
UTH
UCZELNIA
TECHNICZNO-HANDLOWA
im. H. Chodkowskiej
w Warszawie
Twoja
przyszłość
zaczyna się w UTH.



UCZELNIA TECHNICZNO-HANDLOWA im. H. Chodkowskiej w Warszawie

dr inż. Michał Malinowski

https://www.drmalinowski.edu.pl/

mgr Małgorzata Musiał

https://mmusial.owlstown.net

Cyberzagrożenia w grach MMORPG

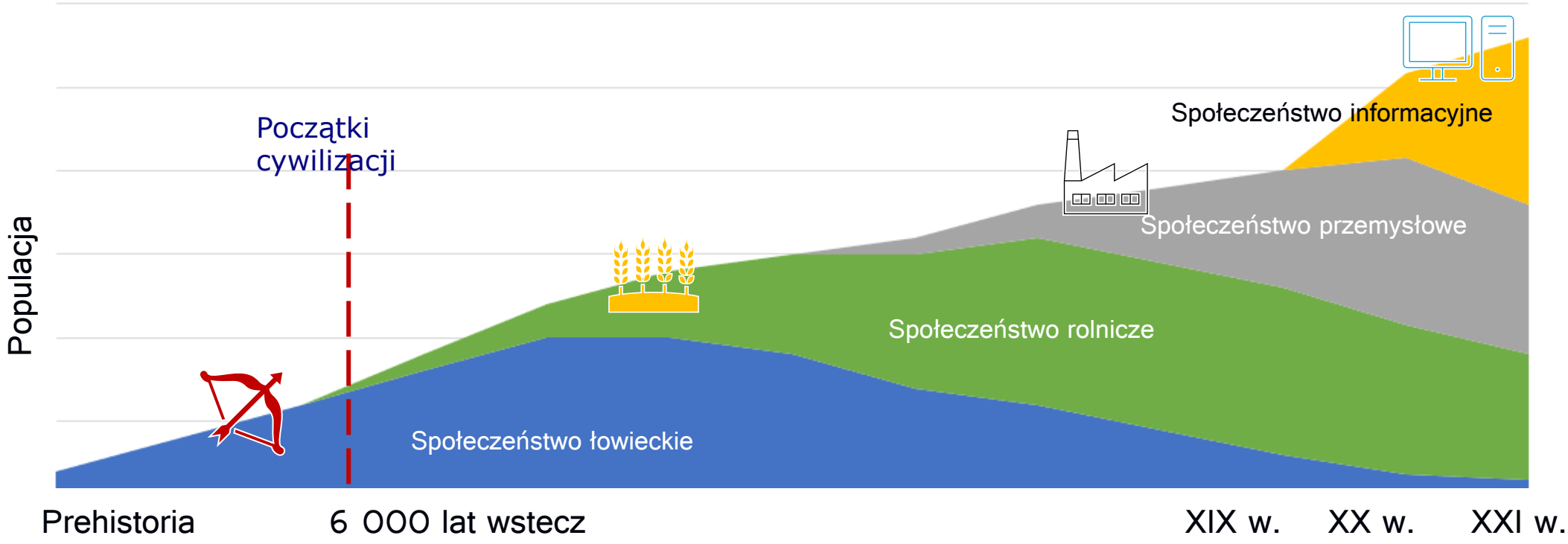
czyli

blaski i cienie wirtualnych światów

Cyberbezpieczny z UTH

Gdzie teraz jesteśmy… ?





Informacja - najważniejszy zasób

Społeczeństwo informacyjne

podstawą społeczeństwa informacyjnego jest gospodarka oparta na wiedzy (dane, informacje),
a jej zasadniczym zasobem gospodarczym są informacje skumulowane w bazach.

Kreacja informacji

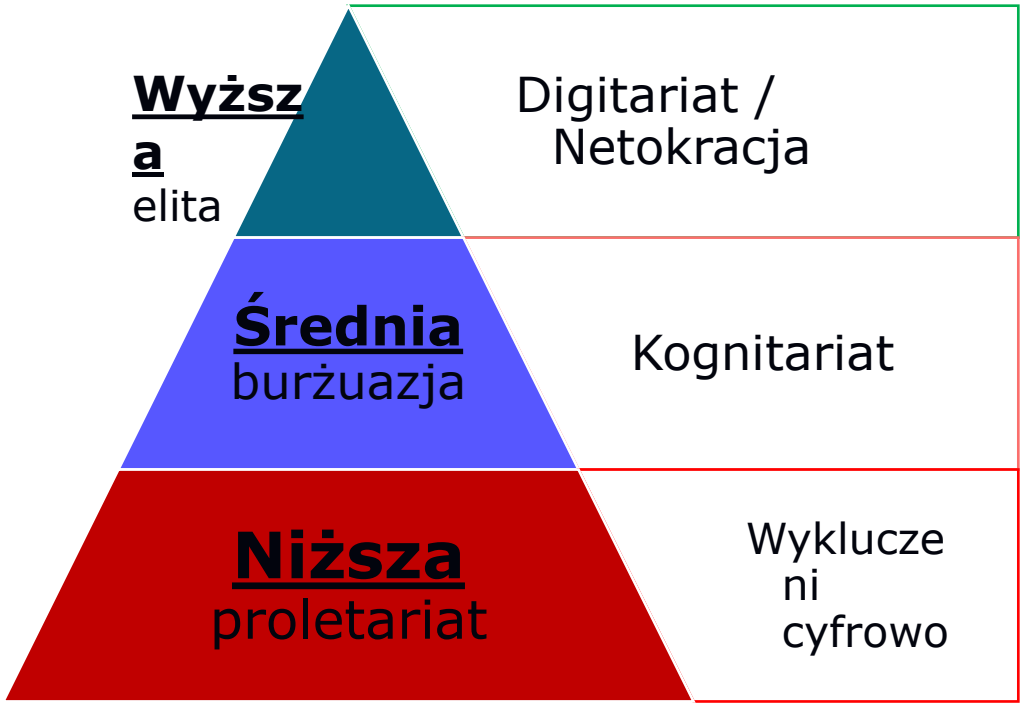
Tworzenie danych
Zbieranie danych
Analiza danych
Udostępnianie danych
Konsolidacja danych
Zbiory danych

Autor Czytelnik





Klasy społeczne



Destrukcja informacji

Usuwanie danych
Dezinformacja
Zniekształcenie danych
Brak aktualizacji
Zaniedbania w archiwizacji
Ataki cybernetyczne

