



説明書

- 👤 **プレイ人数:** 3~20人
- 🕒 **プレイ時間:** 20~60分
- 👤 **対象年齢:** 10歳以上

■ 内容物: 役職カード ■

CSIRT (シーサート) 陣営

- 👤 **ノーティフィケーション カード** 8枚
- 👤 **フォレンジックエンジニア カード** 2枚
- 👤 **リサーチャー カード** 2枚
- 👤 **コマンダー カード** 2枚

サイバー犯罪者陣営

- 👤 **ブラックハットハッカー カード** 2枚
- 👤 **汚職者 カード** 4枚

■ ゲームの目的 ■

「セキュリティ専門家 人狼ゲーム」とは、参加者は最初に配られる役職カードによって、「CSIRT」陣営と「サイバー犯罪者」陣営に分かれます。「CSIRT」陣営は不正調査のターン(話し合い)で「サイバー犯罪者」と思われる人物を解雇し、「サイバー犯罪者」陣営は不正実行のターン(役職の能力発揮)で罪を転嫁し、解雇に追い込む従業員を選びます。これを繰り返して、自分の陣営を勝利に導くのが目的のゲームです。

■ ゲームストーリー ■

ホワイトカラーによる不正が後を絶たない…

その夜、内部「汚職者」は営業秘密の不正取得を行った。組織の処遇に不満を抱えていた汚職者は「ブラックハットハッカー」の協力を得て、犯行に及んだ。汚職者は自らの自尊心を傷つけた者達へ罪をなすりつけるべく、毎晩、犯行に及んでゆく。ひとり、またひとり罪なき従業員が解雇されていく… いったい誰が汚職者なのか？

被疑者との面接による不正調査

経営者は一連の事件に対し、不正調査に関するチーム(CSIRT:シーサート)結成を決断する。セキュリティ専門家によって構成されたチームメンバーはそれぞれの専門性に基づき、被疑者との面接による不正調査を試みる。

組織の治安を取り戻すべく行われたのは、毎日一人の解雇者を決定するという過酷な対応であった。

果たして陣営は、すべての汚職者を排除し、組織の治安を取り戻す事ができるだろうか……。

■ 使用する役職カードの決定 ■

司会者が今回のゲームで使用する役職カードの組み合わせ(種類と枚数)を決定します。ゲームの参加者が5人以下の場合は、「汚職者」を1枚で遊べばよいでしょう。

オススメの組み合わせ例(参加者が10人の場合)

ノーティフィケーションx4、フォレンジックエンジニアx1、リサーチャーx1、コマンダーx1、ブラックハットハッカーx1、汚職者x2

司会者は決定した役職カードの組み合わせをよくシャッフルし、参加者に1枚ずつ配布します。

参加者は自分の役職カードの内容を、周りの参加者に明かすことがないように確認し、テーブルへ伏せておきます。

■ 司会者による役職の確認 ■

司会者は、自分以外の参加者全員の目を閉じてもらうよう促してください。

司会者は「**ノーティフィケーション**」の役職を除くすべてについて役職の確認を行います。

全員が目を閉じていることを確認したら、司会者は「それでは『汚職者』の方、目を開けてください」といった風に語りかけます。

対象となる参加者は目を開き、司会者と確認します。また、同役職の参加者が複数参加している場合には、相互確認も行います。

司会者は確認対象の役割を記録し、「『汚職者』の方、目を閉じてください」といった風に語りかけます。

参加者は司会者に自分の役職を呼ばれたとき以外、絶対に目を開けてはいけません。

■ 不正調査: 被疑者面接 ■

司会者は参加者全員に目を開けてくださいと促します。引き続き、司会者は不正実行のターンで汚職者に罪を転嫁され解雇されたのは「〇〇さんでした」OR「いませんでした(コマンダーによる保護の成功)」と報告します。

これから〇分間の被疑者面接を行います。CSIRT陣営は処遇に不満を抱えた汚職者を話し合いによって推定を行います。参加者は真実を話しても、嘘をついてもかまいません。ただし、**役職カードは見せてはいけません。**

このとき「専門調査」によって得た情報を持つ参加者は、それを他の参加者へ共有することを忘れてはいけません。

■ 不正調査: 解雇者決定 ■

「被疑者面接」にて得られた情報を元に、最も疑わしい(処遇に不満を抱えている)者を投票で決定します。

最多数の票を集めた参加者は「解雇」となり、そのゲームから離脱することになります。

■ 秘密裏の専門調査 ■

司会者は参加者全員に目を閉じてくださいと促します。司会者は順番に能力をもつ参加者へ語りかけます。

【コマンダー】の人は、目を開けてください。護衛調査を行います。このターンで守りたい参加者を選んでください。ただし、前のターンと同じ参加者、自分自身は選択することができません。

【コマンダー】の人は、目を閉じてください。

※専門調査では、その役職を持つ人がすでに解雇されている場合でも、この語りを省略してはいけません。司会者は参加者にどの役職の人がすでに解雇されているのか悟られないよう心がけてください。

