

2

安全仕事人

— 体験型情報セキュリティ学習システム —

舞鶴

宇賀 遥貴（4年）大垣 光希（4年）
渡邊 凌矢（4年）政次 春輝（4年）
清水 俊平（4年）井上 泰仁（教員）

1. はじめに

現在、セキュリティに関する講習や日本ネット犯罪対策センターによる注意喚起、取締りの強化など対策が行われているにもかかわらず、情報漏洩やウイルスの侵入による被害は後を絶たしません。

そこで、私達は問題を解くだけの学習ではなく、実際にどういった攻撃であるかを体験できるような学習方法が良いと考え、「安全仕事人」を開発しました。

2. 概要

「安全仕事人」は会社の社員としてタスクをこなす中で、さまざまなリスクやネット犯罪を体験し、対処する体験型の情報セキュリティ学習システムです。

ユーザーはメール閲覧などのタスクをこなし、間違った行動はウイルス侵入などのイベントに繋がります。実際に体験する中で、プレイヤーの行動が正しいのかを知り、失敗したタスクは正しい行動を提示することで対処方法を知ることができます。他にも詳細な解説を表示することで理解を深めることができます。

3. システムの構成

システムの構成は図1のようになっています。

クライアントからは操作やスコアなどのデータが送信され、サーバーからはイベント、スコアなどの様々な情報が送信されます。

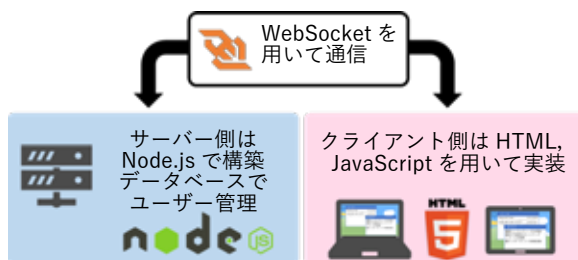


図1 システムの構成

4. 機能

ユーザーは安全仕事人のページに接続すると、シングルプレイ又は、ルームIDを指定して新たなグループを作成するか、特定のグループへ参加することができます。

ゲーム開始とともに与えられるタスクをこなしていくとき、スコアを上げていきます。失敗すると様々なイベントが発生します。時には他の人のイベントに巻き込まれてしまうこともあります。対策として予めセキュリティソフトを入れておく等の方法で、イベントを回避することもできます。

ゲーム終了時に最もスコアが高い人が勝利となります。スコア以外にも、失敗したタスクの数やウイルスの侵入状況などからセキュリティスコア等を算出し、ユーザーに提示することでより自らの理解状況を知ることができます。また、タスク毎に失敗したポイントとその理由、対策方法について解説を入れることでユーザーの理解を深めることができます。

他にも、様々なイベント・タスクを追加していくことで多様化する攻撃手段に対応することができます。また、体験型学習のフレームワークは会社員だけでなく学生に向けた学習にも応用できるため、社会全体のセキュリティ意識を高めることができます。



図2 プレイ画面の例

5. おわりに

「安全仕事人」でセキュリティ意識を高め、情報漏洩やウイルスの侵入を減らすことができます。