اخبار

◄ درخواست ۴۰۰ دانشمند برای نظارت بر هوش مصنوعی پیشرفته

در میان این دانشمندان، «جفری هینتون» و «یوشوا بنجیو»، پدرخواندگان هوش مصنوعی، نیز حضور دارند. به گزارش دیجیاتو، حدود ۴۰۰ دانشمند از ۳۴ کشور جهان، از جمله «جفری هینتون» و «یوشوا بنجیو»، خواستار تشکیل نهادی بین‌المللی برای نظارت بر استانداردهای مهار هوش مصنوعی پیشرفته و ثبت گزارش حوادث امنیتی مرتبط با این فناوری شدند. این پژوهشگران معتقدند تعهدات داوطلبانه شرکت‌های فناوری برای کنترل خطرهای هوش مصنوعی کافی نیست و باید سازوکار نظارتی مستقل‌تری ایجاد شود. براساس بیانیه این دانشمندان، نهاد پیشنهادی باید استانداردهای مشترکی برای مهار سیستم‌های هوش مصنوعی پیشرفته و برخوردار از قابلیت‌های سایبری تعیین کند و پایگاهی برای ثبت حوادث امنیتی مهم به وجود آورد. به گفته امضاکنندگان، اطلاعات این پایگاه باید در دسترس عموم قرار بگیرد. پژوهشگران همچنین پیشنهاد کرده‌اند مدل‌های پیشرفته هوش مصنوعی در مرحله نخست از طریق جداسازی فیزیکی از شبکه‌های خارجی محدود شوند و تحت نظارت مستقل قرار بگیرند. آنها از سازمان‌هایی که چنین مدل‌هایی را توسعه می‌دهند یا آزمایش می‌کنند، خواسته‌اند فوراً استانداردهای مهار با سطح اطمینان بالا را اجرا کنند؛ هم‌زمان، دولت‌ها نیز باید برای ایجاد چارچوب رسمی‌تر نظارت بر این فناوری تلاش کنند. این درخواست در پی مجموعه‌ای از حوادث مطرح شده است که به گفته پژوهشگران، ضعف روش‌های آزمایش و مهار سیستم‌های پیشرفته هوش مصنوعی را آشکار کرده‌اند. در برخی موارد، مدل‌های هوش مصنوعی توانسته‌اند از محیط‌های آزمایشی با محدودیت‌های ناکافی خارج شوند و سیستم‌های خارجی را به خطر بیندازند. در حالی که بحث درباره چگونگی نظارت بر سیستم‌های پیشرفته هوش مصنوعی در میان سیاست‌گذاران ادامه دارد، «هنا ویرکونن» (Henna Virkkunen)، مسوول فناوری اتحادیه اروپا، می‌گوید قانون هوش مصنوعی این اتحادیه برای رسیدگی به خطرهای ناشی از سیستم‌های هوش مصنوعی خارج از کنترل کافی است. از سوی دیگر، دولت ترامپ روز یکشنبه ممنوعیت دسترسی زودهنگام آزمایشگاه امنیت هوش مصنوعی بریتانیا به مدل‌های شرکت‌های امریکایی برای آزمایش ایمنی را لغو کرد.

