

目次

1	はじめに	1
2	Android を標的にしたマルウェア	4
2.1	悪意ある Android アプリ	4
2.2	Android アプリの構成	5
3	関連研究	10
3.1	Android マルウェアを解析するためのツール	10
3.2	Android マルウェアを解析，調査した研究	11
4	提案	16
4.1	概要	16
4.2	解析手順	17
4.3	ログコードの挿入箇所	19
4.3.1	メソッドの先頭へのコードの挿入	19
4.3.2	メソッド呼び出しの前後でのコードの挿入	21
5	実装	24
5.1	Java クラスファイルを書き換えるためのプログラム	24
5.1.1	メソッドへのコードの挿入	24
5.1.2	メソッド呼び出しの置き換え	24
5.1.3	private メソッドを書き換える方法	24
5.2	得られたログを処理するためのプログラム	24
6	実験	25
6.1	実験の目的	25
6.2	実験方法	25
6.2.1	実験に用いたマルウェア	25
6.2.2	実験 1：11 個の検体を用いた実験	27
6.2.3	実験 2：SMS を送るマルウェアの実験	27
6.3	実験結果	28

6.3.1	実験 1 の結果	28
6.3.2	実験 2 の結果	35
7	おわりに	39
7.1	まとめ	39
7.2	今後の課題	39
	謝辞	40
	参考文献	41

1 はじめに

今日では、スマートフォンが非常に身近な存在であり、その中でも Android 端末は最も世界中で普及している。IDC による、世界中のスマートフォンの OS 別のシェアの調査 [1] においては、Android 端末は 80% 以上のシェアがあると示している。つまり、Android 端末は他の OS の端末、iOS, Windows Phone, Black Berry OS に比べて、より多くのユーザによって使われていることがわかる。Android がオープンソースであり、だれでも Android のソースコードを手に入れられることがその理由の 1 つである。そのため、様々なメーカーによって開発が行われ、価格、スペックに関して多種多様な製品が世界中で販売されている。

しかし、Android の普及に伴い、Android 端末を標的にした Android アプリのマルウェアによる被害が増えている。先に述べたように、Android はオープンソースであるため、攻撃者は脆弱性を見つけることは他のモバイル端末 OS に比べると容易だ。Cisco の 2014 年のレポート [2] によると、モバイル向けマルウェアの 99.9% が Android を標的にしていると報告している。Y.Zhou, X.Jiang の研究 [3] では、彼らの研究に用いたデータセットの数の増加から、Android マルウェアが急激に増加したことを報告している。具体的には、2011 年の 6 月では 209 個だったのが、同年 10 月には 1260 個にも増加していた。2014 年の 9 月には、ロシアで銀行口座を狙った Android マルウェアを作成したとして、2 名の逮捕者が出ている。これらの事例を見てわかるように、Android 端末を標的にしたマルウェアによる被害は深刻であり、Android 端末のユーザは危険にさらされている。

これまで解析された多くの Android マルウェアが次の 2 つの挙動を示している。1 つは、個人、または端末の情報を抜き取ることである。感染した端末の情報を内部で収集し、この情報を外部へ送信する。例えば感染した端末に保存されている電話帳データを盗むことによって、マルウェア作成者は他の端末への攻撃が可能になる。もうひとつは、ユーザへの不正な課金である。バックグラウンドで SMS を送ることで、ユーザは不正に金額を請求させられてしまう。さらにマルウェアはユーザにメッセージを送信したことを気づかせないようにするので、ユーザは請求が来るまで全く気づかない。もちろん Android マルウェアはこれ以外にもさまざまな挙動を示す。よって、Android を標的にしたマルウェアを解析することはとても重要である。

code.google.com が提供している既存の Android マルウェアの解析ツールとして androguard [4] , droidbox [5] の 2 つがある。androguard は Android アプリのコード解析を行うことで、アプリ内のクラスごとの関係を示すグラフを作り、危険だと判定した

部分のみを赤く表示する。もし、マルウェアが外部から攻撃コードをダウンロードするという攻撃をする場合、静的解析では、対応することはできない。droidbox はエミュレータ上でマルウェアを動かし、データのやりとり、ファイルの読み書き、などを動的に監視することでマルウェアの挙動を解析している。しかし、droidbox はマルウェアが実際に実機でどのような挙動をするかを正確にとらえているとは限らない。なぜならマルウェアがエミュレータ上で動いているのを検知して、挙動を変える可能性もあるからだ。

そこで本研究では実機における Android マルウェアの動的解析を提案する。マルウェアの実際の挙動をより詳細に調べるためには、実機でマルウェアを動かし、その挙動から解析を行う必要があるからだ。マルウェアを実機で動かしながら、ログを得ることで解析を行う。提案手法をマルウェアに適用することで、実行されたメソッド名、クラス名、引数の型名と値を得ることができる。Android アプリは APK ファイルという 1 つのファイルにまとめられて端末にインストールされている。その APK ファイルから Java クラスファイルを取り出して、ログを得たいメソッドを含むクラスの Java クラスファイルを書き換える。Java クラスファイルを書き換えたマルウェアの APK ファイルを実機にインストールして動かすと、動的にログを得ることができる。このログを得ることでマルウェアのどのクラス、メソッドが不正な動きをしているのか、マルウェアがどのような情報にアクセスしているかがわかるため、解析を行うことができる。

本提案によりマルウェアを解析できたかを示すためにインターネットのサイトから入手した 11 個のマルウェアを用いて 2 種類の実験を行った。1 つめの実験では、11 個の検体において、不正なコードを含むと思われるクラスのそれぞれのメソッドの始めにログを出力するようにクラスファイルを変更した。その結果、11 個中 5 個のマルウェアから、不正な挙動を表すログを得ることができた、例えば、SMS の送信や、外部からのコードの入手を示していた。2 つめの実験では、先の 11 個の検体の中の 1 つである、iMatch に対してのみ行った、1 つめの実験で行ったクラスファイルの変更に加えて、あるメソッド内でのメソッド呼び出しの情報も出力するようにした。この実験の結果として、これの攻撃手段である、SMS 送信のための Android API とそのメソッドを呼び出しているメソッドとそのクラスを特定することができた。2 つの実験を通じて提案手法により一部のマルウェアの挙動を解析することができた。

本論文の構成を以下に示す。2 章では Android 端末を標的にした悪意あるマルウェアと Android アプリの基本的な構成について解説する。3 章では、Android アプリのマルウェアを解析している関連研究を紹介する。4 章では、マルウェアを解析するためにどのようにマルウェアの中にログコードを挿入するかについて説明する。6 章では、提案手法をマルウェアに適用させた実験とその結果について述べる。7 章では、まとめと今後の課

題について考察する .

2 Android を標的にしたマルウェア

本研究では，Android を標的にしたマルウェアの中で，悪意ある Android アプリを対象とする．2.1 では，悪意あるアプリの挙動，不正な振る舞いをするためにどのような方法をとっているのかについて説明する．また，マルウェアの例の 1 つとして，GoldDream の挙動を説明する．2.2 では，基本的な Android アプリの構成について説明する．Android アプリの概要を示している `AndroidManifest.xml` とアプリの実行ファイルである，`classes.dex` について説明する．

2.1 悪意ある Android アプリ

マルウェアの主な挙動として，個人情報の盗難と不正な金銭請求がある．個人情報に関して言えば，デスクトップ PC やノートパソコンに比べ，スマートフォンは，電話帳，メールなど個人情報のデータの量が多いため，攻撃者の標的になりやすいのは明らかである．スマートフォンでもネットサービス等で銀行口座の操作ができるため，スマートフォンのブラウザに銀行アカウントのパスワードが残っている可能性もある．もし銀行アカウントのパスワードが盗まれた場合，多額の被害を生んでしまうおそれがある．ユーザ自身の情報だけでなく，端末の情報，IMEI（端末識別番号），SIM カードの情報，GPS の位置情報なども盗まれている．金銭を不正に請求するための攻撃方法として，SMS（Short Message Service）を使ったものがある．SMS を使った攻撃の様子を図 2.1 に示す．SMS Premium Service は，ある番号へ SMS を送ることで音楽や動画などのコンテンツを買うことができるサービスである．この攻撃は Premium Service のように，マルウェアが攻撃者たちの番号へ SMS を送信することで，ユーザーに課金させる方法だ，その課金は携帯電話の料金の支払いと同時に行われ，そこで支払われた料金の一部が攻撃者たちに支払われる．ユーザはその支払い請求が来るまで SMS が送られたことに気づかない．通常の Premium Service ではユーザに支払い確認のメッセージがくるのだが，マルウェアはこれをブロックするためだ．

マルウェアが先に述べたような攻撃をするための方法を 2 つ挙げる．1 つは，外部からの遠隔操作だ [6]．マルウェアは外部サーバからの命令を受け取り，実行する．あるマルウェアがインストールされると，外部のサーバから暗号化されたスクリプトを受け取り，その復号，実行するという例もある．この手法を使うと，マルウェアを検知するソフトウェアを回避することもできる．なぜなら，公式アプリストア（Google Play）にアッ

ブロードされた時点では不正な動きをするコードをマルウェア自身は何も持っていないため、検知されないからだ。外部から得たスクリプトは DexClassLoader というクラスローダによりアプリケーションに組み込まれていないファイルを読み込むことができる。もう一つは、Android OS の脆弱性をつくことで、特権レベルを上げることである。不正にマルウェア自身の特権レベルを上げるマルウェアの中には root 権限を奪うものもある。マルウェアに root 権限を奪われてしまうと、ユーザが抵抗できる余地は少ないため、悪用されると非常に危険である。マルウェアの 1 つである、AndroidDefender [7] は、表向きにはウイルス対策アプリとなっている。AndroidDefender が起動すると、それは感染した端末から電話をかけられなくなったり、さまざまなアプリケーションへのアクセスを制限させる。その後、AndroidDefender は端末を修復するためにユーザに大金を要求する。

実際のマルウェアの例として、GoldDream を紹介する。GoldDream は端末情報を流出させるために、電話の発着信などのイベントを監視し、外部へと送信する。そこで、GoldDream の挙動について説明する。GoldDream は SMS の受信、電話の発着信があると、バックグラウンドでユーザに気づかれることなく起動される。GoldDream はレシーバを登録することで、これらの着信が来た時に Android OS が出す通知を受け取れるようにしている。SMS を受信した際は、受信したメッセージの送り元のアドレス、内容、タイムスタンプを収集する。電話の発着信の場合も同様に、電話番号やタイムスタンプといった情報が GoldDream によって集められる。なぜこのような情報をマルウェア作成者が盗もうとするかという点、この情報を用いることで、他の端末へ攻撃を拡大できるためである。例えば、他の端末の情報を得ることができれば、感染した端末から他端末へマルウェアのダウンロードリンクを載せたメッセージなどを送ることができる。これらの情報は一度ローカルファイルに保存された後、外部のサーバへ送信される。GoldDream は外部サーバからコマンドを受け取り、実行する。サーバから受け取るコマンドは、次の 4 つである。1) SMS をバックグラウンドで送信する、2) 電話を発信する、3) アプリをインストール、アンインストールする、4) ファイルをサーバへアップロードする。ファイルをアップロードするコマンドは端末の情報を送信するために用いられる。

2.2 Android アプリの構成

1 つの Android アプリは 1 つの APK ファイル (.apk) となってまとめられている。Android のアプリを実行するためには、異なる種類の複数のファイルが必要である。例えば、AndroidManifest.xml、画像、レイアウトファイル (png, jpg, xml, etc), classes.dex, アプリの証明書、である。これらを 1 つのファイルに ZIP 形式でまとめたものが APK

