



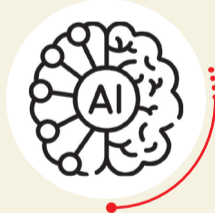
بازگشت گرگ منقرض شده

دانشمندان برای نجات گرگ وحشت از انقراض، دی‌ان‌ای باستانی این حیوان را از دو فسیل شامل یک دندان ۱۳ هزار ساله از اوهایو و یک استخوان گوش داخلی ۷۲ هزار ساله از آیداهو، استخراج و توالی‌یابی کردند. آزمایشگاه کولوسال و بیوساینس مستقر در دالاس با استفاده از روش مونتاژ ژنوم جدید، کامل‌ترین ژنوم‌های گرگ وحشت را تا به امروز تولید کرد. تجزیه و تحلیل‌ها نشان داد که گرگ وحشت ۹۹/۵ درصد از دی‌ان‌ای خود را با گرگ خاکستری (نزدیک‌ترین خویشاوند زنده خود) و نه شغال که قبلاً تصور می‌شد، مشترک است. این توالی‌یابی ژنوم همچنین انواع منقرض شده منحصر به فرد مرتبط با ویژگی‌هایی مانند قدرت اسکلتی و عضلانی، سازگاری حسی و پوشش سفید ضخیم مناسب برای اقلیم عصر یخبندان را کشف کرد. استارت‌آپ متخصص در نجات از انقراض، دو توله شبیه‌سازی شده از گرگ سرخ را که در معرض خطر انقراض‌ترین گرگ در جهان است، از سه خط ژنتیکی مختلف به دنیا آورده است که شامل یک گرگ سرخ ماده به نام «هوب» و سه توله گرگ سرخ نر به نام‌های «بلیز»، «سیندر» و «آش» است.



مدیر عامل سابق بایننس در دولت پاکستان

در اقدامی غیرمنتظره، دولت پاکستان «چانگ‌پنگ ژائو»، معروف به CZ مدیر عامل سابق بایننس و یکی از شناخته‌شده‌ترین چهره‌های دنیای رمزارز را به عنوان مشاور ارشد شورای رمزارز این کشور منصوب کرده است. به گزارش «دیجیتالو»، شورای رمزارز پاکستان که مارس ۲۰۲۵ تشکیل شد، مسئولیت سیاست‌گذاری و نظارت بر توسعه فناوری‌های بلاکچین و دارایی‌های دیجیتال این کشور را برعهده دارد. وزارت دارایی پاکستان این خبر را تأیید کرده و به گزارش بلومبرگ، ژائو قرار است در زمینه قانون‌گذاری، زیرساخت‌های فنی و راهکارهای توسعه پذیرش عمومی رمزارزها به مقامات مشاوره دهد. این انتصاب در شرایطی انجام شده که ژائو پس از استعفا از بایننس به دلیل اتهام نقض قوانین پولشویی در آمریکا، همچنان یکی از چهره‌های تأثیرگذار دنیای کریپتو محسوب می‌شود.



آمریکایک‌تاز هوش مصنوعی نیست

موسسه هوش مصنوعی انسان محور (Institute for Human-Centered AI یا HAI) از دانشگاه استنفورد طی گزارشی جدیدی که خبر آن را مجله وایرد منتشر کرده است، به بررسی وضعیت صنعت هوش مصنوعی و رقابت جهانی پرداخته است. به گزارش «ایپوست»، این گزارش نشان می‌دهد که جلال در عرصه هوش مصنوعی دیگر تحت سلطه کامل ایالات متحده نیست، همچنین از سلطه دو قطبی اوپن‌ای‌آی و گوگل در این بازار کاسته شده است. شاخص هوش مصنوعی این موسسه برای سال ۲۰۲۵ که به جمع‌آوری داده‌ها و جریان‌های صنعت هوش مصنوعی می‌پردازد، تصویری از رقابت روزافزون در سطح جهانی را ترسیم می‌کند. طبق داده‌های این گزارش، رقابت جهانی دیگر نه منحصر به آمریکا است، نه شرکت‌هایی چون اوپن‌ای‌آی و گوگل سلطه کاملی بر آن دارند، بلکه اکنون بازیگران جدیدی از جمله در چین به سرعت در حال نزدیک شدن به پیشروان آمریکایی هستند.

