

یکشنبه ۲۲ تیر ۱۴۰۴ | ۱۷ محرم ۱۴۴۷

دنیای بازی‌های دیجیتال دیگر فقط حکایت سرگرمی و بازی نیست، این فضا به قدری جدی شده که برخی کشورها برای توسعه سلطه خود از این ظرفیت بالقوه بهره می‌گیرند. همچنان که طبق گزارش یورونیوز ارزیابی‌های مشترک سازمان غیرانتفاعی Gamels مستقر در تل آویو و شرکت چندملیتی بریتانیایی Deloitte درباره توسعه صنعت بازی‌های دیجیتالی در اسرائیل طی پنج سال گذشته نشان می‌دهد که این کشور در حال تبدیل‌شدن به یک مدعی جدی در موضوع توسعه بازی‌های ویدئویی در سطح جهان است. اینکه صهیونیست‌ها طی سال‌ها تلاش کرده‌اند یکی از مدعیان جدی این عرصه باشند، فقط دلایل اقتصادی ندارد. جالب‌است بدانید برخی از مهم‌ترین سربازان خط مقدم جنگ سایبری رژیم عبری بازی‌سازها هستند. تعدادی از توسعه‌دهندگان بازی‌های آنلاین به دلیل تخصص در امنیت شبکه‌های چندنفره، با واحدهای سایبری اسرائیل همکاری می‌کنند. این همکاری‌ها پیشتر در قالب تست نفوذ یا توسعه ابزارهای شبیه‌سازی حملات سایبری است به گونه‌ای که واحد ۸۲۰۰ ارتش رژیم که مسئول جنگ الکترونیک و هوش مصنوعی است، گاهی با شرکت‌های فناوری و بازی‌سازی همکاری دارد. همچنین صنایع هوافضای اسرائیل در پروژه‌های شبیه‌ساز پرواز یا سیستم‌های ناوبری از فناوری‌های بازی‌سازی استفاده می‌کند. این همکاری با معمولا به صورت پروژه‌های محرمانه یا نیمه محرمانه پیش می‌روند و جزئیات مالی آنها علنی نمی‌شود.

■ ■ ■

بازی‌های ویدئویی و موبایلی یکی از مهم‌ترین پدیده‌های عصر دیجیتال هستند. بازی‌هایی که دیگر محدود به گروه سنی خاصی نیستند و همه گروه‌های سنی را با خود درگیر کرده‌اند. بازی‌هایی که گذشته از آنکه ابزار هویت‌ساز هستند می‌توانند بدون جلب‌توجه اغلب کاربران، از جهات امنیتی به عنوان بدافزار روی دستگاه تلفن همراه کاربران عمل کنند. این بازی‌ها از بعد اقتصادی هم از طریق انتشار روی سکوها‌ی رسمی جهانی درآمزیایی قابل‌توجهی دارند و از منظر فرهنگی نیز این ظرفیت را دارند که ارزش‌ها، باورها و هنجارهای یک جامعه را تغییر دهند.

■ **رشد ۷۶۰ درصدی بازی‌های دیجیتال در اسرائیل**

به همین خاطر هم رژیم غاصب صهیونیستی در ادامه سیاست‌های اقتصادی و سیاسی و توسعه‌ای خود در این حوزه به شکلی جدی ورود یافته‌است. به گونه‌ای که در حال حاضر، اسرائیل یکی از پیشروترین‌ها در حوزه فناوری سایبری و امنیت دیجیتال است و فضای سایبری در اسرائیل به عنوان یک زیرساخت راهبردی برای پیشرفت در حوزه اقتصاد و فناوری عمل می‌کند. استقرار بسیاری از شرکت‌های فناوری پیشرفته و استارت‌آپ‌های بازی‌سازی از کشورهای مختلف در اسرائیل، منجر شده اسرائیل یکی از پیشروترین‌ها در زمینه فناوری و امنیت دیجیتال باشد. براین اساس به گزارش یورونیوز طبق گزارش ارزیابی‌های مشترک سازمان غیرانتفاعی G-Meils مستقر در تل آویو و شرکت چندملیتی بریتانیایی Deloitte درباره توسعه صنعت بازی‌های دیجیتالی در اسرائیل، درآمد اسرائیل از صنعت بازی‌های دیجیتال در سال ۲۰۲۱ میلادی به ۸/۶میلیارد دلار رسیده که با درآمد یک میلیاردی سال ۲۰۱۶ فاصله زیادی دارد؛ تغییری که نشان‌دهنده رشد متوسط سالانه ۵۴ درصدی این صنعت و رشد ۷۶۰ درصدی طی پنج سال است.

