

## はじめに

博士前期課程 近江谷 旦

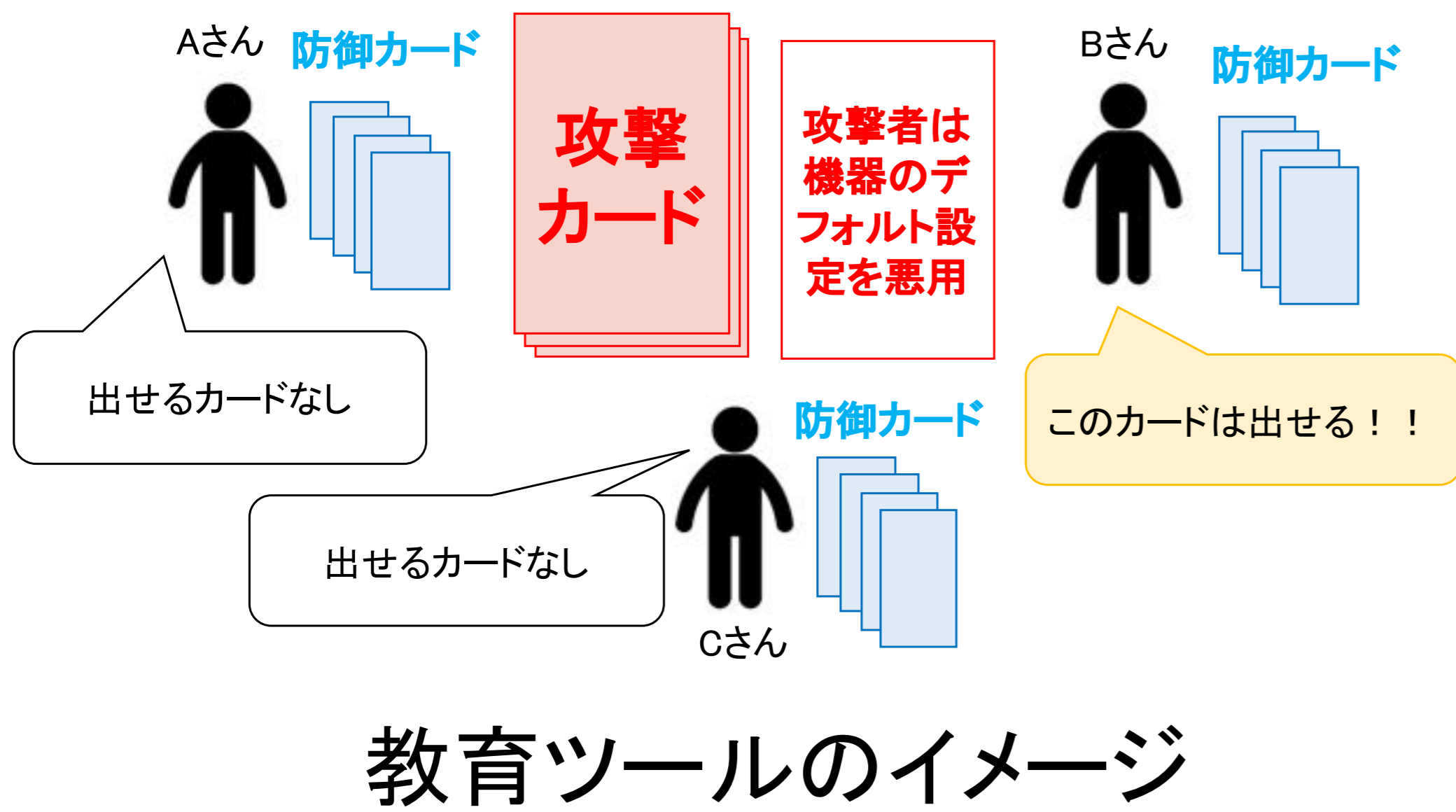
### 背景・問題点

- ①サイバー攻撃の脅威の拡大  
→具体的な脅威と対策を知る必要性
- ②脅威は常に変化  
→脅威の変化に追従し続けるモチベーションの維持・向上

### 研究目的・アプローチ

- ①具体的な脅威と対策を理解  
→(攻撃)攻撃ライブラリ  
→(防御)セキュリティ標準(CSC)
- ②モチベーションの維持・向上  
→ゲーミフィケーション

## 教育ツールの内容

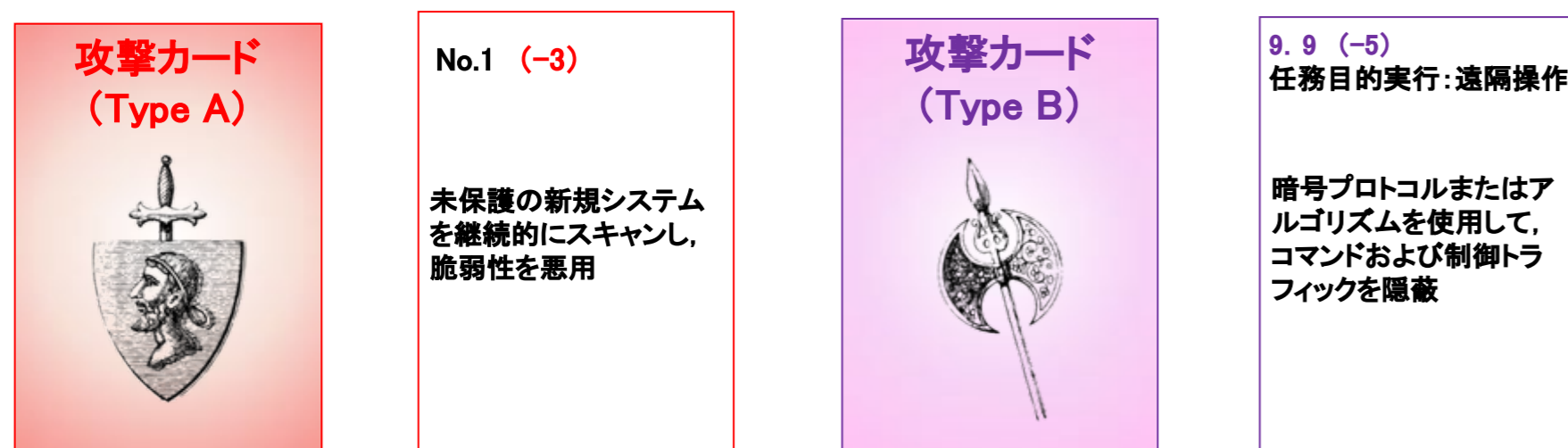


- ①参加者に防御カードを配布
- ②攻撃カードを参加者の中央に設置
- ③1ターン毎1枚の攻撃カードを開示
- ④攻撃に対応可能な防御カードを提出
- ⑤参加者による議論
- ⑥ゲームマスターによる判定
- ⑦カードに応じた得点取得
- ⑧最終的な総得点で勝者を決定

## カードの内容

### ①攻撃カード

- サイバーキルチェーンの攻撃段階
- CAPECとATT&CK(攻撃ライブラリ)



### ②防御カード

- CSCの20個の管理策
- 125個のサブ管理策



## 教育ツールを使用した演習

### ①大学院生による演習 (SecCap)



### ②社会人による演習 (ICSCoE)

