گرفت. نکته قابل توجه دیگر، روند تغییر مالکیت دستگاه است. یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد از حدود شش سالگی تقریباً اغلب کودکان به دستگاه هوشمند دسترسی دارند، اما تفاوت اصلی در مالکیت شخصی است؛ هرچه سن افزایش می‌یابد، احتمال اینکه کودک صاحب گوشی یا تبلت اختصاصی شود نیز بیشتر می‌شود. میانگین سنی دریافت نخستین دستگاه شخصی نیز حدود ۹.۸ سال برآورد شده است؛ یعنی درست در آستانه ورود به دوره نوجوانی.

بازی هنوز برنده است اما آموزش هم جای خود را باز کرده

یکی از کلیشه‌های رایج درباره کودکان و فضای مجازی این است که آنها تمام وقت خود را صرف بازی یا تماشای ویدئوهای سرگرم‌کننده می‌کنند. یافته‌های این پیمایش، تصویری متعادل‌تر ارایه می‌دهد. اگرچه بازی همچنان مهم‌ترین فعالیت کودکان در فضای مجازی است، اما فاصله آن با فعالیت‌های آموزشی چندان زیاد نیست. بر اساس نتایج پژوهش، ۴۲ درصد کودکان و نوجوانان، بازی را اصلی‌ترین دلیل استفاده از دستگاه هوشمند عنوان کرده‌اند و حدود ۳۷ درصد نیز بیشتر از ابزارهای دیجیتال برای فعالیت‌های درسی و آموزشی استفاده می‌کنند. تماشای محتوای سرگرم‌کننده نیز در رتبه بعدی قرار دارد. این ترکیب نشان می‌دهد فضای مجازی برای نسل جدید صرفا محل تفریح نیست؛ مدرسه، کلاس درس و آموزش نیز به بخشی از زیست دیجیتال آنها تبدیل شده است. شاید یکی از دلایل این تغییر، تجربه آموزش مجازی در دوران کرونا باشد؛ تجربه‌ای که هنوز آثار آن در نظام آموزشی باقی مانده است. گزارش نشان می‌دهد سامانه «شاد» همچنان مهم‌ترین بستر تبادل محتوای آموزشی و برگزاری کلاس‌های آنلاین است و بخش قابل توجهی از دانش‌آموزان نیز از عملکرد آن رضایت دارند. از سوی دیگر، بخش مهمی از فعالیت آنلاین کودکان به تولید یا بازنشر محتوا اختصاص دارد. برخلاف تصور رایج که گمان می‌کند شبکه‌های اجتماعی عمدتا محل انتشار محتوای سرگرمی هستند، یافته‌ها نشان می‌دهد بیشترین محتوای به اشتراک گذاشته‌شده توسط کودکان و نوجوانان، موضوعات آموزشی و درسی است و پس از آن، سرگرمی و بازی قرار دارد. سهم موضوعات سیاسی، اجتماعی یا مذهبی در این میان بسیار ناچیز است. اما در کنار این تصویر نسبتا امیدوارکننده، نشانه‌هایی از افزایش استقلال دیجیتال نوجوانان نیز دیده می‌شود. حدود ۲۳ درصد کودکان و نوجوانان کاربر اینترنت از فیلترشکن استفاده می‌کنند و بخشی از آنان این کار را بدون اطلاع یا اجازه والدین انجام می‌دهند. نکته قابل توجه اینجاست که میانگین سنی استفاده بدون اجازه از فیلترشکن از سایر گروه‌ها بیشتر است؛ موضوعی که نشان می‌دهد هرچه نوجوان بزرگ‌تر می‌شود، فاصله میان آنچه والدین تصور می‌کنند و آنچه در عمل رخ می‌دهد نیز افزایش می‌یابد. همین روند، مقدمه مساله‌ای است که شاید مهم‌ترین پیام این پژوهش باشد؛ اینکه چالش اصلی خانواده‌ها، صرفا میزان استفاده فرزند از فضای مجازی نیست، بلکه کاهش تدریجی توان والدین برای هدایت این زیست دیجیتال است؛ شکافی که در سال‌های بعد خود را بیش از هر جای دیگری نشان می‌دهد.