Obrońca Atakujący





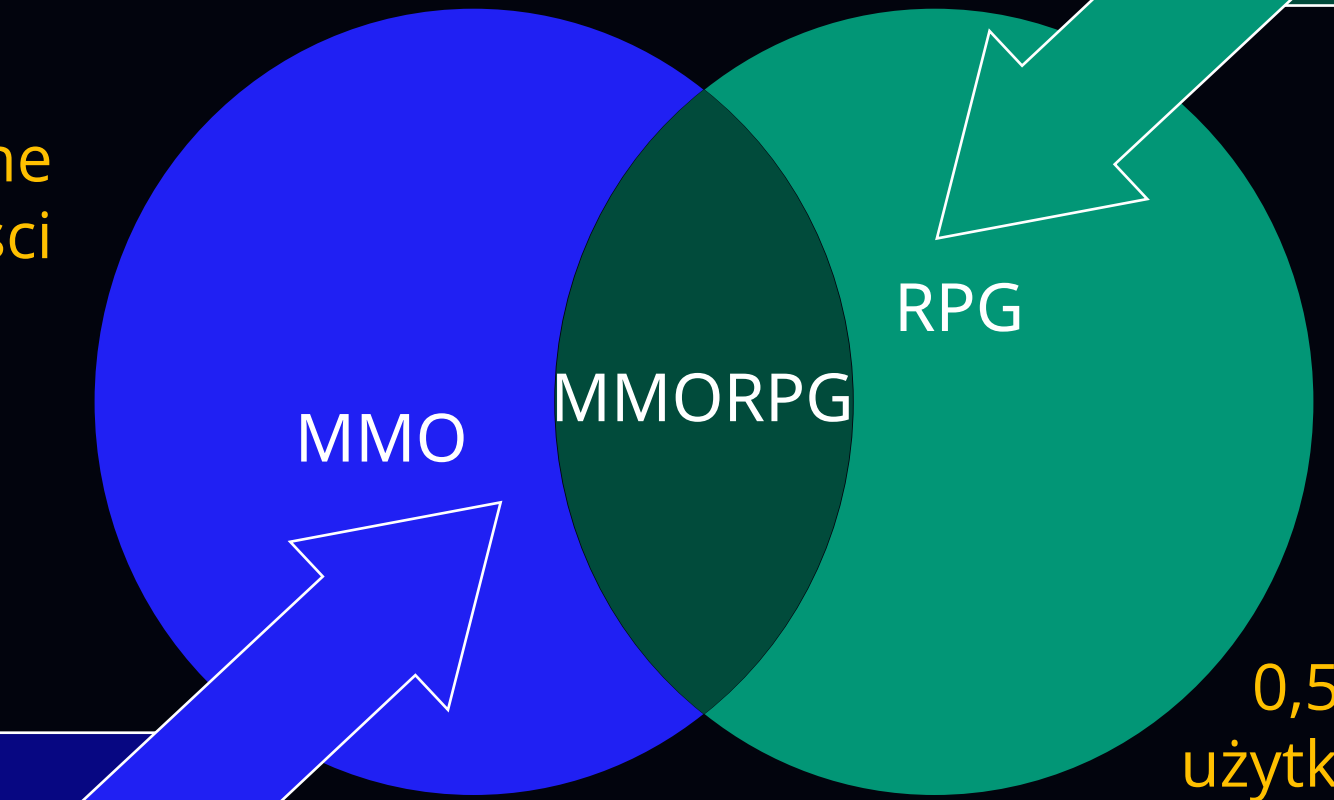
Definicje i cechy

Gra trwa latami

Wirtualne społeczności

Dostęp z każdego miejsca na globie

Massively Multiplayer Online

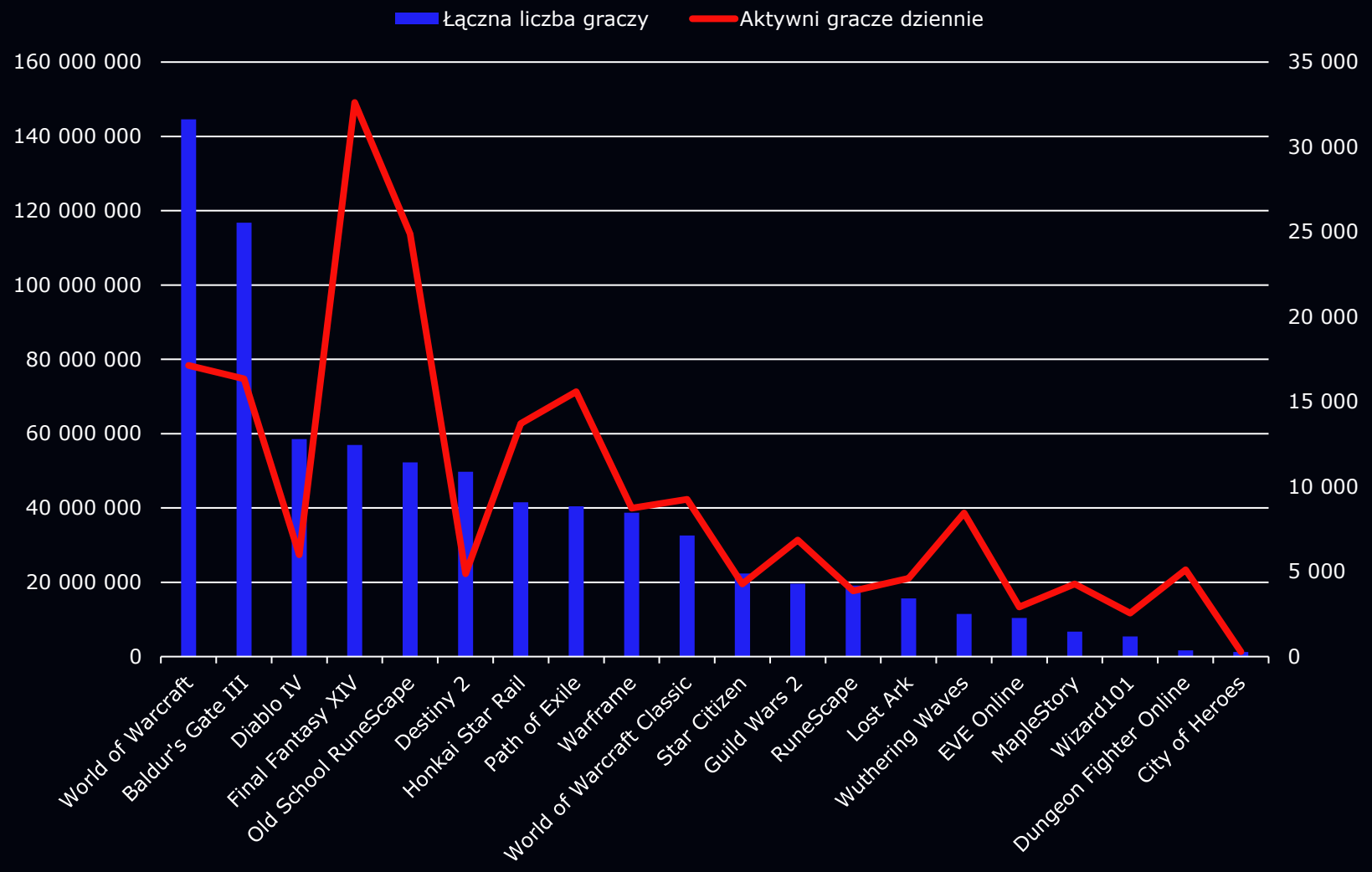


Role Playing Game

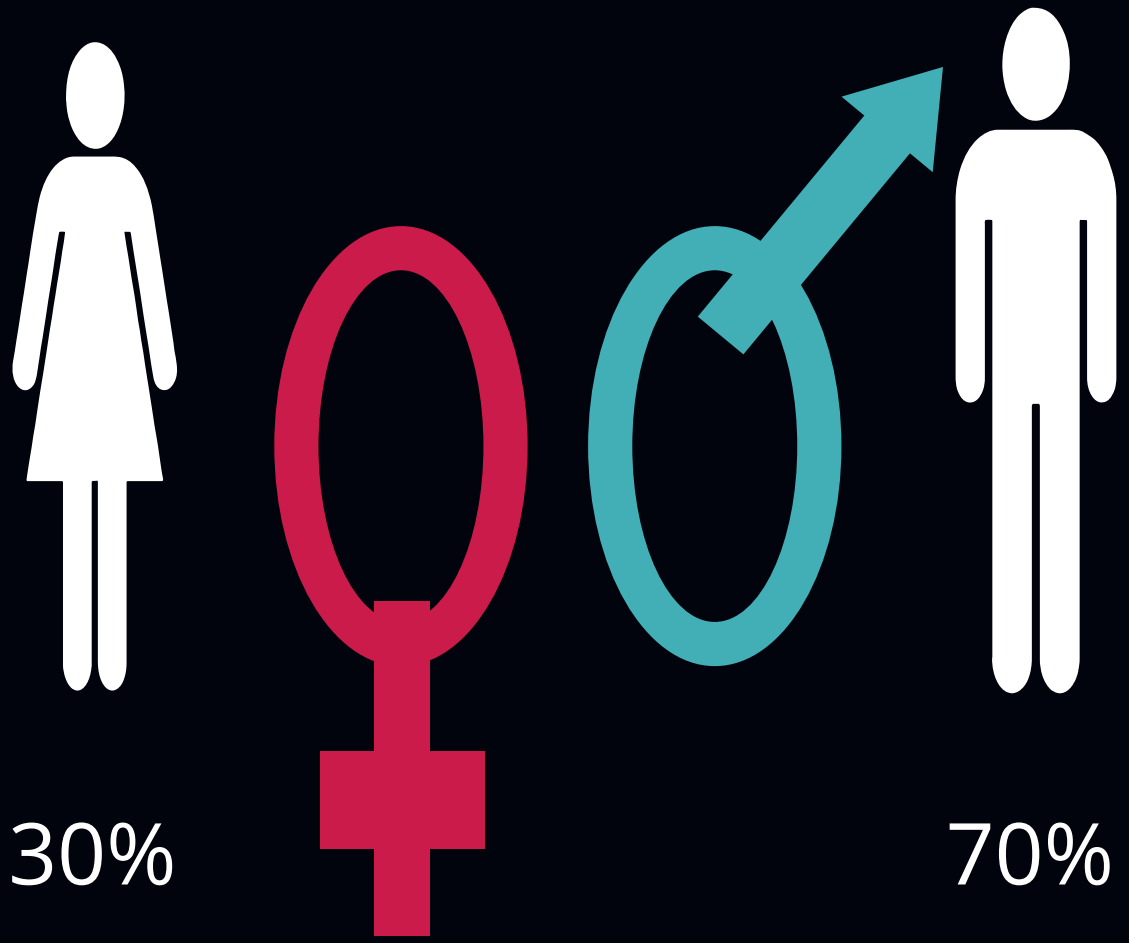
Gra dostępna 24/7

