

組織版サイバーポリスゲーム によるワークショップ (第8回SR分科会)

ISACA名古屋支部 SR分科会副主査 花田経子
(慶應義塾大学大学院KMD研究所)

本日のアジェンダ

- サイバーポリスゲームについて
- ゲームワークショップ開始
～『サイバーポリスゲーム組織版』を体験しよう
- 問題発生カード作成ワークショップ体験



1.サイバーポリスゲームについて



サイバーポリスゲームby愛知県警



サイバ課長

情報セキュリティ分野の
ボードゲーム教材
対象は、初心者・初学者
愛知県警サイバー犯罪
対策課が制作し、Webで
無料公開している



マホ巡査

開発の主な経緯

情報セキュリティ関連の
問題の急増・低年齢化

学校教育における主体的
で協働的な学びの推進



2018年10月より、小学校高学年の児童が主体的に学ぶことのできる教材として、すごろく教材の形での開発を実施

2019年3月に愛知県警察サイバー犯罪対策課のWebページで
無料公開

愛知県下の小学校等で情報モラル教育の教材として活用中

現在の展開状況

①キッズ版

小5以上対象
2019年公開
県内学校にて
利用継続中



②組織版

組織の一般
社員教育対象
2024年12月
に公開



③大人版

高齢者など
一般の人の
詐欺対策



④保護者・教師版

保護者や教師
子どもの相談
相手向け



自由にダウンロードして利用可能

- 小学生:アナログ版
<https://www.pref.aichi.jp/police/anzen/cyber/game/cyberpolicegame.html>
- 小学生:デジタル版
<https://www.pref.aichi.jp/police/anzen/cyber/game/digitalgame.html>
- 組織版（アナログ版・デジタル版）
<https://www.pref.aichi.jp/police/anzen/cyber/game-soshiki.html>



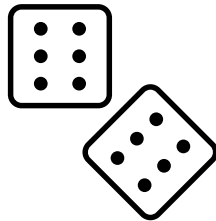
県警マスコット・クレジットを外し
参照したことを明記すれば
改変して利用することは可能
(ただし自組織内での利用に限る)
(再配布等は禁止)