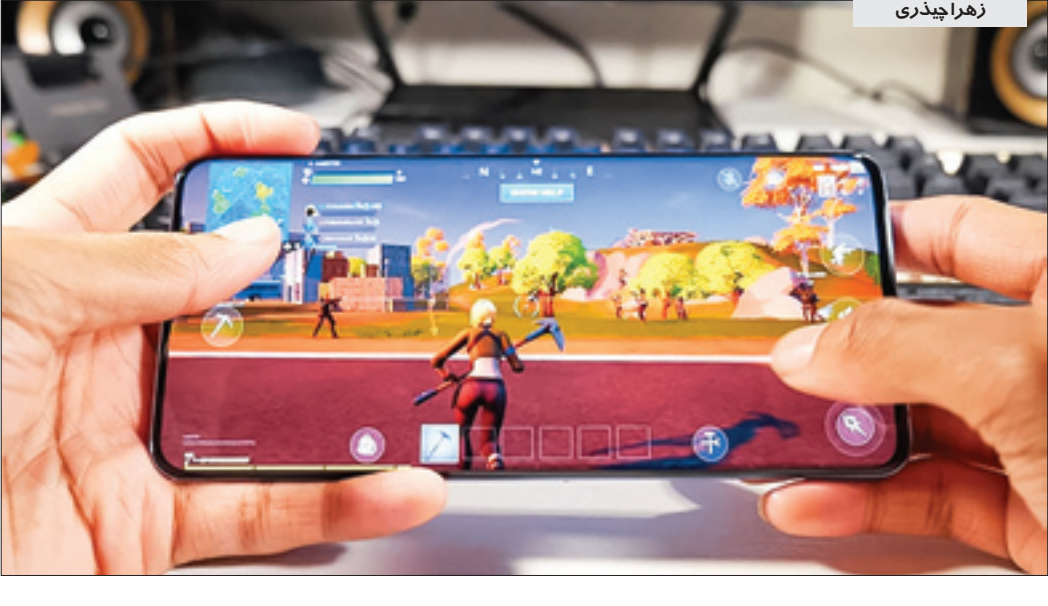
۱۲ گزارش یک مهساگردندی

جامعه

سرویس اجتماعی ۶۰۴۰۸۵۲۳

۱۲ گزارش یک

زهرارچیدری



نفوذ با «گیم» اسرائیلی

۵۲۵ بازی از ۵۸۵ بازی شرکت‌های اسرائیلی در سکوهای عمومی در دسترس کاربر ایرانی قرار دارد که جدا از تبعات فرهنگی و اجتماعی می‌تواند ابزاری برای نفوذ و جاسوسی باشد

■ **دگرگونی صنعت بازی‌های دیجیتال در اسرائیل**

حوزه صنعت بازی‌سازی موبایلی، بی‌گمان به یکی از عرصه‌های پرسود و تأثیرگذار در دنیاى امروز تبدیل شده‌است. یکی از بسترهای توسعه‌دهنده صنعت بازی‌سازی، حوزه فناوری سایبری و امنیت دیجیتال است که اسرائیل یکی از پیشگامان در این زمینه محسوب می‌شود. موقعیت ژئوپولیتیک اسرائیل و تهدیدات امنیتی آن، به جایگاه اهمیت این حوزه ضرب پششیده است؛ به همین دلیل است که یگانی همچون یگان ۸۲۰۰ در ارتش اسرائیل جلب توجه می‌کند.

این در حالی است که شکل‌گیری بازی‌سازی در اسرائیل در دهه ۹۰ میلادی در مراحل نخستین خود قرار داشت، اما در دهه ۲۰۱۰ میلادی شاهد تحول قابل‌ملاحظه این صنعت در اسرائیل بوده‌ایم. پیوستن شرکت‌ها به صنعت بازی‌سازی اسرائیل، موجب موقعیت و دگرگونی بنیادی این صنعت در این کشور شد.