0,5 Miliarda użytkowników na świecie

Najpopularniejsze gry MMORPG



Płeć

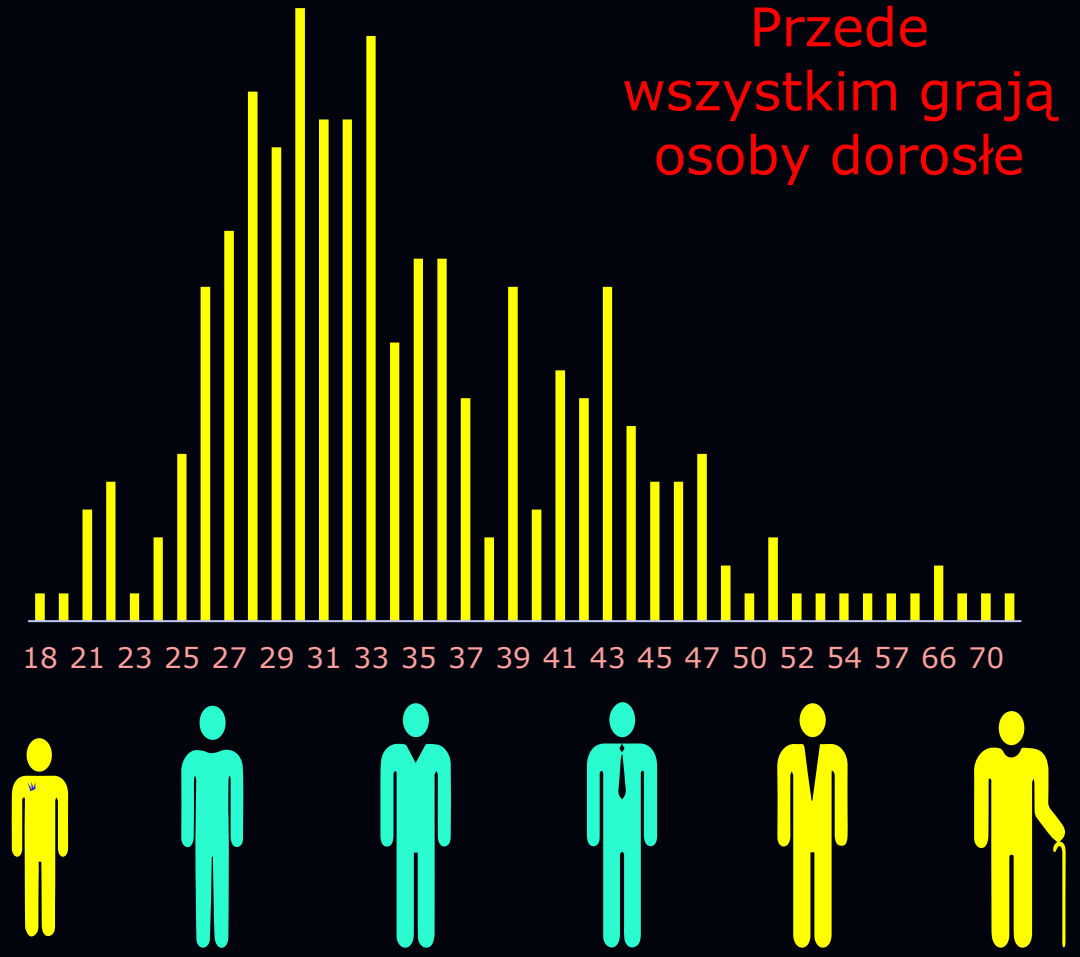


30%

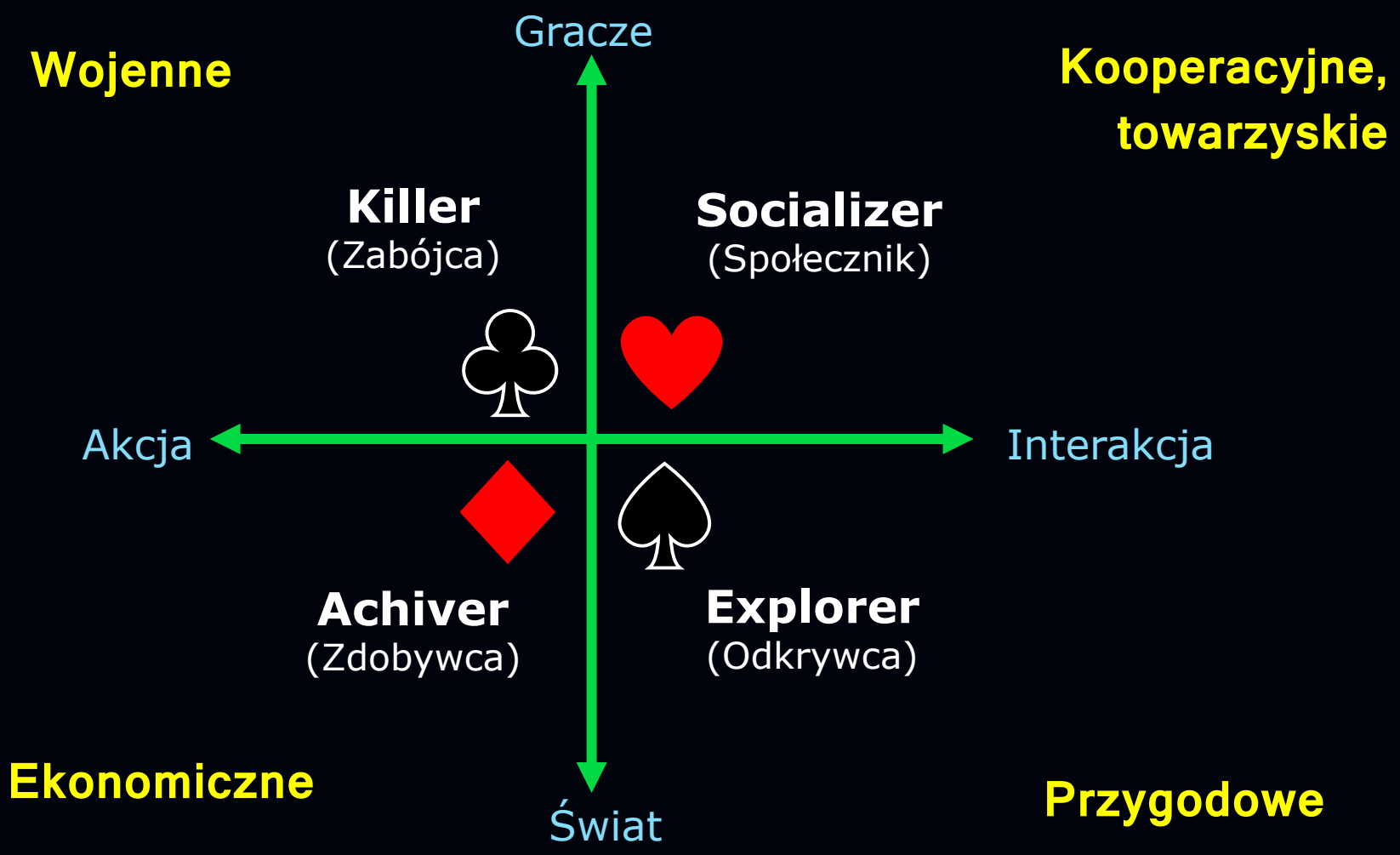
70%

Wiek

Przede wszystkim grają osoby dorosłe



4 Typy graczy



Tematyka



01 **Cyberspołeczność**

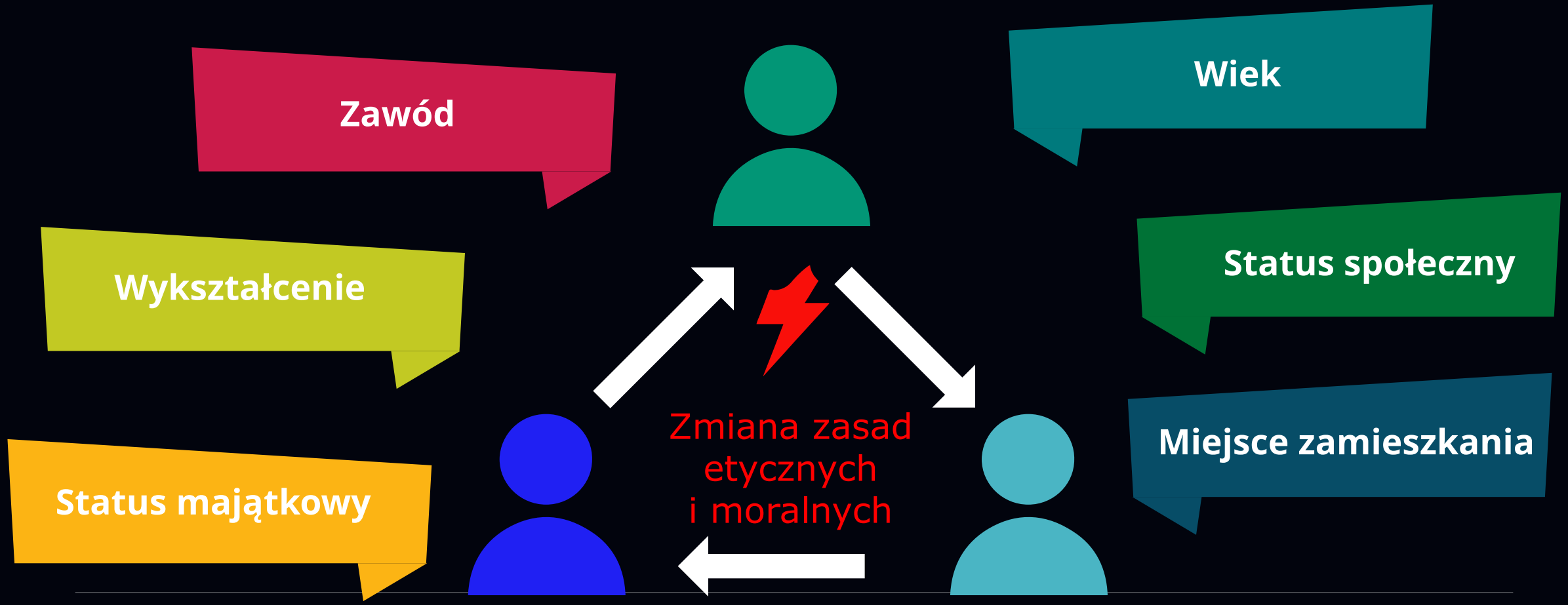
02 Cyberprzestępczość

