サイバーセキュリティ演習：

Kaspersky Interactive Protection Simulation (KIPS)

2024年12月13日
株式会社カスペルスキー
セールスエンジニアリング本部

V1.1

Kaspersky Interactive Protection Simulation（KIPS）とは

■ゲーミフィケーション理論に基づいて開発されたゲーム形式の対サイバー演習

・ゲーム形式でセキュリティインシデントを体験することで、サイバー攻撃が企業に与える影響を理解し、限られたリソースで被害を最小化するためのインシデント対応策を学習

・受講者の選択が次のステップに影響するインタラクティブ構成、同じシナリオでも複数回体験することで、サイバーセキュリティ対策を深く理解することが可能

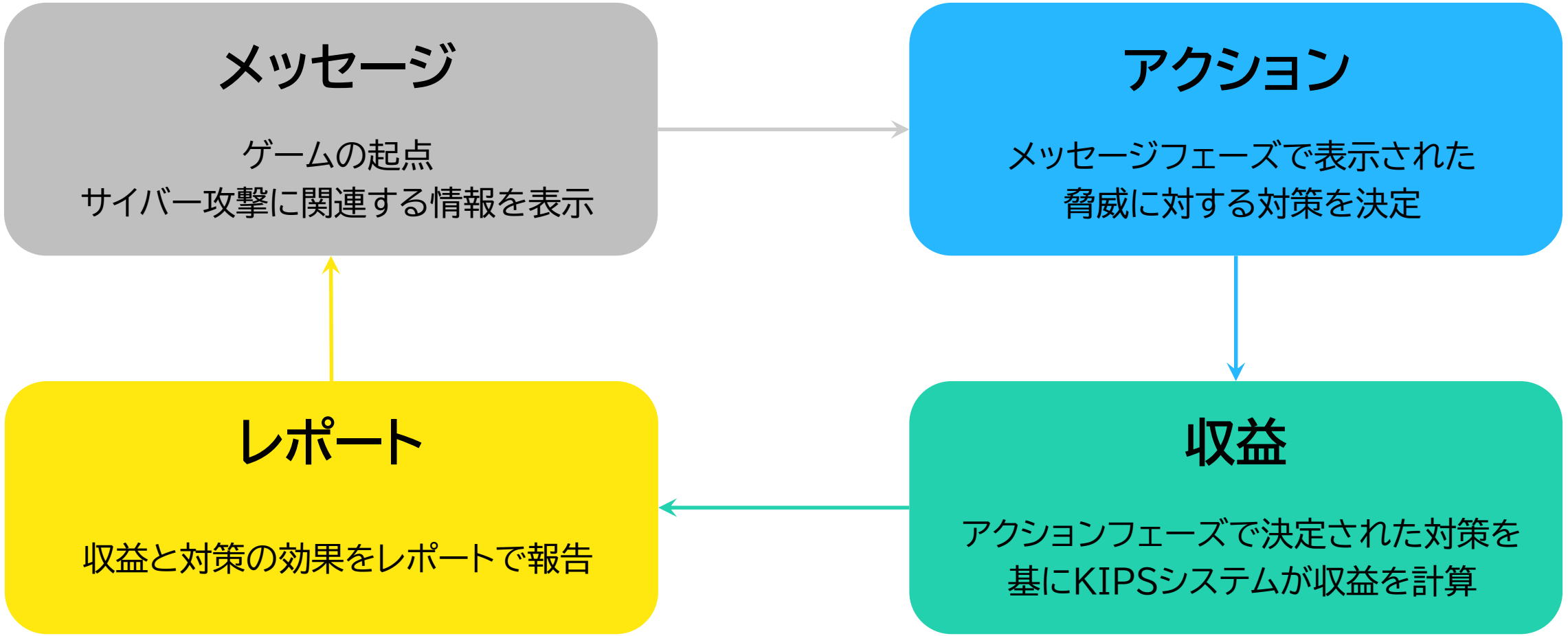
・共同作業でチームワークを育成し、チーム間の競争を通じて分析スキルを向上
ゲーム終了後に参加者全体でディスカッションをすることで改善点・ポイントを共有

・ランサムウェアや標的型攻撃など、すべての企業を対象としたシナリオに加えて、
産業用システムの稼働環境・業界固有のサイバー攻撃など特定業種に特化したシナリオも用意

Copyright © 2024 Kaspersky Lab. All rights reserved.