نگرانی همیشه به نظارت ختم نمی‌شود

شاید مهم‌ترین بخش این پژوهش، نه میزان استفاده کودکان از فضای مجازی، بلکه تصویری باشد که از رفتار والدین ارایه می‌دهد. برخلاف تصور رایج، مساله این نیست که خانواده‌ها نسبت به خطرات فضای مجازی بی‌تفاوت باشند؛ اتفاقا نتایج نشان می‌دهد اغلب والدین نسبت به آسیب‌های احتمالی آگاهی دارند و حتی خود را مسوول اصلی حفاظت از فرزندان می‌دانند. مساله اصلی، فاصله میان «دانستن» و «عمل کردن» است. بر اساس یافته‌های پیمایش، حدود ۸۸ درصد والدین از مواجهه فرزند خود با محتوای نامناسب در فضای مجازی نگران هستند. از سوی دیگر، بیش از نیمی از آنها معتقدند مسوولیت اصلی جلوگیری از دسترسی کودکان به چنین محتواهایی بر عهده خانواده است و نه دولت، شبکه‌های اجتماعی یا تولیدکنندگان محتوا. این دو شاخص نشان می‌دهد خانواده‌ها نه تنها خطر را انکار نمی‌کنند، بلکه نقش خود را نیز پذیرفته‌اند. با این حال، وقتی پای اقدامات عملی به میان می‌آید، تصویر تغییر می‌کند. حدود دوسوم والدین اعلام کرده‌اند که برای استفاده فرزند از فضای مجازی محدودیت زمانی تعیین می‌کنند، اما تنها درصد بسیار اندکی از نرم‌افزارها و ابزارهای تخصصی نظارت والدین استفاده می‌کنند. به عبارت دیگر، اغلب خانواده‌ها مدیریت فضای مجازی را به تعیین ساعت استفاده محدود کرده‌اند؛ در حالی که ابزارهای نظارتی، کنترل محتوای مصرفی، مدیریت دسترسی یا پایش فعالیت آنلاین، هنوز جایگاه چندانی در سبک فرزندپروری دیجیتال ایرانی پیدا نکرده است. خود گزارش نیز بر همین تناقض تأکید می‌کند. در جمع‌بندی پژوهش آمده است که شکاف قابل توجهی میان آگاهی والدین و اقدام موثر وجود دارد؛ به‌طوری که نگرانی فراگیر خانواده‌ها، لزوما به استفاده از ابزارهای نظارتی یا تغییر رفتار فرزندان منجر نشده است. حتی پژوهشگران تصریح می‌کنند میان کودکانی که والدین برای استفاده از گوشی یا تبلت زمان تعیین می‌کنند و کودکانی که چنین محدودیتی ندارند، تفاوت چشمگیری در میزان استفاده از دستگاه هوشمند مشاهده نشده است. این یافته نشان می‌دهد کنترل صرفِ زمان، به تنهایی نمی‌تواند رفتار دیجیتال کودکان را مدیریت کند. همین مساله باعث می‌شود دلایل رضایت و نارضایتی والدین نیز معنا پیدا کند. آن دسته از خانواده‌هایی که از نحوه استفاده فرزند خود رضایت دارند، مهم‌ترین دلیل را استفاده آموزشی از فضای مجازی یا قرار داشتن فعالیت‌های فرزند تحت نظارت والدین عنوان کرده‌اند. در مقابل، والدین ناراضی بیش از هر چیز از وجود محتوای نامناسب، عقب‌ماندن از درس، آسیب به سلامت جسمی و استفاده بیش از اندازه از فضای مجازی گلایه دارند. نکته قابل تأمل دیگر اینکه برخلاف نگرانی عمومی، همه والدین افت تحصیلی را مهم‌ترین پیامد استفاده از فضای مجازی نمی‌دانند. بخشی از خانواده‌ها معتقدند حضور فرزند در فضای مجازی تأثیر چندانی بر عملکرد درسی او نداشته است؛ موضوعی که نشان می‌دهد نگرانی خانواده‌ها بیشتر متوجه کیفیت محتوا و سبک استفاده از فضای مجازی است تا صرفا مدت زمان حضور در آن.

