

JNSA ワーキンググループ紹介

JNSA 教育部会 ゲーム教育ワーキンググループ

ワーキンググループリーダー：長谷川 長一（株式会社ラック）

ゲーム教育ワーキンググループは2016年度より、ゲームなどを取り入れた新たなセキュリティ教育手法の可能性についての検討から活動を始めました。その後、様々なゲームの調査・研究を行い、JNSAオリジナルのゲームを2種類、開発リリースを行いました。それが「セキュリティ専門家人狼」と「Malware Containment」です。「セキュリティ専門家人狼」は、内部不正の手口と対策を学ぶカードゲーム、「Malware Containment」はマルウェア感染時の初動対応の体制やプロセスを学ぶボードゲームです。ゲームについては、本ページ下部記載のURLからご覧ください。



8

当ワーキンググループではゲームを使ったセキュリティ教育の普及にも取り組み、その一環として大学や高専などの高等教育機関との連携活動を2017年度より進めてきました。講師派遣を通して授業での演習実施や教員の皆様への研修会などを実施し、2019年度には国立高専機構様と共同で「Malware Containment」のWeb版を制作しました。これにより、アナログなゲーム教材の準備や遠隔での演習実施も可能となり、2020年2月より新型コロナウイルス感染拡大による対面授業ができない時期も大いに効果を発揮しました。

ゲーム教育は、PCの性能やネットワーク環境などに依存せず、受講者内での知識の差があってもグループ演習が実施できる手法です。さらに、受講者が関心をもって取り組みやすく、演習後の振り返りなども容易にできる学習効果の高いものとなっています。

現在は、高等教育機関との連携、講師派遣活動を継続しながら、ゲームの調査・研究や新たなゲームの企画・開発に取り組んでいます。ゲームを使ったセキュリティ教育にご興味のある高等教育機関の皆様は、お気軽にお問い合わせください。

■ JNSA 教育部会 ゲーム教育ワーキンググループ

<https://www.jnsa.org/edu/secgame/>

■ JNSA Channel「セキュリティ専門家人狼」

・ゲームの目的編

<https://www.youtube.com/watch?v=i633DTalAK0>

・ゲームの流れ

<https://www.youtube.com/watch?v=AUCe-3ggsbc>

セキュリティに対する知見が浅い方でも、ワーキンググループの活動に参加できる方は歓迎致します。