

パンデミックにおける ゲーム業界への攻撃

犯罪者の格好の標的となったのは、2020 年も引き続きゲーマーとゲーム企業でした。ゲームコミュニティを標的とした攻撃の手法をご紹介します。詳しくは、[レポート全文をご覧ください](#)。

引き続き WEB 攻撃が増加

2 億 4,600 万件以上

Web 攻撃件数 (2020 年)

340%

2019 年比の増加率

1,460 万件

1 日の攻撃件数 (7 月)

脅威の状況について詳しくは、[レポート全文をご覧ください](#)。

上位 WEB 攻撃バクトル (2020 年)



59%

SQL インジェクション (SQLi)



23%

ローカル・ファイル・インクルージョン (LFI)

その他



7%

クロスサイトスクリプティング (XSS)



6%

リモート・ファイル・インクルージョン (RFI)

CREDENTIAL ABUSE が 2 倍強に増加

100 億件

Credential Stuffing 攻撃件数 (2020 年)

\$5

数百万件分の認証情報の価格

224%

2019 年比の増加率

犯罪者の狙いについて詳しくは、[レポート全文をご覧ください](#)。

DDoS は減少



20% 減少
50% 近く

攻撃件数は減少したが、全攻撃の

をゲーム業界を標的とした攻撃が占める。

ゲーム業界を標的とした DDoS について詳しくは、[レポート全文をご覧ください](#)。



インターネットの現状 / リサーチ
詳しくは、最新の SOTI リサーチ「パンデミックにおけるゲーム業界への攻撃」をご覧ください。

[レポートを読む](#)