03 Cybergospodarka



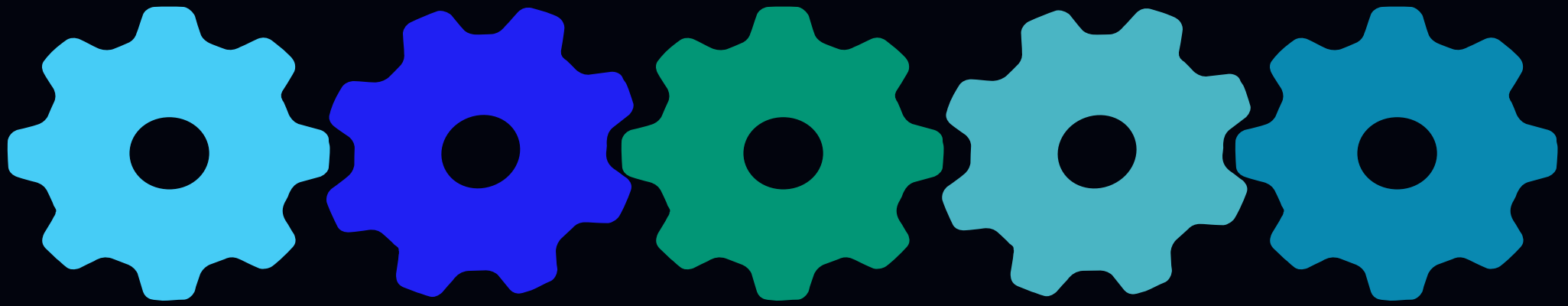
Brak granic społecznych

Kontakty między różnymi grupami społecznymi



Co łączy społeczność?

Wspólne cele
krótko- i długookresowe



Wspólny przeciwnik	Wspólna produkcja i handel	Wspólne rozwiązywanie zadań	To samo stanowisko w grze	Chęć pomocy