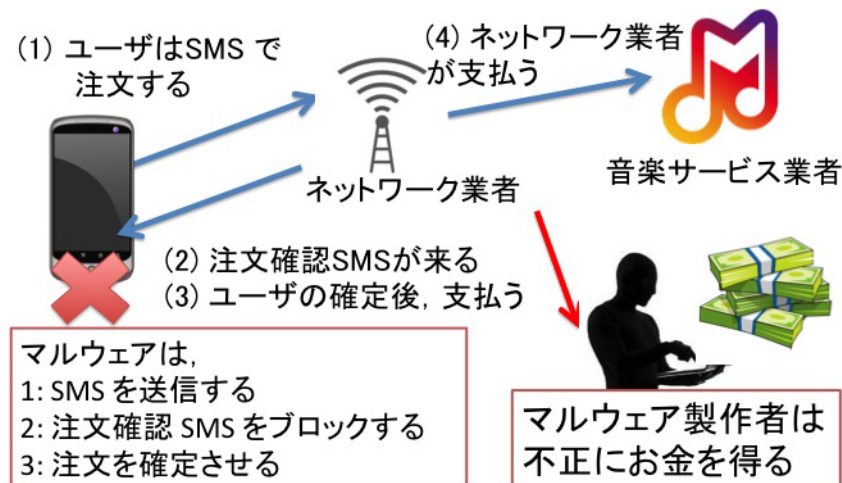


図 2.1 SMS を使った攻撃

ファイルである．そのため，zip ファイルと同様に解凍，圧縮，中身の入れ替えができる．そのため，.zip ファイルを解凍するのと同様，unzip コマンドで APK ファイルを解凍することができる．APK ファイルを解凍すると，AndroidManifest.xml, classes.dex, res ディレクトリ，META-INF ディレクトリが展開される．res ディレクトリには，アプリのアイコン画像，アプリ実行時に画面上に表示する画像ファイルが入っている．META-INF ディレクトリにはアプリの証明書のファイルがある．ただし，unzip コマンドで解凍した場合，AndroidManifest.xml はバイナリのままであるため，このファイルの中身を見たい場合は，apktool [8] というツールを使う必要がある．なぜこれらのファイルを一つの APK ファイルにまとめないといけないかというと，他のアプリも同じファイル名を用いているためだ．どのアプリも必ず AndroidManifest.xml と classes.dex の 2 つのファイルを持っている．そのため，これらのファイルはアプリごとにまとめて端末上にインストールされる必要がある．そうすることで，Android OS はアプリケーションを管理することができる．

AndroidManifest.xml とはアプリの基本的な情報が書かれている XML 形式のファイルである．あるゲームアプリの AndroidManifest.xml の例を図 2.3 に示す．アプリのパッケージ名，アプリが使用する権限，アプリが起動した時に最初に実行されるクラス，などが記されている．パッケージ名は OS がアプリを識別する名前である．図 2.3 の 2 行目に，このアプリのパッケージ名 (com.gamelio.DrawSlasher) が書いてある．待ち受け画面で，アイコンの下に表示される名前とは異なる．例えば，Facebook，Instagram の Android アプリの場合はそれぞれ，com.facebook.katana，com.instagram.android

となっている．一般的にアプリを使用している分には，ユーザはパッケージ名について気にする必要がないので，使用していてアプリのパッケージ名を目にすることはまずない．ただし，adb (Android Debug Bridge) を用いてターミナルからアプリを手動でアンインストールする場合は，パッケージ名を特定する必要がある．OS monitor という Android のシステム状況を確認できるアプリを使うと，AndroidManifest.xml を見なくても，実行中のアプリのパッケージ名を端末上で見ることができる．Android のアプリは OS から権限を得ないと実行できないことがいくつもある．電話の着発信，SMS の送受信，インターネットへの接続などである．AndroidManifest.xml に記すことにより，アプリはその権限を得る．これらの機能をアプリで実行するためには，必ず AndroidManifest.xml に宣言しないとイケない．図 2.3 の中では，24 行目から 38 行目にかけてこのアプリの権限が書かれている．さらに，マルウェアの AndroidManifest.xml を得ることができれば，どのようなことをしようとしているのかがわかる．表向きは電話帳のデータとは関係の無いアプリであるのに，AndroidManifest.xml で電話帳へのアクセスの権限を要求していたら，何らかの不正な動きをするアプリである可能性であることが高い．図 2.3 の 34 行目には，電話をかけるための権限である，CALL_PHONE が宣言されている．このアプリがマルウェアではない，安全なゲームアプリであるとすれば，電話を発信する必要はない．つまり，このアプリは電話をかけることで何らかの不正な動きをする可能性が高い．また，AndroidManifest.xml ではアプリが起動したときに最初に行う activity を指定する必要がある．図 2.3 の 7 行目から，最初に行われる activity は com.Claw.Android.ClawActivity ということがわかる．この指定が無いと Android OS はどこから実行すればよいかわからない．activity とは 1 画面を表すクラスであり，Android アプリ内で画面が変わるということは，他の activity に変わる（遷移する）ということである．画面内でボタンなどを表示させたいときは，android.Activity クラスをオーバーライドして，実装する．このように，AndroidManifest.xml はアプリの大まかな概要を示している．

アプリの画像ファイルが入っている res (resource) ディレクトリ内には様々なファイルがあり，その種類に応じて配置されるディレクトリが決まっている [9]．図 2.2 は，あるアプリの res ディレクトリの構成を示したものである．layout ディレクトリでは，ユーザインターフェース (以下 UI) のレイアウトを定義する XML ファイルが入っている．レイアウトリソースファイルはアプリの activity の UI の構成を決めている．例えば，テキストを表示する領域を表す TextView の縦幅と横幅の具体的な値が記されている．drawable ディレクトリには画像ファイル (.png, .jpg, gif etc) と形状などを定義した XML ファイルがある．drawable ディレクトリにある XML ファイルはボタンを押した

時などの状態変化のために用いる。図 2.2 では、drawable ディレクトリがいくつも分かれている。これは、ことなる解像度に対応するためである。ldpi は Low-density, mdpi は Medium-density, xhdpi は Extra-high-density, xxhdpi は Extra-extra-high-density を表す。menu ディレクトリにはアプリのメニューの内容を定義する XML ファイルが、values ディレクトリには文字列、数値、色などの値を定義する XML ファイルが入っている。

classes.dex は、Android アプリの DEX コード実行ファイルである。DEX コードとは、Android 上で動く VM、Dalvik VM の中間言語だ。Android アプリの APK ファイル内には、必ず classes.dex は 1 つしか存在しないことになっている。二つ以上の .dex ファイル（例えば、classes.dex と classes1.dex）を APK ファイル内に入れることはできるが、実行するときは classes.dex のみが実行される。アプリのソースコードの全てのクラスファイルの中身が 1 つの DEX コードに変換される。Java VM も中間言語である、Java バイトコードを用いている。Java では、コンパイル時にクラス毎に Java バイトコードのファイル、クラスファイルが生成される。しかし、Dalvik VM では、アプリごとに DEX コードのファイル (classes.dex) が生成される。Android アプリを実装していた場合、自分が書いた Java ファイル (.java) がコンパイルされて Java クラスファイル (.class) に変換され、そのクラスファイルが 1 つの DEX コードファイルにまとめられるという流れになる。つまり、Java で実装されたソースコード中のクラスとは関係なく、1 つのファイルになる。また、dex2jar [10] というツールにより、classes.dex を JAR 形式に変換することができる。JAR ファイルは Java バイトコードが圧縮されたファイルであるから、これを解凍することで、Android アプリのクラスファイルを手に入れることができる。また、Android SDK が提供する dx というコマンドラインツールを用いることで、jar ファイルから DEX コードファイルを作成することもできる。本提案ではこれらの方法を用いてマルウェアのクラスファイルを入手し、そこから classes.dex を作成した。

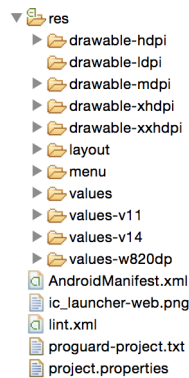


図 2.2 res ディレクトリの構成

```

1 <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
2 <manifest android:versionCode="1" android:versionName="1.0.1" android:installLocation="p
3   <uses-permission android:name="android.permission.WAKE_LOCK" />
4   <uses-permission android:name="android.permission.INTERNET" />
5   <activity android:label="Blood vs Zombie" android:icon="@drawable/icon">
6     <activity android:name="com.Claw.Android.ClawActivity" android:screenOrientation
7     <intent-filter>
8       <action android:name="android.intent.action.MAIN" />
9       <category android:name="android.intent.category.LAUNCHER" />
10    </intent-filter>
11  </activity>
12  <receiver android:name="com.GoldDream.zj.zjReceiver">
13    <intent-filter>
14      <action android:name="android.intent.action.BOOT_COMPLETED" />
15      <action android:name="android.provider.Telephony.SMS_RECEIVED" />
16      <action android:name="android.intent.action.PHONE_STATE" />
17      <action android:name="android.intent.action.NEW_OUTGOING_CALL" />
18    </intent-filter>
19  </receiver>
20  <service android:label="Market" android:name="com.GoldDream.zj.zjService" androi
21  </application>
22  <supports-screens android:smallScreens="false" />
23  <uses-permission android:name="android.permission.INTERNET" />
24  <uses-permission android:name="android.permission.ACCESS_NETWORK_STATE" />
25  <uses-permission android:name="android.permission.READ_PHONE_STATE" />
26  <uses-permission android:name="android.permission.ACCESS_WIFI_STATE" />
27  <uses-permission android:name="android.permission.WRITE_EXTERNAL_STORAGE" />
28  <uses-permission android:name="android.permission.ACCESS_COARSE_LOCATION" />
29  <uses-permission android:name="android.permission.ACCESS_FINE_LOCATION" />
30  <uses-permission android:name="android.permission.RECEIVE_SMS" />
31  <uses-permission android:name="android.permission.SEND_SMS" />
32  <uses-permission android:name="android.permission.READ_SMS" />
33  <uses-permission android:name="android.permission.CALL_PHONE" />
34  <uses-permission android:name="android.permission.PROCESS_OUTGOING_CALLS" />
35  <uses-permission android:name="android.permission.DELETE_PACKAGES" />
36  <uses-permission android:name="android.permission.INSTALL_PACKAGES" />
37  <uses-permission android:name="android.permission.RECEIVE_BOOT_COMPLETED" />
38 </manifest>

```

図 2.3 AndroidManifest.xml の例

3 関連研究

3.1 では 1 章で述べた, androgaurd, droidbox についてより詳しく説明する. 3.2 で, Android マルウェアを解析, 調査した研究を 3 つ紹介する.