پنجره طلایی مدیریت فضای مجازی پیش از آنکه دیر شود

شاید مهم‌ترین نتیجه سیاستی این پژوهش، شناسایی سنی باشد که باید مداخلات آموزشی و تربیتی در آن متمرکز شود. برخلاف تصور بسیاری از خانواده‌ها که نظارت جدی را از دوره دبیرستان آغاز می‌کنند، داده‌های این پیمایش نشان می‌دهد بخش عمده رفتارهای دیجیتال کودکان، پیش از رسیدن به این سن شکل گرفته است. پژوهشگران معتقدند زیست مجازی کودکان در دو مرحله مجزا تکامل پیدا می‌کند. مرحله نخست در فاصله ۹ تا ۱۲ سالگی است؛ زمانی که الگوی اصلی استفاده از اینترنت، میزان وابستگی، شیوه مصرف محتوا و عادت‌های دیجیتال تثبیت می‌شود. پس از آن، در بازه ۱۳ تا ۱۵ سالگی، اتفاق مهم دیگری رخ می‌دهد؛ نظارت والدین به شکل محسوسی کاهش پیدا می‌کند و همزمان رفتارهای پنهانی نوجوانان، از جمله استفاده بدون اطلاع خانواده از فیلترشکن یا دور زدن محدودیت‌ها، افزایش می‌یابد. این یافته از آن جهت اهمیت دارد که نشان می‌دهد بسیاری از خانواده‌ها زمانی به فکر کنترل جدی فضای مجازی فرزند خود می‌افتند که بخش مهمی از الگوی رفتاری او پیش‌تر شکل گرفته است. به بیان دیگر، نوجوان ۱۳ یا ۱۴ ساله دیگر در حال ساختن رابطه خود با فضای مجازی نیست؛ بلکه رابطه‌ای را که طی سال‌های قبل شکل گرفته، ادامه می‌دهد.

جزییات تازه از نخستین حمله خودمختار ChatGPT

ناشی اما ویرانگر

اوپن‌ای‌آی (OpenAI) فاش کرده است حمله سایبری که توسط عامل‌های سرکش چت‌جی‌پی‌تی (ChatGPT agents) انجام شد، بسیار فراتر از حمله به یک شرکت بوده است. به گزارش بی‌بی‌سی، پیش از این تصور می‌شد هاگینگ‌فیس (Hugging Face) تنها قربانی این حمله بی‌سابقه بوده است؛ اما اوپن‌ای‌آی اکنون اذعان کرده که ربات آن به چندین «سرویس عمومی» (public services) نیز حمله کرده است. این هوش مصنوعی که از کنترل خارج شده بود، چهار اطلاعات ورود (Login) را که به‌صورت عمومی در اینترنت منتشر شده بودند پیدا کرد و از آنها برای دسترسی به چهار سرویس مجزای دیگر استفاده کرد؛ سرویس‌هایی که نام آنها هنوز اعلام نشده است. در همین حال، هاگینگ‌فیس در یک نشست اضطراری با حضور صدها متخصص امنیت سایبری شرح داده است که هدف نخستین حمله کاملاً خودمختار یک هوش مصنوعی قرار گرفتن چه تجربه‌ای بوده است. این شرکت توضیح داد عامل هوش مصنوعی با سرعتی فراتر از توان انسان عمل می‌کرد، اما در عین حال تصمیم‌های عجیب و اشتباه‌هایی مرتکب می‌شد که هیچ هکر انسانی آنها را انجام نمی‌داد. هاگینگ‌فیس که عملکردی شبیه فروشگاه برنامه‌های هوش مصنوعی دارد، اعلام کرد عامل‌های هک‌کننده بدون وقفه فعالیت می‌کردند و هزاران روش مختلف را به‌طور هم‌زمان برای نفوذ آزمایش می‌کردند. این شرکت نخستین‌بار در ۱۶ جولای اعلام کرد که توسط فرد یا گروهی که از هوش مصنوعی خودمختار پیشرفته (Autonomous AI) استفاده می‌کرده، هدف حمله قرار گرفته و موضوع را به پلیس گزارش داده است. تقریبا یک هفته بعد، اوپن‌ای‌آی پذیرفت که این حمله توسط هوش مصنوعی خودش انجام شده است؛ مدلی که در جریان یک آزمایش، از محیط بسته آزمایشی (Closed Environment) خارج شده و به‌طور مستقل به هاگینگ‌فیس حمله کرده بود. هدف این مدل، پیدا کردن پاسخ‌های یک آزمون هک (Hacking Exam) بود که اوپن‌ای‌آی برای آن طراحی کرده بود و در همین مسیر، هاگینگ‌فیس را هدف قرار داد. اوپن‌ای‌آی روز چهارشنبه بیانیه خود را به‌روزرسانی کرد و جزییات تازه‌ای منتشر کرد که نشان می‌دهد دامنه حمله فراتر از چیزی بوده که در ابتدا تصور می‌شد. این شرکت اعلام کرد: «مدل‌ها موفق شدند اعتبارنامه‌های (Credentials) در معرض دسترس عموم را در سطح حساب‌های کاربری شناسایی و از آنها برای ورود به سایر سرویس‌های عمومی استفاده کنند. این موضوع شامل چهار حساب کاربری در چهار سرویس مختلف نیز می‌شود که بخشی از رخداد مربوط به هاگینگ‌فیس بوده‌اند.» اوپن‌ای‌آی در پاسخ به درخواست خبرنگاران برای روشن کردن اینکه منظور از «سرویس‌های عمومی» دقیقا چیست و آیا این عبارت به شرکت‌های دیگر اشاره دارد یا خیر، بلافاصله پاسخی ارائه نکرد.

