

مدیرکل ترویج و توسعه خوشه‌های نوآوری پارک فناوری پردیس، از تغییر زمان برگزاری نمایشگاه بین‌المللی اینوتکس خبر داد و اعلام کرد: این رویداد قرار است شهریورماه ۱۴۰۵ و با مدل جدیدی نسبت به دوره‌های پیشین برگزار شود.

به گزارش معاونت علمی، فناوری و اقتصاد دانش بنیان ریاست جمهوری، سجاد عباسی قشمی با اشاره به تجربه برگزاری اینوتکس در دوران کرونا گفت: در آن سال‌ها با وجود لغو بسیاری

اینوتکس ۱۴۰۵

شهریور

برگزار می‌شود



بسیاری از کشورها در ماه‌های گذشته برنامه‌هایی را برای محدود کردن دسترسی کودکان و نوجوانان به شبکه‌های اجتماعی اعلام کرده‌اند.

استرالیا نخستین کشوری بود که در پایان سال گذشته چنین اقداماتی را اجرا کرد و الگویی را شکل داد که اکنون سایر کشورها به‌دقت آن را دنبال می‌کنند. مقررات استرالیا و پیشنهاد‌های سایر کشورها با هدف کاهش فشارها و خطرانی تدوین شده‌اند که کاربران جوان در شبکه‌های اجتماعی با آن مواجه‌اند؛ از جمله قلدری سایبری، اعتیاد و مشکلات سلامت روان. وبلاگ فناوری «تک‌کراچ» در گزارشی فهرستی از کشورهایی را گردآوری کرده که یا در حال بررسی ممنوعیت شبکه‌های اجتماعی برای کاربران جوان هستند یا در حال حاضر چنین محدودیت‌هایی را اعمال کرده‌اند.

استرالیا در دسامبر ۲۰۲۵ به‌عنوان اولین کشور جهان، استفاده از شبکه‌های اجتماعی را برای افراد زیر ۱۶ سال ممنوع کرد. این ممنوعیت، دسترسی کودکان به پلتفرم‌هایی مانند فیس‌بوک، اینستاگرام، اسنپ‌چت، ایکس، تیک‌تاک، تدرز، یوتیوب، ردیت، توییچ و کیک را محدود می‌کند. این قانون شامل واتس‌آپ و نسخه «یوتیوب کودکان» نمی‌شود. دولت استرالیا اعلام کرده است که شرکت‌های شبکه اجتماعی موظفند اقدامات لازم را برای دور نگه داشتن کودکان از خدمات خود انجام دهند. شرکت‌هایی که از این قانون پیروی نکنند، ممکن است با جریمه‌هایی تا سقف ۴۹.۵ میلیون دلار استرالیا (۲۴.۱ میلیون دلار آمریکا) روبرو به شوند. دولت می‌گوید این پلتفرم‌ها باید از روش‌های چندمرحله‌ای تأیید سن استفاده کنند تا اطمینان حاصل شود کاربران بالای ۱۶ سال هستند و تأکید می‌کند صرفاً نمی‌توان به سن واردشده توسط کاربر اعتماد کرد.

اتریش در اواخر ماه مارس اعلام کرد که استفاده از

از رویدادها، تلاش کردیم با ایجاد بسترهای آنلاین، ارتباط میان فعالان زیست‌بوم نوآوری را حفظ کنیم. اکنون نیز درپی شرایط بحرانی موجود، برگزاری تجمعات حضوری در اولویت نیست و به همین دلیل، تصمیم گرفته‌ایم زمان برگزاری را تغییر دهیم تا امنیت شرکت‌کنندگان کاملاً حفظ شود. وی افزود: در اردیبهشت‌ماه، به‌جای اجرای رویداد حضوری، مجموعه‌ای از برنامه‌های حمایتی برای کسب‌وکارهای نوآور در نظر گرفته شده‌است. ازجمله



شبکه‌های اجتماعی را برای کودکان تا ۱۴ سال ممنوع خواهد کرد. پیش‌بینی می‌شود پیش‌نویس این قانون تا ماه ژوئن نهایی شود. دانمارک قصد دارد استفاده از پلتفرم‌های شبکه اجتماعی را برای کودکان زیر ۱۵ سال ممنوع کند. دولت این کشور در نوامبر ۲۰۲۵ اعلام کرد که حمایت سه حزب ائتلاف حاکم و دو حزب مخالف در پارلمان را برای این ممنوعیت جلب کرده است. انتظار می‌رود برنامه‌های دولت تا اواسط ۲۰۲۶ به قانون تبدیل شود. وزارت امور دیجیتال دانمارک همچنین در حال راه‌اندازی برنامه‌ای با عنوان «شواهد دیجیتال» است که شامل ابزارهای تأیید سن است و احتمالاً به‌عنوان بخشی از اجرای این ممنوعیت به‌کارگرفته خواهد شد.