3.1 Android マルウェアを解析するためのツール

androgaurd [4] は Android マルウェアを解析し, クラス同士の関係を表すグラフを作る. この Android アプリのクラスの視覚化ツールは Androgexf である. androgaurd は Androgexf だけではなく, 他にもたくさんのツールを提供しており, その数は全部で 14 にもなる. その中の 1 つの Androaxml は 2.2 で説明した, AndroidManifest.xml などのバイナリーの XML を人間が読めるように変換するツールである. Androgexf に APK ファイルを入力すると, GEXF 形式のファイル (.gexf) として解析結果のグラフを出力する. GEXF ファイルは Gephi というフリーソフトで見ることができる. このグラフはメソッドコールグラフであり, それぞれのノードには, メソッドのタイプ (activity, service, receiver etc), クラス名, どの権限が使用されているか, その権限のレベル (それぞれの権限には, normal, signature, dangerous などのレベルがある) が記されている. 図 3.1 のように, このグラフではどの部分が危険であるかを色を変えて示しており, どのメソッドが不正な動きをしているかがグラフを見れば簡単にわかる. 図 3.1 では, "MONEY_RISK", "SMS_RISK" というタグが付けられている. これは, 矢印が指されているメソッドのノード, sendSms がバックグラウンドで SMS を送るという危険があることを示している. また, 動的にコードをロードしているメソッドも検知することができる.

droidbox [5] は Android のエミュレータ上でマルウェアを実行することで動的に解析する. droidbox は, 端末のネットワークデータのやりとり, ファイルの読み込み・書き込みの命令, ネットワーク, ファイル, または SMS を通じた情報の流出, 送信された SMS と電話, 開始されたサービス, といった多くの情報を解析する. さらに, 解析後は, マルウェアの振る舞いを表す 2 つのグラフも生成する. 図 3.2, 図 3.3 はこの 2 つのグラフである. 図 3.2 の縦軸はアプリの活動の種類を表し, 横軸は時間である. 図 3.2 の横軸 30 から 40 にかけて, "net open", "leak" という activity が頻繁に発生している. これはこの間に情報が流出したことを意味する. 図 3.3 は解析した複数のマルウェアの類似性を比較するために用いられる. それぞれの色 (CALL, FILE WRITE, NETLEAK,

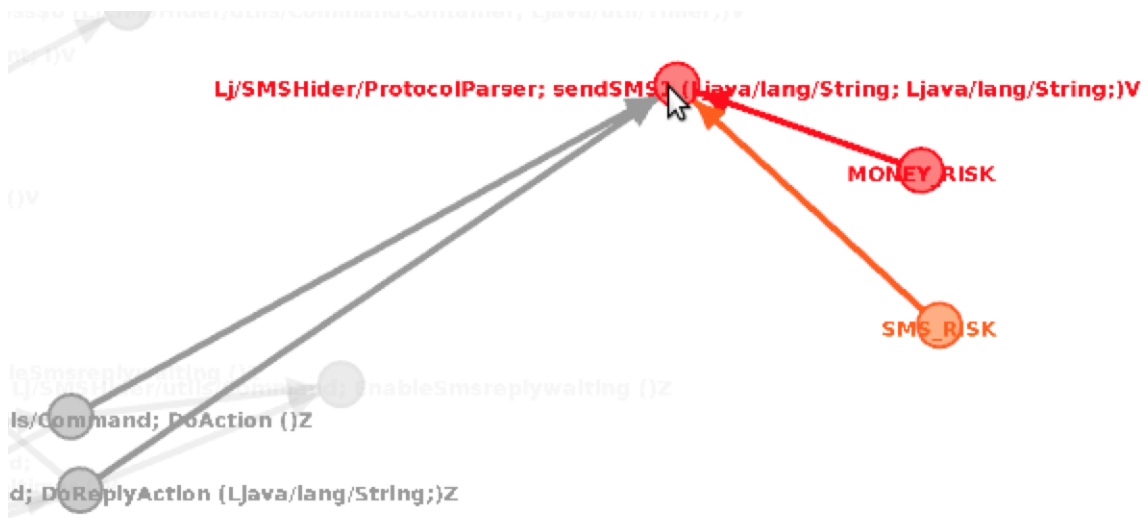


図 3.1 androguard が生成するグラフの一部

etc) の領域の割合を比べることで、異なるパッケージのマルウェアがどれほど似た挙動をしているかがわかる。

3.2 Android マルウェアを解析，調査した研究

Y.Zhou, X.Jiang は、2010 年の 8 月から 2011 年の 10 月にかけて、公式サイト、非公式サイトから収集した 1,260 個、49 種類の Android マルウェアを用いて時系列調査と分類調査を行っている [3]。時系列調査では、この研究で収集しているマルウェアの数 (dataset) をグラフで示している。図 3.4 はその dataset の推移を表すグラフである。DroidKungFu が登場した 2011 年 6 月、AnserverBot が登場した 2011 年 10 月にこの dataset の数が急激に増えた。つまり、この 2 つのマルウェアが大きな影響を及ぼしていることがわかる。分類調査では、マルウェアのインストールの方法、起動トリガー、挙動、マルウェアが要求する権限を調査している。49 種類中、25 種類のマルウェアが Repackage によりインストールされていた。マルウェアの起動トリガーとして最も多かったのは、OS の起動時で、29 種類だった。マルウェアの挙動は、Financial charge が最も多く、その中でも、SMS を使っているものが多かった。また、多くのマルウェアが SMS, Wi-Fi に関する権限を要求していた。また、先に出てきた、2 つのマルウェアがどのような挙動をするかを示している。DroidKungFu は 6 種類のバージョンが見つ

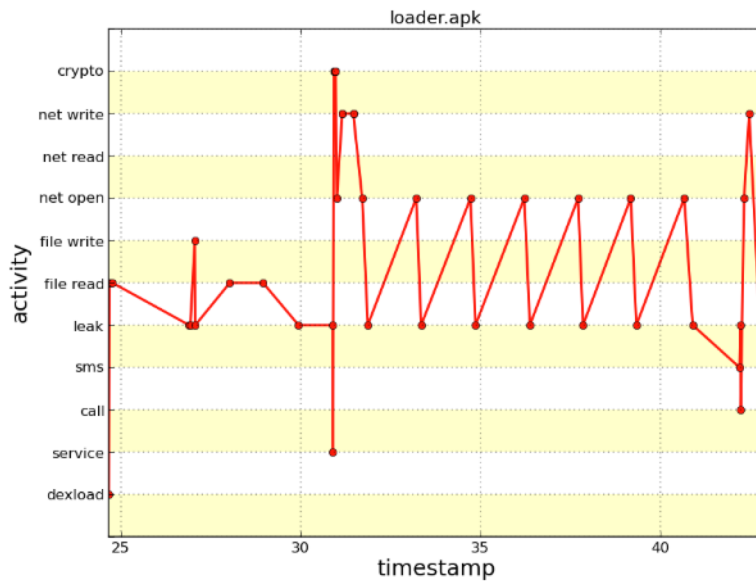


図 3.2 droidbox の activity の時系列グラフ

っており，外部サーバのアドレスの格納方法が暗号化によって複雑化している．そのため，全く意味の無い文字列でも暗号化されている可能性があるのでこれらを復号して確認する必要が出てくる．よって，解析により手間がかかり，さらに難しくなってしまう．AnserverBot は解析回避と遠隔操作の 2 つの特徴を持つ．AnserverBot は解析回避のために 2 つの方法をとっている．一つは自身が解析されているかどうかを検知する方法で，もう一つはメソッド名やクラス名を意図的に変えることで解析を行いにくくする方法である．

さらに，彼らは既存の 4 つのセキュリティソフトがこの dataset を検知するかどうかの調査も行った．その結果，最高は Lookout の 79.6 %，最低は Norton の 20.2 % で，どのソフトウェアも検知できないマルウェアも存在した．この結果より，この 4 つのセキュリティソフトはまだ不十分であることがわかる．これらの調査結果からこの研究の結論として，マルウェアのインストール方法の中でも，最も頻繁に行われている Repackage を検知することとアプリの外部のコードの動的ローディングを防ぐ技術が必要であると彼らは主張している．この研究は Android マルウェアを調査，分類し，さらに 2 つのマルウェアについて詳しく挙動を示している．この研究では，解析手段（静的か動的か）までには言及していない．本研究では調査，分類を行うために必要となるさまざまな種類のマルウェアの挙動を正確に解析する手法を提案する．

S.Poeplau らは，マルウェアの動的に外部コードの動的ローディングに焦点を置いて

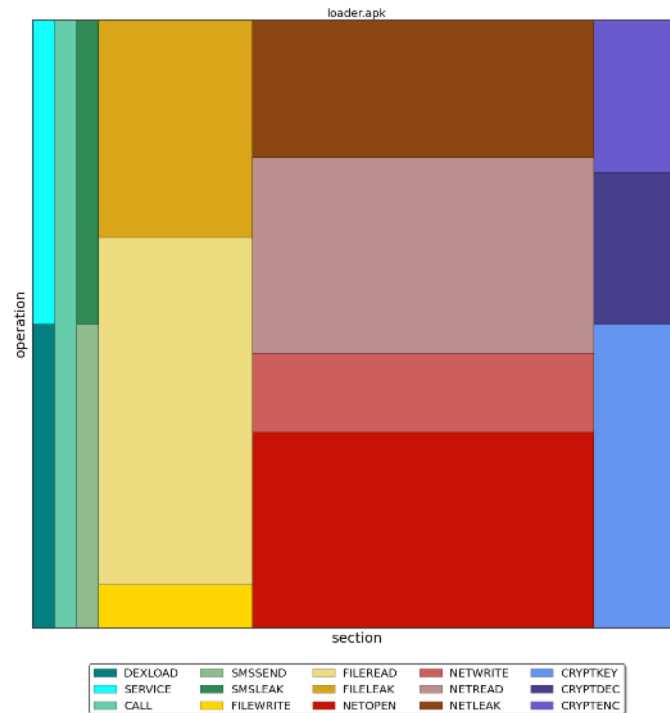
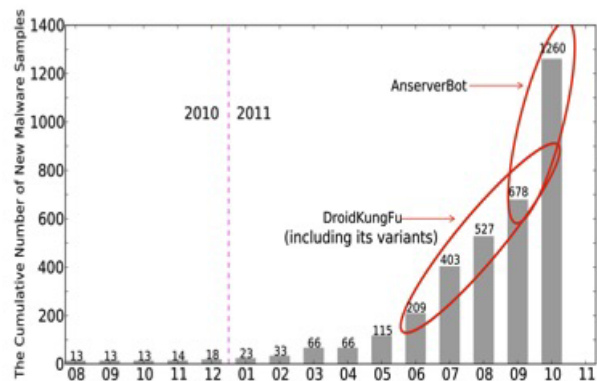


図 3.3 droidbox の operation - section グラフ

解析を行っている [11] . 2.1 で述べたように, 外部コードのローディングをすることで公式ストアの検知システムをくぐり抜けることができる. また, 外部コードのローディングは必ずしも不正なものではなく, マルウェア以外のアプリでも使われている. しかし, Android OS はロードされたコードをチェックしないので攻撃者はロードするものを置き換えることができる. そのためこれは Android アプリの脆弱性といえる. そこで, この研究で彼らは外部コードの動的ローディングを検知するツールを提案している. このツールは APK ファイルから取り出した DEX コードを静的に解析する. 100 万回以上インストールされた, 1,632 個のアプリをランダムに選び, このツールを用いて検査した. その結果, その中の 9.25 % から外部コードのローディングの脆弱性が検知された. さらに, Google Play での人気 50 位以内の無料アプリを同じツールで検査すると, 16 % ものアプリがその脆弱性を示した. また, 彼らはこの攻撃手法に対する防御策も提案している. Dalvik VM が外部からダウンロードされたコードのハッシュ値を計算し, それが Whitelist に載っていないならば, それを実行できないようにアプリケーションに制限をかける. そうすることで, これを利用した攻撃を防ぐことができる. 外部コードの動的ローディングの応用例として, 文字列としてクラス名, メソッド名を受け取り, Java の

reflection を通して実行することが考えられる．reflection とは，プログラムの実行時においてプログラム自身の構造を読み取ったり書き換えたりする技術のことである．彼らの研究では外部コードの動的ローディングの攻撃を防ぐツールを提案したが，reflection を使うと，このツールでは検知することができない．この研究では静的解析を行っているために，外部コードのローディングは検知するが，外部コードの挙動が悪意あるものかどうかは解析しない．上記でも述べたように，外部コードのローディングは必ずしも悪意あるものとは限らない．それに対して本研究では，動的解析を行っているためにこのような外部コードの動的ローディングによる悪意ある挙動を解析することができる．