ゲームの流れ

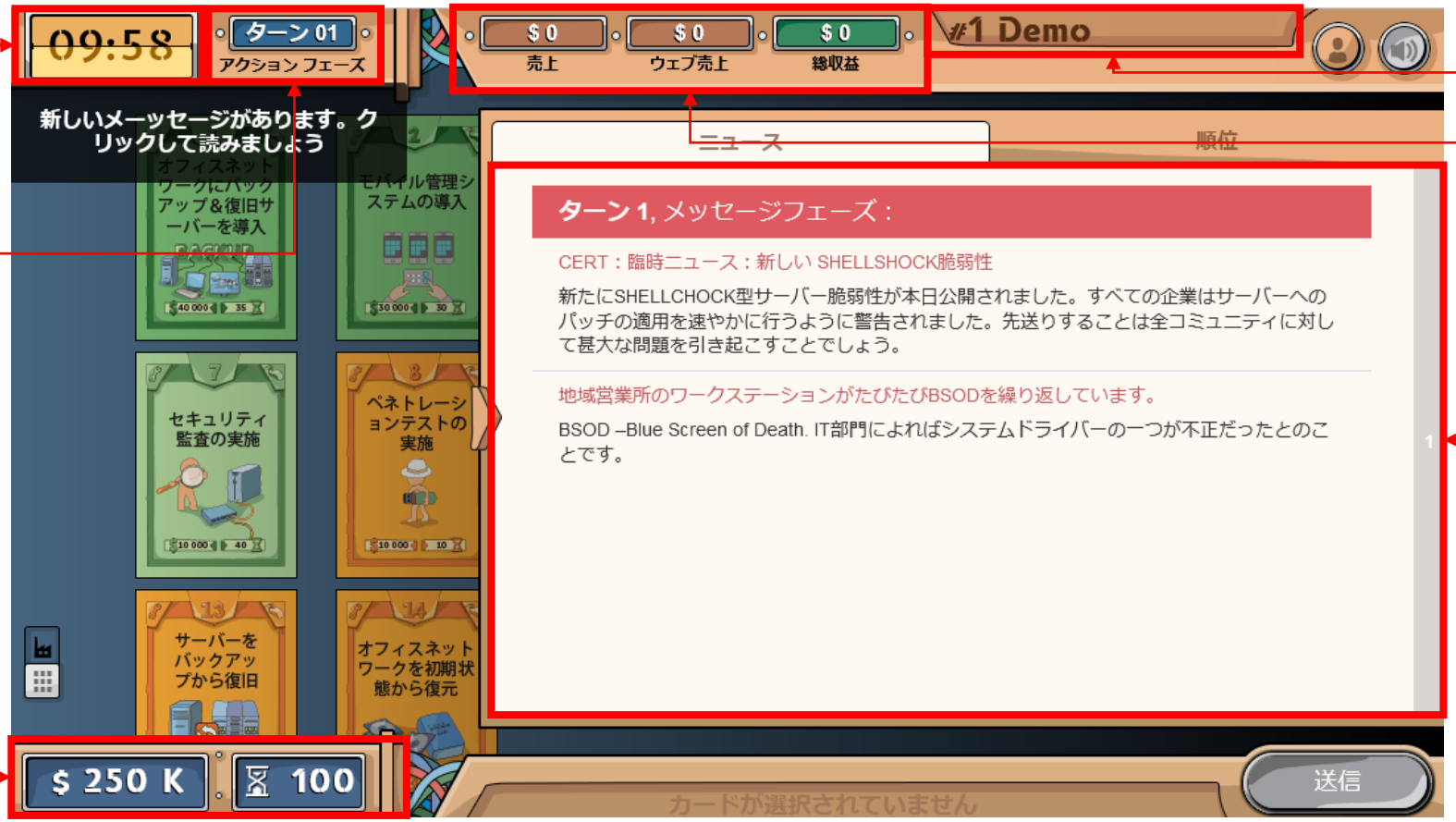
■参加者は1ターン：4つのフェーズで構成される全5ターンのゲームに参加



Copyright © 2024 Kaspersky Lab. All rights reserved.