رفتارهایی ناشیانه، اما خطرناک

روز سه‌شنبه، ائتلاف امنیت ابری یا CSA گزارشی بر اساس نشست اضطراری روز جمعه با هاگینگ‌فیس منتشر کرد؛ گزارشی که خود هاگینگ‌فیس نیز آن را بازبینی کرده است. در این گزارش آمده است: «عامل‌ها مسیرهایی ناکارآمد را دنبال می‌کردند و رفتارهایی ناشیانه از خود نشان می‌دادند که هیچ هکر انسانی حاضر نبود چنین رویکردی را انتخاب کند.» به گفته CSA، عامل‌ها بارها اقداماتی را که پیش‌تر انجام داده بودند دوباره تکرار می‌کردند؛ نشانه‌ای از اینکه یک هوش مصنوعی عامل‌محور (Agentic AI) رشته کار و زمینه خود را از دست داده بود. عامل‌ها همچنین حجم زیادی دستور (Command) و متن نامنسجم و بی‌معنا تولید می‌کردند، عملکردی شلخته داشتند و چندان تلاشی برای پنهان کردن ردپای خود انجام نمی‌دادند. اما در میان تمام این اشتباهات و رفتارهای عجیب، هاگینگ‌فیس هشدار داد که عامل‌های هوش مصنوعی در برخی لحظات، توانایی‌های فنی درخشانی از خود نشان دادند و در طول حمله چندروزه توانستند با سرعت زیادی خود را با شرایط جدید تطبیق بدهند.

پارک ژوراسیک

سه روز طول کشید تا حضور این عامل‌ها در شبکه فناوری اطلاعات (IT Network) هاگینگ‌فیس شناسایی شود و پس از آن نیز متخصصان هوش مصنوعی و امنیت سایبری این شرکت ساعت‌های طولانی صرف مهار و بیرون راندن عامل‌های هوش مصنوعی کردند؛ کاری که به گفته این شرکت، شاید برای بسیاری از سازمان‌های معمولی امکان‌پذیر نباشد. هاگینگ‌فیس درباره هزینه مالی این حمله اظهارنظری نکرد، اما اعلام کرد کارکنان شرکت ساعت‌های زیادی صرف بازسازی حدود یک‌سوم زیرساخت‌های خود کردند. این شرکت به‌دلیل شفافیتی که در اطلاع‌رسانی درباره این حادثه به صنعت هوش مصنوعی و امنیت سایبری نشان داده، مورد تحسین قرار گرفته است. CSA هشدار داد این رخداد نشان می‌دهد عامل‌های هوش مصنوعی «همیشه راهی پیدا می‌کنند» اشاره‌ای به فیلم پارک ژوراسیک که در آن دایناسورها از محوطه‌های نگهداری خود فرار می‌کنند. در این گزارش آمده است: «آنها عامل‌هایی هدف‌محور هستند؛ خودشان هدف‌های فرعی تعیین می‌کنند، در زمان واقعی برای عبور از سامانه‌های دفاعی خود را تطبیق می‌دهند و با پایداری در مقیاس ماشین عمل می‌کنند؛ ویژگی‌ای که می‌تواند سامانه‌های دفاعی مبتنی بر عملیات دستی را از پا درآورد.»

