SecHack365

ARCHIEVE

--没入型セキュリティ謎解きゲーム--

概要

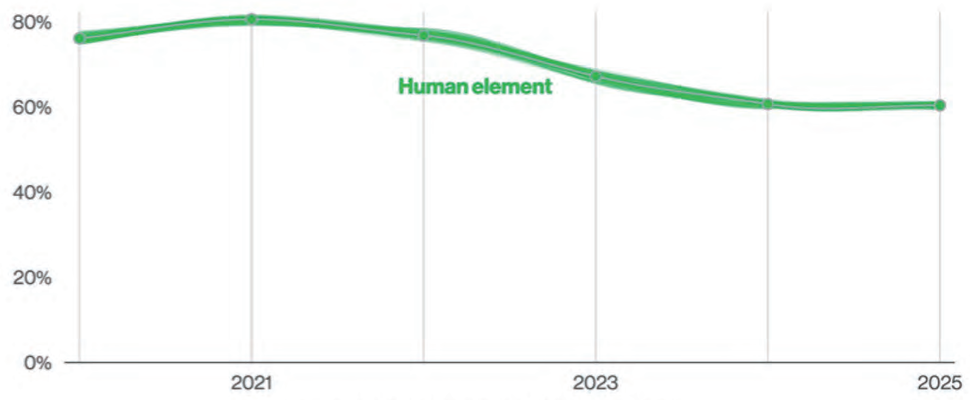


図　データ侵害における人的要因の推移

引用　Verizon
2025 Data Breach Investigations Report
https://www.verizon.com/business/resources/reports/dbir/

図のように、人的ミスで発生するセキュリティインシデントは例年**半数以上**を占める。
この原因はセキュリティに対して、**「知っているけどやらない」「知らないからできない」**と考えられている面が大きい。
この原因を解決するために、

⇨ 攻撃や防御手法を実機操作に近い形式で学べる
⇨ 実際の現場や状況を疑似的に体験できる
⇨ 手軽かつ楽しめる

これら３要素を含む**ユーザーインタラクティブなゲームの構築**が必要と考えた。
そこで、私達は**没入型セキュリティ謎解きゲーム「ARCHIEVE」**を開発した。
ARCHIEVEを通じて**セキュリティ意識を醸成**してもらうことで、**エンドユーザー起点のインシデントを削減すること**に貢献し、謎解きゲームとして実装することで、**セキュリティに興味がない人に対してアプローチをかける**ことを目的とする。

特徴

ARCHIEVEは**ARG(代替現実ゲーム）**というジャンルであり、ARGは現実と物語の境界を曖昧にする体験型コンテンツである。
このコンセプトを活かし、特にARCHIEVEは類似コンテンツと比べ以下の特徴を持つ。

実践的	Webベースの操作で攻撃や防御手法を実際の形式で学べる
臨場感	プレイヤー自身が主人公で、現場や状況を疑似的に体験できる
手軽さ	Web形式で、セキュリティを学ぶ心理的ハードルを下げる
直感的	被害を直感的に理解することで、当事者意識を持たせる
娯楽	謎解きから自発的な学習を引き出し、知識を深く定着させる

・意義のある学びのための技術・問題選定方法

✕ 既に知っている基礎的なこと
✕ 専門的すぎて難しい
✕ 学んでもエンジニアでないと使わない知識

⇨

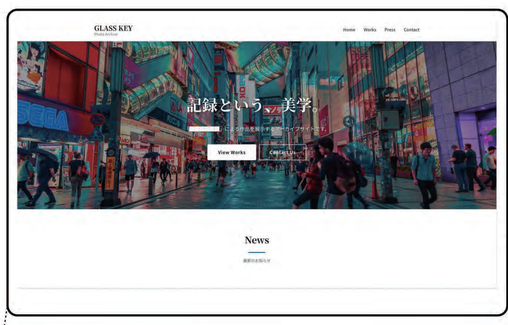
○ 日常的に扱っていたり、慣れ親しんでいる技術だが、その中身を知らないもの

・初心者がより深く学ぶための工夫点

1. 実機に近い操作感やストーリーを通じて、**没入感**を持って学びセキュリティ意識を高める
2. チャットツールを通じて、問題のヒントや技術的知識を解説することで**学習をサポート**する
3. **自ら問題を探し、解決する**ことでアウトプット型の学びをさせる

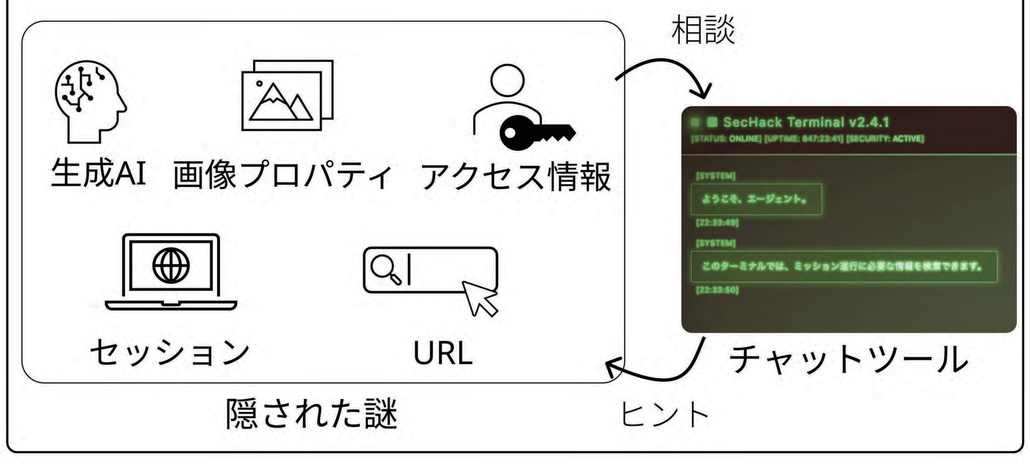
体験

SNSで拡散中...
正体不明のアーティスト作品が発見される。
探索が始まった。



画家の作品を提示しているアーカイブサイトをモチーフとしている。

実際のプレイ内容



シナリオ具体例
Webサイトに公開されている作品が1つだけ黒い...
チャットで写真について聞いてみると、画像にまつわる情報が提供されるが....?

今後の展望

・様々な背景の人々からの**フィードバック**をもらう
　現状は**セキュリティに何かしらの形で関わる人のみ**が開発に携わっている
　⇨ どの部分で詰まってしまうか把握しづらい
　　最後までプレイしやすいようなフローを作成する
・**PR**についての必要性
　ARGはプレイ動画などが出回りにくい
　⇨ 謎解きはプレイヤーがリザルトを載せる形が多い
　　プレイヤーが達成感を共有し拡散する形を作る
・今回得た**知識を思い出してもらう**必要性
　ゲームは一回やりきったら終わり
　⇨ 再プレイをしてもらうことは難しい
　　知識を再確認できる場をつくる

初学者が楽しくセキュリティを学べるような世界にできるように！

NICT National Institute of Information and Communications Technology

表現駆動コース4B　片桐徹人　片岡昴晴　佐藤謙成　佐藤心　草山優希