Środki komunikacji



Inwigilacja

Socjotechnika

Czaty

Niezależne fora dyskusyjne

Forum gry

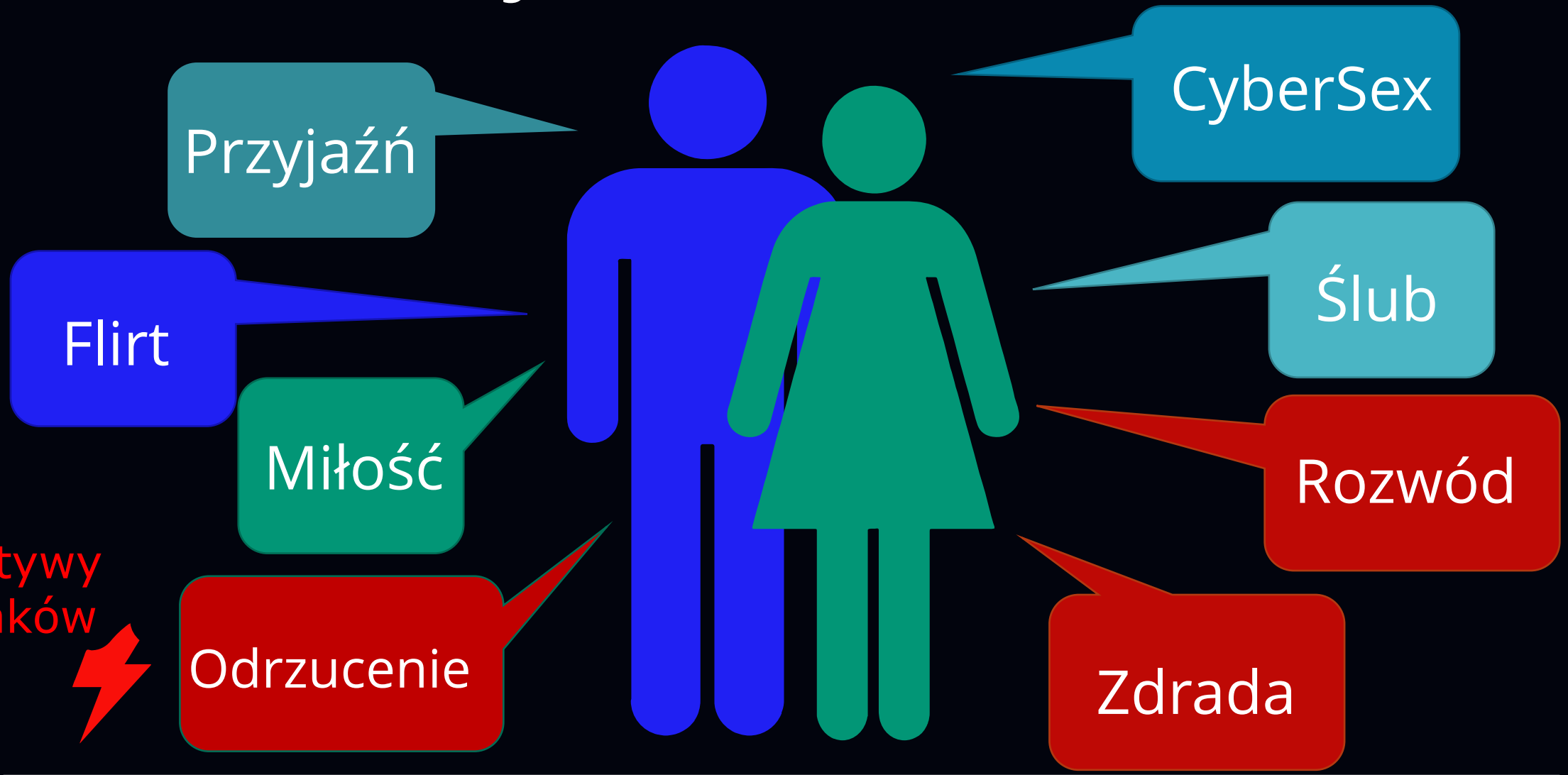
Prywatne wiadomości

Spotkania graczy

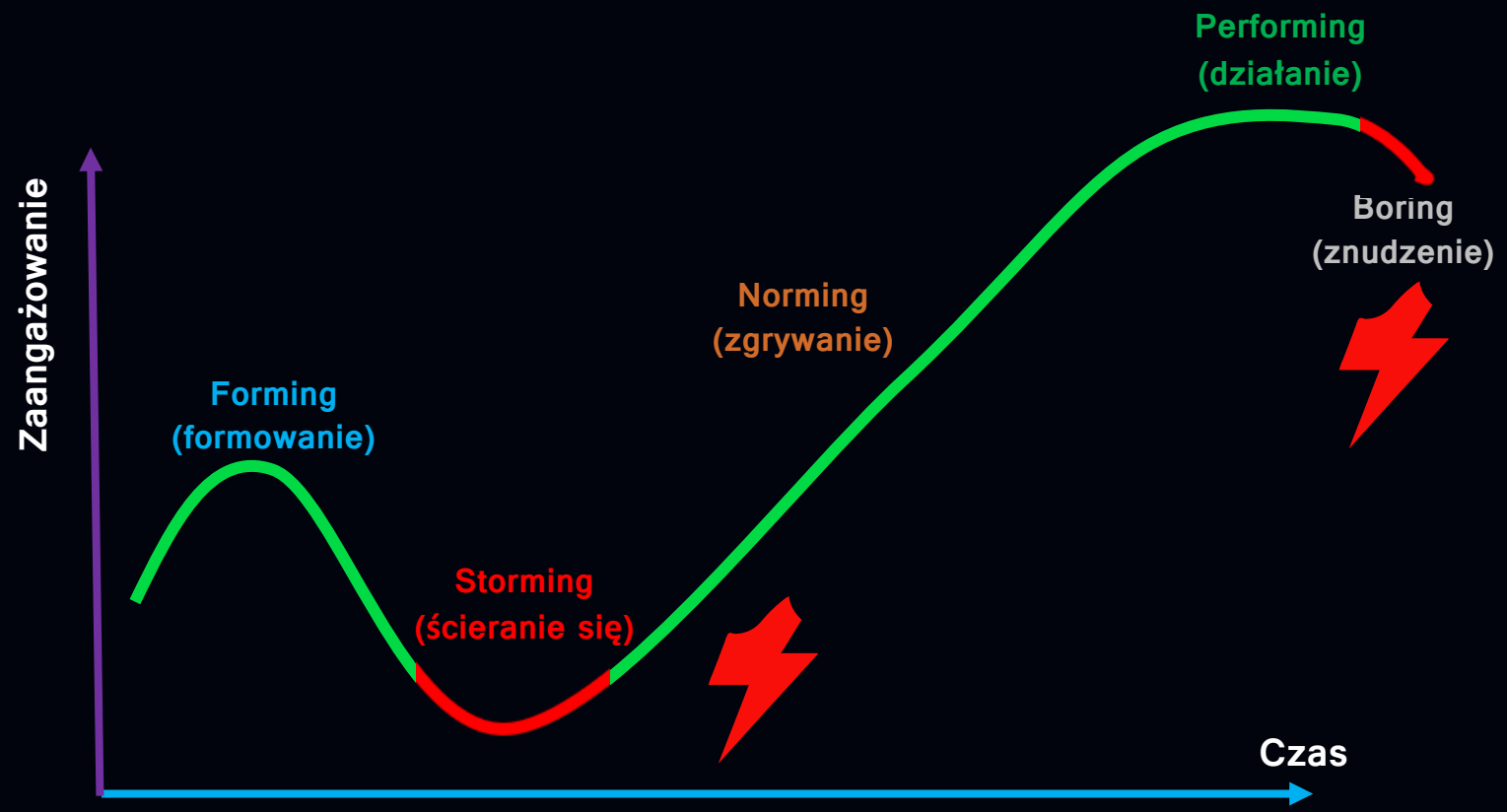
Ataki bezpośrednie na system

Phishing

Relacje damsko-męskie



Fazy życia grupy społecznej



Forming

Członkowie grupy poznają się i ustalają role.

Storming

Pojawiają się konflikty i różnice zdań.

Norming

Grupa ustala normy i standardy współpracy.

Performing

Grupa osiąga pełną efektywność i skutecznie realizuje cele.

Boring

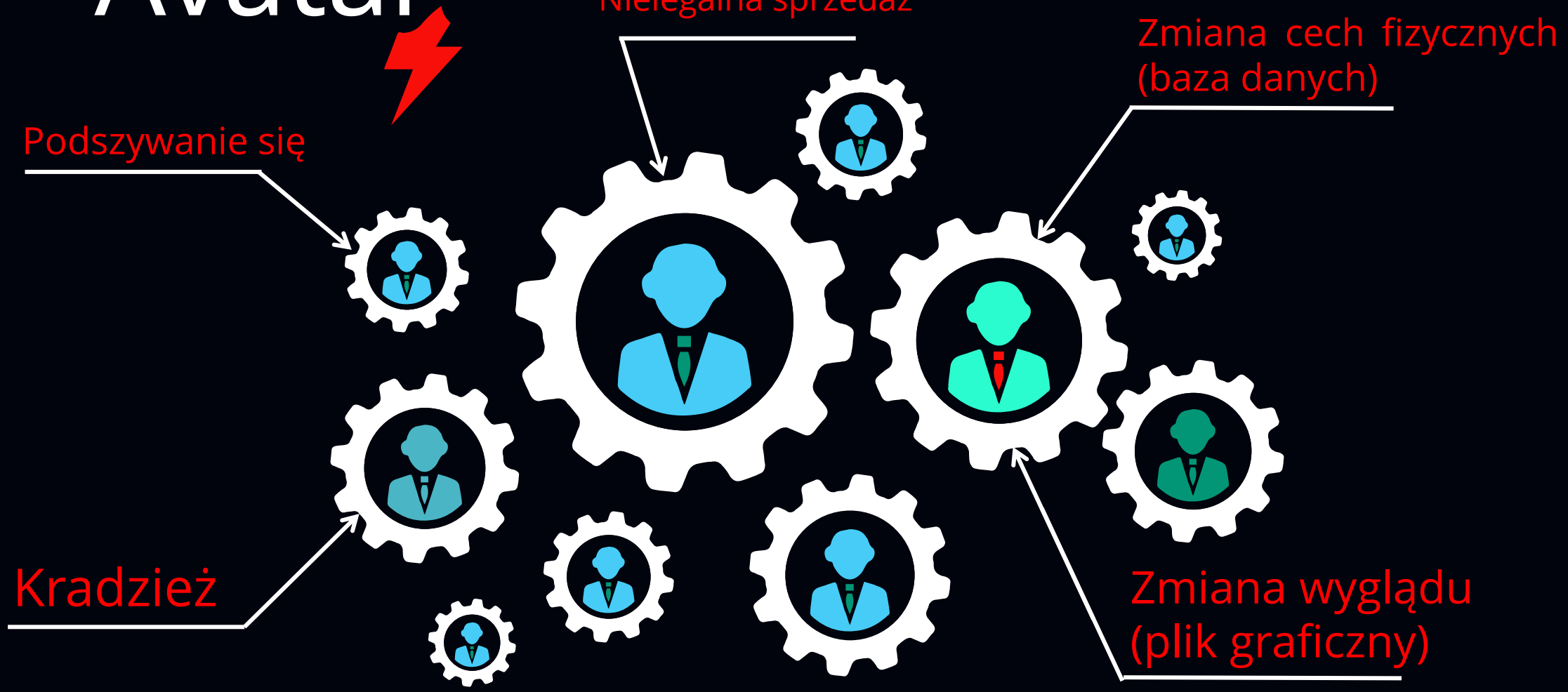
Członkowie grupy zaczynają być znudzeni realizacją tych samych działań

