ألعاب الفيديو أصبحت هدفًا مغريًا للمجرمين الإلكترونيين لماذا عليك أن تحذر؟

الثلاثاء 18 أكتوبر 2022 06:53 م

لجأ كثير من الناس إبان وباء كورونا قبل أكثر من عامين إلى ألعاب الفيديو لقضاء الوقت الطويل في المنازل، خاصةً بعد أن فرضت الحكومات في جميع أنحاء العالم الإغلاق ومنعت الناس من الخروج

ولكن قضاء كل ذلك الوقت في اللعب أدى إلى نتائج سلبية كثيرة، لعل أبرز ما سيُناقش هنا هو سرقة معلومات المستخدمين الشخصية، فضلًا عن سرقة أموالهم

شركات أمن المعلومات تحذر

في الأشهر الأخيرة، حذرت شركات أمن المعلومات من أن الجريمة الإلكترونية في ألعاب الفيديو زادت على نحو كبير جدًا منذ بداية الوباء، ومن أن مكامن الخطر، سواء على اللاعبين أو شركات الألعاب، أكبر من أن يُتغلب عليها

ويرى توني لورو، رئيس قسم إستراتيجية وتقنية الأمن لدى شركة Akamai، أن تهافت أعداد هائلة من الناس إلى الأجهزة أو التطبيقات في وقت واحد يزيد من فرصة تعرضهم للهجوم

وكانت الشركة الأمريكية، المتخصصة في استضافة المحتوى على الإنترنت، قد قالت في شهر آب/ أغسطس الماضي إن هجمات التطبيقات على الإنترنت، التي تستغل نقاط الضعف في برامج الإنترنت، مثل: الألعاب المحمولة، ارتفعت بنسبة 167 في المئة من شهر أيار/ مايو 2021 إلى نيسان/ أبريل 2022، وذلك مقارنة بالمدة ذاتها من العام السابق

وفي الشهر الماضي، وجد تقرير نشرته شركة أمن المعلومات الروسية كاسبرسكي لاب زيادة بنسبة 13 في المئة في هجمات البرامج الخبيثة التي تستهدف الألعاب خلال النصف الأول من 2022 مقارنةً بالنصف الأول من عام 2021.

السبب وراء استهداف ألعاب الفيديو

ويُعتقد أن نطاق الهجمات في مجال ألعاب الفيديو هائل على نحو قد يجعل شركات الألعاب تخسر كمًا ضخمًا من البيانات، فضلًا عن تعطل ألعابها، أما بالنسبة للاعبين، فقد يخسرون إنجازاتهم التي حققوها في الألعاب، بالإضافة إلى نقودهم، وبياناتهم الشخصية الحساسة

وقال جستين كابوس، الأستاذ في قسم علوم الحاسوب والهندسة بجامعة نيويورك إن السبب الوحيد الذي يجعل صناعة ألعاب الفيديو معرضة للخطر هو أن المطورين لا يعملون من أجل إنشاء ألعاب آمنة، بل إنهم يعملون لإنتاج أكبر عدد من الألعاب بأسرع وقت ممكن

ووفقًا لتقرير شركة Akamai، فإن ألعاب الفيديو هي الصناعة الأكثر تعرضًا لهجمات الحرمان من الخدمة DDoS، التي يستخدم فيها المهاجم تقنيات آلية لإمطار الخوادم بكم هائل من الطلبات، الأمر الذي يؤدي إلى إبطاء الخدمة أو انقطاعها بالكلية وحذرت الشركة من أنه مع تمدد صناعة الألعاب، فإنها ستجذب المزيد من المجرمين الإلكترونيين

وأشار توني لورو إلى أن المحتالين لا يسعون إلى سرقة مبالغ كبيرة من اللاعبين، فهم إن سرقوا دولارًا واحدًا من كل لاعب، فمع الكم الهائل للاعبين، فإن المبلغ الذي يُجمع يكون كبيرًا ثم إن السلطات لن تُحقق في سرقة دولار واحد

وتحذر شركة كاسبرسكي لاب من أن الأكواد التي يستخدمها اللاعبون في الغش قد تكون مصدر تهديد خطير لهم، إذ يمكن للمجرمين الإلكترونيين استخدام أكواد غش خبيثة لتعطيل حواسيب الضحايا ثم سرقة المعلومات.

وفي تحليل أجرته الشركة الروسية على 28 لعبة رائجة، وجدت آلاف الملفات من هذا النوع، وقد أضرت هذه الملفات بأكثر من 13,600 شخص خلال المدة بين 1 تموز/ يوليو 2021، و30 حزيران/ يونيو 2022.

الخطر الأكبر على شركات الألعاب

أما على صعيد شركات ألعاب الفيديو ، فإن الخطر يكمن في سرقة بيانات المستخدمين من خوادمها، فضلًا عن تعطيل الألعاب، أو سرقة أكواد الألعاب. وفي تلك الهجمات، قد يستخدم المهاجمون المعلومات المسروقة كفدية أو عرضها للبيع في المزاد.

وقد حدث هذا بالفعل في شهر حزيران/ يونيو 2021، إذ سرق مهاجم أكواد لعبة من شركة صناعة الألعاب الشهيرة إلكترونيك آرتس Electronic Arts، التي تطور لعبة فيفا، ثم عرض المعلومات المسروقة لمزاد يبدأ من 500,000 دولار أمريكي، وذلك حسب ما نقلت صحيفة نيويورك تايمز عن خبير أمني.

وكشفت روك ستار جيمز Rockstar Games، وهي أيضًا إحدى شركات صناعة ألعاب الفيديو الشهيرة، الشهر الماضي أن مهاجمًا اخترق أنظمتها وسرق معلومات حساسة، شملت لقطات من الإصدار القادم من لعبة سرقة السيارات الشهيرة Grand Theft Auto.

ويرى خبراء أمنيون أن شركات الألعاب الكبيرة تعد هدفًا رئيسيًا للمجرمين لأنها تربح مليارات الدولارات من هذه الصناعة، ثم إن تملك كمًا هائلًا من المستخدمين، وهم يعرفون أن تلك الشركات لا تريد إغضاب مستخدميها في حال تعطلت الألعاب، لأن الأمر سيؤثر على إيراداتها، لذا فقد ترضخ للمجرمين في حال ابتزازها.