ゲームの流れ：メッセージフェーズ

・メッセージボードに表示されたインシデントやサイバー攻撃に関連するニュースを確認し、
企業を保護するために必要な対策をチームで協議



残り時間

現在のターン

予算・時間

チーム名

収益

メッセージボード
インシデントや
サイバー攻撃に
関連するニュースを
表示

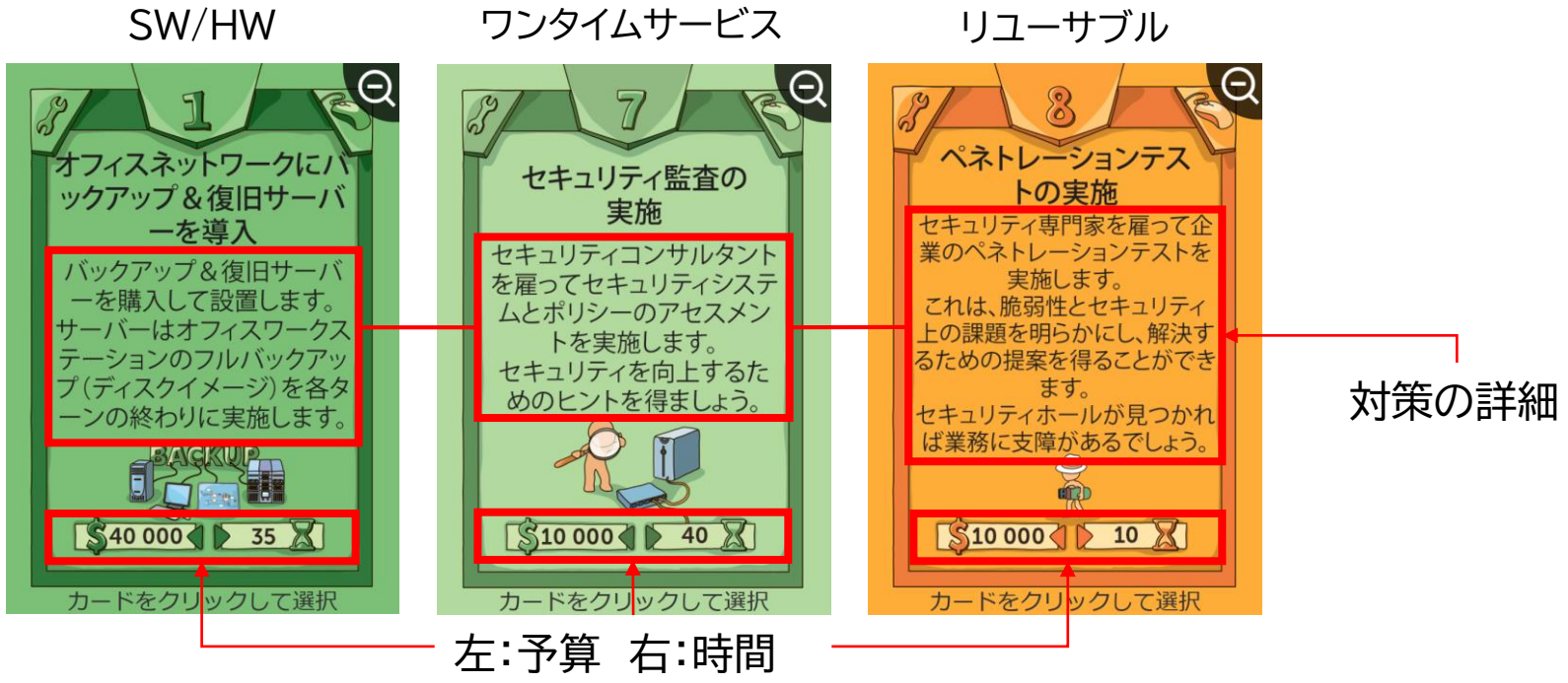
Copyright © 2024 Kaspersky Lab. All rights reserved.