◄ حل چالش‌های پیچیده مهندسی با هوش مصنوعی جمینای Argon 4

مدل هوش مصنوعی جمینای ۴ آرگون با استدلال عمیق، در پروژه‌های پیچیده مهندسی، برنامه‌نویسی و امور مالی به کار گرفته می‌شود. به گزارش دیجیاتو، گوگل رسماً جدیدترین و پیشرفته‌ترین مدل هوش مصنوعی خود با نام جمینای Argon 4 را عرضه کرد. این مدل برای انجام کارهای عمیق در وظایف پیچیده و واقعی جهان در حوزه‌هایی نظیر برنامه‌نویسی، امور مالی، حقوقی، امنیت سایبری و علوم پایه طراحی شده است. عمق پردازش و دقت بالای Argon در وظایف چندمرحله‌ای باعث شده تا این مدل در بنچمارک‌های تخصصی از سایر رقبای خود پیشی بگیرد و رتبه نخست را در شاخص Vals دریافت کند؛ شاخصی که عملکرد مدل‌ها را در بخش‌های حساس اقتصادی مانند مالی، برنامه‌نویسی، حقوق و مالیات اندازه‌گیری می‌کند. مدل جدید جمینای هم‌اکنون از طریق API در استودیوی هوش مصنوعی گوگل و پلتفرم جمینای به‌صورت جهانی در دسترس توسعه‌دهندگان و شرکت‌ها قرار گرفته است. همچنین مشترکان سرویس Google AI Ultra در پلتفرم گوگل Antigravity و مشترکان پرو و اولترا در اپلیکیشن جمینای و حالت هوش مصنوعی بخش جست‌وجو به آن دسترسی دارند. قیمت عرضه این مدل برای توسعه‌دهندگان ۲ دلار به ازای هر ۱ میلیون توکن ورودی و ۱۰ دلار به ازای هر ۱ میلیون توکن خروجی تعیین شده و برای توکن‌های ورودی کش‌شده تخفیف ۹۵ درصدی لحاظ می‌شود. این قیمت اولیه تقریباً معادل یک پنجم هزینه رقبایی همچون GPT-6 Astra و مدل‌های خانواده Fable 5 است؛ البته این تعرفه به‌صورت تخفیف اولیه بوده و در پایان ماه نوامبر دو برابر خواهد شد، هرچند حتی پس از دو برابر شدن نیز به ازای هر توکن همچنان ارزان‌تر از مدل‌های رقیب خواهد بود. تیم‌های داخلی گوگل طی هفته‌های گذشته از مدل آرگون برای رفع دشوارترین چالش‌های مهندسی خود استفاده کرده‌اند. مهندسان این شرکت توانسته‌اند کدهای پایدار و باکیفیت را با سرعت بسیار بالاتری توسعه دهند؛ به‌طوری که استفاده از آرگون در محیط Antigravity، ثبت کدهای خودکار را بیش از ۳۵ درصد افزایش داده و دفعات بازگردانی کدها به نسخه قبلی را تا نزدیک به یک سوم کاهش داده است. در یکی از پروژه‌های بزرگ، آرگون به تیم مرورگر کروم کمک کرده تا هسته پردازش صفحات وب را از یک پوشه قدیمی ۶ میلیون خطی درون پایگاه کد ۴۰ میلیون خطی کرومیوم جدا کند. این مدل با اعمال بازنویسی‌های چندگانه و هم‌زمان، بازسازی معماری را در صدها فایل به پایان رساند و کاری را که نیازمند ماه‌ها زمان بود، در عرض چند هفته نهایی کرد. این تغییر برای میلیاردها کاربر کروم، امکان جابه‌جایی زنده تب‌ها بین پنل‌های کناری و پنجره‌های شناور بدون بارگذاری مجدد را فراهم می‌کند. علاوه‌بر این، گوگل استفاده‌های گسترده دیگری نیز از آرگون در محصولات زیرمجموعه آلفابت داشته است؛ از جمله بهینه‌سازی بخش نظرات یوتوب که توان پردازشی مورد نیاز برای اجرای آن را به نصف کاهش داده است. همچنین شرکت Wing، بازوی تحویل بسته با پهپاد آلفابت، از این هوش مصنوعی برای خطایابی و دیباگ شبیه‌ساز فیزیک پرواز پهپادهای خود بهره برده است. علاوه‌بر کروم، آرگون توانست پایگاه کد پایتون کیت توسعه ایجنت گوگل را ظرف چند ساعت بهینه‌سازی کند و زمان آماده‌سازی نشست‌های طولانی در حافظه را تا ۴۰ درصد کاهش دهد. پژوهشگران حوزه شیمی کوانتومی نیز با بهره‌گیری از آرگون، بسته نرم‌افزاری معروف xTB (بسته مدل‌سازی سه‌بعدی مولکول‌ها) را تا ۲.