HITACHI
Inspire the Next

Hitachi Systems Security Journal

VOL.46

株式会社 日立システムズ

Human*IT

Hitachi Systems security Journal VOL.46

TABLE OF CONTENTS

わが国の ICT の将来を担う若き才能が踏み出す第一歩
SecHack365 2021 年度成果発表会レポート …… 3

九州各地のセキュリティ関係者をつなぎ、地域貢献を果たす！
九州サイバーセキュリティシンポジウム（KYUSEC）参加レポート …… 9

●はじめに

本文書は、株式会社日立システムズ の公開資料です。バックナンバーは以下の Web サイトで確認できます。
https://www.hitachi-systems.com/report/specialist/index.html

わが国の ICT の将来を担う若き才能が踏み出す第一歩

SecHack365（セックハックサンロクゴ）2021 年度 成果発表会レポート

取材・文＝斉藤健一

1 年間のハッカソンを通じて セキュリティ・イノベーターの育成をめざす

本年 3 月 5 日、SecHack365 2021 年度成果発表会がオンラインで開催された。

SecHack 365 とは、国立研究開発法人情報通信研究機構（NICT：エヌアイシーティー）が主催・運営するサイバーセキュリティ人材育成プログラム。2017 年度より開始され、2021 年度で 5 年目を迎える。

このプログラムが取り組むのは「セキュリティ・イノベーター」と呼ばれる人材の育成だ。日本国内において、サイバーセキュリティに関連するプロダクトやサービスで利用されるのは主に海外製であり、国産の製品やサービスが市場を賑わすことは少ない。そこで、SecHack365 では社会に広く浸透する ICT システムの中で、技術・サービスの創出やサイバーセキュリティの根本的な対策の創出を担える人材育成をめざしているという。

受講にあたっては 25 歳以下の若手が対象であり、1 年間のハッカソンを通じて作品作りにチャレンジする。指導にあたるトレーナーは、セキュリティ業界の第一線で活躍する研究者や技術者たちだ。

プログラムは、オンラインによる講義・ゼミや年に数回行なわれる集合イベントによって構成されている。

トレーナーは、受講者たちの 5 年先・10 年先を見越して、開発に取り組む姿勢を含め基礎から指導する。その 1 つは、自身で手を動かし作品を作り、人に見せて意見を聞き、その意見を作品にフィードバックするという一連のプロセスを重要視している点だ。また、このような活動を継続するための習慣化という点や、異質なもの同士を掛け合わせることでアイデアを得る発想法などについても多くの時間が割かれるという。

さらに、開発姿勢は、技術を突き詰めるだけではなく、自分が作ったものを通して、社会とどのように関わっていくかという部分にまで発展していく。

SecHack365 では、作品作りのアプローチが異なる複数のコースが用意されている。例えば、「開発駆動コース」では、まず実装を作り上げることに重きをおき、手を動かすことによって得た知識や経験をセキュリティの問題解決に活かしていく。また、「思索駆動コース」では、社会や日常に潜む違和感や自身が取り組みたい課題について徹底的に考え抜いた上で作品作りに取り組む。他にも、多様性をキーワードにグループでイノベーションの実現をめざす「表現駆動コース」、作品の開発と並行して他の分野や技術も学び、作品の幅を広げる「学習駆動コース」、学術界の研究者が実際に行なう手法を踏襲しつつ、その成果を作品作りにも活かす「研究駆動コース」がある。こういったコースの創出によって、受講生の作品は多様性に富んだものとなっている。

成果発表会の Web サイト※1 では、コース別全作品の成果物ポスターが掲示されるとともに、優秀作品については受講者自身によるプレゼンテーション動画も視聴可能となっている。

優秀作品のラインナップには、開発者側の使いやすさを考慮した Web アプリの Fuzzing ツール

※ 1 SecHack365 2021 年度 成果発表会　https://sechack365.nict.go.jp/presentation/

（開発駆動コース）、OS レベルから開発したソフトウェアルーター（学習駆動コース）、キーボード打鍵音から入力キーを推定するサイドチャネル攻撃（研究駆動コース）、分散型ネットワークによるヒトの遺伝情報の利活用システム（思索駆動コース）などがある。

本誌が気になった作品の開発者にインタビュー

ここでは、本誌スタッフが関心を持った作品をピックアップするとともに、その開発にあたった受講生（当時）に話を伺った。関心を持ったのは以下の 2 作品だ。

・コマンドライン競技 シェルゲー
（学習駆動コース／井上大誠氏）

ゲームを通じて bash のコマンド操作を学習する。Web ブラウザーでプレイできる対戦型ゲーム。「○○ファイルを探す」、「△△の数を数える」といった出題に対戦相手よりも早く適切なコマンドを入力することを競う。