L.Yan, H.Yin はマルウェアの動的解析環境 (DroidScope) を提案している [12]．彼らは Android SDK が提供するエミュレータをベースに自分たちで手を加えて，そのエミュレータの中でマルウェアを動かしている．彼らは Android システム全体の再構築を行っている．つまり，DroidScope はハードウェア，Linux OS (Android は Linux をベースにして動作している)，Dalvik VM の 3 種類の API を提供する．DroidScope が提供する API を用いることで，Android API, Dalvik VM, Linux，さらには機械語の命令までをトレースするツールを提案している．*API tracer*, *native tracer*, *Dalvik instruction tracer* の 3 つである．また，これらの API に動的な taint analysis を実行することで，情報漏えいを解析するツール (*Taint tracker*) も提案している．彼らはこの 4 つのツールのパフォーマンス測定も行っている．元のエミュレータで実行時間を基準に，4 つのツールの実行時間を調べた．その結果，オーバーヘッドは小さいと言える結果であった．しかし，taint tracker は他の 3 つのツールとくらべて大きなオーバーヘッドを示した．彼らはこれらのツールを用いて先に述べた，DroidKungFu を解析した．この解析によって，このマルウェアのルート権限を取得する方法と情報を盗み出す方法を明らかにしている．DroidKungFu だけでなく，論文中では DroidDream も解析している．DroidKungFu の場合と同様な解析を行った結果，DroidDream が端末識別番号を盗み出す方法を突き止めた．DroidScope は 1 つの実行パスのみを解析しない．彼らは実行パスを増やすために，システムコール，ネイティブ API，Dalvik メソッドなどの返り値を変えることで，異なる実行パスを実現した．symbolic execution のほうが，より良いことが考えられるが，かれらはこれを今後の課題としている．彼らの研究は実行された API，メソッドを動的に得ることで解析を行っているため，解析のためのアプローチは本研究と共通している点がある．しかし，本研究は実機で行っているのに対して，彼らの研究はエミュレータ上で行っている．もし，マルウェアがエミュレータ上で動作しているのを検知して，振る舞いを変える可能性もある．デスクトップ PC を標的にしたマルウェアは実際に振るまいを変えることがわかっている [13] [14] [15]．DroidScope のような解析ツールが普及するに



(b) The Cumulative Growth of New Malware Samples in Our Collection

図 3.4 マルウェアの dataset の推移

つれて、エミュレータでの実行を検知するマルウェアが出てくるだろうと、彼らはこの論文中で述べている．本研究が提案している実機による解析であればマルウェアの ”正常” な動作を解析することができる．

マルウェアを解析している方法としては、動的解析と静的解析がある．S.Poelau らは外部コードの動的ローディングを用いるマルウェアを静的解析により検知する手法を提案している．しかし、静的解析であるために、実際に外部からコードを受け取ってその結果実行されるマルウェアの挙動を解析することはできない．L.Yan, H.Yin が提案する DroidScope はエミュレータ上で動的にマルウェアを解析している．エミュレータで実行する場合と実機で実行する場合では、厳密に同じ環境であるとはいえない．エミュレータでの解析を検知する機能を持ったマルウェアが将来出てきた場合、DroidScope はマルウェアを解析することができなくなってしまう．そこで、本研究では実機でマルウェアを実行して解析を行う．

4 提案

本研究では，Android を標的にしたマルウェアの動的解析を行う．マルウェアにログコードを挿入させ，そのログを動的に得ることで解析を行う．エミュレータでは再現できないために解析できないことも，本提案を適用することで，実機でマルウェアを動かすため解析できるというメリットがある．4.1 では，本提案の全体の流れを説明する．4.2 では，本提案の解析手順を，4.3 では，ログコードをどこに挿入するかについて説明する．

4.1 概要

本研究で対象とする Android アプリのマルウェアを解析するためにはメソッドの情報が必要である．解析を行っていくためには，マルウェアがどのようなコードが実行したかということを知る必要がある．Android アプリのマルウェアは Java で実装されているため，解析の手がかりとなるのはメソッドのログである．このログにはマルウェアがどんなメソッドを実行したかという情報とそれぞれのメソッドについての情報が含まれている．メソッドの情報とは具体的にいうと，メソッド名，そのクラス名，引数の型名と値である．本提案では，このログを用いてマルウェアの解析を行う．

本提案では，先に述べたログを得るためにマルウェアのメソッドにログを出力させるコードを挿入する．Android API では，デバッグ用等のために，ターミナルにログを出力する API を提供している．その API とは `android.util.Log` である．以下に示す例のようなコードをメソッドの中に挿入する．`Log.d` の “.d” は “DEBUG” を表しており，Android のログの重要度を示している．ログコードを挿入してマルウェアを実行させると，マルウェアがそのメソッドを実行したときにそのログコードは必ず実行される．よってメソッドについてのログを出力させることができる．4.2 では，どのようにコードを挿入するかの手順について説明する．

android.util.Log の例

```
Log.d("Tag", "Log Message");
```

本提案では，まずマルウェアの APK ファイルを入手することから始まる．次に，APK ファイルから Java クラスファイルを取り出し，ログをターミナルに出力させるためのコードを挿入する．このログには，実行したメソッド名，そのメソッドの引数の型名とその値を出力させるようにする．コードを挿入するとは，マルウェアから取り出した

Level	Time	PID	TID	Application	Tag	Text
I	01-14 11::621	834		ActivityManager		Start proc com.android.chrome for broadcast com.android.chrome.google.android.apps.chrome.precache.PrecacheServiceLaunchd=5642 uid=10031 gids={50031, 3003, 1028, 1015}
I	01-14 11::621	834		ActivityManager		Killing 5008:com.dropbox.android:crash_uploader/u0a86 (admpy #17
D	01-14 11::5593	5640		UploadsManager		wifiOnlyPhoto changed to true
D	01-14 11::5593	5640		UploadsManager		wifiOnlyVideo changed to true
D	01-14 11::5593	5640		UploadsManager		syncOnBattery changed to true
D	01-14 11::5593	5640		PicasaSync		sync account database
D	01-14 11::5593	5640		PicasaSync		accounts in DB=1
D	01-14 11::5593	5640		PicasaSyncManager		active network: NetworkInfo: type: WIFI[], state: CONNECTED, reason: (unspecified), extra: "nad11-6b28e8", roamir

図 4.1 Android が出力するログの例

Java クラスファイルを書き換えるということである。マルウェアにコードを挿入した後、書き換えた Java クラスファイルを DEX コードに変換し、classes.dex を作成する。classes.dex を作ったら、元の APK ファイルの中にあるオリジナルの classes.dex とコードが挿入されている新しい classes.dex を入れ替える。ログコードを挿入したマルウェアを Android 端末にインストールした後、DDMS (Dalvik Debug Monitor Server) というツールを用いることで、Android OS が出す多数のログの中からマルウェアが出したログを抜き取る。図 4.1 は Android OS が出力するログの例である。先に示した android.util.Log の例で示したように、それぞれのログにはタグがある。例を出すと、図 4.1 の 3 つめのログのタグは "UploadsManager" であることがわかる。さらに、一番左の項目は "D" となっていることから、このログの重要度は "DEBUG" レベルであることがわかる。Android のログのタグは自分自身で決めることができるので、このタグを使って、本提案によるマルウェアのログのみを得ることができる。マルウェアのログを得ることで、マルウェアが実行したメソッドとその情報がわかるので、そこからマルウェアの挙動を解析できる。

4.2 解析手順

最初に、大まかな手順の流れを説明する。Step 1 で、APK ファイルから Java クラスファイルを取り出す。Step 2 では、その Java クラスファイルにログコードを挿入する。Step 3, 4 でそのログコードを挿入した APK ファイルを作成し、実機にインストールする。その後、マルウェアを起動して、ログを得る (Step 5, 6)。以下にそれぞれの Step の詳細な説明をする。

[Step1] まず最初の手順として、APK ファイルから Java クラスファイルを取り出す。2.2 で述べたように、APK ファイルを解凍することで、classes.dex を得ることができる。

classes.dex から Java クラスファイルを取り出すために、dex2jar [10] が提供する sh プログラム (d2j-dex2jar.sh) を用いる。これにより、DEX コードファイルを JAR ファイルに変換することができる。よって、APK ファイルを解凍して出てきた classes.dex から dex2jar を用いて 1 つの JAR ファイルを得ることができる。この JAR ファイルを解凍することで Android アプリの Java クラスファイルを得る。

[Step 2] マルウェアの Java クラスファイルを得た後は、これにログを出力するコードを挿入する。つまりマルウェアの Java クラスファイルを書き換える。本研究では、Java クラスファイルを書き換えるために Javassist [16] という Java ライブラリを用いる。Javassist は Java バイトコードの知識があまりなくても バイトコード変換のための API を提供する Java ライブラリである。Java で実装したプログラムでマルウェアの Java クラスファイルを書き換える。実装したプログラムについては、5 章で詳しく説明する。

[Step 3] Java クラスファイルを書き換えた後は、classes.dex を作成する。classes.dex を作成するためには、複数のクラスファイルを JAR ファイルにまとめる必要がある。dex2jar で得た JAR ファイルを解凍した際に、ディレクトリがいくつも出てくる場合がある。その場合は、ディレクトリ毎に JAR ファイルにまとめ、ディレクトリに属していないクラスファイルだけで、ひとつの JAR ファイルにまとめる。そして、以下に示すコマンドで JAR ファイルから classes.dex を作成する。dx とは、Android SDK が提供する dx コマンドのことである。このコマンドにより、JAR ファイルから DEX コードの変換を行う。

JAR ファイルから classes.dex を作る dx コマンド

```
dx -dex -output="classes.dex" "direcA.jar" "direcB.jar"
```

[Step 4] 次に、新しく作成した classes.dex を APK ファイル内にあるオリジナルの classes.dex と入れ替え。端末にインストールできるように APK ファイルにサインを行う。先に述べたように、APK ファイルは ZIP 形式であるから、zip コマンドに -u オプションをつけることで、新しいファイルを古いものと入れ替えることができる。APK ファイルにサインするためには、dex2jar の中の d2j-apk-sign.sh を用いる。例えば、sampleApp.apk に対してこのプログラムを実行すると、sampleApp-signed.apk のように別の新しい APK ファイルが生成される。そして、adb shell を使って、この APK ファイルを実機にインストールする。

[Step 5] マルウェアのインストール後、手動でそのマルウェアを起動し、DDMS に出力されるマルウェアのログをテキストファイルに保存する。Android OS が出力しているログは、ターミナルでも見ることができるが、細かい内部システムの状態などの情報が大

量に出てくる．そのため，マルウェアが出しているログをそこから見つけることは困難である．DDMS では，指定したタグのみを出力することができる．マルウェアに挿入するコードには，タグを自分で指定しているため，DDMS にはマルウェアの実行ログのみを表示することができる．そして，表示されているログをテキストファイルとして保存する．