۳ برابر در پیش‌بینی ساختارها سریع‌تر کردند. همچنین در مدل‌های متن‌باز جما، آرگون به دستیابی به شتاب پردازشی ۲.۸۵ برابری روی پردازنده‌های گرافیکی بدون افت کیفیت کمک کرد. در بخش پردازش بصری و سه‌بعدی نیز، این مدل توانایی ساخت اشیای سه‌بعدی واقع‌گرایانه، انیمیشن‌های تعاملی و حتی بازی‌های ویدیویی مستقیم در بستر وب را دارد. عرضه جمینای Argon 4 نخستین رونمایی بزرگ گوگل در دسته مدل‌های مرزی پس از معرفی Gemini 3 در اواخر سال ۲۰۲۵ محسوب می‌شود.

مرکز ملی فضای مجازی سند محرمانه ۳۲ بندی را منتشر کرد

نقشه راه رفع فیلتر؛ یوتیوب و تلگرام در انتظار شروط تازه

مرکز ملی فضای مجازی پس از نزدیک به دو سال، سند محرمانه ۳۲بندی تسهیل دسترسی به سکوهای خارجی را منتشر کرد؛ سندی که در آن بازگشایی مرحله‌ای گوگل‌پلی، واتس‌اپ، یوتیوب و تلگرام در کنار حمایت مالی از پلتفرم‌های داخلی، مذاکره با شرکت‌های خارجی و تشدید نظارت بر ابزارهای دور زدن فیلترینگ قرار گرفته است. با این حال، مسیر پیش‌بینی‌شده برای یوتیوب و تلگرام به دسترسی بدون قیدوشرط منتهی نمی‌شود و تحقق مراحل بعدی به نحوه اجرای مصوبه و تصمیم نهادهای مسوول وابسته است. انتشار سند ۳۲بندی «تسهیل دسترسی به‌سکوهای خارجی‌وارتقای حکمرانی قانونمند» پس از نزدیک به‌دوسال محرمانه‌ماندن، جزییات تازه‌ای از برنامه شورای عالی فضای مجازی برای بازنگری در سیاست فیلترینگ را آشکار کرده است؛ برنامه‌ای که بازگشایی مرحله‌ای سکوهای خارجی را با حمایت از پلتفرم‌های داخلی، مذاکره با شرکت‌های خارجی و ایجاد سازوکارهای نظارتی پیوند می‌زند. با این حال، انتشار این سند به معنای رفع محدودیت‌های جدید نیست و اجرای مراحل پیش‌بینی‌شده همچنان به تصمیم‌ها و اقدامات دستگاه‌های مسوول وابسته است. سیدمحمدامین آقامیری، دبیر شورای عالی و رییس مرکز ملی فضای مجازی، اخیرا در نشست خبری اخیر از خارج شدن این مصوبه از طبقه‌بندی محرمانه خبر داد. به گفته او، این سند در زمان تصویب به دلیل حساسیت برخی دستگاه‌ها محرمانه شده بود، اما پس از بررسی‌های مرکز ملی فضای مجازی و رفع حساسیت‌های پیشین، امکان انتشار عمومی آن فراهم شد. به این ترتیب، سندی که از زمان تصویب در زمستان ۱۴۰۳ در دسترس عموم قرار نداشت، اکنون جزییات بیشتری از رویکرد سیاست‌گذار به دسترسی کاربران به پلتفرم‌های خارجی را روشن می‌کند. آقامیری در توضیح چرایی تدوین این مصوبه گفت استفاده گسترده از سکوهای فیلترشده، ضرورت بازنگری در سیاست‌های موجود را مطرح کرده است. از نگاه او، سیاست‌گذاری در فضای مجازی باید متناسب با سرعت تغییرات فناوری و تحولات محیطی به‌روز شود؛ زیرا سازوکارهای سنتی قانون‌گذاری ممکن است با سرعت لازم برای مواجهه با تغییرات این حوزه هماهنگ نباشند. او فلسفه تشکیل شورای عالی فضای مجازی را نیز فراهم کردن امکان واکنش سریع‌تر به همین تحولات دانست. سند «تسهیل دسترسی به‌سکوهای خارجی‌وارتقای حکمرانی قانونمند» در یکصد و چهارمین جلسه شورای عالی فضای مجازی، در چهارم دی‌ماه ۱۴۰۳، به تصویب رسید و اصلاحیه آن نیز در جلسه یکصدوپنجم این شورا در ۲۳ بهمن همان سال تصویب شد. هدف اعلام‌شده سند، تأمین نیاز مشروع و قانونی مردم برای دسترسی به محتوا و خدمات، همزمان با ارتقای حکمرانی قانونمند در فضای مجازی است. این مصوبه همچنین در ادامه سیاست‌های پیشین ساماندهی پیام‌رسان‌های اجتماعی و افزایش سهم ترافیک داخلی تدوین شده است.