گیمر درمقام فیلسوف

چرا بازی‌های ویدئویی می‌توانند بیشتر از کتاب‌ها به ما فلسفه بیاموزند



محسن محمودی

مترجم

در این مرحله دلنشین از تجربه پدر و مادری، خوشحالم که پسرم به سنی رسیده که دوستان خوبی داشته باشد که در کریسمس، هدیه‌ای ارزشمند و متفکرانه به او بدهند؛ که البته بیشتر به درد پدر دوست‌شان می‌خورد! هدیه‌ای که با باز کردن آن، کتاب فوق‌العاده «ده چیز» که بازی‌های ویدئویی می‌توانند به ما بیاموزند» (درباره زندگی، فلسفه و همه چیز)، اثر جردن اربکا و بر و دانیل گریلیوپولوس ریافتیم.

البته انتخاب کتاب به‌عنوان هدیه، ریسک خاص خود را دارد. کتاب، همانند بازی‌های ویدئویی، نیازمند صرف زمان و توجه است. نمی‌توان آن را مانند جورابی بی‌تفاوت به پا کرد یا مانند افترشویی بی‌حوصله به صورت مالید.

برای من، دیدن کتاب‌های آکادمیک درباره بازی‌های ویدئویی، نوعی طنز تلخ شخصی محسوب می‌شود چرا که در دهه ۹۰، برنامه‌های رادیویی در رادیو ۴ بی‌بی‌سی با عنوان «آیا کتاب‌ها



مسعود شاه‌حسینی

گزارشگر هم‌میهن

اینکه می‌گویند دگرگونی‌های فناورانه لحظه‌ای است و در چشم برهم‌زدنی تغییری رخ می‌دهد، بی‌راه نیست. برخی تغییرات کوچک، محدود و کم‌دامنه‌اند و برخی نیز چون قدرت، نفوذ، دانش و پول سنگین پشت‌شان است، بزرگ‌تر و جسورانه‌تر به نظر می‌رسند. نمونه‌اش کاری است که متا، شرکت مادر فیسبوک، اینستاگرام و تدرز انجام داده و چند روزی است سیستم راستی‌آزمایی سنتی خود را کنار نهاده و فناوری جدیدی به نام Community Notes را جایگزین کرده است. تغییری که آمریکا آغاز شده و اگر جواب دهد، در بقیه کشورها هم اعمال می‌شود.

این تحول یک به‌روزرسانی فنی ساده نیست، بلکه به‌ادعای متا فلسفه‌ای جدید برای مدیریت محتوا، تشویق دیالوگ و گفت‌وگوی عمومی، سانسور و سرکوب آزادی است.

زمینه‌سازی تاریخی و انگیزه‌های متا

تا پیش از عملی‌شدن ایده Community Notes به فارسی «یادداشت اجتماعی» ترجمه می‌شود، سیستم سنتی راستی‌آزمایی فعال بود. یعنی از اواخر سال ۲۰۱۶، کارشناسانی از ۱۰ سازمان راستی‌آزمایی مستقل در ایالات متحده از جمله FactCheck.org و USA Today بر محتواها نظارت می‌کردند و آنهایی را که به نظرشان حاوی اطلاعات نادرست و مشکوک بود، علامت‌گذاری می‌کردند و سر آخر نیز همین ارزیابی‌ها مبنای قرار می‌گرفت و محتواهای



مرده‌اند؟!»، تهیه و اجرا می‌کردم. در آن برنامه، با شور و حرارتی جوانانه، استدلال می‌کردم که بازی‌های ویدئویی، کلمات مکتوب را به حاشیه‌رانده‌اند و دیگر نیازی به آن‌ها نیست. بدیهی است که این سوال از اساس، احمقانه و بی‌مایه بود. اما دهه ۹۰، دهه‌ای بود که در آن اظهارات بلند و پرطمطراق، بدون نیاز به استدلال و پشتوانه منطقی، رواج داشت. این تنها یکی از دلایلی بود که آن دوران را به زمانی باشکوه برای زیستن تبدیل می‌کرد و لیام گلگر، با آن روحیه باغی و بی‌پروا، قهرمان بی‌چون و چرای آن دوران بود.