قانون‌گذاران فرانسوی در اواخر ژانویه لایحه‌ای را تصویب کردند که استفاده از شبکه‌های اجتماعی را برای کودکان زیر ۱۵ سال ممنوع می‌کند. امانوئل مکرون، رئیس‌جمهور فرانسه، از این اقدام به‌عنوان راهکاری برای محافظت از کودکان در برابر زمان بیش از حد استفاده از صفحه‌نمایش حمایت کرده

است. این لایحه همچنان باید از سنای فرانسه عبور کند و سپس برای رأی‌گیری نهایی به مجلس عوام ارائه شود. طبق گزارش رویترز، در اوایل فوریه، محافظه‌کاران دولت فریدریش مرتس، صدراعظم آلمان، پیشنهادی را برای ممنوعیت استفاده افراد زیر ۱۶ سال از شبکه‌های اجتماعی مطرح کردند؛ با این حال نشانه‌هایی وجود داشت که شرکای ائتلاف چپ‌میان‌ه او نسبت به حمایت از ممنوعیت کامل تردید دارند.

کریاکوس مینسوتاکیس، نخست‌وزیر یونان، در ماه آوریل اعلام کرد این کشور از ژانویه ۲۰۲۷ دسترسی افراد زیر ۱۵ سال به شبکه‌های اجتماعی را ممنوع خواهد کرد. به گفته او، این اقدام با هدف مقابله با افزایش اضطراب و مشکلات خواب در میان افراد و نیز طراحی اعتیادآور شبکه‌های اجتماعی انجام می‌شود. اندونزی در اوایل ماه مارس اعلام کرد که استفاده افراد زیر ۱۶ سال از شبکه‌های اجتماعی و سایر پلتفرم‌های محبوب آنلاین را ممنوع می‌کند. این کشور قصد دارد اجرای این

این برنامه‌ها، راه‌اندازی پاپیون مشاوران و متورهای اینوتکس است؛ بستری آنلاین و رایگان برای دریافت مشاوره تخصصی از متورهای برتر حوزه نوآوری و فناوری. این برنامه با هدف حمایت از استارت‌آپ‌ها در شرایط بحرانی طراحی شده‌است. مدیرکل ترویج و توسعه خوشه‌های نوآوری تأکید کرد: در صورت بهبود شرایط، اینوتکس شهریورماه برگزار خواهد شد تا با فاصله‌ای یک‌تا دو ماهه از دوره بحرانی، امکان حضور ایمن شرکت‌کنندگان فراهم شود.



ممنوعیت شبکه‌های اجتماعی برای زیر ۱۶ سال؛ از استرالیا تا اروپا

ممنوعیت را از پلتفرم‌هایی مانند یوتیوب، تیک‌تاک، فیس‌بوک، اینستاگرام، بیکو لایو، ایکس، تدرز و روبلاکس آغاز کند.

دولت مالزی در نوامبر ۲۰۲۵ اعلام کرد قصد دارد استفاده افراد زیر ۱۶ سال از شبکه‌های اجتماعی را ممنوع کند و برنامه‌ریزی کرده است این ممنوعیت در طول سال جاری اجرا شود. بلومبرگ در ماه فوریه گزارش داد که حزب حاکم لهستان در حال تدوین قانون جدیدی است که استفاده افراد زیر ۱۵ سال از شبکه‌های اجتماعی را ممنوع می‌کند.

در اسلوونی نیز، معاون نخست‌وزیر در اوایل فوریه اعلام کرد این کشور در حال تهیه پیش‌نویس قانونی برای ممنوعیت دسترسی افراد زیر ۱۵ سال به شبکه‌های اجتماعی است. دولت اعلام کرده شبکه‌های اجتماعی مبتنی بر اشتراک‌گذاری محتوا را هدف تنظیم‌گری قرار خواهد داد و به‌طور خاص پلتفرم‌هایی مانند تیک‌تاک، اسنپ‌چت و اینستاگرام را مثال زده است.

