

## بازی همستر امن است؟

با توجه به نامشخص بودن وضعیت پروژه تلگرامی «همستر کامبت»، بسیاری از متخصصان حوزه امنیت سایبری نسبت به عواقب آن هشدار داده‌اند. حتی برخی معتقدند اگر هم در آینده‌های نزدیک اتصال کیف پول دیجیتال کاربران به این بازی به منظور دریافت رمزارز ممکن شود، این احتمال وجود دارد که گروهی متصدد خالی کردن کیف پول کاربر باشند و عملاً شخص در دام مجرمین سایبری بیفتد. برخی منتقدان هم احتمال تبدیل شدن این بازی به یک «طرح پانزی» را مطرح می‌کنند و نگرانند. طرح پانزی نوعی کلاهبرداری

مالی است که سرمایه‌گذاران را با وعده سود یا بازده بالا فریب می‌دهند، اما به جای ایجاد سود مشروع، از سرمایه سرمایه‌گذاران جدید برای پرداخت سود به سرمایه‌گذاران قبلی استفاده می‌کنند. کل طرح بر اساس فریب است و در نهایت زمانی که از سرمایه‌گذاران جدید پرداخت سود به سرمایه‌گذاران قبلی وجود نداشته باشد، سقوط می‌کند و منجر به فروپاشی طرح می‌شود. این موضوع، مسئولان فضای مجازی کشور را نیز بر آن



داشته تا به کاربران هشدار جدی بدهند به گونه‌ای که به تاژی حسین دلیریان، سخنگوی مرکز ملی فضای مجازی در شبکه اجتماعی ایکس خود درباره فراگیری بازی‌های ارز دیجیتال هشدار داد و نوشت: «در این چند روز در بسیاری از سوپر گروه‌ها، بحث‌های بسیاری از کاربران ایرانی را خواندم. شیوه جدید مابین کردن ارز دیجیتال با استفاده از بازی‌ها به بستر مناسبی برای هکرها و سارقان تبدیل شده است. به‌عنوان

سخنگوی مرکز ملی فضای مجازی می‌گویم، افرادی که در این بازی‌ها شرکت می‌کنند، مراقب اطلاعات و حساب‌های خودشان باشند». از سوی دیگر با توجه به فراگیر شدن بازی همستر در کشور، پلیس فتا نیز به این موضوع ورود کرده است. در این زمینه سرهنگ رامین پاشایی معاون فرهنگی و اجتماعی پلیس فتا فراجا اعلام کرد: در حال ارزیابی تهدیدات و آسیب‌های احتمالی بازی «همستر کامبت» هستیم و نتیجه ارزیابی‌ها بزودی اعلام خواهد شد.

## سرگرمی یا یک تجربه

سروش نیکزاد کارشناس حوزه ارز دیجیتال در گفت‌وگو با «ایران آنلاین» اظهار کرد: بازی همستر ممکن است موجب پولدار شدن و یا هک اطلاعات افراد شود، اما نکته‌ای که وجود دارد این است که فارغ از اینکه همستر موفق باشد یا ناموفق؛ باید عنوان کرد پروژه‌هایی از این دست بازی‌های نسل آینده هستند، یعنی اتفاقاتی که از شبکه‌های اجتماعی رخ می‌دهند و افراد با دارایی‌های پلاک چینی سرمایه خود را جابه‌جا می‌کنند و با تعاملات اجتماعی وارد آن می‌شوند. وی افزود: پروژه‌هایی همچون همستر یا حتی نات‌کوین که چندی

## استفاده از اپ‌هایی مانند «اتوکلک» در بازی امن است؟

بسیاری از کاربران که از ضربه زدن بر صفحه گوشی خسته شده‌اند یا نگرانند که از دیگر کاربران در آن عرصه عقب نمانند به دنبال یافتن راه‌های میانبر هستند. یکی از این میانبرها، استفاده از اپلیکیشن AutoClick است که بتواند به جای کاربران، روی گوشی ضربه بزند و سکه جمع کند. سؤال بسیاری از کاربران این است که استفاده از این اپ، امن است؟ کارشناسان معتقدند هنگام نصب یک اپ روی گوشی حتماً باید مراقب درخواست‌های دسترسی



## عماد رحمانی:

حتی اگر همه چیز خوب پیش برود و توکن‌های بازی لیست شوند، برخلاف تصور عامه مردم، در نهایت درآمد بالایی کسب نخواهند کرد

## بازی «Pi» پول ساز شد؟

علی نظری یک کارشناس بازی‌های رایانه‌ای در گفت‌وگو با «ایران»، با اشاره به تب بالای بازی همستر در ایران گفت: حدود ۲ سال پیش یک مورد مشابه با نام «Pi» عرضه شد که قرار بود این بازی کلیکی بعد از مدتی در صرافی‌های دیجیتال لیست شود. بازی «Pi» تا حدودی هم در ایران مورد توجه قرار گرفت، البته نه به اندازه «همستر کامبت» ولی در آخر اتفاقی نیفتاد و



حتی به فرض که بازی «همستر کامبت» هیچ مشکل امنیتی نداشته باشد، نصب چنین اپلیکیشن‌هایی می‌تواند زمینه سوءاستفاده از کاربر و گوشی وی را فراهم کند. چنین اپ‌هایی حتی می‌توانند محتوای چت‌های شما را بخوانند، رمز عبورشان را ببینند، از اطلاعات شما اسکرین‌شات بگیرند و براحته به کیف پول دیجیتال شما دستبرد بزنند. بنابراین مراقب این راه‌های میانبر ناامن باشید.