Avatar

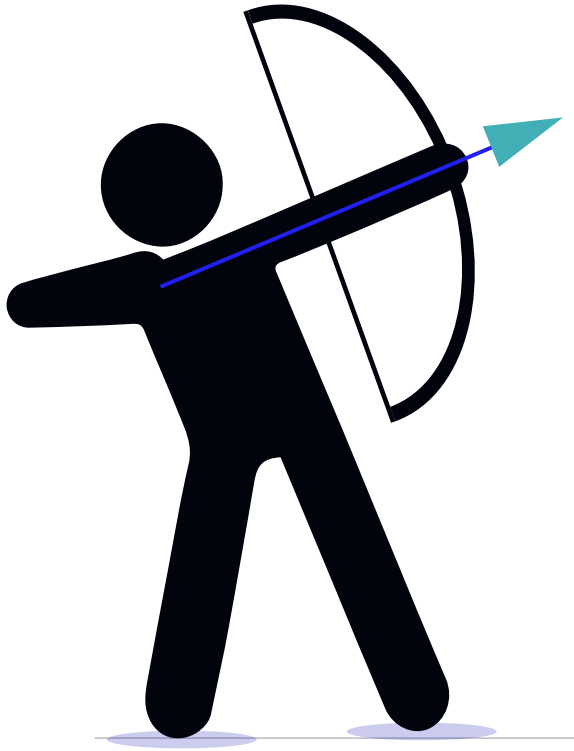


1. Reprezentuje użytkownika w systemie.
   Wizualna forma konta użytkownika.
2. Reprezentacja informatyczna.
   „Środowisko życia” Avatara.
3. Przenoszalność Avatara pomiędzy systemami.
   Standard/protokół Avatara
4. Czyją własnością jest Avatar?
   Usługodawcy czy Użytkownika?

Avatar


Nielegalna sprzedaż
Zmiana cech fizycznych (baza danych)
Podszywanie się
Kradzież
Zmiana wyglądu (plik graficzny)