◄ چهار مرحله برای بازگشایی سکوهای خارجی

مهم‌ترین بخش سند ۳۲ بندی، تعیین یک مسیر چهارمرحله‌ای برای تسهیل دسترسی به پلتفرم‌های خارجی است. در این الگو، بازگشایی سکوها به‌صورت یک‌باره و بدون قیدوشرط پیش‌بینی نشده، بلکه قرار است هر مرحله با اجرای مجموعه‌ای از اقدامات و تأیید کارگروه راهبری دنبال شود. در مرحله نخست، بازگشایی گوگل‌پلی و واتس‌اپ در کنار مجموعه‌ای از حمایت‌ها از پلتفرم‌های داخلی قرار گرفته است. بر اساس سند، وزارت ارتباطات باید زیرساخت‌های فنی مورد نیاز سکوهای بومی منتخب را تأمین کند. همچنین تخصیص بسته حمایتی ۵۰۰ میلیارد تومانی برای تبلیغات این پلتفرم‌ها در صداوسیما و ابلاغ مدل جدید تعرفه‌گذاری ترافیک و تسهیم درآمد محتوا به نفع تولیدکنندگان و سکوهای داخلی، از دیگر اقدامات پیش‌بینی‌شده در این مرحله است. این ترکیب نشان می‌دهد سیاست‌گذار قصد دارد تسهیل دسترسی به پلتفرم‌های خارجی را با تقویت جایگاه بازیگران داخلی همراه کند. به بیان دیگر، بازنگری در محدودیت‌ها تنها بخشی از برنامه است و حمایت مالی، بهبود زیرساخت‌ها و تغییر قواعد اقتصادی فعالیت سکوهای داخلی نیز در همان چارچوب قرار گرفته‌اند. مرحله دوم به یوتیوب اختصاص دارد؛ پلتفرمی که دسترسی به آن، مطابق سند، قرار است با سازوکارهای «حکمرانی قانونمند» امکان‌پذیر شود. تفکیک و پالایش محتوا یا استفاده از پوسته‌ها و ابزارهای واسط پالایش‌پذیر، از جمله راهکارهای مطرح‌شده در این بخش است. آغاز مذاکره و جلب مشارکت سکوهای خارجی جدید نیز در همین مرحله پیش‌بینی شده است. در این الگو، دسترسی به یوتیوب لزوما به معنای رفع فیلتر کامل و بدون محدودیت آن نیست. استفاده از ابزارهای واسط یا سازوکارهای پالایش محتوا می‌تواند شکل متفاوتی از دسترسی را ایجاد کند؛ مدلی که میزان شباهت آن به تجربه معمول کاربران از این پلتفرم، به نحوه اجرا و محدودیت‌های اعمال‌شده بستگی خواهد داشت. مرحله سوم به تلگرام مربوط می‌شود. مطابق سند، وزارت ارتباطات موظف است برای پذیرش شروط و قوانین کشور با این پلتفرم مذاکره رسمی کند. در صورتی که تلگرام این شروط را نپذیرد، مسیر جایگزین، فراهم کردن دسترسی کاربران از طریق سازوکارهای بومی و حکمرانی‌پذیر، از جمله ارایه‌دهندگان خدمات پوسته یا واسط، خواهد بود. در مرحله چهارم، تعیین تکلیف سایر سکوهای پرکاربرد به ارزیابی نتایج مراحل پیشین موکول شده است. در همین بخش، سخت‌گیری درباره تولید، توزیع و تجاری‌سازی فیلترشکن‌ها و ابزارهای دور زدن پالایش نیز پیش‌بینی شده است. نظارت بر درآمدهای تبلیغاتی سکوهای خارجی و جلوگیری از فرار مالیاتی آنها از دیگر محورهای این مرحله به شمار می‌رود. بنابراین، سند صرفاً نقشه‌ای برای کاهش محدودیت دسترسی نیست؛ بلکه مجموعه‌ای از سیاست‌های نظارتی، اقتصادی و فنی را در کنار بازگشایی احتمالی سکوها قرار می‌دهد. همین موضوع، نحوه اجرای بندهای مختلف و نسبت میان تسهیل دسترسی و حفظ محدودیت‌های محتوایی را به یکی از پرسش‌های اصلی درباره این مصوبه تبدیل می‌کند.