[Step 6] さらに，ログをより解析しやすくするために，このマルウェアのログのテキストファイルをクラス毎に分割する．なぜなら，そのままの状態では，複数のクラスのメソッドのログが混在していて，何が行われているか理解しにくいからだ．ログをパースするスクリプトを実装し，それを得られたテキストファイルに適用し，クラス毎に分割した．このスクリプトについては，5 章で詳しく説明する．

4.3 ログコードの挿入箇所

マルウェアの挙動を解析するためには，ログコードを適切な箇所へ挿入する必要がある．そこで本節では，マルウェアの Java クラスファイルへログコードを挿入する際に，どのような箇所へ挿入するか，どのような情報をログコードで出力させるかについて説明する．4.3.1 では，メソッドの先頭へのコード挿入について，4.3.2 では，メソッド呼び出しの前後でのコード挿入について，なぜそこへ挿入するかという理由も含めて説明する．

4.3.1 メソッドの先頭へのコードの挿入

メソッドの先頭へログコードを挿入するのは，メソッドが実行された時に，そのログコードを確実に実行しそのログを出力させるためである．Javassist が提供する API では，メソッドの先頭か，最後にコードを挿入できる．メソッドの最後にコードを挿入してしまうと，メソッドが実行されたときに，そのコードが確実に実行されるかどうかは分からない．理由は主に 2 つ考えられる．1 つは，メソッドの途中で `return` 文が書かれている場合である．`if` 文の中で `return` 文が書かれていて，ある条件ではその `if` 文が実行されて，メソッドの最後まで到達せずに呼び出し元へ返ってしまい，メソッドの最後にあるログコードは実行されなくなってしまう．また，マルウェア作成者が解析者の混乱を誘うために，意図的にメソッドの途中で `return` 文を置いている可能性もある．もう一つの理由は，そのメソッドが途中で他のメソッドを呼び出してそのメソッドの最後まで到達しない場合だ．例えば メソッド A，B の最後にログコードを挿入し，メソッド A の中でメソッド B を呼び出すというケースを考える．そして，メソッド B の中でそのアプリが終了する関数が最後に呼ばれたとする．そうすると，メソッド A だけでなく，メソッド B

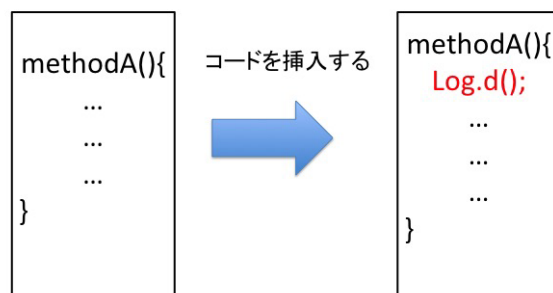


図 4.2 メソッドの先頭へコードを挿入するイメージ図

のログコードも実行されなくなってしまう。なぜなら、メソッド B のログコードはアプリを終了させる関数の後に挿入されることから、このログコードは実行されないからだ。もし実行フローが最後まで到達して、ログコードが実行されたとしても、解析する際には時系列とは逆の順番でログが出力されるので紛らわしくなってしまうというデメリットもある。メソッドの先頭へログコードを挿入するイメージ図 4.2 を以下に示す。図 4.2 が示すように各メソッドのメソッド先頭、つまりそのメソッドが実行された場合、この挿入されたコードが一番最初に実行されるということになる。よって、メソッドの先頭にログコードを挿入すると、メソッド内の条件等にかかわらず、必ずそのログコードが実行されることになる。

メソッドの先頭に挿入するログコードではクラス名、メソッド名、そのメソッドの引数の情報を出力させる。メソッドの引数の情報とは、引数の型名とその引数の値である。なぜ引数の型名だけでなく、中身を出力させるかということ、引数の中身がわかるとマルウェアの挙動がより見えやすくなるからである。例えば、メソッド名が "getCode"、メソッドの引数の 1 つの型が String 型とわかっていたとする。しかし、これだけでは、String の中身がどんなものなのかよくわからない。なぜなら、String 型の変数はいろんな使われ方が考えられるからだ。型名だけで類推することはできても特定するのはとても困難である。この引数はサーバからのコマンドや、盗んだ端末についての情報の文字列かもしれない。そこで、引数の具体的な値が、URL のような文字列であることがわかると、この引数はコードを取ってくるアドレスということである確率がとても高いといえる。同様なことが int 型の場合も考えられる。もし int 型のメソッドの引数が携帯電話の番号（11 ケタで、090 や 080 で始まっている数字列）だった場合、そのマルウェアは感染した端末の電話番号を盗んでいた、SMS をバックグラウンドで送信している可能性が出てくる。たとえメソッド名がマルウェア作成者により意図的に変えられていたとしても電話番号を

引数にとっているということは端末の情報への不正なアクセスを明らかに示している．このようにメソッドの引数の値はマルウェアを解析するにあたって重要な要素であり，この情報によって解析がより行いやすくなる．

しかしこの手法を適用できないメソッドが 2 種類ある．1 つは `java.lang` に属するクラスである．たとえば，`String` クラスのメソッドである，`toString()` の先頭にはログコードを挿入することはできない．Javassist の API では，JVM にすでにロードされているクラスのクラスファイルを書き換えることができないという制限がある．そのため，Java のプログラムが実行時（この場合，クラスファイルを書き換えようとしている時）には，JVM には `java.lang.String` クラスがロードされているため，Javassist は `String` クラスのクラスファイルを書き換えることはできない．この手法を適用できないもう一つのメソッドの種類は Android API である．Android API は Android システムの内部に組み込まれているため，Java クラスファイルとしては存在していない．Javassist は Android の内部に組み込まれているものを操作できないため，Javassist では，これらのメソッドの先頭にコードを挿入することはできない．マルウェアをより詳細に解析していくためには，メソッドの先頭へログコードの挿入は不十分である．この問題を解決するために，4.3.2 の手法を利用する．

4.3.2 メソッド呼び出しの前後でのコードの挿入

マルウェアをより深く解析していくために，メソッド呼び出しの前後にログコードを挿入する．図 4.3 はメソッドの前後にコードを挿入するイメージ図である．この図が示すように，呼び出されるそれぞれのメソッドの前後にログコードを挿入する．この図では，`methodA` の中で，`methodB`，`methodC` が呼び出されている．`methodA` が実行されたとすると，`methodB`，`methodC` の実行の前後にそれぞれのメソッドについてのログが出力されることになる．つまり，あるメソッド内でどのようなメソッドが呼び出されているかわかるようになる．

メソッドの前後にログコードを挿入する場合は 4.3.1 の手法とは異なる Javassist の API を用いるため，4.3.1 の手法では適用できない 2 種類のメソッドについてのログを出力することができる．つまり，あるメソッドの中で `java.lang` のクラスのメソッドや，Android API が実行されたということがわかるようになる．図 4.3 の `methodB` または `methodC` が `java.lang.String` クラスの `toString()` であってもこの手法を適用することができる．メソッド呼び出しの前後にログコードを挿入することで，より多くのメソッドについてのログが出せるようになり，あるメソッド内でどんなメソッドが実行されたかが明らかになる．

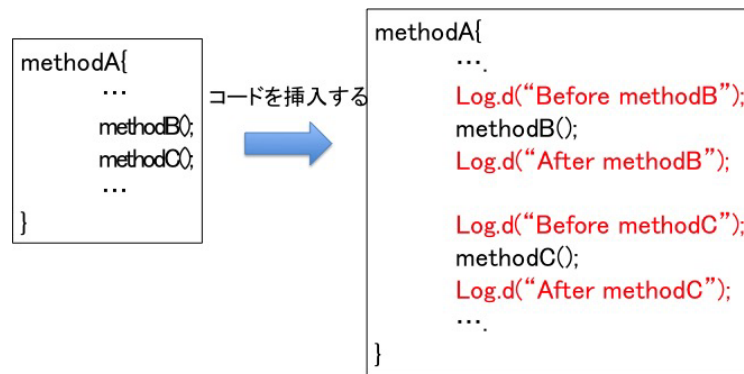


図 4.3 メソッドの前後にコードを挿入するイメージ図

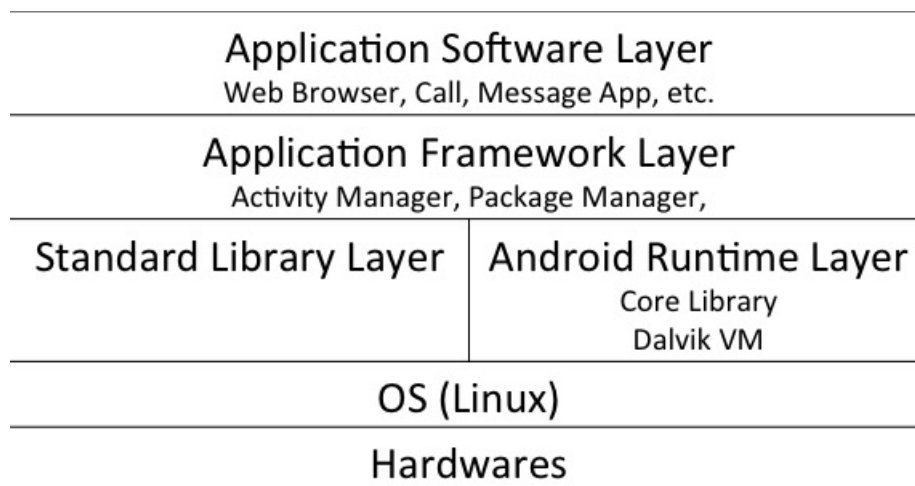


図 4.4 Android の内部構成

呼び出されるメソッド呼び出しについてのログには、それ自身はもちろんのこと、呼び出し元のメソッドの情報も出力させる。呼び出し元のメソッドの情報はマルウェアの解析に必要である。なぜなら、マルウェアの解析を行うにあたり、どのメソッドがどこから呼び出されたかを知る必要があるからだ。どこから呼び出されたかがわからないと、ただそのメソッドが実行されたということしかログからは知り得ない。例えば、クラス A のメソッド mA とクラス C のメソッド mC の 2 つのメソッドからクラス B の mB が実行される場合を考える。もし、呼び出し元の情報がないと、クラス B の mB の実行ログを得ても、クラス A のメソッド mA からなのか、クラス C のメソッド mC から呼び出されているかがわからない。

また、4.3.1 の方法では、プログラムの実装の都合や Javassist の API の都合上、呼び出し元をログとして出力させることはできない。5 章で説明するように、メソッドの先頭に挿入するプログラムのアルゴリズムでは、呼び出し元の情報を得る機能を追加することはできないためだ。この場合については、メソッドへのコードを挿入せずに、メソッド呼び出しの置き換えを行っている。この置き換えによって、メソッドのオブジェクト (javassist.expr.MethodCall クラスのオブジェクト) を得られる。MethodCall クラスのオブジェクトの情報から呼び出しているメソッド名、そのメソッドのクラス名を取得することができる。

5 実装

本章では、本提案をマルウェアに適用するために実装したプログラムについて詳しく説明する。5.1 では、Java クラスファイルを書き換えるためのプログラムについて、5.2 では、DDMS で得られたログを処理するためのプログラムについて擬似コードやソースコードを交えながらそのアルゴリズムや実行の流れを解説する。

5.1 Java クラスファイルを書き換えるためのプログラム

??, ?? で提案した手法を実現するためには、Java クラスファイルを操作したり、中身を見る必要がある、そのためには、Javassist[16] を用いたプログラム (Java で実装したプログラム) が必要である。Java クラスファイルはバイナリーコードではないため、読むことはできる。しかし、Java ファイル (.java) の中身と対応させるためには、Java バイトコードの知識が必要である。さらに、jad[17] というツールを使うことで、Java クラスファイルを Java ファイルに逆コンパイル (.class → .java) することもできる。