در دهه ۹۰ دو شرکت بزرگ اسرائیلی کامپدیا و مخشوت موقعیت‌های چشمگیری کسب کرده‌بودند. شرکت کامپدیا به خاطر بازی‌های آموزشی خود که در بیش از ۴۰ کشور منتشر شد و دهها جایزه دریافت کرد و شرکت مخشوت که بزرگ‌ترین واردکننده و مترجم بازی‌های محلی بود و بازی‌های مخصوص به خود را توسعه می‌داد، اما سرمایه‌گذاری‌های بزرگ در شرکت‌های اسرائیلی و حضور فعال در بازارهای بین‌المللی باعث شد که اسرائیل به یک مرکز گسترع و

نشر بازی‌های موبایل تبدیل شود و در صدر بازار جهانی قرار گیرد، به گونه‌ای که ارزیابی‌های مشترک سازمان غیرانتفاعی Gamels مستقر در تل آویو و شرکت چندملیتی بریتانیایی Deloitte درباره توسعه صنعت بازی‌های دیجیتالی در اسرائیل طی پنج سال گذشته نشان می‌دهد، این کشور در حال تبدیل شدن به یک مهمان جدی در موضوع توسعه بازی‌های ویدئویی در سطح جهان است.

طی سال‌های اخیر اما ورود استارت‌آپ‌های بازی‌سازی در اسرائیل، موجب نوآوری، خلاقیت و تقویت اقتصاد آن شده‌است؛ همچنین توانسته با استفاده از فناوری‌های پیشرفته، بازارهای جدیدی را در سطح جهانی فتح کند و در میان‌های امنیت سایبری، نظامی و آموزشی تأثیرگذار باشد.

■ **۵۲۵ بازی اسرائیلی در دسترس کاربران ایرانی!**

ارزیابی و بررسی شرکت‌های توسعه‌دهنده بازی به منظور آنکه صحت و سقم اسرائیلی بودن آنها ثابت شود، منوط به بررسی محل تأسیس و دفتر مرکزی این شرکت‌ها، مالکیت شرکت‌ها و سهامداران، اسرائیلی‌بودن بنیانگذاران و چندین مؤلفه دیگر است. غفلت از شناسایی شرکت‌های اسرائیلی و شرکت‌های توابع آنها، عامل ورود تعداد زیادی قابل‌توجهی از شرکت‌های اسرائیلی به سکوهای داخلی در ایران شده‌است، به گونه‌ای که هم اکنون از مجموع ۵۸۰ بازی از شرکت‌های اسرائیلی، ۵۲۵ بازی در پلتفرم‌های عمومی در دسترس کاربر ایرانی قرار دارد و عدم بررسی این شرکت‌ها منجر به ورود



مناسب و برنامه‌هایی مثل فتوشاپ را اجرا می‌کردند. اکنون در دانشگاه، با وجود بودجه مشخص برای این کار، امکانات کافی فراهم نیست.» او ادامه می‌دهد: «به جرئت می‌توان گفت از ۱۰ استاد، فقط یکی از آنها، واقعا نکات کاربردی برای آموزش ارائه می‌کند. به عقیده من، اغلب استادها یا انگیزه ندارند، یا امکانات کافی در اختیارشان نیست، شاید هم دستمزد کمی دریافت می‌کنند که رغبتی به تدریس کیفی ندارند.» هودشاهی اشاره می‌کند که به‌رور بودن مباحث آموزشی هم چالشی جدی است که باید به آن توجه شود: «وقتی در جارت درسی نسخه ویدئوز ۷ تدریس می‌شود، یعنی آموزش در هنرستان و بعد از آن دانشگاه، با بازار کار فاصله زیادی دارد. رشته‌های مثل نرم‌افزار یا آی‌تی که در هنرستان تجهیزات بهتری داشتیم تا در دانشگاه‌ها در حالی که در هنرستان، سیستم‌هایی داشتیم با کارت گرافیک عقب مانده هستند.»