サイバーポリスゲーム組織版の狙い

組織のエンドユーザの
情報セキュリティリスクリテラシ
を向上させること

全体を底上げさせるための教材として
開発をしました！





サイバーポリスゲーム：組織版にチャレンジ！



ルール①：チーム制のすごろく



サイバ課長チーム



マホ巡査チーム

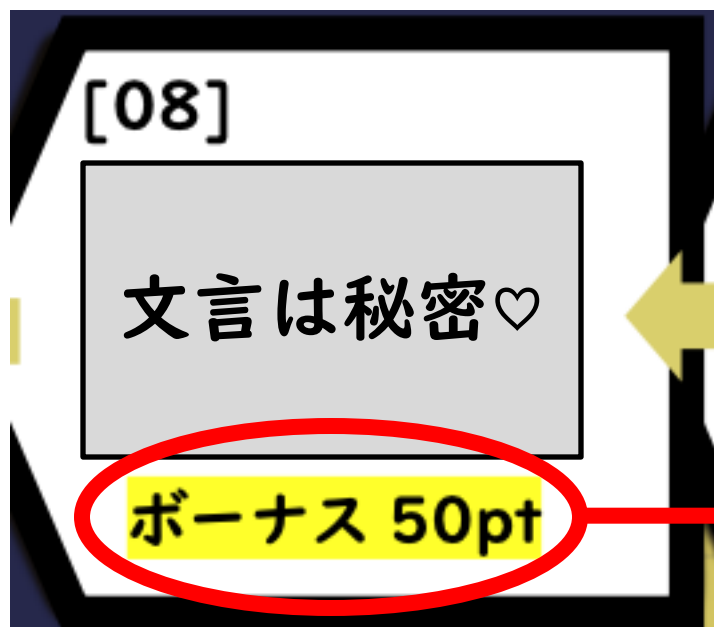
ルール②：コマの指示に従う

- サイコロの目の数だけ進み、
コマの指示にしたがってください。



ルール③：ポイント制

- コマを進めるとボーナス/マイナス ○○pt と出る

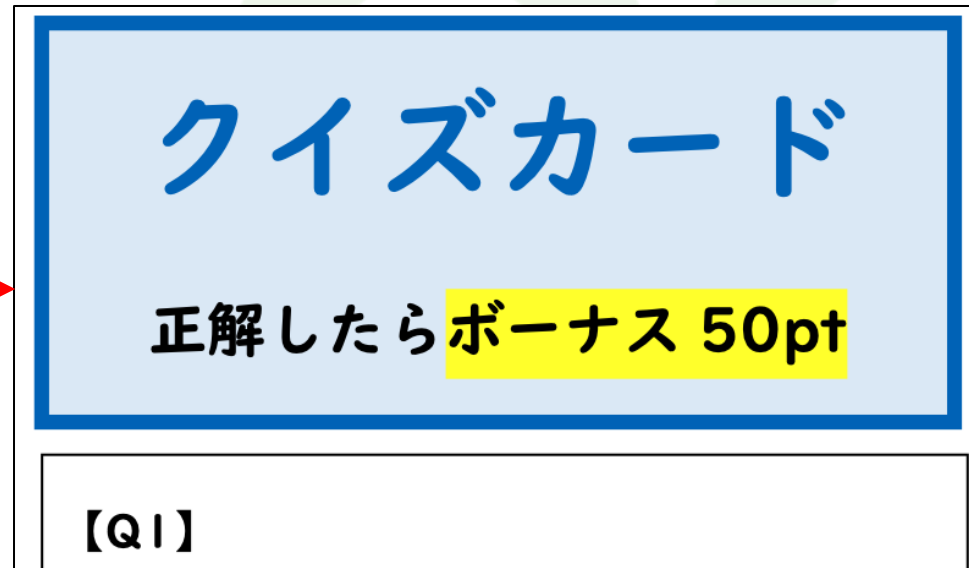
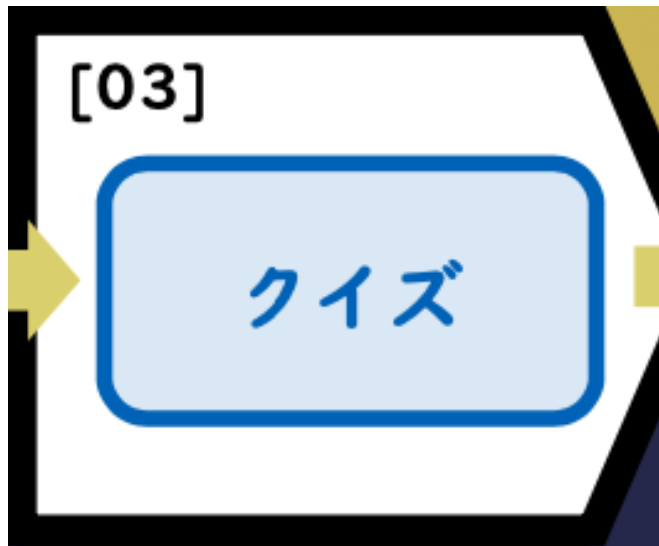