SeckHack365 のコース設定とその目的

ここでは、情報通信研究機構（NICT）ナショナルサイバートレーニングセンター長の園田道夫氏に SecHack365 の運営について話を伺った。

記事本文でも紹介しているが、SecHack365 では、作品作りのアプローチが異なるいくつかのコースが用意されている。しかしながら、外部の人間からすると、それぞれのコース名からその内容の違いをイメージすることは難しい。まず、この件について尋ねてみた。

園田氏によると、SecHack365 がスタートした 2017 年度にはコース設定はなかったという。ハッカソンといえば、元々開発効率を高めるためにメンバーが集まって集中的に作業するイベントのことを指す。それを 1 年間続けるとは具体的にどのようなプログラムになるのか、運営側も手探りで始めたのだという。1 年間の運営を進めるなか、それぞれのトレーナーが思い描く人材の育成方法や方向性、また SecHack365 に対するイメージに違いがあることが次第に分かり、次年度からコースが設定されることになったという。現在のコースとその概要は以下のとおり。

- **表現駆動コース：**「伝える力」を重視するとともに「グループ開発」という手法にもこだわる。試行錯誤を繰り返し、最適なテーマと最適なグループ開発をめざす
- **開発駆動コース：**受講者が作りたい作品ありきのコースだが、1 人で作業を進めるのではなく、トレーナー陣などの協力を得て、よりセキュアなものへとブラッシュアップしていく
- **学習駆動コース：**作品の開発を進めるとともに、関連するテーマを学習することで自身の視野を広げることを目標におく
- **思索駆動コース：**社会的なテーマを徹底的に掘り下げた上で作品作りに取りかかる。議論だけで 1 年間の約 2/3 を費やすこともある
- **研究駆動コース：**論文執筆などアカデミックの研究者の活動を踏襲しつつ、その成果をプログラム作品の開発にも活かす

受講者の成長は各コースの特徴によって異なると園田氏は言う。例えば、思索駆動コースでは徹底的に議論をした上で作品作りに取りかかるため、成長曲線は終盤に急上昇することとなる。最後に余談だが、1 年という長きにわたり受講者に寄り添うトレーナー陣の労力も相当なものになるという。本当に頭が下がる思いだ。

ゲームの要素を取り入れることで楽しみながら学習できるというアイデアが見事だ。また、ゲームそのものが公開され実際にプレイできる点も評価したい（2022 年 6 月時点では公開終了）。

・プライバシーポリシーまもるくん（思索駆動コース／松原優太氏）

プライバシーポリシーを分かりやすく提示するためのプログラム。既存のプライバシーポリシーの文章を要約し、ピクトグラムを加えて簡潔で読みやすいものに整形する機能と、プライバシーポリシーの構成に必要な項目をボタンで選んでいくだけで新たなものが生成できるという 2 つの機能によって構成されている。

プライバシーポリシーは、個人情報の保護や利活用の上で重要なものとなるが、その一方で多くの人が読まずに形骸化しているという実態もある。もちろん、このプログラムを実社会で使うためには、さらなるブラッシュアップや検証が必要になるが、開発の着眼点が秀逸であり、現在の社会に求められているものだと感じた。

斉藤（以下 S ）：早速ですが、応募のきっかけを教えてください。

松原（以下 M ）：昨年初頭、米国国会議事堂が暴徒化した群衆によって襲撃されるという事件が起きました。私自身、これをきっかけに、事件の背景、事件が人々に及ぼした影響、さらには表現の自由などの概念についても考えるようになりました。そのような中、SecHack365 に思索駆動コースがあると知り、自分に合っているように感じ、応募することにしました。

井上（以下 I ）：いちばんの動機は、一緒にセキュリティについて語れる仲間が欲しかったからです。また、セキュリティ業界の第一線で活躍する方々から直接指導を受けられることにも魅力を感じました。

