عنوان مقاله:
مروری بر تئوری ابربازی و استفاده از آن در فریب سایبری

محل انتشار:
پنجمین همایش بین المللی مهندسی برق، علوم کامپیوتر و فناوری اطلاعات (سال: 1399)

تعداد صفحات اصل مقاله: 7

نویسندگان:
عذرا بی باک - *دانشجوی کارشناسی ارشد فناوری اطلاعات-شبکه های کامپیوتری،دانشگاه آزاد اسلامی واحد دزفول،گروه کارشناسی ارشد کامپیوتر ،دزفول،ایران*

محمد خیراندیش - *استاد،عضو هیئت علمی گروه کارشناسی ارشد کامپیوتر دانشگاه آزاد اسلامی واحد دزفول،ایران*

خلاصه مقاله:
فریب ابزار قدرتمندی است که میتوان از آن برای محافظت از سیستمها در برابر نفوذ و حمله استفاده کرد. فریب با درج اطلاعات نادرست و پوشاندن اطلاعات واقعی، عدم اطمینان بیشتری را ایجاد میکند و بر تصمیمگیری مهاجمان تاثیر میگذارد و باعث میشود مهاجمان تلاش خود را از دست دهند و حملات برای مدتی قطع شود. برای مدلسازی این درگیریها بین مهاجم و مدافع از تئوری ابربازی میتوان استفاده کرد. که در این مدل رویکردهای قبلی، با مدل سازی یک بازی فرم گسترده با استفاده از درختان بازی مستقل برای مهاجم و مدافع گسترش مییابد تا یک بازی پیچیده از اطلاعات ناقص را به دو بازی مستقل تبدیل کند که هر دو بازیکن معتقدند اطلاعات کامل دارند در صورتیکه فقط مدافع ساختار واقعی و بازده بازی را میداند. با توجه به این که در روشهای نوین دفاع سایبری، از سناریوهای فریب زیاد استفاده میشود در این مقاله مروری بر تئوری ابربازی شده و مفاهیم مربوط به این تئوری بیان شده است.

کلمات کلیدی:
فریب، تئوریبازی، تئوریابربازی، سوءبرداشت،Hypergame Theory