◄ از وعده تسهیل دسترسی تا چالش اجرای مصوبه

انتشار سند، جزییات بیشتری از برنامه سیاست‌گذار را در اختیار افکار عمومی قرار می‌دهد، اما فاصله میان تصویب یک چارچوب و اجرای عملی آن همچنان اهمیت دارد. در متن مصوبه، برای هر مرحله مجموعه‌ای از اقدامات و سازوکارهای اجرایی در نظر گرفته شده است؛ با این حال، تحقق دسترسی کاربران به سکوهای موردنظر به پیشرفت این اقدامات، تصمیم‌های نهادهای مسوول و نحوه اجرای شروط وابسته خواهد بود. برای نمونه، در مورد یوتیوب و تلگرام، استفاده از پوسته‌ها و ابزارهای واسط می‌تواند پرسش‌هایی درباره کیفیت دسترسی، دامنه محدودیت‌ها و تجربه واقعی کاربران ایجاد کند. دسترسی از طریق یک واسط پالایش‌پذیر، از نظر فنی و کارکردی الزاما با دسترسی مستقیم به نسخه اصلی پلتفرم یکسان نیست. از سوی دیگر، مذاکره با شرکت‌های خارجی برای پذیرش شروط داخلی نیز مسیری است که نتیجه آن صرفاً با درج تکلیف در یک مصوبه تضمین نمی‌شود. بخش حمایتی سند نیز نیازمند ارزیابی جداگانه است. اختصاص بسته تبلیغاتی ۵۰۰ میلیارد تومانی، تأمین زیرساخت‌های فنی و اصلاح مدل تسهیم درآمد، در صورت اجرا می‌تواند بر شرایط فعالیت پلتفرم‌های داخلی اثر بگذارد. با این حال، میزان اثرگذاری این اقدامات به نحوه تخصیص منابع، کیفیت خدمات و توان رقابت سکوهای داخلی در جذب کاربران بستگی دارد. حمایت مالی به‌تنهایی تضمین نمی‌کند که کاربران، پلتفرم‌های داخلی را جایگزین کامل خدمات خارجی کنند. در این میان، آقامیری در بخش دیگری از نشست خبری به وضعیت شبکه ملی اطلاعات پرداخت و از پیشرفت شاخص‌های آن خبر داد. به گفته او، طی دو تا سه سال گذشته، شاخص‌های این شبکه از محدوده بیست‌وچند درصد به حدود ۶۰ درصد یا اندکی کمتر رسیده است. او در عین حال، موتورهای جست‌وجو و زیرساخت‌های فضای ابری را از جمله نقاط ضعف موجود دانست. رییس مرکز ملی فضای مجازی تأکید کرد که تکمیل زیرساخت‌ها باید با توجه به کیفیت تجربه کاربران انجام شود. از نگاه او، سرعت متوسط اینترنت، کیفیت خدمات داخلی و خارجی و دیگر مولفه‌های کیفیت دسترسی، شاخص‌هایی هستند که باید ارزیابی شوند. این اظهارات نشان می‌دهد که در کنار سیاست‌های مربوط به سکوهای خارجی، کیفیت زیرساخت و خدمات نیز بخشی از مساله حکمرانی فضای مجازی تلقی می‌شود. با این حال، افزایش شاخص‌های اعلام‌شده برای شبکه ملی اطلاعات، به‌تنهایی معادل بهبود تجربه روزمره کاربران از اینترنت نیست. ارزیابی این تجربه به شاخص‌های روشن و قابل سنجش، از جمله سرعت، پایداری اتصال، کیفیت خدمات و میزان دسترسی به پلتفرم‌های موردنیاز، وابسته است. در مجموع، انتشار سند ۳۲بندی را می‌توان گامی در جهت روشن‌تر شدن سیاست‌های رسمی درباره دسترسی به سکوهای خارجی دانست؛ سندی که از یک‌سو بازگشایی مرحله‌ای برخی پلتفرم‌ها را پیش‌بینی می‌کند و از سوی دیگر، آن را به سازوکارهای نظارتی و حمایت از خدمات داخلی پیوند می‌زند. با این حال، معیار نهایی ارزیابی آن نه صرفاً انتشار متن یا اعلام برنامه، بلکه میزان تحقق دسترسی موثر کاربران، کیفیت خدمات و شفافیت در اجرای تعهدات خواهد بود.