روزنامه جوان | شماره ۳۳۵۰

مذهبی، اجتماع و دیگر ابعاد فردی و جامعه‌شناختی تأثیرگذار هستند، توجه به این زیست‌بوم به ویژه در شرایط فعلی که بخش قابل توجهی از این بازی‌ها، توسط دشمن متخاصمی همچون رژیم صهیونیستی تولید می‌شوند دارای اهمیت است. از همه مهم‌تر اینکه ورود این بازی‌ها به سکوهای داخلی، علاوه بر تأثیرگذاری‌های فرهنگی، از جهت فنی و دسترسی‌های گوناگونی که این بازی‌ها روی تلفن اندرویدی او ویدئویی که کاربران قرار می‌گیرند، بسیار حساس و پرمخاطره است و نیازمند بررسی جدی و فوری و همه‌جانبه است. در این‌باره باید به سرعت تصمیم گرفت.

■ **بهای سنگین!**

یکی از مصادیق اهمیت و کاربرد بازی‌های دیجیتال را می‌توان در گزارش رویترز مشاهده کرد. رویترز در گزارشی نوشت: ماریا در خانه تراس‌دار خود در شمال لندن برای صرف غذا نشست؛ بود که پسر شش ساله‌اش با صورت رنگ پریده به اتاق غذاخوری دوید. بازی پازل روی تلفن اندرویدی او ویدئویی که شبه‌نظامیان حماس، خانواده‌های اسرائیلی وحشت‌زده و تصاویر گرافیکی تار از نشان می‌داد، قطع شد. روی یک صفحه سیاه، پیامی از وزارت امور خارجه اسرائیل به دانش آموز کلاس اولی می‌گوید: ما مطمئن خواهیم شد که کسانی که به ما آسیب می‌زنند، بهای سنگینی بپردازند.

رویترز توانسته چگونگی ورود این تبلیغ به بازی ویدئویی پسر ماریا را مشخص کند، اما خانواده او تنها نیستند. این خبرگزاری چند مورد دیگر را در سراسر اروپا مستند کرده که در آن همان ویدئوی طرفدار اسرائیل، که حاوی تصاویری از حملات موشکی، انفجار آتشین و افراد مسلح نقابدار بود، در میانه بازی کامپیوتری چند کودک دیگر ظاهر شده‌است.

حداقل در یک مورد، تبلیغات در بازی محبوب «A-gry Birds» به چشم خورده که سازنده این بازی‌ها با تأیید این موضوع می‌گوید این تبلیغات با محتوای ناراحت‌کننده به اشتباه به بازی ما راه یافته‌اند و اکنون به صورت دستی مسدود می‌شوند. سخنگوی این شرکت در مورد اینکه کدام شرکت تبلیغاتی طرف قرار داد آن این تبلیغ را ارائه کرده اطلاعاتی نداده‌است.

دوید سالارگا، رئیس بخش دیجیتال وزارت امور خارجه اسرائیل تأیید کرد که این ویدئو یک تبلیغ دولتی است، اما او «همی‌داند» چگونه در بازی‌های مختلف مخصوص کودکان ظاهر شده‌است. به گفته این مقام اسرائیلی این فیلم بخشی از یک برنامه حمایتی بزرگ‌تر توسط وزارت خارجه اسرائیل است که از روز ۷ اکتبر تاکنون، ۱/۵ میلیون دلار برای تبلیغات اینترنتی هزینه کرده‌است. او گفت که مقامات به طور خاص به تبلیغ‌کنندگان دستور داده‌اند دسترسی به آن را برای توزیع ۱۸ سال مسدود کنند.

سارائاگا از ماهیت گرافیکی کمپین تبلیغاتی دفاع می‌کند و می‌گوید: «ما می‌خواهیم جهان آنچه را که اینجا در اسرائیل اتفاق افتاد، درک کند، این یک قتل‌عام است.»

رویترز با ۴۳ شرکت تبلیغاتی که شرکت سازنده و پشتیبان Angry Birds در وب‌سایت خود به عنوان شخص ثالث مشارکت داده شده فهرست کرده‌بود، تماس گرفت تا مشخص کند چه کسی تبلیغ را در بازی‌ها قرار داده‌است. از این شرکا، ۱۲ نفر از جمله آمازون O.I Index Exchange و Pinterest.PINS.N و شواداز سوی دیگر بازی‌های موبایلی، زیست‌بومی را ایجاد می‌کنند که از نظر ذاتی روی رفتار، نگرش و