نخست‌وزیر اسپانیا در اوایل فوریه اعلام کرد این کشور قصد دارد شبکه‌های اجتماعی را برای افراد زیر ۱۶ سال ممنوع کند. این ممنوعیت هنوز نیازمند تصویب پارلمان است. دولت اسپانیا همچنین به دنبال تدوین قانونی است که بر اساس آن، مدیران شبکه‌های اجتماعی به‌طور شخصی در قبال انتشار سخنان نفرت‌پراکن در پلتفرم‌های خود پاسخگو باشند. پارلمان ترکیه در ماه آوریل لایحه‌ای را برای محدود کردن دسترسی افراد زیر ۱۵ سال به شبکه‌های اجتماعی تصویب کرد. اکنون رجب طیب اردوغان، رئیس‌جمهور این کشور، باید این لایحه را برای تبدیل شدن به قانون تأیید کند. بریتانیا در حال بررسی ممنوعیت استفاده از شبکه‌های اجتماعی برای افراد زیر ۱۶ سال است. دولت اعلام کرده برای ارزیابی میزان اثربخشی احتمالی این ممنوعیت، با والدین، جوانان و نمایندگان جامعه مدنی مشورت خواهد کرد. همچنین قرار است بررسی شود که آیا لازم است شرکت‌های شبکه اجتماعی به محدود کردن یا حذف برخی ویژگی‌ها مانند پیمایش بی‌پایان که استفاده اجباری و مداوم منجر می‌شوند، ملزم شوند یا خیر.

ترفندهای روان‌شناختی و پیشرفت بازی

گیم‌لافت از ترفندهای هوشمندانه‌ای برای ترغیب بازیکنان به خرج کردن پول استفاده می‌کند. سیستم رنک (Rank) یا رتبه خود رو، تعیین‌کننده اصلی پیروزی در مسابقات است. اگر رنک خودروی شما از عدد پیشنهادی مسابقه کمتر باشد، پیروزی تقریباً غیرممکن می‌شود. اینجاست که بازی دوباره شما را به سمت فروشگاه سوق می‌دهد تا اعتبار (Credits) یا توکن بخرید و قطعات خودرو را ارتقا دهید. وجود بسته‌های ۱۰۰ دلاری برای خرید ارز دیجیتال بازی، آن‌هم در عنوانی که ظاهر آن برای تمام سنین جذاب است، کمی نگران‌کننده و غیراخلاقی به نظر می‌رسد. به جای این‌که مهارت رانندگی عامل تعیین‌کننده باشد، مقدار پولی که خرج می‌کنید یا زمانی که برای تکرار خسته‌کننده مراحل صرف می‌کنید، پیشرفت شما را تضمین می‌کند.

کنترل و دسترسی‌پذیری

یکی از نقاط قوت بازی روی کنسول، پشتیبانی از روش‌های مختلف کنترل است. از کنترل‌های سنتی و کلاسیک گرفته تا استفاده از حسگر ژئروسکوپ (Tilt Steering) و حتی کنترل‌های لمسی، همگی به خوبی بهینه شده‌اند. نبود تیرگیرهای آنالوگ در نینتندو سوییچ برای این بازی مشکل‌ساز نیست، چرا که Asphalt ۹ اساساً یک شبیه‌ساز نیست و نیازی به کنترل دقیق گاز و ترمز ندارد. این بازی ساخته شده تا با بیشترین سرعت ممکن در جاده‌ها رانده شود و سیستم‌های کنترلی آن نیز دقیق‌دار همین راستا طراحی شده‌اند.

هیجانی که زود از نفس می‌افتد

Asphalt 9: Legends در بطن خود یک بازی مسابقه‌ای بسیار سرگرم‌کننده و خوش‌ساخت است. اگر به دنبال هیجان آنی، گرافیک زیبا و تصادفات سینمایی هستید، این بازی می‌تواند ساعت‌ها شما را سرگرم کند اما مشکل اینجاست که این لحظات لذت‌بخش بسیار کوتاه هستند و مدام توسط موانع مالی قطع می‌شوند. شاید اگر گیم‌لافت این بازی را به‌عنوان یک اثر کامل و به صورت پولی عرضه می‌کرد و تمامی سیستم محدودیت سوخت و موانع مالی دیگ را حذف می‌نمود، ما اکنون با یکی از بهترین مسابقات آرکید تاریخ کنسول‌های دستی روبه‌رو بودیم اما در وضعیت فعلی، Asphalt ۹ مانند خودروی سوپر اسپرت زیبایی است که در هر چند کیلومتر، به دلیل تمام شدن سوخت متوقف می‌شود و راننده را مجبور می‌کند برای ادامه مسیر، هزینه‌ای گزاف بپردازد.