فصل نخست این کتاب با نگاهی نو و جسورانه، بازی‌های ویدئویی را به‌عنوان ایده‌آل‌ترین بستر برای انجام آزمایش‌های فکری فلسفی معرفی می‌کند. نویسندگان معتقدند که دیگر نیازی به نشستن در کتابخانه، در میان انبوهی از کتاب و بحث‌های انتزاعی درباره غلبه‌ی نیازهای اکثریت بر اقلیت در سناریوهای فرضی نیست. در عوض بازی‌های ویدئویی این امکان را فراهم می‌کنند که این آزمایش‌های فکری را در قالب گرافیک‌های خیره‌کننده، به‌صورت تجربه‌ای ملموس و تعاملی، زندگی کنیم. به عبارتی دیگر، بازی‌های ویدئویی، فلسفه را از دنیای انتزاعی و نظری به دنیای ملموس و تجربه‌محور تبدیل می‌کنند.

دیگر نیازی به تصور سناریوهای فرضی و بحث‌های کلامی

نیست. در بازی‌های ویدئویی می‌توان در نقش یک بازیگر فعال، در دل سناریوهای فلسفی قرار گرفت و پیامدهای تصمیمات خود را به‌طور مستقیم مشاهده کرد. این تجربه خارق‌العاده به درک عمیق‌تر مفاهیم فلسفی کمک می‌کند و آن‌ها را از سطح انتزاع به سطح تجربه عملی و روزمره ارتقاء می‌دهد. بنابراین این کتاب واقعاً شگفت‌انگیز است و باعث می‌شود که من به بازی‌های ویدئویی با دیدی عمیق‌تر بنگرم. معمولاً بازی‌ها با چنان سرعتی پیش می‌روند که فرصتی برای تأمل در تصمیماتم پیدانمی‌کنم. بیگانگان فضایی در تعقیبم هستند و یک تایمر جهنمی، ثانیه‌ها را به عقب می‌شمارد. این کتاب، دریچه‌ای نو به سوی دنیای بازی‌های ویدئویی می‌گشاید و مرا به چالش می‌کشد تا در لحظات پرتلاش بازی، به‌جای واکنش‌های غریزی، به تفکر و تأمل بپردازم. در واقع این کتاب نشان می‌دهد که بازی‌های ویدئویی، فراتر از سرگرمی‌های صرف، می‌توانند بستری برای تفکر و تأمل باشند. آن‌ها می‌توانند ما را در موقعیت‌های پیچیده اخلاقی و فلسفی قرار دهند و ما را به چالش بکشند تا تصمیماتی آگاهانه و مسئولانه اتخاذ کنیم. اما اعتراف می‌کنم که در بیشتر مواقع در مواجهه با سرعت سرسام‌آور بازی‌ها، فرصتی برای تفکر عمیق پیدانمی‌کنم. بیگانگان فضایی در تعقیبم هستند و یک تایمر جهنمی، ثانیه‌ها را رو به عقب می‌شمارد. در