اما چرا شناسایی و عدم‌استفاده از بازی‌های موبایلی و دیجیتال اسرائیلی اهمیت دارد؟ هر چند همه اکنون و پس از جنگ تحمیلی ۱۲ روزه صهیونیست‌ها علیه کشورمان پاسخ به این سؤال چندان سخت نیست، اما باید بدانیم بازی‌های رایانه‌ای و موبایلی حتی فراتر از فیلم و انیمیشن عمل و کاربرد را با خود همراه می‌کنند، به گونه‌ای که کاربر هم بخشی از سناریوی بازی می‌شود

و در میانه هیجان بازی در ناخودآگاه خود بی‌توجه به نمادها ممکن است در نقش یک قهرمان به کشور خود حمله کند و هموطنان خودش را به رگبار ببندد تا «گیم او» «شواداز سوی دیگر بازی‌های موبایلی، زیست‌بومی را ایجاد می‌کنند که از نظر ذاتی روی رفتار، نگرش و

مسیری که با کمبود زیرساخت، فقدان کیفیت آموزشی، محتوای درسی نامتناسب با بازار کار و نبود انگیزه در سیستم آموزشی گره خورده است. با وجود این، اما و معقدات که هنوز راه‌برای تسهیل‌های آنهایی که در دنبال خودآموزی هستند و پشتکار دارند، باز است.

■ **وقت بازنگری فرارسیده**

بدون شک هدف، ۵۰ درصدی برای هدایت دانش آموزان به سوی آموزش مهارتی، اگرچه در سیاست‌های آموزشی کشور جای گرفته، اما نه زیرساخت‌هایش فراهم است، نه تعامل نهادی دارد، نه مشاوری هست که چراغ راه باشد، نه امکاناتی که استعدادها را شکوفا کند و از سوی دیگر، تجربه فردی دانش‌آموزانی چون حسین هودشاهی نشان می‌دهد که این سیاستگذاری‌ها، اگر بی‌پشتوانه و ناهماهنگ ادامه یابند، نه تنها به رشد منتهی نمی‌شوند، بلکه باعث دلسردی، اتلاف فرصت و ناکارآمدی در مسیر آموزش می‌شوند.

پرواضح است که هدایت تحصیلی، باید بازتعریف شود؛ نه به‌عنوان یک فرآیند اداری، بلکه به‌عنوان سازوکاری فعال، انسانی، هوشمند و همچنین پاسخگو. سازوکاری که از دل شناخت استعداد فردی، نیاز بازار و شرایط منطقه‌ای شکل بگیرد.

بنابراین اگر آموزش مهارتی قرار است راه نجات نسل آینده باشد، باید همگان مسئولیتی خود را بشناسند، با هم تعامل کنند و خطاهای گذشته نیز تکرار نشود. این مسیر فقط با اصلاحات دقیق، تجهیز هنرستان‌ها، تربیت هنرآموزان و صد البته ایجاد وجود مشاوران آگاه است که می‌تواند به نقطه مطلوب برسد.

بی‌تردید رسیدن به عدد ۵۰ درصد، نه یک آرزوی دست‌نیافتنی، که هدفی ممکن است؛ البته اگر از همین حالا، با شفافیت، صداقت و مشارکت همه دستگاه‌ها و سازمان‌های مسئول، برای تحقق آن تلاش شود.

قضاای

سخنگوی قوه قضائیه:

برای همتی و میر سلیم پرونده قضایی تشکیل شد

به گفته سخنگوی قوه قضائیه برای همتی و میر سلیم، وزیر سابق اقتصاد و نماینده فعلی مجلس، در دادسرا پرونده قضایی تشکیل شده است. اصغر جهانگیر در پاسخ به سؤالی درباره اینکه گفته می‌شود علت اصلی حمله به زندان اوین حذف برخی جاسوسان از سوی اسرائیل بوده‌است، آ یا این موضوع را تأیید می‌کنید، افزود: این موضوع را تأیید نمی‌کنم. وی توضیح داد: مسلم و واضح است که هدف رژیم صهیونیستی در حمله به زندان اوین بود که با نقض همه قوانین بین‌المللی نشان دهد برای این قواعد هیچ ارزشی قائل نیست. از این‌رو در راستای هدف ترساندن جامعه و به نوعی کنتر کشیدن مردم از حمایت از انقلاب، اسلام و ایران دست به این حمله زحیانه زده‌است. وی افزود: در حمله رژیم صهیونیستی به زندان اوین به کسانی که اشاره کردید، آسیبی وارد نشد.