بازی

آسفالت ۹ پیروزی تجارت بر سرگرمی

سری بازی‌های آسفالت نامی شناخته‌شده و ریشه‌دار در دنیای بازی‌های ویدیویی، به‌ویژه در پلتفرم‌های موبایل است. از زمان عرضه GT Asphalt در سال ۲۰۰۴ برای کنسول دستی نونیکا (N-Gage) و نینتندو DS، این مجموعه مسیری طولانی را پیموده است. اکنون، بازی Asphalt 9: Legends به‌عنوان یکی از پرچم‌داران شرکت «گیم‌لافت» تلاش می‌کند تا مرز میان بازی‌های موبایلی و تجربه‌های کنسولی را کم‌رنگ کند اما سؤال اصلی اینجاست: آیا این بازی یک مسابقه‌ای آرکید هیجان‌انگیز است که میان تبلیغات محاصره شده، با یک ابزار بازاریابی هوشمندانه است که در آن کمی هم مسابقه‌گنجانده شده‌است؟

وقتی هیجان حرف اول را می‌زند

اگر بخواهیم صرفاً بر جنبه مسابقه‌ای Asphalt 9 تمرکز کنیم، باید اعتراف کرد که با یک اثر بسیار سرگرم‌کننده روبه‌رو هستیم. گیم‌لافت در این سبسته به خوبی توانسته حس سرعت و هیجان را به مخاطب منتقل کند. فیزیک بازی کاملاً در خدمت سبک آرکید است و شباهت‌های انکارناپذیری به سری محبوب Burnout دارد. در این بازی، رانندگی به معنای رعایت قوانین فیزیک یا ترمز گرفتن در پیچ‌های تند نیست؛ بلکه همه چیز در نیترو، دررفت‌های طولانی و از دور خارج کردن رقبا خلاصه می‌شود. سیستم نیترو و شارژ مجدد آن با تخریب اشیاء محیطی یا برخورد شدید با خودروهای دیگر (Takedowns)، ضرب‌اهنگ بازی را بسیار سریع نگه می‌دارد. صحنه‌های آهسته و سینمایی که هنگام حذف کردن یک رقیب به نمایش درمی‌آیند، حس پیروزی لذت‌بخشی را القا می‌کنند. حرکات آکروپاتیک مانند «بشکه زدن» (Barrel Rolls) با خودرو و چرخش‌های ۳۶۰ درجه در هوا، اگرچه با واقعیت فرسنگ‌ها فاصله دارند اما لذت نابی به تجربه‌بصری و گیم‌پلی بازی می‌بخشند.

درخششی در قامت یک کنسول از نظر بصری، Asphalt 9، یکی از زیباترین بازی‌های مسابقه‌ای در رده خود است. با وجود این‌که نباید انتظار جزئیات خیره‌کننده آثاری چون Forza Horizon را داشت اما مدل‌سازی خودروها با دقت بالایی انجام شده است. محیط‌های بازی از خیابان‌های نئونی توکیو گرفته تا طبیعت سرسبز اسکاتلند، تنوع بسیار خوبی دارند. جلوه‌های

جام جم

کلیک

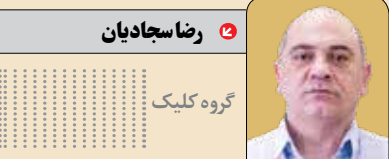
پرونده فناوری اطلاعات

یکشنبه ۱۳ اردیبهشت ۱۴۰۵ ۱۴۰۵ شماره ۷۳۱۱



Qwen

سومین قطب هوش مصنوعی جهان



تا چند ماه گذشته همه از دیپ‌سیک حرف می‌زدند اما حال‌نویت‌کوئن است. یکی از روزنامه‌های مطرح جهان در تحلیلی نوشت: «اگر دیپ‌سیک رلزله بود، کوئن سونامی است.» سونامی‌ای که از دل علی‌بابا، همان غول خرید آنلاین چین، بیرون زده و حالا دارد با قدرت تمام، سهم بازار هوش مصنوعی را از آن خود می‌کند. سؤال این است: «کوئن چیست، چه فرقی با دیپ‌سیک دارد و چرا برای کاربران ایرانی می‌تواند از نان شب‌هم واجب‌تر باشد؟» داستان از جایی شروع شد که همه فکر می‌کردند علی‌بابا فقط «چینی‌های آمازون» است. اما جک ما، بنیانگذار علی‌بابا، از سال ۲۰۲۳ یک نقشه مخفی کشید؛ سرمایه‌گذاری کلان روی هوش مصنوعی. نتیجه امروز روی میزاست: خانواده مدل‌های کوئن که جدیدترین عضو آن، کوئن ۲/۶ - پلاس، آوریل ۲۰۲۶ رونمایی شد. جینگ یی، معاون بخش هوش مصنوعی علی‌بابا در گفت‌وگویی که ماه گذشته در پکن منتشر شد، گفت: ما نمی‌خواهیم فقط یک ربات چت‌کننده بسازیم. هدف ما ساخت مغز عامل (Agentic Brain) است؛ هوشی که خودش تصمیم بگیرد، کد بنویسد و کارها را انجام بدهد.»