ゲームの流れ：アクションフェーズ

■インシデントに対して最適な対策を**アクションカード**から選択

■各カードに「コスト」と「時間」が設定、「時間」は各ターン100秒、「予算」は全てのターンで$250,000に収まるように選択

■1回限り使用可能な「**SW/HW**」・「**ワンタイムサービス**」と何度でも使用可能な「**リユーサブル**」の3種類



Copyright © 2024 Kaspersky Lab. All rights reserved.

ゲームの流れ：収益フェーズ

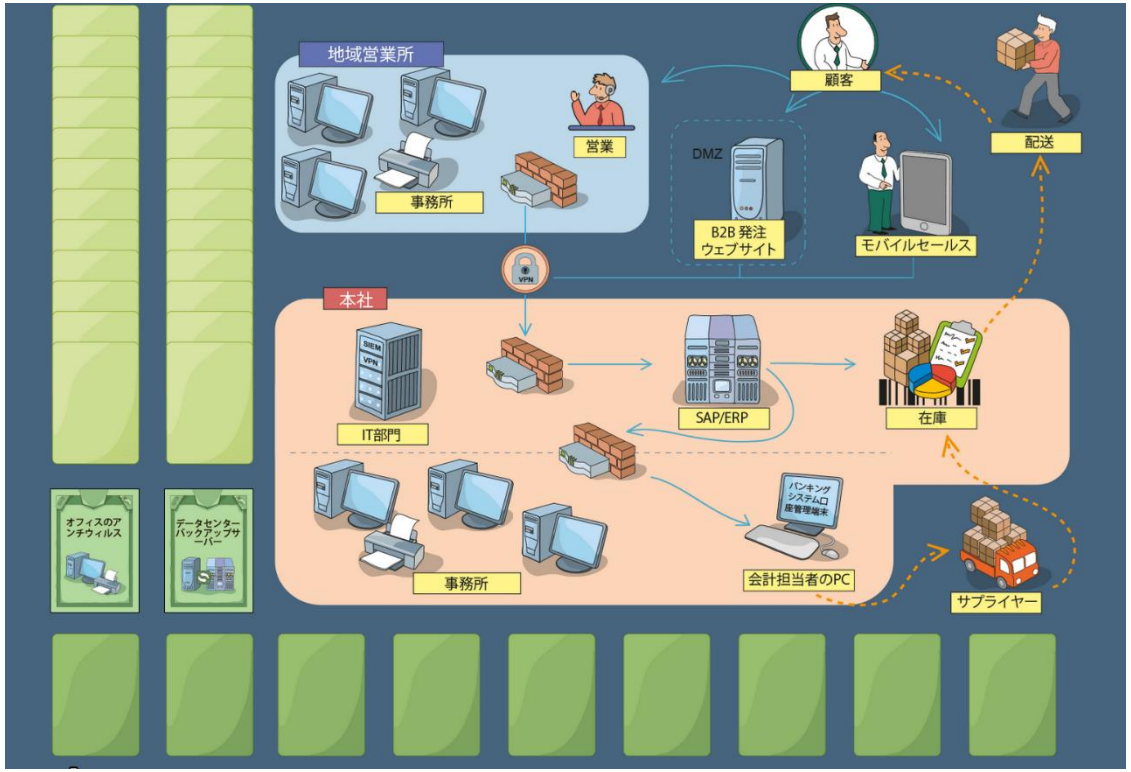
■選択したアクションカードを基にKIPSシステムが収益を計算
　->各ターン最大$200,000、5ターンで$1,000,000の収益を獲得
■さらに、長期的なセキュリティ対策を実施できた場合、ボーナス最大$100,000を獲得
■各チームは**「事業継続」**と**「$1,100,000の収益獲得」**を目指して、セキュリティインシデントを対処

Copyright © 2024 Kaspersky Lab. All rights reserved.