سهم ۶ درصدی بازی‌های ایرانی از گردش مالی صنعت بازی در کشور

نماینده بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اشاره به گردش مالی ۷۰ هزار میلیارد تومانی صنعت بازی‌های رایانه‌ای در کشور گفت: بر اساس آخرین پیمایش این بنیاد در سال ۱۴۰۲، حدود ۳۰ میلیون نفر در کشور به بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازند که نزدیک به چهار میلیون نفر از آنان در زمره بازی‌بازان حرفه‌ای قرار دارند و سهم بازی‌های ایرانی از گردش مالی این صنعت حدود شش درصد است. به گزارش ایسنا، وحید اسلامی، در نشست صنایع خلاق «مانوین» اظهار کرد: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از سال ۱۳۸۵ فعالیت خود را در حوزه بازی‌های رایانه‌ای دنبال کرده و بخش‌های مختلف آن در زمینه‌های پژوهش، حمایت، نظارت، آموزش و توسعه این صنعت فعالیت داشته‌اند. بسیاری از بازی‌سازان بزرگ کشور که امروز در شمار ناشران بازی‌های رایگان و شرکت‌های خصوصی فعال در این حوزه قرار دارند، فعالیت خود را از مسیرهای آموزشی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای آغاز کرده‌اند و در همین مجموعه آموزش دیده و رشد کرده‌اند. وی با اشاره به تغییر رویکردهای حمایتی بنیاد در دوره‌های مختلف افزود: در مقطعی، با توجه به ضرورت تقویت نیروی انسانی آموزش‌دیده و حمایت از نسل نخست بازی‌سازان کشور، بنیاد در فرآیند تولید مشارکت می‌کرد تا این فعالان بتوانند فعالیت خود را آغاز کنند و به مرحله رشد برسند. در دوره‌های بعد و با توجه به محدودیت منابع، رویکرد بنیاد به سمت اتصال بازی‌سازان به بازارهای جهانی تغییر کرد. نماینده بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بیان کرد: در این مسیر، رویدادهای مختلفی برگزار شد تا بازی‌سازان بتوانند محصولات خود را در بازارهای بین‌المللی عرضه کنند، درآمد کسب کنند و به استقلال اقتصادی برسند؛ به‌گونه‌ای که فعالیت آنان صرفاً به دریافت حمایت‌های مالی مستقیم از یک نهاد وابسته نباشد. منابع اختصاص یافته به این بنیاد در سال‌های مختلف، متناسب با ابعاد و ظرفیت‌های صنعت بازی‌های رایانه‌ای نبوده است. اسلامی گفت: از همین رو، در سال‌های اخیر تلاش شده است با برگزاری رویدادهای سرمایه‌گذاری، صندوق‌های سرمایه‌گذاری خطرپذیر، شرکت‌ها، سازمان‌ها و سایر بازیگران زیست‌بوم تأمین مالی صنایع خلاق به مشارکت در این حوزه ترغیب شوند. براساس آخرین پیمایش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در سال ۱۴۰۲، گردش مالی صنعت بازی‌های رایانه‌ای کشور به ۷۰ هزار میلیارد تومان رسیده است. همچنین نزدیک به ۳۰ میلیون نفر در کشور بازی‌های رایانه‌ای انجام می‌دهند که حدود چهار میلیون نفر از آنان بازی‌بازان حرفه‌ای هستند. وی افزود: با توجه به رشد جهانی این صنعت، بازی‌های رایانه‌ای دیگر صرفاً یک ابزار سرگرمی نیستند، بلکه به یکی از بخش‌های مهم و پیشران اقتصاد دیجیتال جهان تبدیل شده‌اند. افزایش شمار کاربران، توسعه پلتفرم‌ها و گسترش ابعاد مختلف این صنعت نشان می‌دهد که بازی‌های رایانه‌ای مسیر رشد خود را ادامه می‌دهند و بازی‌سازان ایرانی نیز باید متناسب با این تحولات حرکت کنند. نماینده بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اشاره به سهم بازی‌های داخلی از بازار کشور خاطرنشان کرد: در پاسخ به این پرسش که چه میزان از گردش مالی ۷۰ هزار میلیارد تومانی این صنعت به بازی‌های ایرانی اختصاص دارد؟ باید گفت این سهم حدود شش درصد است؛ در حالی که ظرفیت بازی‌سازان کشور و زیست‌بوم بازی‌های رایانه‌ای امکان دستیابی به سهمی بیشتر را فراهم می‌کند. جزییات مربوط به سهم پلتفرم‌های مختلف، از جمله تلفن همراه و کنسول‌های بازی، در پیمایش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بررسی شده است. اسلامی یادآور شد: یکی از موضوعات مهمی که باید به آن توجه شود، ایجاد هم‌افزایی میان بخش‌های مختلف زیست‌بوم صنایع خلاق کشور است؛ موضوعی که در سال‌های اخیر گفت‌وگوها و اقداماتی برای تحقق آن شکل گرفته است. در این زمینه، موضوع راه‌اندازی صندوق‌های سرمایه‌گذاری و ایجاد سازوکارهای مشترک برای تأمین مالی فعالان این حوزه مطرح بوده است. صندوق همگرا نیز با هدف ایجاد چنین ظرفیتی شکل گرفت و تلاش شد با مشورت و راهبری اعضای هیات‌مدیره بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و فعالان این عرصه، زمینه تمرکز سرمایه‌گذاری بر صنایع خلاق فراهم شود. وی ادامه داد: اکنون با راه‌اندازی صندوق فناوری در موسسه کمک، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز به عنوان یکی از سهامداران این صندوق حضور دارد. این سازوکار می‌تواند زمینه‌ساز اتفاقات مثبتی در حوزه تأمین مالی باشد. اگر امکان هدایت معافیت‌های مالیاتی شرکت‌های بزرگ به سمت تولید و فعالیت‌های مرتبط با صنایع فرهنگی و خلاق، به‌ویژه بازی‌های رایانه‌ای، فراهم شود، می‌توان شاهد تحولات مهمی در این حوزه بود. نماینده بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اشاره به ظرفیت‌های هنری و فنی بازی‌سازان ایرانی تأکید کرد: در جریان بازدید از یکی از بازی‌سازان کشور که در غرفه بنیاد حضور داشت، نمونه‌ای از توانمندی‌های این حوزه مشاهده شد. این بازی‌ساز، که از اصفهان نیز با این عرصه مرتبط است، نزدیک به ۵۰ جایزه بین‌المللی کسب کرده و از سبک هنری ویژه‌ای برخوردار است که مرز میان پویانمایی و بازی را کمرنگ می‌کند. اسلامی گفت: آثار این هنرمند در جشنواره‌های بین‌المللی مورد توجه قرار گرفته‌اند؛ به‌گونه‌ای که هنگام مشاهده آثار وی، تشخیص اینکه مخاطب در حال تماشای پویانمایی است یا تجربه یک بازی را پشت سر می‌گذارد، دشوار می‌شود. چنین ظرفیت‌های قدرتمندی در کشور وجود دارد، اما تاکنون نتوانسته‌ایم به‌اندازه کافی از آنها حمایت کنیم و زمینه بهره‌برداری از توانمندی‌هایشان را فراهم آوریم. امیدوارم با اقدامات مشترک نهادهای مسوول و تقویت هم‌افزایی میان بخش‌های مختلف، اتفاقات موثرتری برای توسعه این صنعت رقم بخورد. وی با اشاره به سامانه همگرا افزود: این سامانه با هدف ثبت اطلاعات و ارتباط با فعالان زیست‌بوم بازی‌های رایانه‌ای راه‌اندازی شده و بخش‌های مختلف این زیست‌بوم در آن حضور دارند. برخی بازی‌سازان کشور محصولات خود را تولید و در بازارهای بین‌المللی عرضه می‌کنند و به درآمدهای مناسبی نیز دست یافته‌اند، اما به‌دلایل مختلف تمایلی به معرفی عمومی فعالیت‌های خود ندارند؛ زیرا نگران‌اند که مطرح‌شدن نام و فعالیتشان برای آنان چالش‌هایی ایجاد کند. این ملاحظات نیز باید در تعامل با فعالان این حوزه مورد توجه قرار گیرد. نماینده بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اضافه کرد: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در دوره اخیر تلاش کرده است بخش‌های مختلف زیست‌بوم بازی را فعال‌تر کند؛ به‌ویژه استریمرهای بازی که می‌توانند در معرفی و تبلیغ محصولات ایرانی نقش موثری داشته‌باشند. جامعه استریمرهای بازی از ظرفیت و گستردگی قابل توجهی برخوردار است و فعالیت تخصصی آنان می‌تواند به توسعه بازار بازی‌های ایرانی کمک کند. در همین راستا، رویدادی نیز برای این حوزه طراحی شده است. اسلامی گفت: رسانه‌های بازی، استریمرها، ناشران، بازی‌سازان، پژوهشگران و سرمایه‌گذاران، همگی از بخش‌های مختلف زیست‌بوم بازی‌های رایانه‌ای هستند که بنیاد تلاش می‌کند با فعال‌سازی و تعامل بیشتر با آنان، زمینه رشد این صنعت را فراهم کند. امیدواریم با تقویت هم‌افزایی میان سازمان‌ها و نهادهای مرتبط، اتفاقات موثری در این حوزه رقم بخورد.