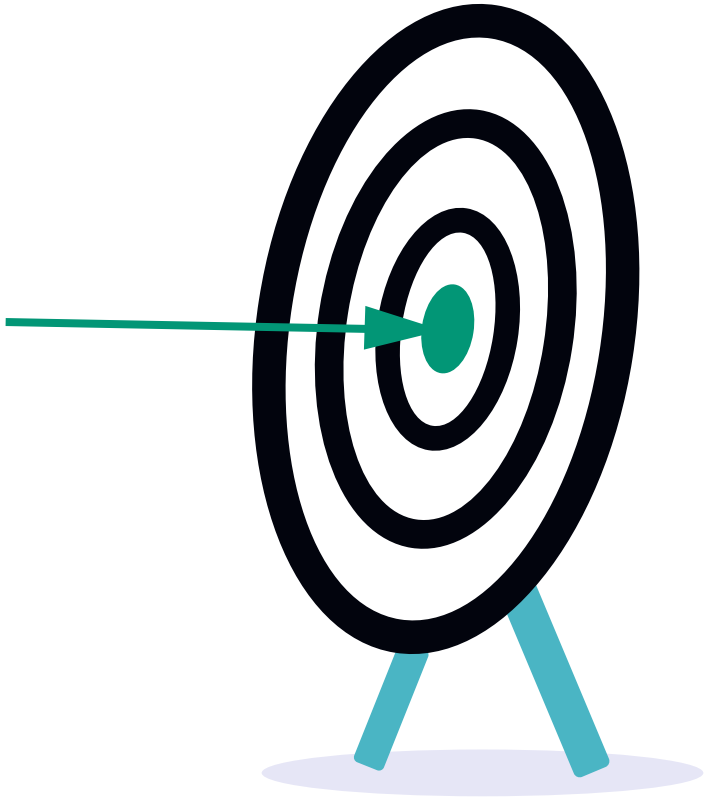
Tematyka



01 Cyberspołeczność

02 **Cyberprzestępczość**

03 Cybergospodarka



Zagrożenia techniczne

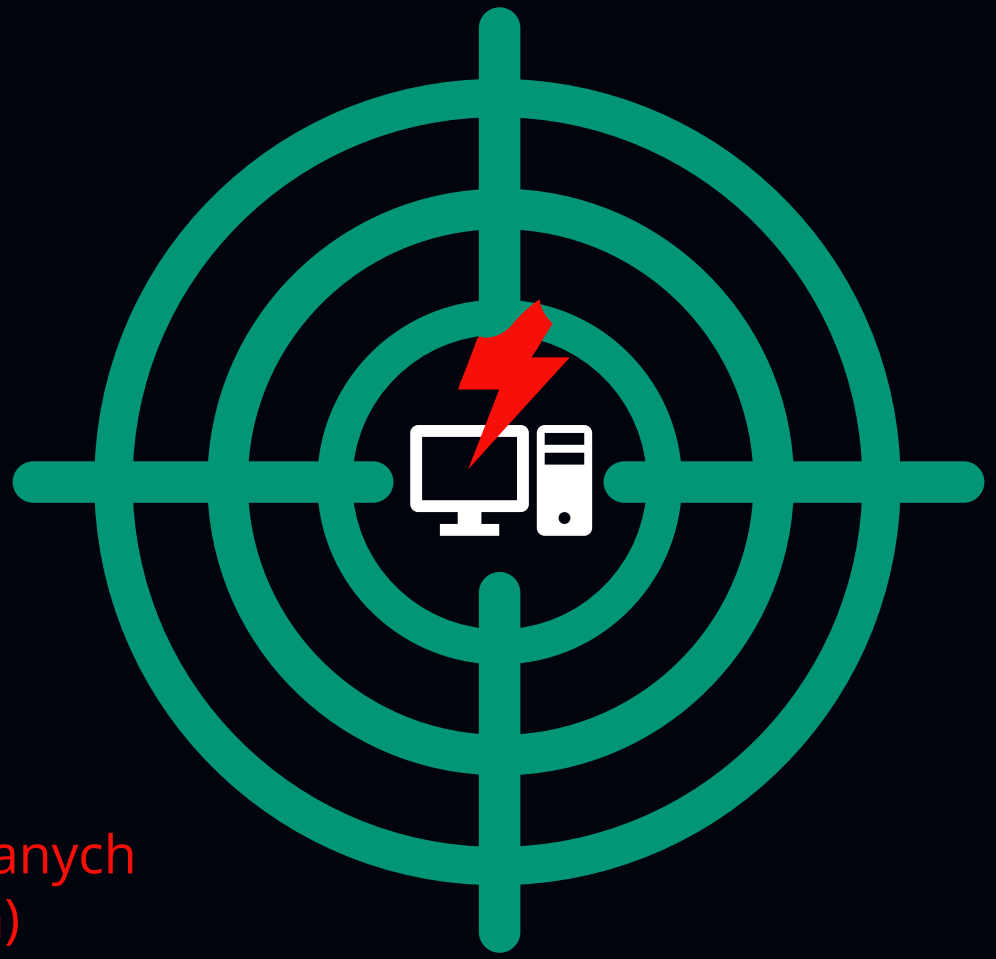
01 Włamania na serwer

02 Ataki DDoS

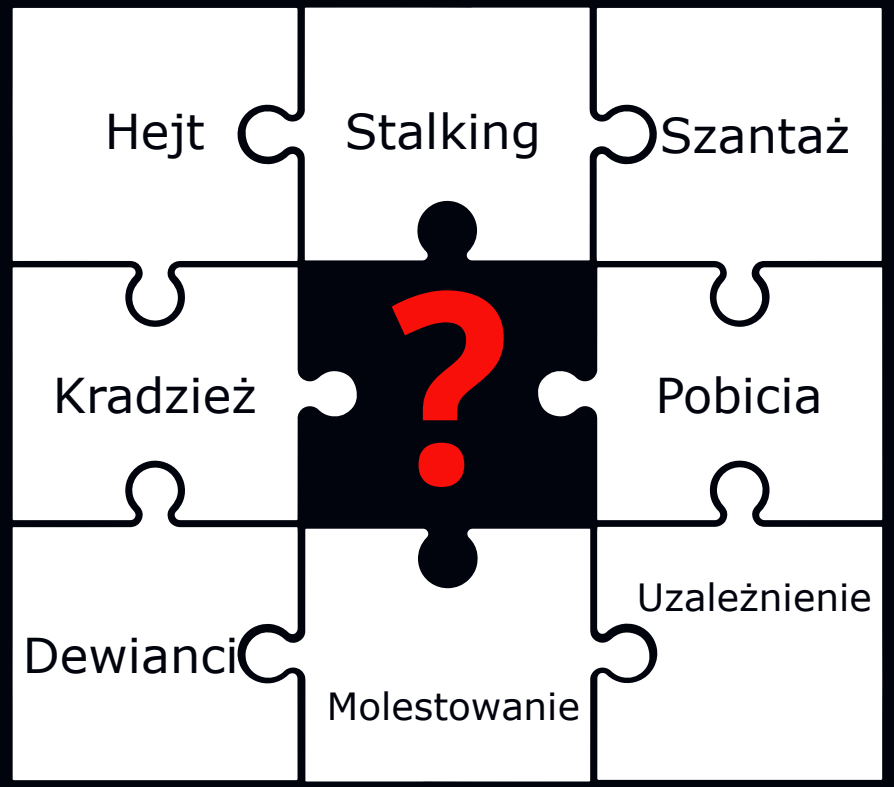
03 Wstrzykiwanie kodu

04 Boty – gracze automaty

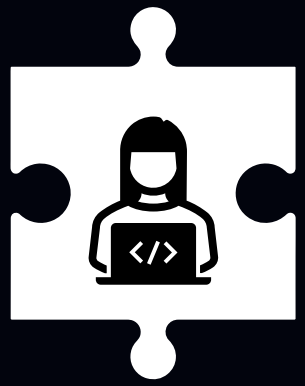
05 Manipulowanie kodem i bazą danych (przedmioty, parametry Avatara)

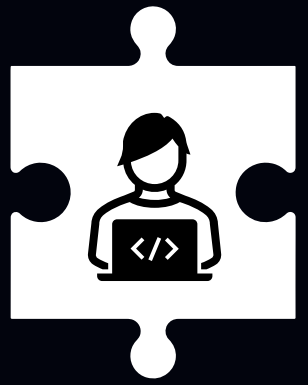


Zagrożenia społeczne



Gracz celem ataków personalnych i grupowych

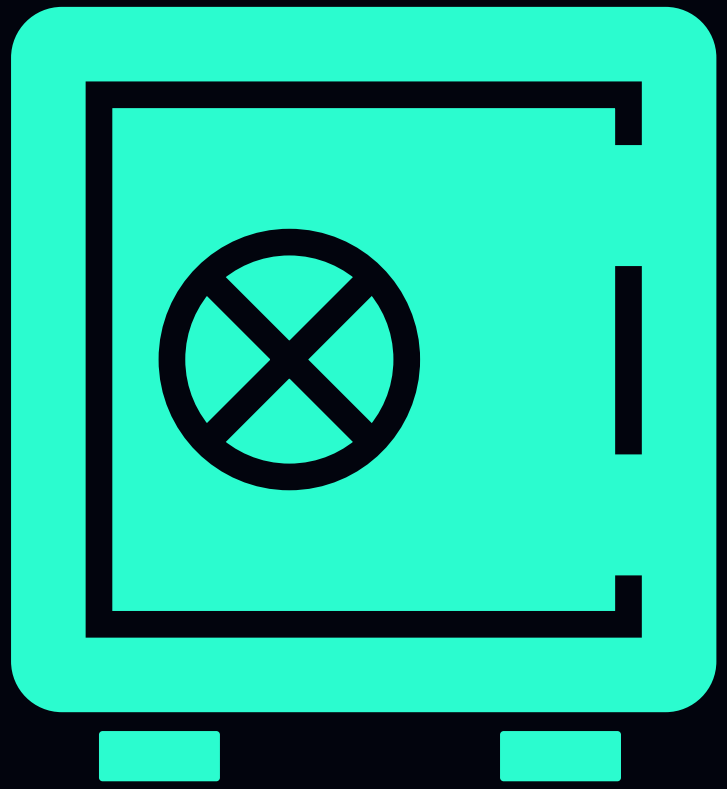




Wyłudzenie danych, prywatnych informacji i zdjęć

Ochrona i prewencja

Detekcja intruzów – pułapki, śledzenie podejrzanych działań graczy analiza logów systemu gry



1. Walidacja i badanie danych
2. Monitoring i korelacja zachowań graczy
3. Baza wiedzy (logi, kartoteki, procedury zachowań itd....)
4. Moderacja i administracja
5. Testy penetracyjne kodu