業界に特化した複数のシナリオ

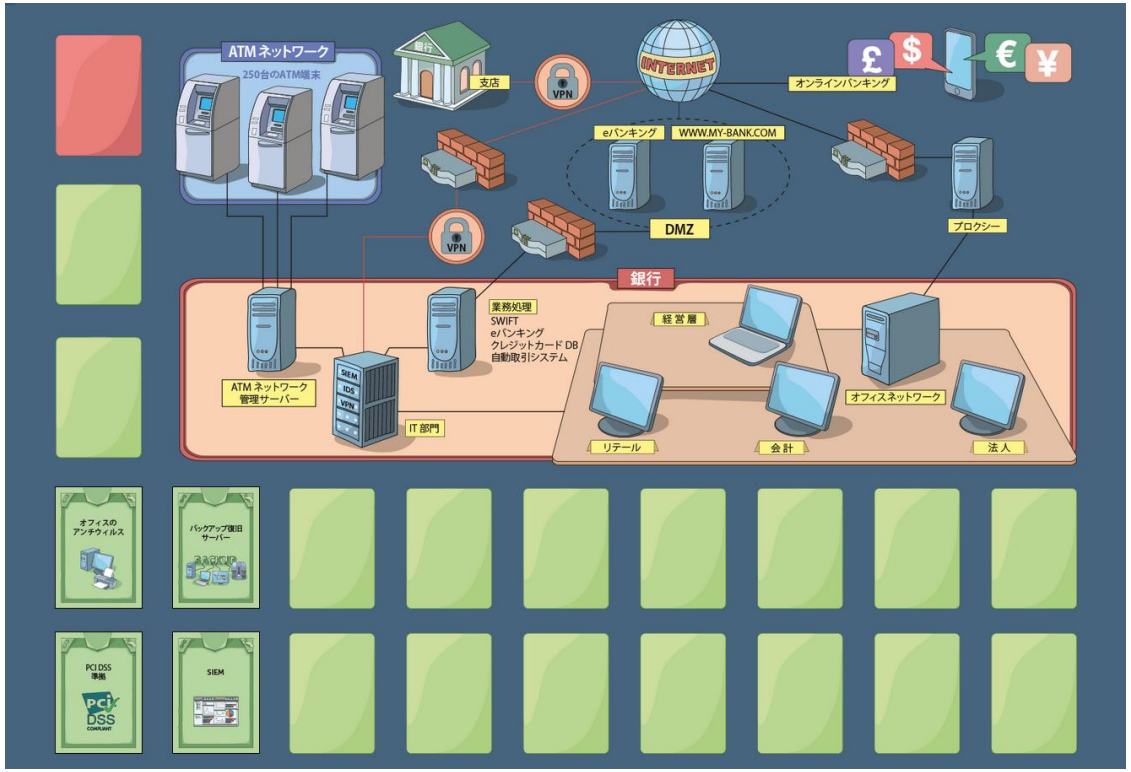
シナリオ1：企業

・直営・オンライン経由で商品を販売する企業をAPT、Shellshock、ランサムウェア、インサイダー脅威から保護



シナリオ2：銀行