## شانس پولدار شدن با همستر چقدر است؟

عماد رحمانی، یک کارشناس بازی‌های رایانه‌ای هم درباره بازی «همستر کامبت» گفت: لیست شدن توکن‌های این بازی مبتنی بر بلاکچین و رمزارز و معادل‌سازی این سکه‌ها با پول، قطعیت ندارد. بسیاری از تحلیل‌ها هم نشان می‌دهد که احتمالاً هرگز این توکن‌ها لیست نخواهند شد که بتوانند در صرافی‌ها عرضه شوند. وی افزود: حتی اگر همه چیز خوب پیش برود و این توکن‌ها لیست شوند، برخلاف تصور عامه



## اثرات تب همستر بر سلامت روان

گزارش  
سمیه افشین فر  
خبرنگار

این روزها سرتان را که بچرخانید و بخواهید با کسی حرف بزنید می‌بینید که چشمانش به شماسست و دستانش روی صفحات گوشی ضربه می‌زند. یک همستر کوچک روی پولدار شدن راحت و بی‌دردسر را برای خیلی‌ها ایجاد کرده است اما چه می‌شود که یک روز همستر ما را از کار و زندگی می‌اندازد و یک روز یک شبکه اجتماعی جدیدی اصلاً وقتی سودای پولدار شدن راحت را در سرمان می‌پرورانیم به اثرات بعدی آن فکر می‌کنیم؟

## مدام در حال تجربه کردن هستیم

دکتر محمدرضا ایمانی، روانشناس اجتماعی در گفت‌وگو با «ایران» با اشاره به کنجکاوی ذاتی بشر می‌گوید: بشر موجود کنجکاوی است و با هر پدیده‌ای که مواجه می‌شود بشدت جذب آن می‌شود



و متأسفانه بدون فکر و به صورت ناخودآگاه به سمت آن حرکت می‌کند و اقداماتی انجام می‌دهد. این روانشناس با تأکید بر اینکه برای تحلیل این موضوع باید نگاهی به گذشته خودمان داشته باشیم، ادامه می‌دهد: اگر مقداری به عقب برگردیم، می‌بینیم که از دوران کودکی مورد آموزش قرار نگرفته‌ایم و اصطلاحاً به ما یاد نداده‌اند که با هر چیزی که مواجه می‌شویم ابتدا باید در آن بررسی و فکر کنیم. در توضیح بیشتر این پدیده باید ببینیم هر پدیده جدیدی برای چی و از کجا آمده و اصلاً قرار است چه کار کند؟ اصلاً نقش ما در آن چیست و چه سودی برایمان خواهد داشت! وی در ادامه با بیان آسیب‌های جسمی چنین بازی‌هایی توضیح می‌دهد: بعد از چند وقت می‌بینیم که انگشتانمان درد گرفته و باید بابت درد انگشت و مچ دست به پزشک مراجعه کنیم، چون دست‌انمان مرتب روی گوشی کار می‌کند و به لحاظ فیزیولوژی تأثیراتی بر سلامت دست و گردنمان بر جای می‌گذارد؛ این تأثیرات جسمی جدا از وقت و انرژی‌ای است که از دست داده‌ایم و در ازای آن چه چیزی به دست



## بعد از چند

وقت می‌بینیم که انگشتانمان درد گرفته و باید بابت درد انگشت و مچ دست به پزشک مراجعه کنیم، چون دست‌انمان مرتب روی گوشی کار می‌کند و به لحاظ فیزیولوژی تأثیراتی بر سلامت دست و گردنمان بر جای می‌گذارد

آورده‌ایم؟ این سؤال اولی است که هر کاربر این بازی باید از خودش پرسد. سؤال دوم این است که این بازی برای چه به وجود آمده است و چه کسانی قرار است از آن سود ببرند؟ بهتراست قبل از جلب شدن به هر پدیده جدیدی در فضای مجازی چند مطلب در مورد آن بخوانیم و بررسی‌هایی را انجام دهیم. کم نیستند کسانی که در فضای مجازی یا حتی در بازار سرمایه اقدام به سرمایه‌گذاری‌های زیاد و اقدامات پرریسک می‌کنند بدون آنکه سود مالی و بورسی خاصی داشته باشند یا اصلاً آموزش خاصی در این مورد دیده باشند. صرفاً اسیر تب‌های مختلفی می‌شوند و می‌بینیم که در بسیاری از مواقع همین گروه ضرر هم می‌کنند چون اسیر یک تب شده‌اند و یاد نگرفته‌اند مطالعه کنند. بنابراین مدام در حال تجربه کردن هستند و در این تجربه‌ها زمان، انرژی و سرمایه‌شان را از دست می‌دهند هر چند ممکن است چیزهایی را هم به دست بیاورند اما آنقدر کوچک است که تأثیرگذار نیست.

