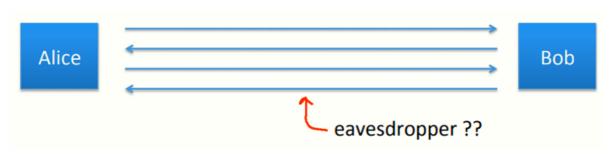
W5 9-2 Merkle Puzzles

1. Key exchange without an online TTP?



如图所示,假设Alice和Bob素未谋面,但是出于某种原因他们需要一个共享密钥,该模型下没有TTP,需要某种协议来互相发送消息并确定一个互相都知道的共享密钥

提问:对于上述模型,能否用对称加密机制实现没有可信第三方的密钥交换(可以使用加密,hash function或者其他目前已经学过的)?答可以

需要注意的是,目前仍然只讨论窃听安全,不涉及篡改等主动攻击(eavesdropping only,no tampering)

2、Merkle Puzzles (1974)

该协议由瑞夫·墨克(Ralph Merkle)在1974年发明(当时还在读本科,某次研讨会上发明的这个协议),遗憾的是,这个协议因为效率问题并没有使用

协议主要工具: puzzle, 即一个非常难解决的问题, 需要非常用心努力的解决

举个例子,比如说128 bits的AES密钥P,前96 bits均为0,后32 bits为随机生成,并用该密钥加密特定的消息

可以看出,密钥最多有 2^{32} 种可能,对于每一种可能都用其解密并看看是否得到明文,如果得到了就还原了密钥P(即解决了puzzle)

回到协议,看看协议的工作流程:

- 1. Alice首先准备2³²个puzzles,对i=1, ..., 2³²,选择随机的Pi∈{0,1}³²,再随机选择128 bits的xi, ki ∈{0,1}¹²⁸,令puzzle_i=E(0⁹⁶ || P_i, "Puzzle # x_i" || k_i),并将这么多个puzzles发给Bob
- 2. Bob收到这么多puzzles后随便挑一个(其他的不要),假设选到了第j个puzzle并尝试解决,期望时间为O(2³²),解决puzzle后得到(x_i, k_i),将xj发回给Alice
- 3. Alice根据Bob发来的xi,找到对应的puzzle,然后共享密钥就是ki

Alice: prepare 232 puzzles

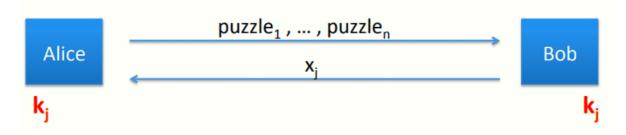
- For i=1, ..., 2^{32} choose random $P_i \subseteq \{0,1\}^{32}$ and $x_i, k_i \subseteq \{0,1\}^{128}$ set puzzle_i \leftarrow E(0^{96} || P_i , "Puzzle # x_i " || k_i)
- Send puzzle₁, ..., puzzle₂32 to Bob

<u>Bob</u>: choose a random puzzle, and solve it. Obtain (x_i, k_i) .

Send x_i to Alice

<u>Alice</u>: lookup puzzle with number x_i . Use k_i as shared secret

换一个图, 更直观的说一下这个协议流程



Alice的计算量: O(n),即准备n个puzzles

Bob的计算量: O(n),即解决其挑选的puzzle

窃听者攻破协议需要的计算量: $O(n^2)$,先得确定Bob选了哪一个puzzle,然后解决puzzle,因此计算量为平方阶

但是协议存在很大的问题:

- 通信双方的计算量很大,Alice发送这么多puzzles(大约16G或者更多),Bob解决一个puzzle也需要花一点时间
- 窃听者只需要在O(2⁶⁴)内即可破解,实际上并不安全,使其便安全的方法为增大n,比如增大到 2⁶⁴,此时窃听者的破解期望为O(2¹²⁸),安全了,但是对于Alice和Bob来说这么大的计算量过于奢侈,也不现实

总结一下:尽管说非常不现实,但仍然是个不错的思路,该协议构造了一个平方差距(quadratic gap),即通信方只需要线性阶的计算量,而实施攻击需要平方阶

新的问题: 能否在仅使用对称加密的情况下构造比平方差距更好的安全性? 不晓得

有一个值得思考的点是:平方差距是否是我们能够得到的最好的结果?不晓得,但是可以参考AES和SHA-256来思考密钥交换的设计思路

某些失败的例子表明,如果将块加密或者哈希函数作为一个黑盒,那么平方差距已经是最好的结果了 BM'09这篇论文中说平方差距是我们能够实现的最好结果(值得一看的论文)