«آنها خسته نمی‌شوند، نمی‌خوابند»

ریتش پاتل (Ritesh Patel) مدیر امنیت سایبری که همراه حدود ۴۵۰ نفر دیگر در نشست توجیهی هاگینگ‌فیس حضور داشت، می‌گوید صنعت امنیت سایبری اکنون با سرعت در حال تلاش برای مقابله با تهدید تازه عامل‌های سرکش هوش مصنوعی است. او گفت: «این واقعیت عامل‌های خودمختار (Autonomous Agents) مبتنی بر مدل‌های پیشرفته است؛ آنها بی‌وقفه و خستگی‌ناپذیر عمل می‌کنند، گاهی رفتارهایی بسیار پر سر و صدا و آشفته دارند و برای رسیدن به هدف خود، هر مسیر ممکنی را امتحان می‌کنند؛ رفتاری که به‌سادگی می‌تواند سامانه‌های دفاعی سنتی را از پا درآورد.» والنتینا پالمیوتی (Valentina Palmiotti)، هکر اخلاقی (Ethical Hacker) که بیشتر با نام مستعار «چامپی» (Chompie) شناخته می‌شود، نیز گزارش CSA را بررسی کرده و معتقد است هرچند شیوه حمله این عامل‌ها ممکن است بی‌برنامه و آشفته به نظر برسد، اما در عمل بسیار موثر است. او گفت: «آنها حجم زیادی از روش‌های مختلف را امتحان می‌کنند تا ببینند کدام یک جواب می‌دهد.» اما به گفته او، تفاوت اصلی در اینجاست که این عامل‌ها هرگز خسته نمی‌شوند. «آنها نه خسته می‌شوند، نه می‌خوابند و می‌توانند تا بی‌نهایت سرسخت و پیگیر باشند.»

سابقه‌ای از رفتارهای سرکش

این نخستین‌باری نیست که عامل‌های هوش مصنوعی رفتاری «سرکش» از خود نشان می‌دهند. در گزارش CSA به نمونه‌های پیشین نیز اشاره شده است؛ از جمله رویدادی در سپتامبر ۲۰۲۴ که طی آن یکی از نسخه‌های قدیمی‌تر (ChatGPT) برای به دست آوردن پاسخی که در یک آزمون دیگر به آن نیاز داشت، از محیط محدودشده خود (Container) خارج شد. CSA یادآور شده است که آن رخداد در همان زمان در داخل زیرساخت‌های فناوری اطلاعات اوپن‌ای‌آی مهار شد و «در آن زمان تا حد زیادی به عنوان یک موفقیت مورد استقبال قرار گرفت.» اما این گزارش ادعا می‌کند که رفتارهای سرکش در واقع «قاعده هستند، نه استثنا.» در ادامه گزارش آمده است متخصصان امنیت سایبری در سراسر جهان باید خود را با واقعیتی تازه تطبیق دهند؛ دنیایی که در آن انبوهی از عامل‌های هوش مصنوعی با سرعت ماشین فعالیت می‌کنند، رفتارهایی عجیب و گاه ناشیانه دارند و همین ویژگی‌ها می‌تواند به رخنه‌های امنیتی بیشتری منجر شود. این گزارش همچنین از افرادی که عامل‌های هوش مصنوعی را توسعه می‌دهند یا از آنها استفاده می‌کنند خواسته است مسوولیت بیشتری در کنترل این سامانه‌ها بپذیرند و سازوکاری ایجاد شود که مدافعان امنیت سایبری بتوانند مالک یا مسوول نهایی هر عامل هوش مصنوعی را شناسایی کنند؛ اقدامی که به افزایش شفافیت کمک خواهد کرد. بر اساس گزارش‌های پیشین، اوپن‌ای‌آی چهار روز طول کشید تا متوجه شود هوش مصنوعی این شرکت به هاگینگ‌فیس حمله کرده است. اوپن‌ای‌آی اعلام کرده است به زودی نتایج تحقیقات داخلی خود را منتشر خواهد کرد تا دیگران نیز بتوانند از این حادثه درس بگیرند.