S 受講開始の時点で作りたい作品は決まっていたのですか。

M 問題意識こそありましたが、作りたい作品は明確になっていませんでした。SecHack365 での経験を通じて作品にたどりつきました。

I 最初は全く考えていませんでした。受講してから作品を考え始めました。

S 他の受講者はどのような感じでしたか。

I 最初から作りたいモノが決まっている人たちも多くいましたが、一方で受講していくうちに作りたい作品が固まっていく人たちもいました。

S Web ページのレポート※2 を読むと、開始当初に「習慣化」の手法に関する講義があります。受講した感想を聞かせてください。

井上 大誠（いのうえ・たいせい）
22 歳。本年 4 月にセキュリティ企業に新卒で入社。SecHack365 受講当時は情報系学部に在籍する大学 4 年生

松原 優太（まつばら・ゆうた）
21 歳。情報系学部に在籍する大学 4 年生。3 年生のときに SecHack365 を受講

※2 **SecHack365 レポート一覧** https://sechack365.nict.go.jp/report/

I 講義では、習慣化の手法がいくつも提示されました。1 つのやり方にとらわれるのではなく、自分にあうやり方を見つけていくというスタンスが良いと思いました。いろいろ試してみて、自分にあっていたのは、1 日の最初に ToDo リストを作り、その項目を 1 つずつこなしていくというやり方です。

M 習慣化の講義の中で印象深かったのは「SecHack365 にはゴールがある。しかし、あなたたちにはそこで学びを終えてほしくない」という言葉です。自分のためになる良い習慣を身につけてほしいということが強調されていました。私自身もラジオ体操が習慣になるなど、これからの人生で役立つであろう習慣化を多少なりとも身につけることができました。

S「発想法」に関する講義もありましたが、こちらはいかがでしたか。

I「発想は組み合わせだ」という話を聞きました。例えばセキュリティとカレーのように異質なもの同士の組み合わせから発想するやり方に興味を覚えました。

M セキュリティとカレーの話もありましたが、異質なもの同士の組み合わせには、足し算・かけ算ばかりではなく、引き算・割り算といった発想法もあるという話に目からウロコが落ちる思いでした。

S 引き続きそれぞれの作品について伺います。まずは井上さん、「シェルゲー」を作るきっかけは何でしたか。

I 面白いものを世に出そうと考えていました。先ほどもお話したとおり、異なる要素を掛け合わせることで発想を広げていました。当初、コマンドラインとカルタを組みあわせたカードゲームのようなものを考えたのですが、技術を指導してくれる方々もいるので「そうだゲームにしよう」と方向転換しました。

S この作品で行こうと決めたのはいつ頃でしたか。

I 8 月ごろです。

S シェルゲーは対戦型というのがポイントですよね。

I はい。1 人でプレイするよりも対戦型にした方がゲーム要素が圧倒的に強くなると感じました。

S 問題は全部で何問あるのですか。

I 全部で 70 問です。

S SecHack365 では、手を動かして作り、人に見せて意見をもらい、作品にフィードバックすることを繰り返します。作品作りの課程でどのような意見が出ましたか。

I こうした機能を追加すればゲームがより面白くなるのでは、といった提案だったり、セキュリティとの関係性を問う疑問だったり、さまざまな意見をもらいました。

S ありがとうございます。続いて松原さん、「プライバシーポリシーまもるくん」を作るきっかけは何でしたか。

M 私自身、PC やスマホを使っていて、サービスを利用したり、アプリをインストールしたりしています。この時、利用規約やプライバシーポリシーの同意に関する文章が表示されますが、ただ画面を下にスクロールして「同意」にチェックマークを付けているだけです。要は「読んでいないけれど、読んだことになっている」わけです。もし何か不都合を被ったとしても、ベンダーから「プライバシーポリシーに同意済みです」と言われてしまえば、それ以上は何もできません。このことに気づいたとき、プライバシーポリシーをもっと分かりやすくしたいと考えました。そうすれば、ユーザー側にも利益がありますし、企業側にもプライバシーポリシーが作りやすくなる。また、それによってプライバシーポリシーに関する問い合わせやクレームを減らせるかもしれないとも思いました。

S 発想にいたったのはいつ頃でしたか。

M 11 月ごろです。それまでは「あれでもない、これでもない、なんか違うな」と考えを巡らす日々を過ごしていました。

S 作品作りで苦労した点はどこですか。

M 企業や組織によってプライバシーポリシーの形式は異なります。その中から共通項を取り出すためには、まず、プライバシーポリシーに含まれる項目を精査するところからはじめました。ですが、これが想像以上に大変でした。また、要約して単純化するのですが「本当にこの要素を捨ててしまって大丈夫だろうか」といった不安や、「分かりやすくするはずなのに、伝えるべき情報を落としていないだろうか」、「要約した文章が本当に伝わるだろうか」といった葛藤もありました。

