

Video „Social Engineering“

Kurzbeschreibung

Dirk Fox
Secorvo Security Consulting GmbH

Version 1.1
Stand 08. Juni 2015

1 Hintergrund

Das Video „Social Engineering“ thematisiert eine Bedrohung, deren Bedeutung im Zuge von Globalisierung und verschärftem Wettbewerb spürbar zunimmt: Der Informationsbeschaffung mit überwiegend nicht-technischen Methoden.

Ziel des Videos ist, das typische Vorgehen eines „Social Engineers“ bei der Informationsbeschaffung zu demonstrieren, um Mitarbeiter gegen Angriffsversuche dieser Art zu immunisieren. Tatsächlich ist es häufig weit einfacher als angenommen, gesuchte Informationen gezielt zu beschaffen, ohne dabei technische Sicherheitsmechanismen überwinden zu müssen. Falsch verstandene Höflichkeit, Gutgläubigkeit, Furcht vor Autoritäten und Vertrauensseligkeit sind dabei meist die heimlichen „Komplizen“ der Angreifer.

2 Inhalt und Einsatzzweck

Das Video „Social Engineering“ zeigt an einem Beispiel exemplarisch die Vorgehensweise eines „Informationsbeschaffers“, der sich durch das Belauschen von Gesprächen in der Öffentlichkeit, entschlossenes Auftreten, vertrauensselige Mitarbeiter und ein gewitztes Vorgehen gezielt die gesuchten Informationen beschafft.

Schutz vor solchen Angriffen auf sensible Unternehmensinformationen bietet allein das angemessene Verhalten der Mitarbeiter: gesundes Misstrauen gegenüber Fremden, strikte Zurückhaltung bei Gesprächen über dienstliche Belange und grundsätzliche Überprüfung von Behauptungen und Legitimationen. Durch die Sensibilisierung für die Vorgehensweise von Angreifern werden interne Regeln plausibel gemacht und die Mitarbeiter für deren strikte Einhaltung motiviert.

Das Video „Social Engineering“ hat eine Spieldauer von ca. 10 Minuten und eignet sich beispielsweise als Ergänzung eines Motivationsvortrags oder zur Bereitstellung im Intranet. Es ist (als Netzlizenz) auch in englischer Sprache erhältlich.

3 Technische Voraussetzungen

Das Video wird als Flash-Datei auf CD-ROM geliefert und kann von verbreiteten Browsern mit Flash-Plugin (ab Version 5) oder auch als eigenständige Anwendung auf einem handelsüblichen PC abgespielt werden.