

## はじめに

現在、セキュリティを題材にしたボードゲームは各所で作成されております。それぞれメインターゲットや一番学んでほしいポイントの差はありますが、主題はセキュリティの教育を目的としています。このゲームも **セキュリティ教育が最終目的**です。

このゲームはサイバー攻撃を疑似体験することで、実際に悪意を持つ者がどのような手法で攻撃してくるのかを理解し、現実に応じた対策を学ぶことができます。攻撃者の視点から、防御側が見落とす可能性のある脆弱な点に気づき、セキュリティ意識の向上につながることを期待しています。

防御を行うにしても、攻撃を全く知らない状態だと何から身を守っているのかイメージし難いです。だからこそ、このゲームでは攻撃者の立場になり、サイバー攻撃を疑似体験していただきたいと考えています。脆弱性放置の危険性やセキュリティの重要性を痛感していただくことで、より効果的なセキュリティ対策の理解を促進します。

さらに、このボードゲームを通じて攻撃とセキュリティの両方に興味を持つ人

が増えることで、相乗効果が生まれ、より多くの人々がセキュリティ教育に関心を抱くことを願っています。セキュリティに関する正しい知識と理解を広めることで、サイバー攻撃によるリスクを最小限に抑え、より安全なデジタル社会の構築に寄与することを目指しています。

#### 遊ぶうえでの注意点

① サイバー攻撃を実際に行うことや模倣することは絶対に禁止されています。

このゲームは純粹に教育とコミュニケーションを目的としています。

② ゲーム内での攻撃や脅威はフィクションであり、実際の犯罪行為や攻撃の推奨を意図しているわけではありません。セキュリティの重要性を理解し、対策を学ぶためのシミュレーションです。

③ ゲームの内容に基づいてセキュリティについて学ぶ際には、正確な情報とベストプラクティスに基づいた方法を学ぶことをお勧めします。専門家のアドバイスを受けることも適切です。

④ このゲームを通じて、サイバー攻撃、セキュリティに関する知識と意識を高めるため、ゲーム内での出来事をディスカッションの機会として活用してください。

最後に別資料の利用許諾条件にも必ず目を通してください。

プレイするには下記 PDF を印刷して適切に切り貼りする必要があります。

- ・カード.PDF
- ・サイコロ、攻撃者、情報キューブ、得点チップ.pdf
- ・メインボード.pdf
- ・手番リスト.pdf（プレイする人数分）
- ・Cyber Attacker Placement 遊び方マニュアル

それでは、Cyber Attacker Placement をお楽しみください。

※プレイに必要なものは PDF で配布していますが、ハサミやノリでの組み立てはとても手間が掛かりますので、ミープル、木製キューブ、得点チップは既製品での代用をおすすめします。

※完成品を IPA に寄付しておりますので、**関係者**はそちらでのプレイをおすすめします。