ポイントカードを必要枚数分
もらってください。

マイナスの場合は、ポイントカードを返却します！

ルール④：クイズカード

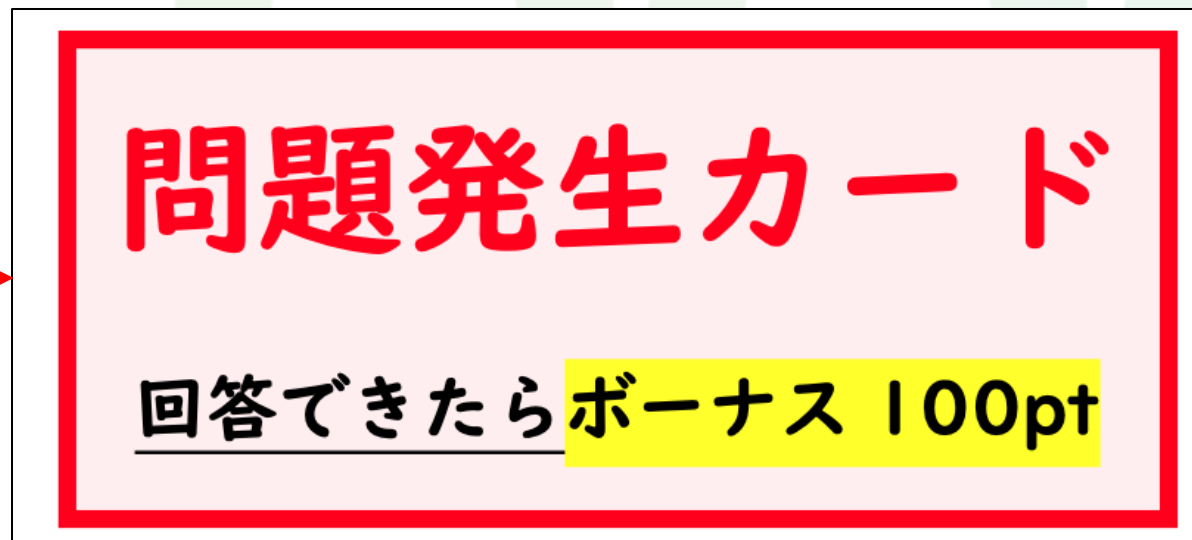
- 机の上にあるクイズカードを引いて、クイズにチャレンジします。



クイズの答えと解説は裏面にあります。
確認をして理解を深めましょう！

ルール⑤：問題発生カード（その１）

- 机の上にある問題発生カードを引いて、問１・問２の問題にチャレンジします。



表面の問題文を **まず読みます！**
(裏面は解説なので先に見てはいけません！)

ルール⑥：問題発生カード（その2）

[問 1] このあとどうなると思いますか？



問題文を読んで、そのあとどのようなトラブルが発生するかを考えて答えます。

[問 2] 『セキュリティ五箇条』のどれに当てはまるかを考えてみてください。



問1・問2が終わったら裏面の解説を読みましょう

『あいち情報セキュリティ五箇条』を見ながら、対策や防止の観点でどれを気をつけていれば、インシデントを防ぐことができたかを、考えて答えます。複数OKです。

ルール⑦：終了時のポイントが多い方が勝ち

- **15分間**
- 先行してゴールすると300ptボーナス



解説とワークショップ



組織版：行動規範「あいち情報セキュリティ五箇条」

～組織の一人ひとりが実践する～

あいち情報セキュリティ五箇条

一、まず知ろう 被害事例や その原因

被害事例や原因を知ること、情報セキュリティに対する意識を高めましょう！

二、その情報 あなた個人の ものじゃない

業務で取り扱う情報は、個人のものでなく、組織のものであることを意識しましょう。

三、パスワード 英・数・記号で 複雑に

パスワードは、情報を守る大切な鍵です。英・数・記号で長く複雑に設定しましょう。
また、同じパスワードの使い回しは大変危険なのでやめましょう。

四、そのメール 開く前に 確認を

攻撃者は、取引先等を装ったメールでウイルス感染させようとします。
メールにあるURLや添付ファイルをクリックする前に一度手を止め、
相手方に確認するなどの方法で、よく確認しましょう。

五、その異変 一刻も早く 報告を

少しでもおかしいと感じたら、一人で判断せず、すぐに上司や担当者に報告しましょう。

組織に所属する
一般社員が
守るべきルール
として策定



問題発生カードとクイズカードの役割とは

問題発生カードの役割

① ロールプレイングによるリスク疑似体験

目的

- 自身の行動における**情報セキュリティリスク**を理解させる
- どのような行動をすれば**リスク回避・低減が可能か**を理解させる

クイズカードの役割

② クイズによるリテラシの向上

目的

- 自分自身が利用しているICTに対する相対的な知識量を向上させる
- ICTへの恐怖感や不安を低減させる

サイバーポリスゲーム組織版の狙い②

組織のエンドユーザを
教育する立場の人たちの
人材育成も考えています！



人材育成の良い枠組みを作るための仕組みとして
このサイバーポリスゲームを使ってみましょう！

作成ワークショップ開始

- ・ **グループで問題発生カードを1枚作成する**

①問題発生カードの文章を作る

②問1と問2の模範解答と解説文を作る

③なぜそのカードを作ったのかを言語化する

④教育対象者を明示する



成果発表！