Walidacja danych



Wielopoziomowa ochrona

Poziom przeglądarki

JavaScript, CSS, HTML

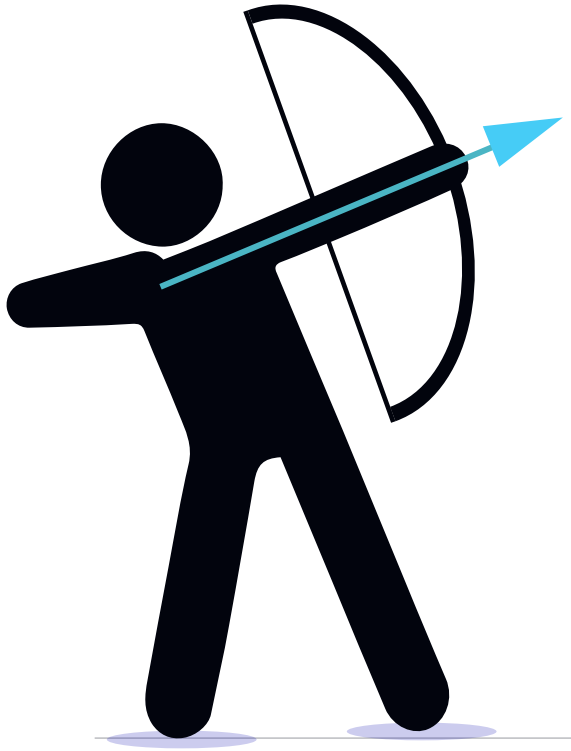
Poziom aplikacji

PHP, ASP.NET, .NET, języki skryptowe

Poziom bazy danych

SQL, Organizacja bazy danych, reguły poprawności wartości pól

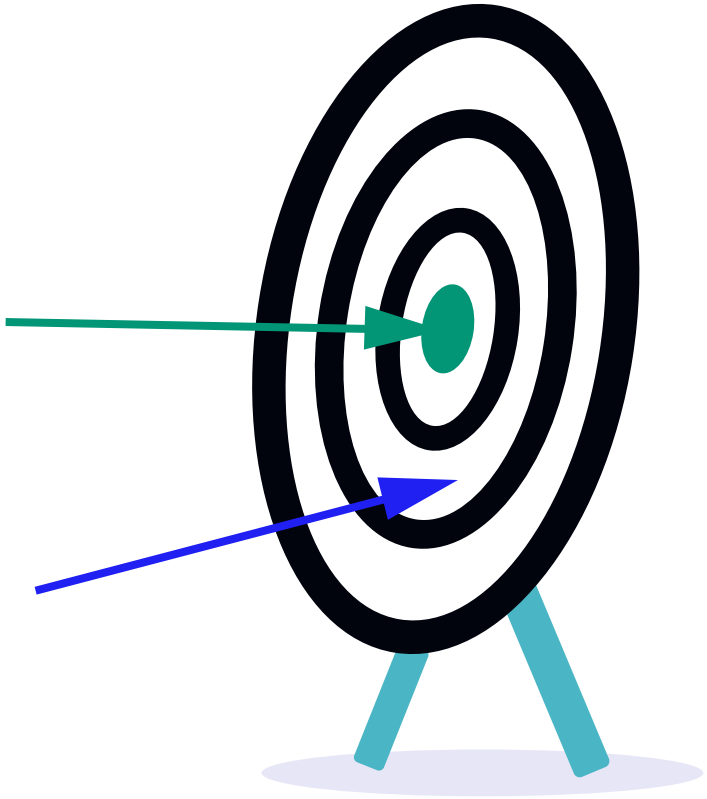
Tematyka



01 Cyberspołeczność

02 Cyberprzestępczość

03 **Cybergospodarka**



Drogocenny przedmiot



Kradzież i wyłudzenia przedmiotów wartych setki PLN

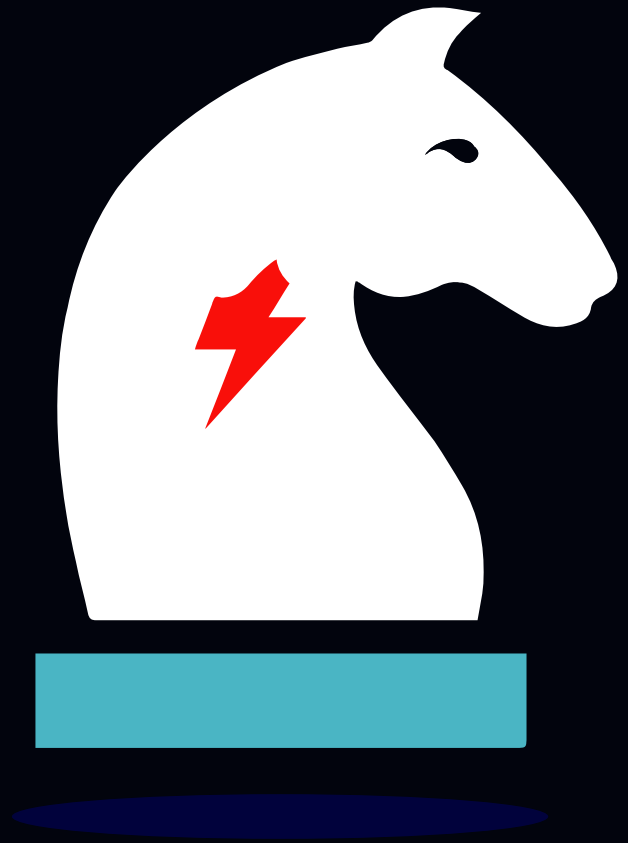
01 Metody pozyskiwania: los, kupno, produkcja, nagroda

02 Rozwój przedmiotu poprzez zmianę jego parametrów

03 Dewaluacja wartości przedmiotu z powodu jego dużej liczby lub utraty znaczenia

Artefakty

Drogocenne przedmioty



01 Czarny rynek, handel za PLN (działalność poza systemem gry)

02 Kradzieże i wyłudzenia (Socjotechnika)

03 Zmiana parametrów (SQL Innection)

Ekonomia

Ścieżka przepływu zasobów



Gracze automaty

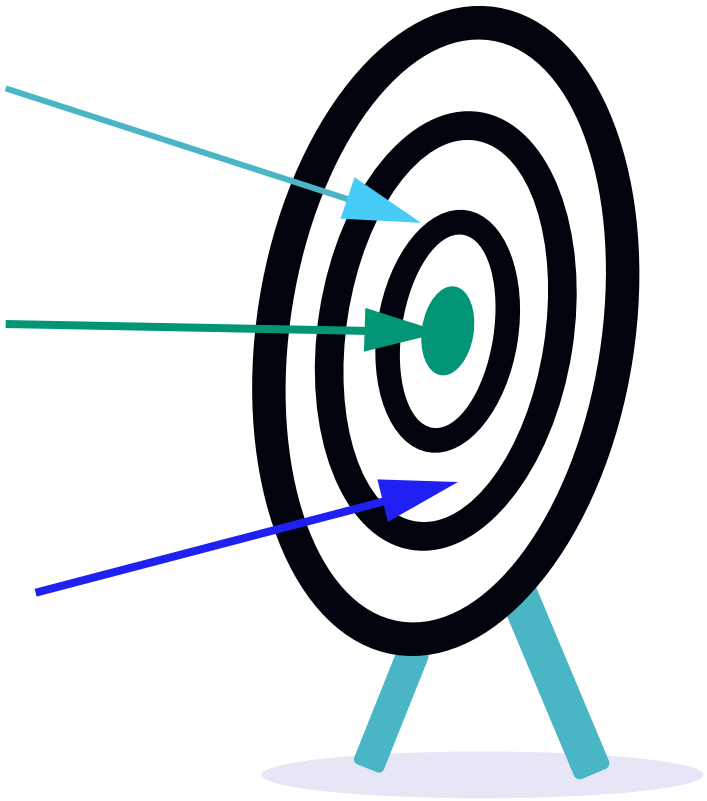


Tematyka

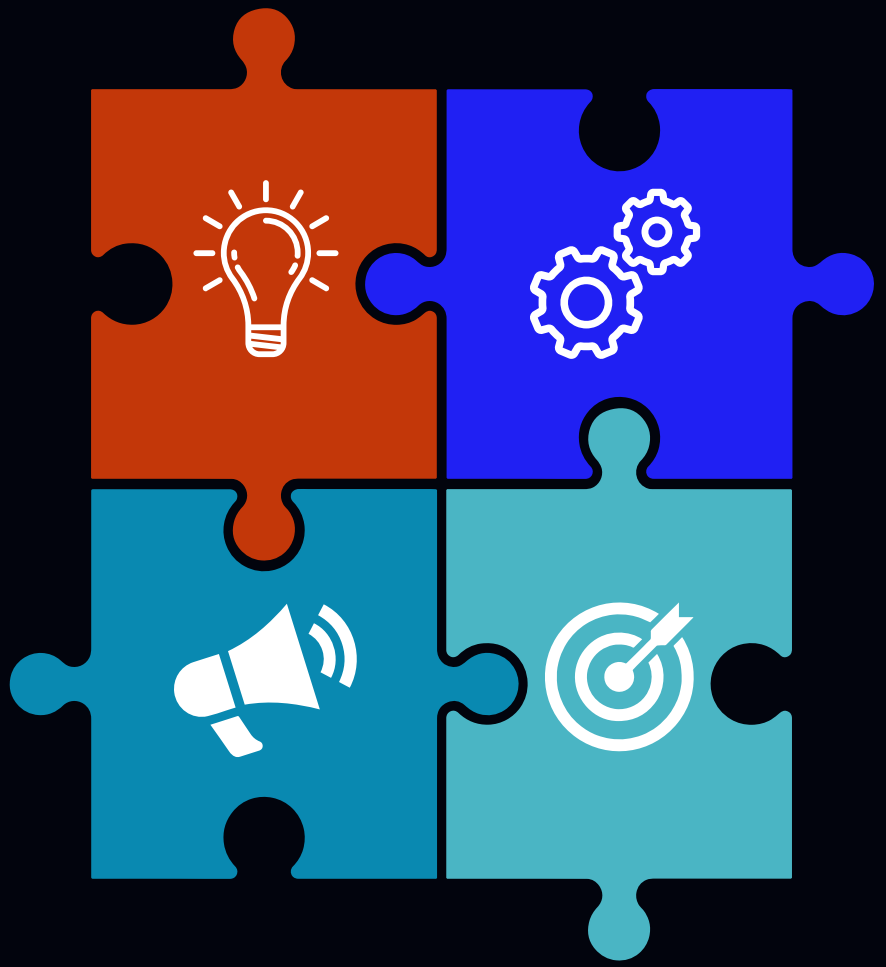


Nie jestem jak Bond

Proszę o pomoc !!!



Prawne narzędzia obrony



- Ujawnienie tajemnicy służbowej i zawodowej (art. 266 kk)
- Naruszenie tajemnicy korespondencji (art. 267 kk)
- Udaremnienie lub utrudnienie korzystania z informacji (art. 268 i 268a kk)
- Niszczenie danych informatycznych (art. 269 kk)
- Sabotaż komputerowy (art. 269a kk)
- Ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych

Reakcja

Skradziono mojego smoka





Zapraszam do gry

https://arena-albionu.pl – strona gry





Więcej

Dawka informacji ze świata technologii, sztucznej inteligencji oraz cyberbezpieczeństwa.

UCZELNIA
TECHNICZNO-HANDLOWA
im. H. Chodkowskiej
w Warszawie

Dziękuję za uwagę !

Cyberbezpieczny z UTH