・貿易業務、オンラインバンクを運営する銀行をCarbanak、Tyupkin、Cryptor、Black Energyから保護

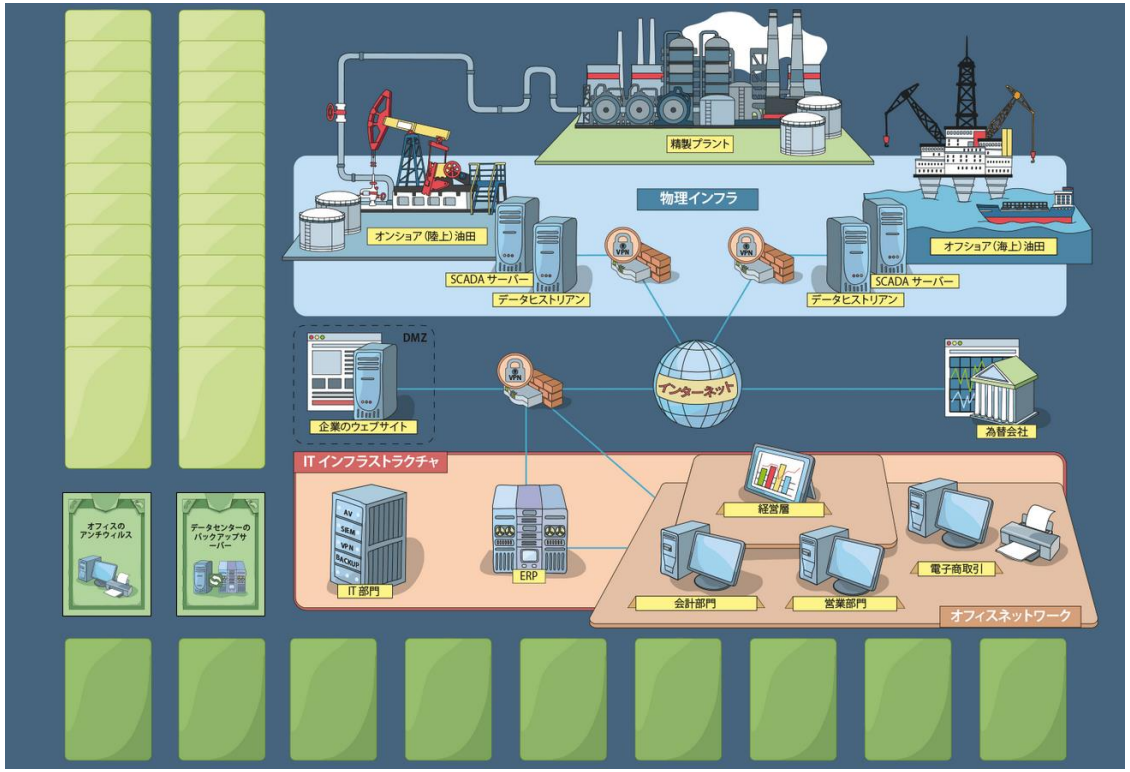


Copyright © 2024 Kaspersky Lab. All rights reserved.