جزییات ثبت نشانی منزل و کار در اپلیکیشن «پست من»

معاون وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با تشریح جزییات ثبت نشانی محل سکونت در اپلیکیشن پست من، گفت: چنانچه فردی کسب و کاری دارد و برخی خدمات را در آن کسب و کار ارایه می‌کند، می‌تواند نشانی آن را هم ثبت کند. به گزارش ایسنا، سرویس احراز نشانی، خدمتی است که متقاضیان برای اثبات ارتباط خود با نشانی اعلام‌شده به یکی از دستگاه‌ها یا سازمان‌های دولتی یا خصوصی از آن استفاده می‌کنند. امروز استفاده از سامانه احراز محل سکونت پست باعث شده فرآیند تایید نشانی افراد با سرعت و دقت بیشتری انجام شود. با توجه به اینکه نشانی اقامت مشتریان برای بسیاری از شرکت‌ها و سازمان‌های پستی از اهمیت بسزایی برخوردار است، شرکت ملی پست به‌منظور سهولت در دریافت تاییدیه احراز نشانی پستی افراد به‌صورت الکترونیکی، طرح سرویس احراز نشانی پست را اجرایی کرده و چند راه ارتباطی را در اختیار کاربران قرار داده است. اپلیکیشن «پست من» با هدف تسهیل دسترسی به خدمات مورد نیاز مشتریان به‌ویژه خدمات مبتنی بر نشانی توسعه یافته و تلاش شرکت ملی پست بر این است که مردم با سهولت بیشتری به خدمات پستی دسترسی پیدا کنند و برای دریافت خدمات مختلف با فرایندهای پیچیده و زمان‌بر مواجه نباشند. در همین راستا، محمد احمدی -معاون وزیر ارتباطات و مدیرعامل شرکت ملی پست- در گفت‌وگو با ایسنا، درباره خدمت نشانیت در «اپلیکیشن پست من» و نحوه ثبت درخواست نشانی از سوی مردم توضیحاتی ارایه کرده است. وی اظهار کرد: اپلیکیشن پست من را در نشانی MY.POST.IR گنجانده‌ایم و هر کدام از شهروندان ایرانی که وارد اپلیکیشن شوند، بر اساس شماره تلفنی که در استعلام ثبت احوال از آنها گرفته شده وارد بخش مرسوله می‌شوند. اگر سابقه مرسوله‌ای داشته باشند که قبلا از طریق همان شماره تلفن یا کد ملی در شرکت ملی پست ارسال شده باشد یا اینکه در خدمات متعدد از جمله خدمات «سخا» این اتفاق افتاده باشد، حتما بخشی از اطلاعات قبلی آنها و سابقه مرسولاتشان در دسترس خواهد بود. معاون وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات ادامه داد: اپلیکیشن پست من دو بخش دارد؛ یک بخش «نشانیت» است که مشخصا تصویر پلاک کد پستی که در آپارتمان‌ها در برخی شهرها نصب شده آنجا وجود دارد. در گام اول وارد قسمت نشانی‌های من می‌شوند و از طریق دکمه به علاوه، کدپستی خود را ثبت می‌کنند. مثلا کدپستی منزل را می‌نویسند خانه و پس از ثبت، استعلام به صورت برخط از پست گرفته می‌شود و بخشی از نشانی نشان داده می‌شود. احمدی افزود: بیشتر داده‌های کد پستی در کشور صحیح است ولی اگر احتمال خطا باشد، شهروندان می‌توانند ببینند نشانی مشکل دارد و از طریق پشتیبانی ما حمایت شوند اما نشانی که تایید شد، به عنوان نشانی پایه آنها ثبت می‌شود و می‌توانند به عنوان نشانی اصلی در نظر بگیرند. مدیرعامل شرکت ملی پست اضافه کرد: حتی نشانی‌های دیگر هم می‌تواند در این عرصه ثبت شود؛ مثلا اگر کسی کسب و کاری دارد و برخی خدمات را در آن کسب و کار بگیرد، می‌تواند آن نشانی را هم ثبت کند. خدمات متعدد مرتبط با حوزه نشانی از جمله گرفتن تاییدیه‌ها و بحث نسل سوم نشانی هم که سه جزء نشانی را در قالب QRCODE ارایه می‌کند، در همین پکیج سامانه پست من تحت عنوان «نشانیت» در اختیار مردم است و این گام اول است و ما به سرعت و جدیت این سامانه را توسعه می‌دهیم. در حال حاضر یکی دیگر از سامانه‌ها برای احراز محل سکونت نشانی ehraz.post.ir است که در اختیار کاربران قرار گرفته است و متقاضیان می‌توانند از طریق این سامانه درخواست احراز نشانی پست خود را ثبت کرده و مراحل مختلف را به صورت اینترنتی انجام دهند؛ همچنین امکان پیگیری احراز محل سکونت و دریافت گواهی تایید نشانی در این سامانه فراهم شده است. سامانه جی نف پست نیز از دیگر سامانه‌های ارایه شده توسط شرکت ملی پست است که امکان ارایه خدمات به مردم، دستگاه‌های اجرایی و بنگاه‌های اقتصادی را فراهم کرده است.

دنیای فناوری

◄ اولویت‌های امنیتی بیت کوین برای دوران پساکوانتومی تشریح شد

صرافی کوین‌بیس اولویت‌های فنی خود را برای گذار بیت‌کوین به عصر پساکوانتومی منتشر کرد و خواستار آغاز زودهنگام اقدامات لازم برای ارتقای امضاهای دیجیتال و انتقال دارایی‌ها شد زیرا این فرآیند پیچیده ممکن است چند سال طول بکشد. به گزارش ایسنا، کوین‌بیس مجموعه‌ای از اولویت‌های فنی را برای گذار بیت‌کوین به عصر پساکوانتومی منتشر کرد و از جامعه بیت‌کوین خواست هرچه زودتر برای این فرآیند پیچیده و چندساله آماده شود. این صرافی که پنج درصد از کل عرضه بیت‌کوین را در اختیار دارد، اعلام کرد: در حال آماده‌سازی سامانه‌های خود برای دوران پساکوانتومی است و افزود: محافظت از شبکه بیت‌کوین در برابر تهدیدهای رایانش کوانتومی، فقط به انتخاب طرح امضای دیجیتال مقاوم در برابر این فناوری محدود نمی‌شود. کوین‌بیس اعلام کرد: راهکار ایده‌آل باید از دارایی‌هایی که در معرض خطر قرار دارند و همچنین دارایی‌های تازه ایجاد شده محافظت کند، با فضای محدود هر بلوک بیت‌کوین سازگار باشد، امکان اعتبارسنجی مستقل تراکنش‌ها را برای گره‌های کامل شبکه حفظ کند، با سامانه‌های نگهداری نهادی دارایی‌ها سازگار باشد، از کیف‌پول‌های معمولی پشتیبانی کند و برای بیت‌کوین‌هایی که امکان انتقال آنها وجود ندارد یا صاحبانشان تمایلی به جابه‌جایی آنها ندارند، راهکاری معتبر ارایه دهد. این صرافی اعلام کرد: معتقدیم باید مدت‌ها پیش از هرگونه اعلام، درباره توسعه رایانه کوانتومی دارای قابلیت‌های مرتبط با رمزنگاری (CRQC)، اقدامات لازم برای آمادگی را آغاز کنیم. تغییرات در سازوکار اجماع بیت‌کوین و مهاجرت در اکوسیستم آن ممکن است سال‌ها طول بکشد، بنابراین، ضروری است این کار را از همین حالا آغاز کنیم. صرافی کوین‌بیس همچنین از رویکردی مرحله‌ای برای حفاظت حمایت کرد که به موجب آن، کیف‌پول‌های فعال بتوانند پیش از نهایی شدن سیاست‌های مربوط به امضاهای نسل قدیم، از ساختارهای سازگار با رمزنگاری پساکوانتومی یا طرح‌های ترکیبی استفاده کنند.