■ **آخرین وضعیت رسیدگی به شکایت مجلس از آقایان همتی و میر سلیم**

سخنگوی قوه قضائیه در رابطه با رسیدگی به شکایت مجلس از همتی (وزیر سابق اقتصاد) و میر سلیم گفت: حسب شکایت واصله برای آقای همتی پرونده‌ای در شعبه سوم بازپرسی دادسرای ویژه کارکنان دولت تشکیل شده‌است. این پرونده در حال تحقیق است. جهانگیر اضافه کرد: پرونده‌ای نیز برای آقای مصطفی میر سلیم تشکیل شده که با تکمیل تحقیقات در روزهای آتی منجر به اخذ تصمیم نهایی خواهد شد.

■ **تعداد اندکی از زندانیان اوین قرار کردند**

جهانگیر در پاسخ به این سؤال آ یا در زمان حمله به اوین زندانی هم نیز نر از کرده‌است یا خیر تصریح کرد: بله تعداد اندکی قرار کردند ولی تعدادشان قابل توجه نیست. زندانیانی در اوین داشتیم که نه تنها فرار نکردند، بلکه به مجروحان کمک کردند. تعداد اندکی از این حمله سواه‌استفاده کردند و متواری شدند که حتماً دستگیر و به زندان باز خواهند گشت. در میان زندانیان افراد شاخصی متواری نشده‌اند. سخنگوی قوه قضائیه این را هم گفت: زندانیانی که شهید شدند، زندانیان جرائم مالی بودند که در مجموع پنج نفر از زندانیان شهید شدند.

■ **تشکیل شعب ویژه برای رسیدگی به پرونده جاسوسان**

سخنگوی دستگاه قضا درباره روند محاکمه جاسوسان بیان کرد: از آنجایی که تکمیل تحقیقات و قطعیت این پرونده‌ها به دلیل پیچیدگی و مسائل امنیتی و فنی که دارد، مشمول زمان می‌شود، ما در مواردی که احکام صادر و قطعی شود و به مرحله اجرا برسد، بلافاصله اطلاع‌رسانی می‌کنیم و تلاش داریم پرونده‌ها با دقت و سرعت در استان‌ها رسیدگی شود. وی اضافه کرد: اکنون دادستان کل کشور از طرف رئیس قوه قضائیه مأموریت دارند که مرتب این مسائل و موضوعات پرونده‌هایی که تشکیل شده را رصد کنند. کمیته‌های ویژه‌ای در استان‌ها تشکیل شده‌است و شعب ویژه‌ای برای نظارت بر روند رسیدگی در این پرونده‌ها تشکیل شده که بحمدالله نتایج خوبی نیز به دست آمده‌است و اطلاعات پرونده‌های متعددی را دارم که هم اکنون شرایط برای بازگو کردن آنها فراهم نیست که ان‌شاءالله به زمان مناسب م وکول می‌کنم.

جهانگیر افزود: پرونده‌هایی نیز داریم که افرادی دستگیر شده و به همکاری با رژیم صهیونیستی علیه منافع ملی و امنیت داخلی ایران از طریق تهیه ابزار آلات ممنوعه مثل ساخت ریزر پرنده‌ها قرار کردند که در خصوص آن، اطلاعات لازم جمع‌آوری شده‌است و از آنجایی که بسیاری از این موارد در مرحله تحقیقاتی و مقدماتی هستند و به واسطه اقراریر اینها ممکن است افراد دیگری تحت تعقیب قرار بگیرند، برای اینکه روند رسیدگی دچار اختلال نشود، ان‌شاءالله به محض تکمیل شدن تحقیقات، اطلاعات تکمیلی در این خصوص را خدمت ملت عرض خواهیم کرد.