業界に特化した複数のシナリオ

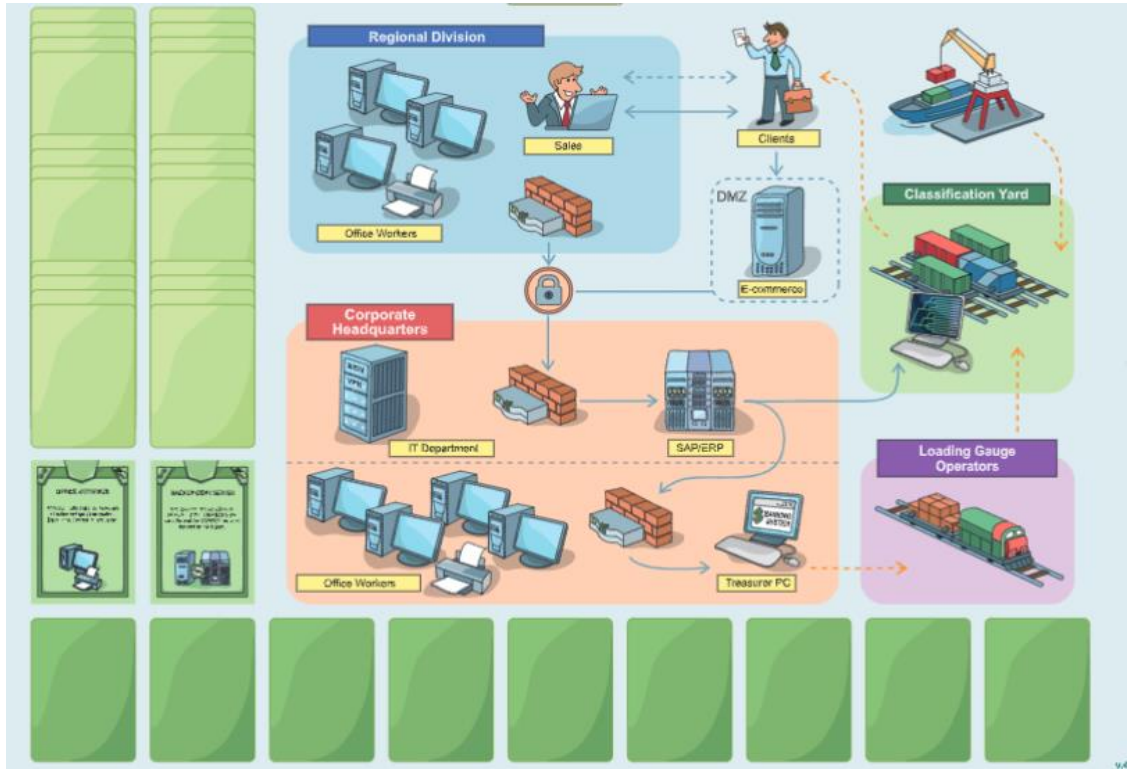
シナリオ3：石油ガス

・SCADAシステムによって制御された油田を狙うランサムウェア・マルウェア・ APTから保護



シナリオ4：運輸

・運営する物流会社を襲うHeartbleed、ランサムウェア、APT、インサイダー脅威に対処

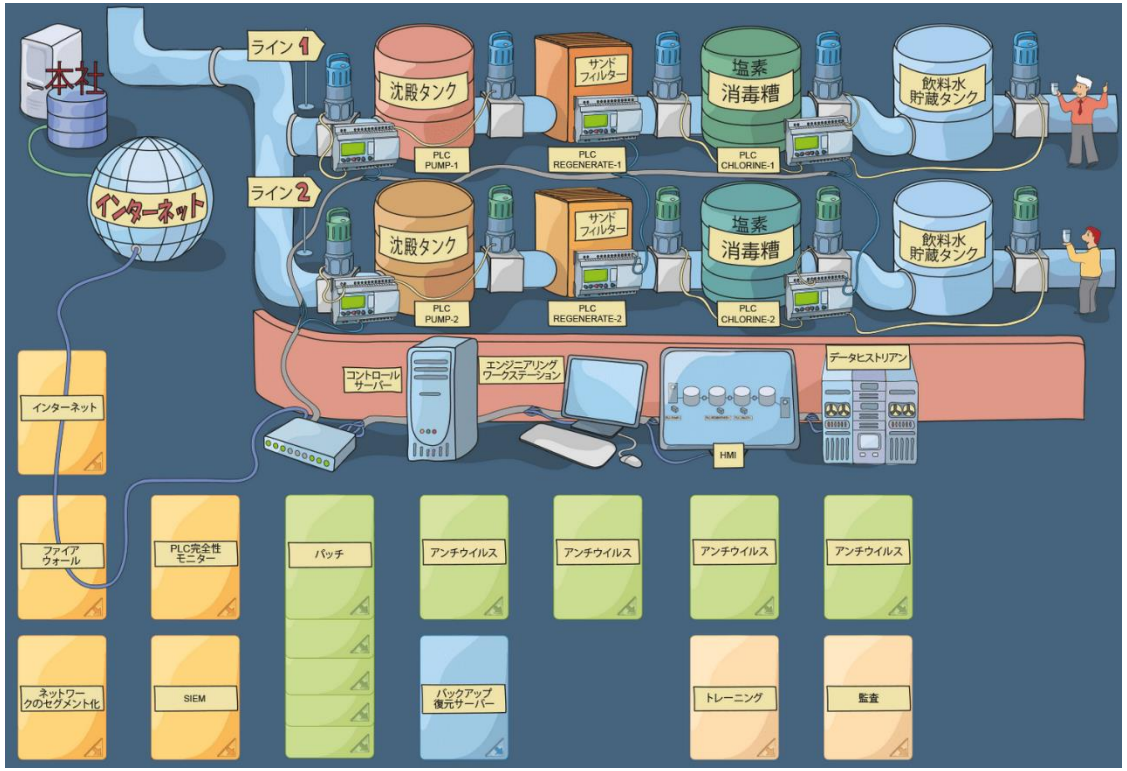


Copyright © 2024 Kaspersky Lab. All rights reserved.