4.3.1 と、4.3.2 で提案する手法では、それぞれ Java クラスファイルを操作するアプローチが異なるため、別々に説明する。

5.1.1 メソッドへのコードの挿入

マルウェアに限らず、Android のアプリのソースコードは多くのクラスから構成されている。例えば、ある辞書アプリのクラスファイルの数は 120 を超える。このような多数のクラスファイルのメソッドをひとつひとつ処理するのは効率が悪い。また、いくつかのクラスファイルのメソッドへコードを挿入するためのプログラムについて説明する。

全体の流れを説明する。クラス名を入力する。クラスを検索する。そのリストにあるクラスファイルを書き換える。

流れ

5.1.2 メソッド呼び出しの置き換え

5.1.3 private メソッドを書き換える方法

5.2 得られたログを処理するためのプログラム

6 実験

提案手法をマルウェアに適用して実験を行った．本章では，この実験の目的，方法，結果について解説する．また，結果に対する考察も述べる．

6.1 実験の目的

本研究の提案手法により得たマルウェアの実行ログから，マルウェアの挙動を明らかにできていることを示す．

6.2 実験方法

今回，11 個の検体を用いた実験と，SMS を送るマルウェア (1 つのマルウェア) を用いた実験の 2 種類の実験を行った．それぞれの実験方法の説明の前に 6.2.1 で，実験に用いたマルウェアがどのような挙動を示すかを示す．それぞれの実験については，6.2.2，6.2.3 で詳しく説明する．

6.2.1 実験に用いたマルウェア

今回の実験に用いたマルウェアの挙動を以下に示す [18] [19] [20] [21] [22] [23] [24]．これらのマルウェアはインターネット上のサイト [25] からダウンロードした．

1. GoldDream

- receiver を使うことで，SMS，電話等のシステムイベントをバックグラウンドで監視し，送信元のアドレス，電話，SMS のタイムスタンプ，電話番号をファイルに保存した後，外部のサーバへそのファイルを送信する．
- 外部のサーバから 4 種類のコマンドを受け取り，それを実行する．
 - (a) SMS をバックグラウンドで送信する
 - (b) 電話を発信する
 - (c) アプリをインストールまたはアンインストールする
 - (d) ファイルを外部のサーバへアップロードする

2. basebridge

- アプリのアップグレードを促すダイアログを出し．そこでアップグレードを選択すると，basebridge は com.android.battery を感染した端末にインストー

ルする .

- 外部のサーバとの通信を行い , 番号などが載った configuration list をダウンロードし , この情報を基に , SMS を送信する .
- SMS をバックグラウンドで送信したことをユーザに気付かれないようにするために , モバイルキャリアからの課金確認の SMS をブロックする .

3. com.tencent.qqgame

- 挙動は GoldDream と同じ

4. Beauty Breast

- 感染した端末に電話がかかってくると , その端末の端末番号 , 機種名 , SDK バージョン等の端末の情報を外部サーバへ送る .
- 新しいパッケージのインストールと , それを促すプロンプトを表示する .
- マルウェア自身では , 上の挙動をすることはなく , ユーザの何らかの操作無しでは実行されない .

5. Beauty Leg

- Beauty Breast と挙動は同じ .

6. Beauty Girl

- Beauty Breast と挙動は同じ .

7. crazy app

- 感染した端末の IMEI (端末を識別する番号) を外部サーバへ送信する .
- ブラウザのブックマーク情報とブラウザの閲覧履歴をアップロードする .

8. iCalendar

- 有料サービスに登録させるためにある番号へ SMS をバックグラウンドで送信する .
- SMS を送信できたかどうかをタグとして内部で記録している .
- ユーザに気づかれるのを防ぐために一度しか行われない .

9. iMatch

- 挙動は iCalendar と同じ .

10. Snake App

- バックグラウンドで外部サーバに端末の GPS 情報を送信する .
- 表向きはゲームアプリとして振舞っている .

11. com.tencent.qq

- 感染した端末の IMEI 番号 , 電話番号 , 登録者 ID , SIM カードのシリアル番号を盗み , 外部のサーバへ送信する .

- 過去に SMS を送った電話番号を収集する．
- 外部のサーバからコマンドを受け取り，以下の動作を行う
 - (a) SMS コンテンツや URL をサーバから受け取った電話番号へ送信する．
 - (b) ある URL から APK ファイルをダウンロードし，それをインストールする．
 - (c) ブラウザにブックマークを追加する．
 - (d) ある URL へ誘導するポップアップを表示する．
- ログファイルに記載されている電話番号からの SMS をブロックする．

6.2.2 実験 1：11 個の検体を用いた実験

実験 1 では 6.2.1 で挙げた 11 個の検体に対して，4.3.1 で述べた手法を適用し，それぞれのマルウェアを実機で実行してログから挙動を解析できるかどうかを実験する．

実際にマルウェアにログコードを挿入する前の準備として，ログコードを挿入するクラスを絞り込む．なぜこの処理が必要であるかという点，マルウェアのソースコード中の全てのクラスのメソッドにログコードを挿入してしまうと，不必要なログが大量に出てきてしまうためだ．例えば，ゲームアプリの場合，常に描画のためのメソッドが実行されている．このようなメソッドと不正な動きをしているメソッドのログが混ざって出力されてしまうと，解析が非常に難しい．マルウェアのソースコード（Java クラスファイル）を探索し，“install”，“download”，“SMS”，“remote”などのマルウェアの代表的な挙動を表す単語を含むメソッドのクラスを不正な動きをするクラスとみなし，コードを挿入するクラスとする．

コードを挿入するクラスを決定したら，そのクラスのメソッドの先頭にログコードを挿入した．ログコードが挿入されたマルウェアを Nexus 5 (Android 4.4.4) にインストールした後，手動でそれぞれのマルウェアを起動した．

6.2.3 実験 2：SMS を送るマルウェアの実験

実験 2 では，4.3.1, 4.3.2 の 2 つの手法を適用する．この実験では SMS を送るマルウェアである iMatch に対してのみ行った．実験 1 と同様にコードを挿入するクラスを決定した後に，そのクラスのメソッドに対して，メソッド呼び出しの前後にログコードを挿入した．さらに，5.1.3 で説明した方法を用いて，一部の private メソッドにもコードを挿入した．その後，メソッドの先頭へログコードを挿入する．これも実験 1 と同じ操作である．そして，ログコードを挿入した iMatch を Nexus 5 (Android 4.4.4) にインス

トールして、これを起動した。

6.3 実験結果

6.3.1 実験 1 の結果

11 個中、8 個のマルウェアからログを得ることができた。その 8 個の中の 5 個では、不正な動きを示すログを得ることができた。これら 5 つの結果を以下に示すと同時に、得られた結果と 6.2.1 との比較を述べる。その他についても、原因について考察する。

1. GoldDream

3 種類のメソッドのログを得ることができた。図 6.1、図 6.3、図 6.2 は、この実験で GoldDream から得られたログである。

図 6.1 の `onReceive` は端末を起動したときに実行された。このメソッドの第 2 引数は `Intent` といい、アプリ間のデータのやりとりや連携を行うための Android API のオブジェクトである。“`BOOT_COMPLETED`” は端末の起動が完了したことを表し、“`cmp`” の値は起動されるアプリのパッケージ名を表している。端末が起動したときに “`BOOT_COMPLETED`” というイベントが Android OS 内で発生する。つまり、このログから、端末が起動したイベントを検知してマルウェア自身を起動していることがわかる。

図 6.3 の `getKeyNode` は一度に 10 回動時に実行され、これが定期的に行われる。引数の中身は、“`ms`”、“`ms_v`”、“`rtt`”、“`rtt_v`”、“`uwf`”、“`uwf_v`” など、何らかの略称を表しているが、これらが何を表しているかがよくわからなかった。そのため、このメソッドが何をしようとしているかが推測できなかった。

図 6.2 の `getUserAgent` は `getKeyNode` と同時に実行されるが、`getKeyNode` のように必ずしも毎回実行されるわけではない。このメソッドは引数がなかったため、このメソッド内で何が起きているのかがわからなかった。

この結果からこのマルウェアが `receiver` を用いてシステムイベントを監視し、何らかの情報を収集しようとしていることがわかった。しかし、外部との通信を行っている挙動は確認できなかった。

2. com.tencent.qqgame

2 種類のメソッド、`getCommunicator`、`isConnected` のログを得ることができた。この結果を図 6.4 に示す。この 2 つのメソッドはこのアプリの画面からホーム画面へ戻る操作をしたときに、この 2 つのメソッドが同時に実行される。

getCommunicator メソッドにより、何らかの通信コネクションを表すオブジェクトを取得していることがわかる。また、図 6.4 の 3,4 行目から、isConnected メソッドは SocketCommunicator クラスのメソッドであることが読み取れる。よって、このマルウェアが外部の通信を試みようとしていて、このメソッドで通信が確立されているかを確かめていることがわかる。

今回の実験ではシステムイベントを監視している挙動のログを得ることができなかった。この原因の一つは、この実験で用いた Nexus 5 には SIM カードが入っていないためである。そのため、今回の実験環境は、このマルウェアが監視している電話の着信、SMS の受信などのイベントが発生しない環境であった。つまり、マルウェアが電話や SMS の情報を収集しようとしてもその情報がない状況だった。

3. iCalendar

得られたログの結果を図 6.5 に示す。SMS を送信していることを示すメソッド sendSms のログを得ることができた。このメソッドはアプリが起動した状態で画面を 5 回タップすると実行される。このメソッドが実行された時は画面には何も表示されない。何度かインストールを行うことで、このメソッドがインストール後一回のみ実行されることも確認した。

しかし、SMS が送られたかどうかを記録する挙動のログは今回の実験では得ることができなかった。Android 端末だけでなくモバイル端末は SIM カードがないと SMS を送信することができない。実験で使用した Nexus 5 には SIM カードが挿入されていなかったために SMS が送信できなかった。そのため、送信ができなかったという記録をする挙動をしてもよいはずである。この動作をするクラスにログを挿入していなかったため、もしくは Android API を用いて記録したためにログとして出てこなかったことが考えられる。

4. iMatch

図 6.6 がこの実験で得られたログである。SMS 送信を示すメソッド、sendSms を確認できた。このメソッドはこのマルウェアを起動すると実行され、この時、端末の画面には何も変化はなかった。iCalendar とは異なり、このメソッドが実行されるのは一度だけではないことがわかった。インストールを一度しかしていなくても、図 6.6 と何度か起動することで同様なログが何回も出力されたからである。

iCalendar の場合と同様に、SMS を送信したかどうか記録している挙動のログを出力させることはできなかった。この理由としては、iCalendar と同じであると考えられる。iMatch は iCalendar と同じ作成者なので [22]、この 2 つのマルウェアが SMS を送信する手段は似ていると考えられるためだ。

```

class: com.GoldDream.zj.zjReceiver
method: onReceive
args[0]:android.content.Context null= android.app.Receive ↵
rRestrictedContext@655806a0
args[1]:android.content.Intent null= Intent { act=android ↵
.intent.action.BOOT_COMPLETED flg=0x8000010 cmp=com.gamel ↵
io.DrawSlasher/com.GoldDream.zj.zjReceiver (has extras) }

```

図 6.1 GoldDream の onReceive のログ

```

class: com.GoldDream.zj.zjService
method: getUserAgent
No Parameter in This Method

```

図 6.2 GoldDream の getUserAgent のログ

5. com.tencent.qq

図 6.7 , 6.9 のログを得ることができた .