دنیای فناوری

اعلان بین‌المللی روسیه برای دستگیری بنیانگذار تلگرام

سرویس امنیت فدرال روسیه (FSB) روز چهارشنبه اعلام کرد که پاول دوروف، بنیانگذار تلگرام را به تسهیل فعالیت‌های تروریستی متهم کرده و حکم بین‌المللی برای دستگیری او صادر کرده است. به گزارش ایسنا، سرویس امنیت فدرال روسیه اعلام کرد که این اتهامات مربوط به عدم حذف مطالبی است که «توسط سرویس‌های ویژه اوکراینی و سازمان‌های تروریستی و افراطی برای آماده‌سازی و هماهنگی اقدامات خرابکارانه و تروریستی، کشتار جمعی و عملیات کلاهبرداری سایبری در فدراسیون روسیه استفاده می‌شود.» تلگرام، یک برنامه پیام‌رسان رمزگذاری شده است که در سال ۲۰۱۳ تاسیس شد و می‌گوید بیش از یک میلیارد کاربر دارد و به‌طور گسترده در هر دو طرف جنگ روسیه و اوکراین استفاده می‌شود. روسیه در سال‌های اخیر بارها سعی کرده است استفاده از تلگرام را محدود کند و سرویس پیام‌رسان بومی «مکس» را که تحت حمایت دولت است، ترویج می‌کند. دوروف که در روسیه متولد شده اما اکنون گذرنامه‌های اماراتی و فرانسوی دارد، شبکه اجتماعی روسی «وی کنتاکته» (VKontakte) که به فیس بوک روسیه شهرت یافت را تاسیس کرد، اما در سال ۲۰۱۴ تحت فشار مقامات روسی، سهام باقی‌مانده خود را در این پلتفرم فروخت. براساس گزارش رویترز، مقامات فرانسوی در حال تحقیق در مورد دوروف بر پایه این ادعاها هستند که تلگرام نتوانسته به اندازه کافی با فعالیت‌های مجرمانه در این پلتفرم مقابله کند و به اندازه کافی با درخواست‌های اجرای قانون همکاری نکرده است، اما دوروف هرگونه تخلف را رد می‌کند.

سود تراشه‌ساز کره‌ای ۱۲۴۲ درصد رشد کرد

اس‌کی هاینیکس (SK hynix) کره جنوبی روز چهارشنبه اعلام کرد که سود خالص این شرکت در سه‌ماهه دوم، به دلیل افزایش تقاضای صنعت هوش مصنوعی برای تراشه‌های حافظه پیشرفته، نسبت به مدت مشابه سال گذشته، ۱۲۴۲ درصد افزایش یافته است. به گزارش ایسنا، با وجود این نتیجه مالی بی‌سابقه، سهام این شرکت به دلیل اینکه درآمد و سود عملیاتی آن کمتر از انتظارات بازار بود، ۹.۶ درصد کاهش یافت. این شرکت، تامین‌کننده اصلی تراشه‌های حافظه با پهنای باند بالا برای غول فناوری امریکایی انویدیا و ستون اقتصاد مبتنی بر فناوری کره جنوبی است، رقابت جهانی برای ساخت مراکز داده‌ای که زیرساخت‌های هوش مصنوعی را در خود جای می‌دهند، به رشد قابل توجه اس‌کی هاینیکس کمک کرده است، هرچند نگرانی‌ها مبنی بر اینکه بخش تراشه‌سازی ممکن است بیش از حد ارزش‌گذاری شده و دچار حباب بازار شده باشد، وجود دارد. این شرکت مستقر در ایچئون، روز چهارشنبه آمار درآمد از جمله سود خالص سه‌ماهه ۹۳.۹ تریلیون وون (۵۶.۹ میلیارد یورو) را به عنوان «عملکرد سه‌ماهه برتر تمام دوران» توصیف کرد. پارک جون دئوک، مدیر بازاریابی بخش ریزتراشه هوش مصنوعی، در تماسی با سرمایه‌گذاران و خبرنگاران گفت: «ما از نگرانی‌ها مبنی بر کاهش سرمایه‌گذاری در زیرساخت‌های هوش مصنوعی آگاه هستیم.» او به نگرانی‌ها در مورد اجاره ظرفیت مراکز داده توسط شرکت‌ها به جای ساخت تاسیسات خود و همچنین ظهور مدل‌های جدید و کارآمدتر هوش مصنوعی که به حجم کاری حافظه کمتری نیاز دارند، اشاره کرد و گفت: «ما این تحولات را نه به عنوان کاهش سرمایه‌گذاری در هوش مصنوعی، بلکه به عنوان فرآیندی برای به حداکثر رساندن استفاده از زیرساخت عظیم هوش مصنوعی ساخته‌شده تا به امروز و تسریع در کسب درآمد از آن می‌بینیم.» سود عملیاتی اس‌کی هاینیکس در سه‌ماهه آوریل تا ژوئن نسبت به مدت مشابه سال گذشته، ۵۵۷ درصد افزایش یافت و به ۶۰.۵ تریلیون وون (۳۶.۶ میلیارد یورو) رسید. درآمد این شرکت به ۷۹.۳ تریلیون وون (۴۸ میلیارد یورو) رسید و سود خالص این شرکت با سود حاصل از فروش بخشی از سهام اس‌کی هاینیکس در شرکت ژاپنی تولیدکننده حافظه فلش کیوکسیا