【リサーチャー】の人は、目を開けてください。追跡調査を行います。先ほどの不正調査で追放された参加者は、この役職でした。

(「汚職者」なら指でピストルの形を作る/「ノーティフィケーション、フォレンジックエンジニア、リサーチャー、コマンダー、ブラックハットハッカー」なら親指を立てる)

【リサーチャー】の人は、目を閉じてください。

【フォレンジックエンジニア】の人は、目を開けてください。証拠調査を行います。このターンで調査を行いたい参加者を選んでください。その参加者は、この役職です。

(「汚職者」なら指でピストルの形を作る/「ノーティフィケーション、フォレンジックエンジニア、リサーチャー、コマンダー、ブラックハットハッカー」なら親指を立てる)

【フォレンジックエンジニア】の人は、目を閉じてください。

■ 不正実行: 解雇者決定 ■

【汚職者】の人は目を開けてください。このターンで罪を着せ、えん罪に追い込む参加者を決定してください。

【汚職者】の人は目を閉じてください。

■ ゲーム終了 ■

勝敗陣営が決定するまで、不正調査、専門調査、不正実行を繰り返します。

勝利条件が満たされるとゲーム終了となります。

勝利条件

所属する陣営によって勝利条件は異なります。また、勝敗決定時に「解雇」されていた参加者も所属チームが勝利すれば勝利が得られます。

この時点で、サイバー犯罪者陣営は壊滅しました。CSIRT陣営の勝利です。

この時点で、サイバー犯罪者陣営とそれ以外の人の人数が同数になりました。サイバー犯罪者陣営の勝利です。

■ 役職の詳細 ■

配られたカードに応じて、以下の役職が割り当てられます。一部の役職には、「秘密裏の専門調査」において、特別な能力を発揮することができます。

CSIRT(シーサート)陣営



ノーティフィケーション

特別な能力は持たないが、情報発信役として、情報が何も得られないとき(平時)には、自ら率先して情報収集に取り組むことが求められる。



リサーチャー

「追跡調査」の実行によって、投票によって解雇された参加者の真実(汚職者かそうでないか)を知ることが可能。



フォレンジックエンジニア

「証拠調査」の実行によって、任意の一人に対して、いずれの陣営に所属しているのか真実を知ることが可能。



コマンダー

「護衛調査」の実行によって、自分以外の従業員1人に対しそのターンにおける汚職者による罪の転嫁を防ぐことが可能。

サイバー犯罪者陣営



ブラックハットハッカー

ブラックハットハッカーの勝利条件は、サイバー犯罪者側陣営の勝利。しかし、専門調査による捜査結果は、CSIRT陣営となる。



汚職者

「不正実行」によって、汚職者以外に罪を着せ、参加者の一人をえん罪に追い込むことができる。

■ 表情や仕草を観察する ■



無実の人が示す特徴を知る

- 罪に問われるとショックを受ける
- 怒りを露わにする
- 強く否定する



犯罪者は黙り込む

- きつく口を結ぶ
ストレスや不安を感じている状態です。口を触るなどの仕草も同様の傾向を表しています。

- 声が高くなる、トーン変化
冷静さを失っている傾向を表しています。

- 否定が弱々しい
同じ言葉を反復する(時間稼ぎする)
言葉が短くなる、曖昧になる
真っ向否定ではなく説明傾向が強くなる
協力的な行動が減る

■ 参考資料 ■

- 日本コンピュータセキュリティインシデント対応チーム協議会『CSIRT人材の定義と確保(Ver.1.0)』
- JNSA 特定非営利活動法人 日本ネットワークセキュリティ協会『セキュリティ知識分野(SecBoK)人材スキルマップ2016年版』
- クレッシュー・ドナルド・R 1953年『他人の金(Other People's Money)』フリープレス社、ニューヨーク(New York: Free Press)
- JNSA 特定非営利活動法人 日本ネットワークセキュリティ協会『内部不正対策 14 の論点』
- (財)社会安全研究財団 2010年『環境犯罪学と犯罪分析』
- IPA 独立行政法人情報処理推進機構『組織における内部不正防止ガイドライン 第3版(2015年3月改訂)』
- JNSA 特定非営利活動法人 日本ネットワークセキュリティ協会『内部不正対策ソリューションガイド』

セキュリティ専門家 人狼ゲーム(SECWEREWOLF)

発行日: 2016年8月23日 ベータ版
2017年1月20日 初版第一刷発行

発行元: 特定非営利活動法人 日本ネットワークセキュリティ協会(JNSA)
〒105-0053 東京都港区西新橋 1-22-13 JCビル 3F

サイトURL: <http://www.jnsa.org/>

E-mail: sec@jnsa.org

Twitter: @Sec_JINROH

制作: JNSA 教育部会 ゲーム教育プロジェクト
イラスト: いらすとや(@irasutoya)