

عنوان مقاله:

چهارچوب امنیتی مبتنی بر نظریه بازی ها در اینترنت اشیا

محل انتشار:

هشتمین کنفرانس بین المللی مهندسی برق، الکترونیک و شبکه های هوشمند (سال: 1401)

تعداد صفحات اصل مقاله: 12

نویسندگان:

مسعود موحد - استادیار دانشگاه غیرانتفاعی ابرار

شهلا جعفری - استادیار دانشگاه غیرانتفاعی ابرار

آرزو نجفی - دانشجوی کارشناسی ارشد دانشگاه غیرانتفاعی ابرار

خلاصه مقاله:

در جامعه امروزی، فناوری اطلاعات و ارتباطات در حوزه های مختلفی مانند خانه، صنعت و امور مالی و اداری کاربرد دارد، شبکه های اجتماعی با استفاده از فناوری اینترنت اشیا به این منظور ساخته شده اند. آسیب پذیری های امنیتی در فناوری اطلاعات و ارتباطات قدیمی نیز در سیستم های شبکه های اجتماعی اینترنت اشیا وجود دارند. در این محیط باز سرقت داده های کاربر از خطرات امنیتی است. برای تضمین ایمنی برنامه ها، این شبکه ها باید در مقابل حملات سایبری مختلف محافظت شوند. انواع فناوری ها و محصولات امنیتی برای این منظور توسعه یافته اند. با این حال، مهمترین وظیفه در مقابله با حملات سایبری، بررسی وضعیت امنیتی فعلی یک سیستم شبکه اجتماعی اینترنت اشیا است. در این پژوهش، یک روش کمی آسیب پذیری مبتنی بر نظریه بازی جهت یک محیط شبکه مبتنی بر اینترنت اشیا اجتماعی پیشنهاد شده که شامل سه مرحله است: استراتژی بازی، مدل سازی، تجزیه و تحلیل تاثیر هزینه، و محاسبه بازده. روش پیشنهادی میتواند به عنوان مرجعی برای ساختن یک سیستم شبکه اجتماعی ایمنتر در اینترنت اشیا استفاده شود.

کلمات کلیدی:

نظریه بازی، امنیت، اینترنت اشیا، حملات در اینترنت اشیا، حریم خصوصی

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1560120>