همین ادعای بلندپروازانه باعث شد که کوئن در ماه‌های اخیر، سهم قابل توجهی از بازاری را تصاحب کند که تا دیروز در انحصار GPT-۴ و Claude بود. ارقام داخلی علی‌بابا نشان می‌دهد که بیش از ۱۰۰ هزار توسعه‌دهنده در سراسر جهان، ازجمله صدها تیم نرم‌افزاری از ایران، از مدل‌های کوئن استفاده می‌کنند.

رقابت سه‌سرعتی؛ کوئن، دیپ‌سیک و غول‌های آمریکایی

برای درک جایگاه کوئن، باید میدان رقابت را بشناسیم. در یکسو دیپ‌سیک با معماری کم‌هزینه و شهرت رسانه‌ای‌اش اقبال قرار دارد. در سوی دیگر OpenAI و گوگل با بودجه‌های میلیاردی. اما کوئن روی یک نقطه متفاوت تمرکز کرده: تطبیق‌پذیری و چندزبانی.

پنجره‌ای به وسعت یک کتابخانه

شاید مهم‌ترین عددی که در برگه مشخصات کوئن به چشم می‌خورد، «یک میلیون توکن» باشد. این یعنی پنجره زمینه (Context Window) مدل کوئن ۳/۶ - پلاس به‌طور پیش‌فرض، ظرفیت پردازش یک میلیون واحد زبانی را دارد.

برای این‌که فهمش ساده‌تر شود: «سه‌گنج» (سه کتاب بزرگ شاهنامه، ایلیاد و ادیسه) حدود ۷۰۰ هزار توکن است. کوئن می‌تواند هر سه را یک‌جا بخواند، خلاصه کند، شخصیت‌های مشترک‌شان را بیابد و حتی سبک نوشتاری آنها را مقایسه کند. حالا تصور کنید یک پژوهشگر ادبیات فارسی چه استفاده‌ای می‌تواند از این قابلیت بکند.

اما کاربرد عملی آن برای کاربر معمولی چیست؟ فرض کنید می‌خواهید کل متن یک قرارداد ۵۰۰ صفحه‌ای را بررسی کنید و نکات شبیه‌دار را بیابید. یا می‌خواهید تمام ایمیل‌های یک سال یک سازمان را تحلیل کنید و گزارشی از مشکلاتش تهیه کنید. کوئن این کار را در چند دقیقه انجام می‌دهد. یکی از نگرانی‌های همیشگی کاربران ایرانی درمواجهه با هوش مصنوعی‌های خارجی، ضعف در درک زبان فارسی و هزنه‌های دسترسی بوده‌است. کوئن‌اما هر دو را حل کرده‌است.

پشتیبانی از بیش از ۱۰۰ زبان، ازجمله فارسی با لهجه‌ها و اصطلاحات عامیانه، یکی از نقاط قوت کوئن محسوب می‌شود. در یک آزمون غیررسمی که یکی از کاربران ایرانی در انجمن تخصصی وی‌ریگل انجام داد، کوئن توانست ضرب‌المثل «آب از آب تکان نمی‌خوره» را درست معنا کند و حتی مثال شعری برایش بیابد اما نکته مهم‌تر، قیمت‌گذاری است. علی‌بابا از طریق پلتفرم ابری خود (Alibaba Cloud) امکان استفاده از API کوئن را با نرخ ۲/۵ یوان (حدود ۴۰۰۰ تومان) به ازای هریک میلیون توکن ورودی ارائه می‌دهد. این قیمت در مقایسه با نرخ‌های دلاری و گران OpenAI حدود ۲/۵ دلار (یعنی بیش از ۱۵۰ هزار تومان) یک مزیت رقابتی‌کننده است.

مسأله فیلتر؛ لکه سیاه یا نقطه قوت؟

بی‌انصافی است اگر به موضوع سانسور در مدل‌های چینی اشاره نکنیم. بله، مدل اصلی کوئن (مثل هر مدلی که در چین توسعه می‌یابد) روی موضوعات حساس سیاسی مثل تبت، سین‌کیانگ یا حزب کمونیست چین، پاسخ‌های محدود و از پیش تعیین‌شده‌ای دارد. این یک واقعیت است..