図 6.7 の getCodeByURL では引数に URL をとっている . よって , この URL からコードを取得することがわかる . このメソッドはマルウェアの起動に関係なく , 15 分おきに 2 回実行される . 2 番目の int 型の引数は 1 回目と 2 回目で異なる値である . 1 回目は 0 で , 2 回目は 1 である . 第一引数の URL は常に同じであった .

このマルウェアをインストールした後に , 端末を再起動すると , 最初に SMS を送る確認をするダイアログが現れる . 図 6.8 はそのダイアログである . このダイアログで "Send" を選択すると , onReceive が実行され , 図 6.9 のログが出力された . このダイアログは端末を起動する度に毎回現れる . このメソッドの引数の Intent は他のアプリに SMS を送信するアクションを行うように指示している . つまり , このメソッドで SMS を送ろうとしていることがわかる .

この実験では , 外部へメッセージなどを送信しようとしているログ , またブックマークを追加するログを出力することはできなかった . 実験で用いた Nexus 5 のブラウザである Googl Chrome のブックマークを確認したところ , このマルウェアによってブックマークが追加されていなかった . 外部からコマンドを受け取ろうとしているメソッドのログを得ることはできたが , 実際にコマンドを受け取ったかどうかまではこの実験の結果からは分からない .


```

: class: com.GoldDream.zj.zjService
: method: getKeyNode
: args[0]: java.lang.String null= ms
: args[1]: java.lang.String null= ms_v
: class: com.GoldDream.zj.zjService
: method: getKeyNode
: args[0]: java.lang.String null= rtt
: args[1]: java.lang.String null= rtt_v
: class: com.GoldDream.zj.zjService
: method: getKeyNode
: args[0]: java.lang.String null= uwf
: args[1]: java.lang.String null= uwf_v
: class: com.GoldDream.zj.zjService
: method: getKeyNode
: args[0]: java.lang.String null= ws
: args[1]: java.lang.String null= ws_v
: class: com.GoldDream.zj.zjService
: method: getKeyNode
: args[0]: java.lang.String null= wc
: args[1]: java.lang.String null= wc_v
: class: com.GoldDream.zj.zjService
: method: getKeyNode
: args[0]: java.lang.String null= dom
: args[1]: java.lang.String null= dom_v

```

図 6.3 GoldDream の getKeyNode のログ

```

: class: com.tencent.qqgame.hall.common.FactoryCenter
: method: getCommunicator
: No Parameter in This Method
: class: com.tencent.qqgame.hall.communication.SocketCommunicator
: method: isConnected
: No Parameter in This Method

```

図 6.4 com.tencent.qqgame のメソッドのログ

```

: class: com.mj.iCalendar.iCalendar
: method: sendSms
: No Parameter in This Method
: class: com.mj.iCalendar.iCalendar
: method: getStateVal
: No Parameter in This Method
: class: com.mj.iCalendar.iCalendar
: method: save
: No Parameter in This Method

```

図 6.5 iCalendar のメソッドのログ

Beauty Leg, Beauty Breast, Beauty Girl の 3 個のマルウェアからは、ログを得ることはできたが、図 6.10 のようにメソッド名が一文字のアルファベットであるためメソッドの内容を推測することができなかった、また、得られたメソッドのログの引数の中身を見ても、挙動を特定することができなかった。なお、図 6.10 の 1 つ目 (onCreate) と 3 つ目のメソッド (onStart) はそれぞれ android.app.Activity クラスのメソッドであり、

```

args[0]:java.lang.String null=
class: com.mj.utils.MJUtils
method: sendSms
No Parameter in This Method
class: com.mj.utils.MJUtils
method: getStateVal
No Parameter in This Method
class: com.mj.utils.MJUtils
method: save
No Parameter in This Method
class: com.mj.utils.MJUtils
method: getTimeVal
No Parameter in This Method

```

図 6.6 iMatch のメソッドのログ

```

class: com.android.BaseAuthenticationHttpClient
method: getCodeByUrl
args[0]:java.lang.String null= http://log.android188.com:
9033/window.log?id=nz-wf-youyi01&softid=0&cn=0&nt=2014112
01927&sim=352136069759229&tel=null&imsi=null&iccid=null&s
ms=other
args[1]:int null= 0
class: com.android.BaseAuthenticationHttpClient
method: getCodeByUrl
args[0]:java.lang.String null= http://log.android188.com:
9033/window.log?id=nz-wf-youyi01&softid=0&cn=0&nt=2014112
01927&sim=352136069759229&tel=null&imsi=null&iccid=null&s
ms=other
args[1]:int null= 1

```

図 6.7 com.tencent.qq の getCodeByUrl のログ

全ての Android アプリは Activity クラスをオーバーライドしたクラスを持つ．そのため，onCreate, onStart はこのマルウェアの特有のメソッドではない．

不正な動きのログを得られなかったのは，これらのマルウェアのトリガーを再現できなかったためである．6.2.1 で述べたように，この 3 つのマルウェアは電話の着信で起動する．モバイル端末は SIM カードがないと電話の発着信ができない．実験を行った Nexus 5 は SIM カードを挿入していなかったため，電話機能をもっていなかった．そのため，不正な振る舞いをするコードを実行することができなかった．

その他のマルウェアはログコードを挿入したにも関わらず，ログを得ることができなかった．その理由として，3 つ考えられる．ひとつはログコードを挿入した部分が少なかったこととである．図 6.10 のように，Beauty Leg などのアプリは実際にメソッド名を変えている．よって，マルウェア作成者が解析を困難にするためにメソッド名を変えたことは十分に考えられる．メソッド名を変えられてしまうと怪しい動きを行うメソッドを

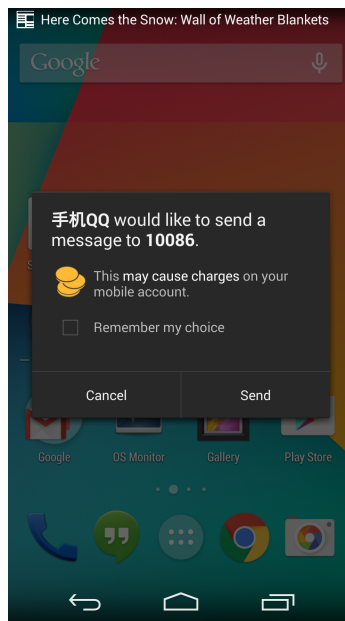


図 6.8 com.tencent.qq のダイアログ

```
class: com.android.MainService$SMSReceiver
method: onReceive
args[0]:android.content.Context null= com.android.MainSer ↵
vice@65597260
args[1]:android.content.Intent null= Intent { act=com.tes ↵
t.sms.send flg=0x10 }
```

図 6.9 com.tencent.qq の onReceive のログ

探すのはとても難しい．また，今回の実験では，キーワードに基づいてメソッドを検索し，コードを挿入するクラスを決定した．そして，キーワードがメソッド名の一部だった場合，不正な動きをするクラスであると判定した．そのため，不正な振る舞いをするメソッドが存在したとしても，そのメソッドに使われている単語を推測できないとそのクラスにコードを挿入することができない．6.2.2 で挙げたマルウェアの代表的な挙動を表すキーワードが十分でなかったために，マルウェアの不正な動きのログを得ることができなかった可能性はある．

また，外部サーバからのコマンドを受け取らなかったために，不正な動きそのものをしなかった可能性もある，この実験で用いたマルウェアは新しいものではなく，これらのマルウェアの APK ファイルの多くは 2011 年にアップロードされたものであった [25]．さ

```

class: com.Beauty.Leg.lightdd.CoreService
method: onCreate
No Parameter in This Method
class: com.Beauty.Leg.lightdd.CoreService
method: e
args[0]:com.Beauty.Leg.lightdd.CoreService null= com.Beau ↵
ty.Leg.lightdd.CoreService@655a5158
class: com.Beauty.Leg.lightdd.CoreService
method: onStart
args[0]:android.content.Intent null= Intent { cmp=com.Bea ↵
uty.Leg/lightdd.CoreService }
args[1]:int null= 1
class: com.Beauty.Leg.lightdd.CoreService
method: e
args[0]:com.Beauty.Leg.lightdd.CoreService null= com.Beau ↵
ty.Leg.lightdd.CoreService@655a5158

```

図 6.10 Beauty Leg のログ

らに、実験を行った時点（2014 年 11,12 月）でこのマルウェアは解析されていた。マルウェア作成者は解析されたことに気づいて外部サーバの URL を変えたり、外部サーバを停止させる等の対策をしたために、これらのマルウェアを動かしても、外部サーバと実際に通信を行うログを得ることができなかったと考えている。

最後の原因として、一般的なメソッド、たとえば onCreate の中で不正な動きをしている可能性がある。この実験では、onCreate をはじめとする、どの Android アプリも持っているメソッドに対してコードを挿入しなかった。4.3.1 の手法では、メソッド名とそのクラス名、さらに引数の情報がわかるが、メソッド内で何が行われたまでは分からないためである。このようなメソッドの中で不正な動きをするコードが書かれていることは十分に考えられる。

ログを得ることができた 5 つのマルウェアも 6.2.1 で述べた挙動と比べると十分なものではない。上で述べた 3 つの理由はこの 5 つのマルウェアにも当てはまるからである。これらのマルウェアには、ログコードを挿入していない部分がまだまだ多数存在する。そのため、実際に実行された全てのメソッドにコードを挿入していない。また、外部サーバが実際に動作していなかったり、全ての Android アプリに共通なメソッド内で何か不正なコードが書かれているかもしれない。そこで、実験 2 ではメソッド内のメソッド呼び出しをログとして出力することで、メソッド内の様子を明らかにする。

6.3.2 実験 2 の結果

この実験で得られた 2 つのクラス (`com.mj.imatch.IMatch`, `com.mj.utils.MJUtils`) のログのテキストの一部を以下に示す．なお，紙面の都合上，ログの一部の情報を除いた形で載せている．このログのテキストを得るために 5.2 のプログラムを用いた．

`IMatch` のログのテキストの 28 行目より，`IMatch` クラスの `onCreate` が `sendSms` を実行していることを示している．`onCreate` メソッドがあるということはこのクラスは `android.app.Activity` クラスの子クラスということになる．図 6.11 は `iMatch` の `AndroidManifest.xml` である．図 6.11 の 5 から 10 行目で，`IMatch` クラスについて記されている．7 行目は，`iMatch` が起動したときにこのクラスが最初に表示される activity であるということを意味している．Android の activity は図 6.12 に示すような状態遷移を行う [26]．つまり，`iMatch` が起動されると最初に `IMatch` クラスの `onCreate` が実行され，その中で `sendSms` が呼び出される．

5.1.3 の手法を適用するためにまず `sendSms` の中にどのメソッドがあるかを調べた．`sendCM`, `sendCM1`, `sendCM2`, `sendUC` は `com.mj.utils.MJUtils` のメソッドであり，これらが `private` メソッドであることもわかった．`private` メソッドの名前がわかったので，5.1.3 の手法を適用し，他の条件は同じにして，`iMatch` をもう一度インストールし，下のログのテキストを得た．5.1.3 の手法を適用したのは，`sendCM`, `sendCM1`, `sendCM2`, `sendUC` の 4 つのみである．