اقتصاد

مدیر عامل تاکسیرانی تهران اعلام کرد

نوسازی ۱۱ هزار دستگاه تاکسی در تهران

مدیر عامل سازمان تاکسیرانی شهر تهران از ورود تاکسی‌های برقی به خطوط شهری، تسهیلات ویژه نوسازی لواگان و همچنین توسعه ایستگاه‌های شارژ در سطح پایتخت خبر داد. شادی مالکی درباره آخرین وضعیت ورود خودروهای برقی به ناوگان تاکسیرانی تهران گفت: در شهر تهران حدود ۸۰۰ دستگاه تاکسی فعال هستند که بیش از نیمی از آنها فرسوده بودند. خوشبختانه با تدابیر شهرداری تهران و ارائه تسهیلات ویژه برای نوسازی، ۱۱ هزار دستگاه تاکسی در همین دوره از مدیریت شهری نوسازی شده‌اند.

مدیر عامل سازمان تاکسیرانی ادامه داد: با حضور رئیس‌جمهور در جلسه‌ای در سازمان برنامه و بودجه کشور، توافقنامه‌ای برای تخصیص بسته حمایتی مالی به نوسازی تاکسی‌ها امضا شد.

وی گفت: بر اساس این طرح، تسهیلاتی به مبلغ یک میلیارد و ۲۰۰ میلیون تومان با بهره صفر درصد به متقاضیان پرداخت می‌شود. همچنین پس از پنج سال، به ازای تحویل باتری فرسوده، یک دستگاه باتری نو به رانندگان تحویل داده خواهد شد. ضمن اینکه علاوه بر مبلغ یک میلیارد و ۲۰۰ میلیون تومان، ۳۵۰ میلیون تومان هم وام توسط شهرداری تهران به تاکسیران ارائه خواهد شد تا راننده تاکسی با آورده ۲۰۰ میلیون تومانی بتواند خودرو خود را نوسازی کند.

■ **ثبت‌نام ۷۰۰ راننده و تمدید مهلت**

مالکی ادامه داد: تاکنون بیش از ۷۰۰ نفر از رانندگان برای دریافت این تسهیلات به بانک شهر معرفی شده‌اند و روند واگذاری خودرو در حال انجام است. بسیاری متقاضیان نیز با ثبت‌نام کرده‌اند یا در حال ثبت‌نام هستند. به توجه به استقبال خوب رانندگان، مهلت ثبت‌نام تمدید شده و ادامه دارد.

وی با بیان اینکه تسهیلات پرداختی پلکنی است، توضیح داد: رانندگان در سال اول، تنها حدود ۱۲ میلیون تومان قسط پرداخت خواهند کرد.

■ **نصب ۲۰ جایگاه شارژ فعال، تمرکز بر توسعه زیر ساخت**

مدیر عامل تاکسیرانی درباره وضعیت ایستگاه‌های شارژ برقی تاکسی نیز گفت: شهرداری تهران با مساعدت وزارت نیرو، در ۲۰ جایگاه در سطح شهر نسبت به نصب دستگاه‌های شارژ برق اقدام کرده‌است. این جایگاه‌ها در شمال، غرب، مرکز و جنوب شهر تهران قرار دارند و بیش از ۲۰۰ نازل شارژ در آنها نصب شده‌است که بیشتر آنها شارژر سریع هستند. از این تعداد، ۱۵۲ دستگاه از نوع شارژر سریع است که در بازه زمانی ۴۰ دقیقه، خودرو را شارژ می‌کنند.

وی افزود: همچنین به پایانه اصلی شامل بعثت، شرق و یک پایانه دیگر به ایستگاه شارژ مجهز شده‌اند. فقط در پایانه بعثت، روزانه بیش از هزار دستگاه تاکسی امکان شارژ دارند و بازه به‌ربر مداری از آن هم ۱۰ تا ۱۲ ساعت در روز است.

■ **بگیری از شارژ خانگی**

مدیر عامل تاکسیرانی درباره امکان شارژ خانگی تاکسی‌های برقی نیز گفت: در توافقنامه منعقد شده، به صراحت بر ایجاد زیرساخت در منازل رانندگانی که خودروی برقی دریافت می‌کنند، تأکید شده‌است. در حال حاضر، این سازوکار در حال اجرا و پیگیری است.

وی افزود: تاکسی‌های برقی که در حال واگذاری هستند، مجهز به شارژر خانگی نیز هستند و راننده در صورت ایجاد زیر ساخت، می‌تواند از آن در منزل استفاده کند.