業界に特化した複数のシナリオ

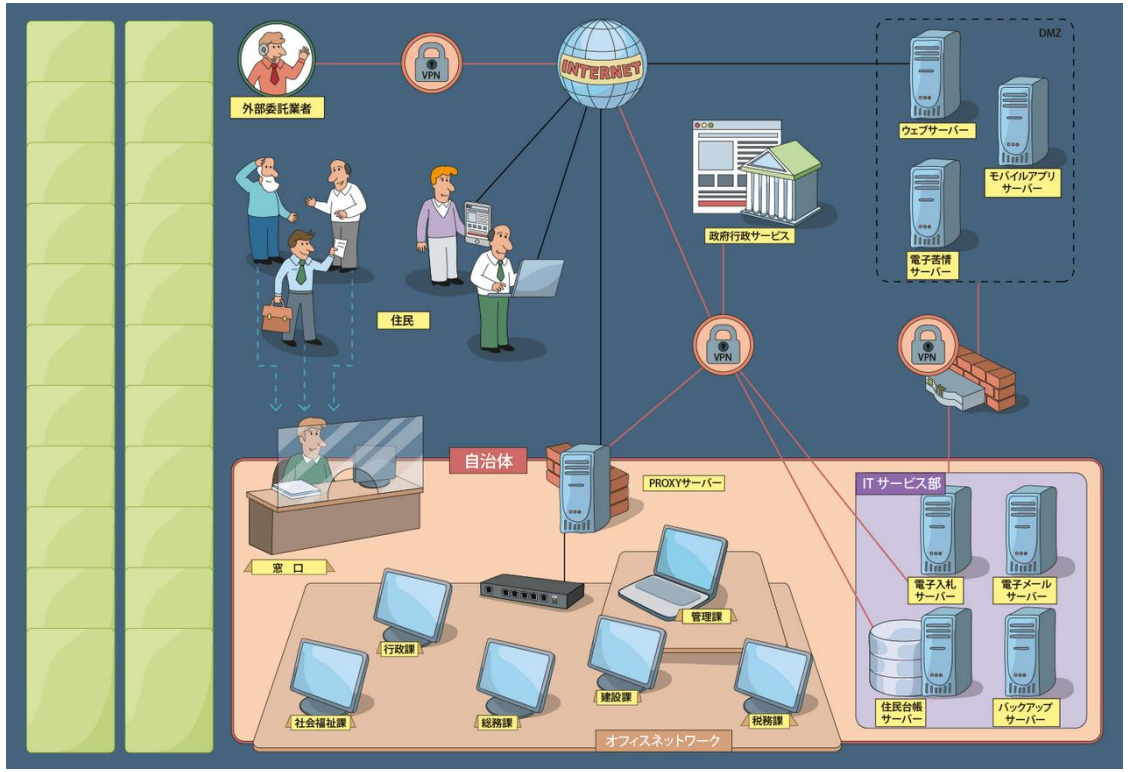
シナリオ5：発電所・浄水場

・発電所・浄水場を襲うStuxnetからITインフラと
2つの生産ラインの安全性を確保



シナリオ6：地方行政

・市民から高い評価を得られるように脅威から
インフラ・サービスを保護し、機密情報の流出を阻止



Copyright © 2024 Kaspersky Lab. All rights reserved.

ゲーム形式

ライブ・オンライン、2つの形態でゲームを実施可能

ライブ (会場実施)

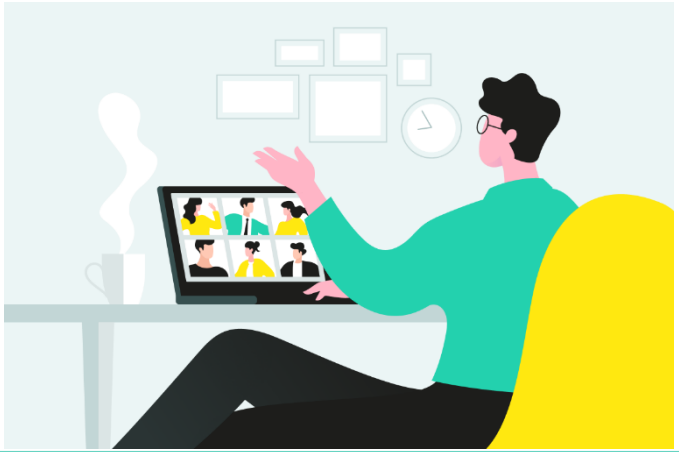
全参加者が同じ会場でゲームに参加

＜特徴＞
- 最大受講者数：80人（20チームまで）
- 3～4人/1チーム
- 全参加者が同一言語
- トレーナー・アシスタントが出席
- 主に印刷された教材を使用

オンライン

PC・タブレットからゲームに参加
（ライブと組み合わせ可能）

＜特徴＞
- 最大受講者数：1000人（300チームまで）
- チームごとに異なる言語が選択可能
- トレーナーはWeb会議ツールを使用して
  ゲームを先導



Copyright © 2024 Kaspersky Lab. All rights reserved.

kaspersky