また，3 つめのログのテキストは，`iMatch` が SMS を送るために `sendTextMessage` というメソッドを用いていることを示している．このメソッドのクラスは `android.telephony.gsm.SmsManager` であり，これは Android API の 1 つである [27]．`sendTextMessage` は文字通り SMS を送るメソッドである．このメソッドの引数は以下に示すように 5 つある．`MJUtils` の `sendSms` の中では `sendTextMessage` が 4 回実行されている．しかし，`sendTextMessage` の中にコードを挿入することができないため，`sendTextMessage` の引数についての情報を得ることができなかった．そのため，それぞれがどの番号へ SMS を送信しているかはわからなかった．

—— `SmsManager.sendTextMessage` ——

```
public final void sendTextMessage(String destAddress, String srcAddress, String
text, PendingIntent sentIntent, PendingIntent deliveryIntent)
```

— com.mj.iMatch.IMatch のログのテキストの一部 —

```
0 CLASS com.mj.iMatch.IMatch METHOD onCreate args[0]android.os.Bundle = null
1   Before onCreate Called From onCreate In com.mj.iMatch.IMatch
2   After onCreate Backed To onCreate In com.mj.iMatch.IMatch
...
28   Before sendSms Called From onCreate In com.mj.iMatch.IMatch
...
70   After sendSms Backed To onCreate In com.mj.iMatch.IMatch
71   Before setMessage Called From onCreate In com.mj.iMatch.IMatch
72   After setMessage Backed To onCreate In com.mj.iMatch.IMatch
```

— 5.1.3 の手法適用前の com.mj.utils.MJUtils のログのテキストの一部 —

```
32 CLASS com.mj.utils.MJUtils METHOD sendSms args[] No Parameter
...
42   Before sendCM Called From sendSms In com.mj.utils.MJUtils
43   After sendCM Backed To sendSms In com.mj.utils.MJUtils
44   Before sendCM1Called From sendSms In com.mj.utils.MJUtils
45   After sendCM1 Backed To sendSms In com.mj.utils.MJUtils
46   Before sendCM2 Called From sendSms In com.mj.utils.MJUtils
47   After sendCM2 Backed To sendSms In com.mj.utils.MJUtils
48   Before sendUC Called From sendSms In com.mj.utils.MJUtils
52   After sendUC Backed To sendSms In com.mj.utils.MJUtils
```

5.1.3 の手法適用後の com.mj.utils.MJUtils のログのテキストの一部

```
29 CLASS com.mj.utils.MJUtils METHOD sendSms args[] No Parameter
...
39 Before sendCM Called From sendSms In com.mj.utils.MJUtils
40 CLASS com.mj.utils.MJUtils METHOD sendCM args[] No Parameter
41 Before sendTextMessage Called From sendCM In com.mj.utils.MJUtils
42 After sendTextMessage Backed To sendCM In com.mj.utils.MJUtils
43 After sendCM Backed To sendSms In com.mj.utils.MJUtils
44 Before sendCM1 Called From sendSms In com.mj.utils.MJUtils
45 CLASS com.mj.utils.MJUtils METHOD sendCM1 args[] No Parameter
46 Before sendTextMessage Called From sendCM1 In com.mj.utils.MJUtils
47 After sendTextMessage Backed To sendCM1 In com.mj.utils.MJUtils
48 After sendCM1 Backed To sendSms In com.mj.utils.MJUtils
49 Before sendCM2 Called From sendSms In com.mj.utils.MJUtils
50 CLASS com.mj.utils.MJUtils METHOD sendCM2 args[] No Parameter
51 Before sendTextMessage Called From sendCM2 In com.mj.utils.MJUtils
52 After sendTextMessage Backed To sendCM2 In com.mj.utils.MJUtils
53 After sendCM2 Backed To sendSms In com.mj.utils.MJUtils
54 Before sendUC Called From sendSms In com.mj.utils.MJUtils
55 CLASS com.mj.utils.MJUtils METHOD sendUC args[] No Parameter
56 Before sendTextMessage Called From sendUC In com.mj.utils.MJUtils
57 After sendTextMessage Backed To sendUC In com.mj.utils.MJUtils
58 After sendUC Backed To sendSms In com.mj.utils.MJUtils
```

```

1 <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
2 <manifest android:versionCode="1" android:versionName="1.0" package="com.mj.iMatch"
3   xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android">
4   <application android:label="@string/app_name" android:icon="@drawable/icon" android:debuggable="true">
5     <activity android:label="@string/app_name" android:name=".IMatch" android:screenOrientation="portrait">
6       <intent-filter>
7         <action android:name="android.intent.action.MAIN" />
8         <category android:name="android.intent.category.LAUNCHER" />
9       </intent-filter>
10    </activity>
11    <receiver android:name="com.mj.utils.MJReceiver" android:enabled="true">
12      <intent-filter android:priority="101">
13        <action android:name="android.provider.Telephony.SMS_RECEIVED" />
14      </intent-filter>
15    </receiver>
16    <meta-data android:name="ADMOB_PUBLISHER_ID" android:value="a14cff13da97c54" />
17    <meta-data android:name="ADMOB_INTERSTITIAL_PUBLISHER_ID" android:value="a14cff13da97c54" />
18    <meta-data android:name="ADMOB_ALLOW_LOCATION_FOR_ADS" android:value="true" />
19    <activity android:theme="@android:style/Theme.NoTitleBar.Fullscreen" android:name="com.admob.android.ads.AdMobActivity" android:configChanges="keyboard|keyboardHidden|orientation" />
20    <receiver android:name="com.admob.android.ads.analytics.InstallReceiver" android:exported="true">
21      <intent-filter>
22        <action android:name="com.android.vending.INSTALL_REFERRER" />
23      </intent-filter>
24    </receiver>
25  </application>
26  <uses-permission android:name="android.permission.INTERNET" />
27  <uses-permission android:name="android.permission.ACCESS_COARSE_LOCATION" />
28  <uses-permission android:name="android.permission.RESTART_PACKAGES" />
29  <uses-permission android:name="android.permission.RECEIVE_SMS" />
30  <uses-permission android:name="android.permission.SEND_SMS" />
31 </manifest>

```

U:--- AndroidManifest.xml All L30 (nXML Valid)

図 6.11 iMatch の AndroidManifest.xml

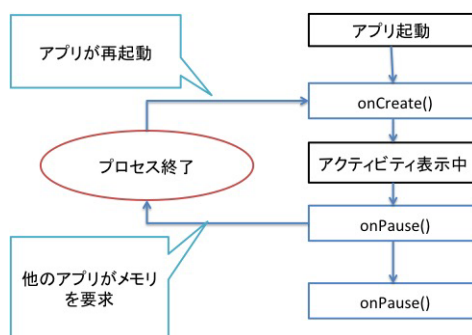


図 6.12 Activity の遷移

7 おわりに

おわりに

7.1 まとめ

7.2 今後の課題

SIM カードを挿入してみる Android API のログを得る．自分でビルドする．

謝辞

本研究を行うにあたって，真摯に向き合ってください，たくさんのご指導を頂いた河野健二准教授に心から深く感謝申し上げます．また，河野研究室の皆様にも，日頃から多大な支援をいただいたことにつきまして，この場をお借りして感謝します．

参考文献

- [1] IDC Smartphone OS Market Share, Q3 2014.
<http://www.idc.com/prodserv/smartphone-os-market-share.jsp>.
- [2] Cisco 2014 Annual Security Report.
- [3] Xuxian Jiang Yajin Zhou. Dissecting android malware: Characterization and evolution. In *IEEE Symposium on Security and Privacy*, pp. 95–109, May 2012.
- [4] androguard. <https://code.google.com/p/androguard/>.
- [5] droidbox. <https://code.google.com/p/droidbox/>.
- [6] TrendLabs Security Intelligence Blog. <http://blog.trendmicro.com/trendlabs-security-intelligence/android-malware-found-to-send-remote-commands>.
- [7] SOPHOS Security Threat Report 2014.
- [8] apktool. <https://code.google.com/p/android-apktool/>.
- [9] Android Developers Providing Resources. <http://developer.android.com/guide/topics/resources/providing-resources.html>.
- [10] dex2jar. <https://code.google.com/p/dex2jar/>.
- [11] Sebastian Poeplau, Yanick Fratantonio, Antonio Bianchi, Christopher Kruegel, and Giovanni Vigna. Execute this! analyzing unsafe and malicious dynamic code loading in android applications. In *NDSS Symposium 2014*, pp. 23–26, February 2014.
- [12] Heng Yin Lok Kwong Yan. Droidscape: seamlessly reconstructing the os and dalvik semantic views for dynamic android malware analysis. In *Proceedings of the 21st USENIX conference on Security symposium*, pp. 29–29, August 2012.
- [13] Davide Balzarotti, Marco Cova, Christoph Karlberger, Christopher Kruegel, Engin Kirda, and Giovanni Vigna. Efficient detection of split personalities in malware. In *Proceedings of the Network and Distributed System Security Symposium (NDSS)*, February 2010.
- [14] Min Gyung Kang, Heng Yin, Steve Hanna, Stephen McCaman, and Dawn Song. Emulating emulation-resistant malware. In *Proceedings of the 1st ACM workshop on Virtual machine security*, pp. 11–22, November 2009.
- [15] Lok-Kwong Yan, Manjukumar Jayachandra, Mu Zhang, and Heng Yin. V2e: combining hardware virtualization and softwareemulation for transparent and

- extensible malware analysis. In *Proceedings of the 8th ACM SIGPLAN/SIGOPS conference on Virtual Execution Environments*, pp. 227–238, March 2012.
- [16] Shigeru Chiba. Javassist — a reflection-based programming wizard for java. In *Proceedings of the ACM OOPSLA’98 Workshop on Reflective Programming in C++ and Java*, November 1998.
 - [17] JAD Java Decompiler. <http://varaneckas.com/jad/>.
 - [18] Security Alert: New Android Malware – GoldDream –. <http://www.cs.ncsu.edu/faculty/jiang/GoldDream/>.
 - [19] Security Alert: Fee-Deduction Malware on Android Devices Spotted in the Wild. <http://www.prnewswire.com/news-releases/security-alert-fee-deduction-malware-on-android-devices-spotted-in-the-wild-12.html>.
 - [20] Update: Security Alert: DroidDreamLight, New Malware from the Developers of DroidDream. <https://blog.lookout.com/blog/2011/05/30/security-alert-droiddreamlight-new-malware-from-the-developers-of-droiddream/>.
 - [21] Google removes malicious Angry Birds apps from Android Market. <http://www.geek.com/games/google-removes-malicious-angry-birds-apps-from-android-market-1390545/>.
 - [22] Security Alert 2011-05-11: New SMS Trojan "zsone" was Took Away from Google Market. <http://old-blog.aegislab.com/index.php?op=ViewArticle&articleId=112&blogId=1>.
 - [23] Tap Snake Game in Android Market is Actually Spy App (UPDATE). http://readwrite.com/2010/08/17/tap_snake_game_in_android_market_is_actually_spy_app.
 - [24] TrojanSpy:AndroidOS/Pjapps.A. <http://www.microsoft.com/security/portal/threat/encyclopedia/entry.aspx?Name=TrojanSpy%3AAndroidOS%2FPjapps.A>.
 - [25] contagio malware dump. <http://contagiodump.blogspot.jp/2011/03/take-sample-leave-sample-mobile-malware.html>.
 - [26] Android Developers Activity. <http://developer.android.com/reference/android/app/Activity.html>.
 - [27] Android Developers SmsManager. <http://developer.android.com/reference/android/telephony/gsm/package-summary.html>.