## چه باید کرد؟

به گفته این روانشناس اجتماعی، در بازی‌های آنلاین هر وقت احساس کردید از یک بازی یا شبکه اجتماعی خیلی خوشتان آمده به سرعت از آن فاصله بگیرید «توجه داشته باشید که فضای آنلاین کودکان و نوجوانان را درگیر خود می‌کند. پرخاشگری در کودکانی که فضای آنلاین را تجربه می‌کنند بشدت افزایش پیدا می‌کند. برای رهایی از بند بازی‌های آنلاین باید به بازی پناه ببرید بازی در دنیای واقعی تنها راه نجات کودکان است. زمان‌هایی که افراد درگیر این موضوع هستند باید آنها را از این فضا خارج و به سمت چیزی که برای آنها جذاب‌تر است هدایت کرد. باید فرصت‌هایی را ایجاد کنیم تا کودکان از آن فضا خارج شده و آرامش پیدا کنند تا خشم از آنها دور شود. ورزش‌های ضربه‌ای مثل فوتبال، والیبال، بسکتبال، بوکس و کاراته خشم و عصبانیت را از آنها دور می‌کند، در واقع انرژی نوجوانان را درست‌رانی می‌کند و ذهنشان آرام‌تر می‌شود. وقتی درگیر بازی‌های آنلاین هستند ذهنشان درگیر است و بشدت احساس خستگی می‌کنند و تحت تأثیر باخت‌هایی که به دست می‌آورند ممکن است افسردگی پیدا کنند.»

## چرا اسیر تب می‌شویم؟

ایمانی در پاسخ به این سؤال که چرا اسیر چنین تب‌هایی می‌شویم، می‌گوید: بخش زیادی از این موضوع به رفتارهای ناآگاهانه برمی‌گردد؛ کسانی که در فضای مجازی هوشمندانه رفتار می‌کنند وقتی می‌خواهند اقدامی انجام دهند چند سؤال را مکتوب می‌نویسند و به آنها پاسخ می‌دهند حتی برای پاسخ شروع به تحقیق می‌کنند. از خودتان پرسید اینفلوئنسرها و کسانی که تبلیغ این موضوع را می‌کنند چرا باید این کار را انجام دهند؟ وقت و انرژی را که می‌توانید صرف مطالعه یا یادگیری یک مهارت جدید کنید درگیر یک موضوع سطحی کرده‌اید که معلوم نیست آینده چشمگیری داشته باشد. ما تلاش می‌کنیم به هر طریقی پول دربیابیم اما این هر طریقی آیا ما را به پول می‌رساند؟ ما نیاز داریم مهارت حل مسأله، تفکر عمیق و سواد رسانه‌ای را یاد بگیریم. این موارد مهارت‌های لازم برای زندگی کردن در عصر جدید هستند، زیرا دنیای مجازی و کامپیوتر و نرم‌افزارهای مختلف ما را در همه خودشان قرار داده‌اند. بنابراین در برابر سواری که در حال آسیب زدن به ماست نیاز به آموزش و کنترل و واکنش داریم. چیزی را به ما نشان می‌دهند، خوشمان می‌آید و انگیزه‌ای در درونمان شکل می‌گیرد بدون فکر کردن در این حوضچه می‌پریم فارغ از اینکه اصلاً عمق حوضچه چقدر است رفتارهای پخته‌ای انجام نمی‌دهیم و تبدیل به تجربه می‌شود و می‌رود تا تجربه بعدی، در حالی که با اندکی تفکر و تعمق می‌توانیم هوشمندانه رفتار کنیم.

این روانشناس با تأکید بر فشارها و استرس‌های بازی‌های آنلاین تأکید می‌کند: این بازی‌ها یا هر بازی دیگری فشارها و استرس‌های روانی زیادی برای کاربران ایجاد می‌کند همان‌ها همگ کردن ساده تلفن همراه یا تمام شدن شارژ گوشی یا حتی پاک شدن و پریدن اکانت بازی فشار روانی زیادی ایجاد می‌کند. از این گذشته مسأله یادگیری که برای فرزندانمان ایجاد می‌کنیم از اهمیت زیادی برخوردار است؛ اینکه کودک می‌بیند پدر و مادرش مدام روی گوشی ضربه می‌زنند این انگاره ذهنی در او ایجاد می‌شود که می‌تواند به سراغ بازی‌های آنلاین برود.



## بشر

## ۶ فروردین

«همسترکامبت» ۶ فروردین  
[۲۵ مارس ۲۰۲۴] راه‌اندازی شد

ابتدایی  
یک میلیون  
روز کاربر جذب کرد

توانست بیش از  
۱۱۶ میلیون  
کاربر جذب کند  
و اکنون ۴۰ میلیون  
کاربر فعال روزانه دارد

## روز