

1. はじめに

現在、日本における課題として、情報セキュリティ人材の不足があります。経済産業省によれば、この人材不足は今後一層深刻化することが想定されています。加えて、総務省によれば、情報セキュリティ問題を解決するためには、リテラシーの向上も重要と提言されています。

しかし、日本におけるリテラシー教育の受講経験者の割合は、諸外国にくらべて低くなっています。また、実際に情報セキュリティ学習をしているも、ハードルが高く、継続するモチベーションが生まれにくいと感じました。

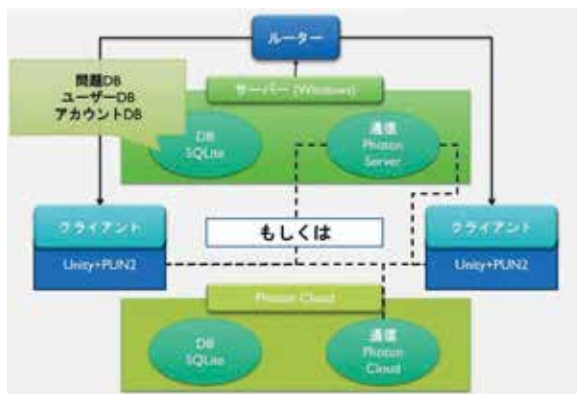
そこで私たちは、リテラシーから情報セキュリティまでを楽しく継続的に学習するためには、ゲーム感覚で学べるものが良いと考え、セキュリティ学習ゲーム”SeQuick”を開発しました。

2. 特徴

SeQuick はセキュリティ学習オンライン対戦ゲームであり、攻撃側と守備側の両方を行うことで、リテラシーと情報セキュリティを学ぶ上で重要な事項を学習することができます。

3. システム構成

システムの構成は以下の図のようになっています。



クライアントからはフィールドへのオブジェクト追加やオブジェクトへの操作情報が送信されます。

インターネットに依存しないセルフホスティング/Photon が提供するパブリッククラウドを利用したワールドワイドなプレイ環境のいずれにも対応可能です。

4. システムの概要・システムの機能

4.1 ゲームの概要

プレイヤーは1人または2人組で対戦します。各プレイヤー（チーム）はゲーム開始時に1つフィールドを所有します。相手のフィールドに攻撃を仕掛け、自分のフィールドを守ることがゲームの目的です。プレイヤーは、双方のフィールドを探索することで、攻撃や防御を行います。以下はプレイ画面のイメージです。



本システムには、学習を容易にし、楽しく継続的に行えるようにするために、次のような機能があります。

4.2 チュートリアル

ゲームの操作方法の説明や、リテラシー・情報セキュリティにおける事項の解説を受けることができます。

4.3 セキュリティランク

プレイヤーの知識とゲーム結果を基に、数値化を行います。数値は変動するため、学習の成果を分かりやすく実感することが出来ます。

5. おわりに

“SeQuick”をプレイすることで、セキュリティを楽しく継続的に学習してもらえることを願っています。