S そういった事態を回避するには、より多くの企業や組織のプライバシーポリシーを見ていくしかないのでしょうか。

M それも 1 つの方法だと思います。あと乱暴なやり方かもしれませんが、プライバシーポリシーの内容を強引にカテゴライズしてしまう方法です。当然、これには問題があります。正直なところ、作品を作りながら「誰かがプライバシーポリシーの標準を決めてくれれば楽なのに」と思っていました。

S プライバシーポリシーまもるくんを実際にローンチすると仮定した場合、どの程度ブラッシュアップする必要がありますか。

M かなり手を入れる必要があります。日本国内に関して言えば個人情報保護法が改正されましたし、EU の一般データ保護規則（GDPR）にも対応しなくてはなりません。課題は山積みです。

S 作品作りの課程でどのような意見が出ましたか。

M 最初の実装はプライバシーポリシーを要約し、分かりやすい形にしてユーザーに提示するという機能だけでした。ですが、他の人から、プライバシーポリシーを作成する機能、つまり、組織が最初からこの形式に則って作成できるようにすればいいのではないかという提案がありました。自分自身も「なるほど」と思い、この機能を実装することに決めたのです。

S その意見は他者ならではのものかもしれません。また、すべての組織のプライバシーポリシーが、まもるくんに準拠したものになったとしたら、もっと良い世の中になるかもしれませんね。引き続き、SecHack365 での 1 年を振り返って学業との両立や苦労した点などについて伺います。やはり大変でしたか。

I はい。学業との両立は本当に大変でした。あと、作るべき作品が決まっていない時のモチベーションの維持で苦労しました。

S どのように対処したのですか。

I オンラインでは定期的にゼミが開かれていて、他の受講生の進捗も目にします。そうした作品が少しずつできあがっていく様子に触発されました。

S 松原さんの方はいかがですか。

M 学業との両立は大変でした。大学の期末試験やレポート提出の時期と、成果発表会の時期が重なっていて、時間をどう作るかというところで苦労しました。そんな時、SecHack365 の習慣化の教えが役に立ちました。

S なるほど。では SecHack365 の 1 年間を通じて得たものは何でしょうか。

I この 1 年間で学んだことの中で自分にとって大きかったのは、作品を出して世の中に知ってもらうこと、そして何より作品を世に出す勇気を持つことでした。また、作品を作る上で、その発想法であったり、他者からのレビューの重要さについても学びました。

S おっしゃるとおり、勇気を持って一歩を踏み出すことはとても大切ですね。

M 先ほどもお話したとおり、1 つは習慣化です。また、対話の重要性も学びました。SecHack365 期間中、受講生・アシスタント・トレーナーの方々と話す機会がありましたが、皆それぞれ違った価値観を持っていることを実感しました。加えて、議論では自分の意見だけにこだわらず、それぞれの意見を客観的に判断し、相手の意見に納得する部分があれば取り入れるという姿勢も身につけられるようになってきました。同時に、自分とは違う価値観を持つ人々にも届くシステムを作るにはどうすればよいか、より明確に考えなければならないことも学びました。

S 20 代前半でそういった考え方ができる人は少ないと思います。思索を重ねた分、内面にも成長があったのでしょうね。続いて今後の目標を教えてください。

I 今はとにかく技術について一生懸命勉強したいと思っています。そして、技術を身につけられたら、私自身が上の世代の方にお世話になったように、今度は下の世代をサポートしていきたいと思います。

S 頼もしい言葉です。井上さんのような人が増えれば、SecHack365 は今後も安泰ですね。松原さんの方はいかがでしょう。今後の進路などは考えているのですか。

M 今のところ、大学院に進学したいと考えています。道徳や規範などについてさらに思索を深めたいというのがその理由です。例えば、利用規約やプライバシーポリシーなど、ある程度拘束力を持った規範を知覚した時、人はどのように行動するのかなどに興味を持っています。

S 現在、セキュリティを社会心理学や行動心理学の視点から研究する動きも活発のようです。例え

ばセキュリティと倫理学といったように、セキュリティに加えてもう1つ専門分野を持っていると、比肩するもののない極めてユニークな存在になれると思います。ぜひがんばってください。さて、最後の質問です。SecHack 365 2022 年度の募集はすでに終了していますが、今、目の前に応募しようかどうか迷っている若者がいたと仮定すると、どんな風に声をかけますか。