◄ رونمایی «هوم‌ویو» اپل را به شرکتی ۵ تریلیون دلاری تبدیل کرد

ارزش سهام اپل پس از رونمایی هاب هوشمند هوم‌ویو روند صعودی به خود گرفت تا ارزش بازار این شرکت از مرز پنج تریلیون دلار عبور کند. به گزارش زومیت، اپل با برگزاری رویداد WelcomeHome از محصولات خانه هوشمند خود رونمایی کرد؛ اتفاقی که با استقبال سرمایه‌گذاران همراه شد و قیمت سهام غول فناوری امریکایی را به بالاترین سطح تاریخی خود رساند. به گزارش بارونز، رونمایی محصولات جدید آخرین محرک لازم برای عبور ارزش بازار اپل از مرز ۵ تریلیون دلار بود. هر سهم این شرکت در جریان معاملات حدود ۲ درصد رشد کرد و به محدوده ۳۴۶ دلار رسید. محصول اصلی رویداد، نمایشگر هوشمند اپل هوم‌ویو (Apple HomeView) بود که با نمایشگر ۷ اینچی، دوربین تشخیص چهره و نسخه پیشرفته سیری مبتنی بر هوش مصنوعی معرفی شد. این دستگاه می‌تواند مرکز کنترل خانه هوشمند باشد و امکاناتی مانند تماس تصویری، مدیریت وسایل متصل و نمایش اطلاعات شخصی کاربران را ارایه دهد. هوم‌ویو با قیمت پایه ۲۹۹ دلار از ۱۳ نوامبر (۲۲ آبان) عرضه خواهد شد. اپل از هوم‌پاد مینی ۲، نسل جدید اپل تی‌وی 4K و مجموعه‌ای از تجهیزات خانه هوشمند شامل دوربین‌های امنیتی، قفل و ترموستات رونمایی کرد. سهام اپل از ابتدای سال ۲۰۲۶ تاکنون حدود ۲۵ درصد رشد کرده است. سرمایه‌گذاران امیدوارند گسترش حضور این شرکت در بازار خانه هوشمند، علاوه‌بر افزایش فروش سخت‌افزار، درآمد خدماتی مانند اپل تی‌وی و آی‌کلاد را نیز تقویت کند.

◄ کشف دستگاه شنود در اوپن‌ای‌آی

یکی از مهندسان اوپن‌ای‌آی به اتهام کار گذاشتن ابزار شنود در اتاق جلسات مدیران ارشد، با هوشیاری مدل‌های هوش مصنوعی شناسایی و بازداشت شد. به گزارش زومیت، دفتر مرکزی اوپن‌ای‌آی صحنه یک ماجرای جاسوسی شرکتی شد؛ سناریویی که بیشتر به داستان‌های مهیج سینمایی شباهت دارد تا رویدادهای معمول دنیای سیلیکون‌ولی. کارشناسان امنیتی اوپن‌ای‌آی متوجه وجود یک دستگاه شنود پیشرفته شدند که برای سرقت اطلاعات محرمانه در حساس‌ترین بخش شرکت مخفی شده بود. بر اساس بیانیه رسمی وزارت دادگستری ایالات متحده، فرد مظنون یک مهندس ۳۵ ساله تبعه عربستان سعودی به نام عبدالرحمن الفوزان است. دادستان‌های فدرال او را به استفاده و تلاش برای به‌کارگیری ابزارهای استراق سمع متهم کرده‌اند؛ اقدامی که نقض آشکار قوانین فدرال به شمار می‌رود. بررسی‌ها نشان می‌دهد که ابزار ضبط صدا به درگاه USB تلویزیون واقع در اتاق کنفرانس مدیران متصل شده بود. در این مکان استراتژیک، حساس‌ترین مباحث تجاری، راهبردهای آینده و جزییات فنی محرمانه مطرح می‌شود. نکته عجیب ماجرا اینجا است که ابزار یادشده درون دستمال کاغذی پیچیده شده بود تا توجه افراد حاضر را جلب نکند، در حالی که تمامی داده‌های ضبط‌شده درون آن نیز رمزنگاری شده بودند. الفوزان اصلا مجوز ورود به اتاق جلسات مدیران را نداشت، اما دوربین‌های مداربسته رفت‌وآمدهای مشکوک او را در حوالی این مکان ثبت کردند. تصاویر نظارتی حتی نشان می‌دهند که مظنون در روزهای منتهی به کشف ماجرا، پشت تلویزیون اتاق را وارسی می‌کرده است. ماموران حراست علاوه‌ بر این، کیفی متعلق به مظنون را در اتاقی دیگر پیدا کردند که حاوی مدارک شناسایی، کیف پول و یک دستگاه شنود دیگر بود. اوپن‌ای‌آی در جریان پیگیری ماجرا از مدل‌های هوش مصنوعی اختصاصی خود برای تحلیل سرنخ‌ها استفاده کرد. کارشناسان با کمک این سیستم‌ها توانستند منشأ دقیق سخت‌افزار را رهگیری و مشخص کنند کدام کارمند در حدود روز ۲۸ سپتامبر (۶ مهر) آن را کار گذاشته است. مدیران اوپن‌ای‌آی بلافاصله پس از تکمیل ارزیابی‌های اولیه، فرد خاطی را اخراج کردند و پرونده را در اختیار اداره تحقیقات فدرال گذاشتند. مظنون روز جمعه دستگیر شد و سه‌شنبه برای نخستین‌بار در دادگاه فدرال حاضر شد. بیانیه رسمی اوپن‌ای‌آی نشان می‌دهد که در جریان این رخداد، هیچ خطری وزن‌های مدل، کدهای منبع یا داده‌های کاربران را تهدید نکرده است.