آزادی در ترازوی الگوریتم

متاد در حال جایگزینی مدل متمرکز راستی‌آزمایی با مکانیسم یادداشت‌های اجتماعی است

آیا کاهش سوگیری سیستماتیک ممکن است

متا گفته، سیستم جدید نوعی دموکراتیزه‌سازی فرآیند راستی‌آزمایی است که در آن نتایج کمتر در معرض جهت‌گیری فردی قرار می‌گیرد و حس مالکیت کاربران بر فضای مجازی را تقویت می‌کند. به‌رغم بازار گرمی‌های متا، سیستم فناوری یادداشت اجتماعی‌اش همان‌گونه که انتظار می‌رفت، جنجال به‌پا کرده است. عده‌ای معتقدند، سیستم یادداشت اجتماعی دچار نقض‌های ساختاری است و ماهیتی قطبی‌شده در مواجهه با اطلاعات نادرست یا ناکافی دارد. برای نمونه، درباره موضوع‌های حساس سیاسی و تبلیغاتی، یافتن نقطه تعادل میان دیدگاه‌های افراطی تقریباً غیرممکن است یا در برابر ترویج اطلاعات نادرست در حوزه‌های تخصصی مانند پزشکی و مقولات غیرقطعی مثل تغییرات آب‌وهوایی، مسائل هویتی، بحث حقوق اقلیت‌های جسمی و جنسی به‌خصوص موضوع مهاجران کمیت الگوریتم یادداشت اجتماعی لنگ است. یعنی یا اقدامی نمی‌کند یا یادداشت‌ها را صورت ناقص منتشر می‌کند و درکل نرخ نمایش یادداشت‌های مفید اندک است. طبق بررسی‌های بلومبرگ از ۱/۱ میلیون یادداشت ایکس، کمتر از ۱۰ درصد یادداشت‌های مفید و دقیق به‌دلیل نرسیدن به اجماع گروه‌های سیاسی، رنگ نمایش به خود نمی‌بینند. مرکز مقابله با نفرت دیجیتال (CCDH) نیز در اکتبر ۲۰۲۴ گزارش داده ۷۴ درصد یادداشت‌های پیشنهادی در ایکس هرگز برای کاربران به نمایش نمی‌آید. از این‌که بگذریم، خطر دستکاری سیاسی نیز بسیار جدی است. ممکن است گروه‌های سازمان‌یافته از الگوریتم‌های اجتماع‌محور برای سرکوب محتواهایی خلاف میل و منافع‌شان استفاده کنند. این‌ها بحث‌هایی است که منتقدان می‌گویند، به‌صورت غیرمستقیم به رواج مکانسیسم‌های نامرئی سانسور می‌انجامد.

برچسب‌دار کمتر در فید کاربران به نمایش درمی‌آید. نمونه‌هایش زیادند. برجسته‌ترین مثالش سانسور محتواهای مربوط به جنایات ارتش اسرائیل علیه فلسطینی‌ها در باریکه غزه است. ادعایی که البته متا هرگز نمونه‌های مشخصی برای اثبات یا رد آن ارائه نداده است.

ایکس، آئینه متا

الگوریتم جدید متا مشابه کاری است که پیش‌تر شبکه ایکس (توییتر سابق) انجام داده بود. پس از آنکه ایلان ماسک در سال ۲۰۲۲ توییتر را خرید و در کمتر از دو سال ارزش آن از ۴۴ به ۹/۴ میلیارد دلار (تا اکتبر ۲۰۲۴) رسید، متا برای اینکه گرفتار سرنوشتی مشابه نشود، راه ماسک را در پیش گرفت. یعنی با کاهش حجم نظارت محتوایی، باب گفت‌وگوهای سیاسی در پلتفرم خود را افزایش داد.

سیستم جدید یادداشت اجتماعی متا از نظر فنی بر پایه کد منبع باز پلتفرم ایکس ساخته شده و مکانیسم عملکردی‌اش مبتنی بر نوشتن و نمایش یادداشت‌هاست. یعنی آن‌دسته از کاربرانی که شرایطشان از پیش احراز شده، پیشنهادهایی برای تصحیح یا کم‌کردن از بار منفی یا تشکیکی پست‌های جدل‌ساز می‌دهند، سپس الگوریتم‌های خاص متا یادداشت‌هایی را که درباره‌شان توافق حاصل شده، به نمایش می‌گذارد. این سیستم برخلاف شیوه قدیمی که محتواهای برچسب‌خورده را پنهان می‌کرد، بر قابلیت مشاهده یا اشتراک‌گذاری پست‌ها تأثیری نمی‌گذارد و صرفاً زمینه‌سازی است. برای طرح بحث‌ها و دیدگاه‌های بیشتر درباره موضوعات خاص. از طرفی سازمان‌های راستی‌آزمایی سابق نیز می‌توانند به‌عنوان مشارکت‌کننده در سیستم جدید فعالیت کنند. با این تفاوت که دیگر نقش نظارتی مستقیم نخواهند داشت.