I「学業との両立などで厳しいことは確かだけれど、参加すれば何かしらの形で成長できることは間違いないので、覚悟を決めて申し込もう」といった感じです。

M 私だったら辛いことすら伏せてしまうかもしれません。「とにかく楽しいのでとりあえず申し込んでみて」という風に言うと思います。

S それぞれのコメントから、この 1 年間を楽しんだことが伝わってきました。また、お二人の活き活きとした姿を通して SecHack365 の教育姿勢についても充分に伺い知ることができました。本日はありがとうございました。

コロナ禍と SecHack365

2020 年から 2021 年にかけ、コロナ禍により多くの対面イベントがオンラインへの移行を余儀なくされたが、SecHack365 はどのような運営を行なったのだろうか。園田氏に過去 2 年のオンライン開催を振り返っていただき、メリット・デメリットそれぞれについて聞いてみた。

園田氏は、オンラインでは対面と比べて情報の伝達に時間がかかると、デメリットを挙げた。オンラインでのグループミーティングは参加者間でマイクを回すシステムであり、いわばカラオケのようなものだ。誰かが発言している間、他の参加者は待たなくてはならない。その結果、発言のチャンスを伺う空気の読みあいとなってしまう。

また、オンラインでのコミュニケーションでは雑談がしにくいという点も指摘する。クリエイティビティを発揮する上で雑談は非常に重要なのだと園田氏は言う。oVice のような現実のコミュニケーションのやり方に近づけたツールも登場してはいるが、いまだ充分とはいえないのだそうだ。

一方、メリットとして、動画による発表に移行したことで、それぞれが事前に録画するようになった点を挙げる。もちろん、観客を前に発表する経験も大切だが、発表のクオリティという面では事前の録画に軍配が上がるという。発表のプレッシャーもかからない、伝えることに集中できる、場合によっては撮り直しや編集もできる。また、動画を流す間に、発表者自身がチャットなどで質問に回答することも可能だ。

2022 年度からは、一定数の集合イベントを対面形式に復活させていくのだという。過去 2 年間、コロナ禍による自粛期間を過ごす中で人々が感じたのは、対面でのコミュニケーションの大切さだったに違いない。2022 年度の受講生には対面イベントを通じて SecHack365 を満喫できることを願っている。

九州各地のセキュリティ関係者をつなぎ、地域貢献を果たす！

九州サイバーセキュリティシンポジウム（KYUSEC）参加レポート

文＝林佳子

2022 年 3 月 18 日（金）「サイバーの日」に北九州市 JR 九州ステーションホテル小倉で開催された「第 2 回九州サイバーセキュリティシンポジウム（KYUSEC）」に現地参加する機会を得ましたので、その内容や特徴についてレポートします。

九州から発信する サイバーセキュリティシンポジウム

このシンポジウムは、産業システムのサイバーセキュリティを中心に、九州におけるサイバーセキュリティ意識の醸成、対策向上、産官学連携強化などをめざすものです。　2019 年、プレイベントが大分県別府市で開催され、2020 年 3 月に第 1 回シンポジウムの開催が同県で予定されていましたが、コロナ禍の影響により急きょオンラインでの特別開催へと移行しました。第 2 回となる今回、日本各地でまん延防止等重点措置が実施される中、オンライン開催への変更の可能性もありましたが、無事に現地で対面開催ができることとなりました。なお、本イベントは 4 月 6 日から 4 月 20 日の期間限定で、登録者を対象としたオンデマンド配信も行なわれています。

現地会場に集まった参加者は約 130 名、関係者を含めると総勢約 190 名。東京や関西など九州以外からも多くの方々が参加していました。

会場では、机の配置で間隔を空けたり、隣席との間に仕切り板を設置したりして、しっかりと感染防止対策がとられていました。

会場の外ではスポンサー企業によるブース展示が行なわれており、参加者全員に北九州地産のお土産を配るなど、地域性の高さが感じられる側面もありました。本シンポジウムの特徴は、企業向けと学生向け（オンライン配信のみ）の 2 つに分かれていることです。

企業向けの内容は「九州発！事業継続を左右す

会場の様子

るサプライチェーンリスクと対策を考える」というテーマで、サイバー犯罪からサプライチェーンまで多種多様なセッションが終日にわたって展開されました。

一方、学生向けは「学生のうちに知っておきたいIT・セキュリティエンジニアの道」というテーマで行なわれました。ただし、学生向けプログラムはリアル会場で開催されたものではなく、4月6日から4月20日の期間限定でビデオ配信されたものとなります。　九州大学・イデアITカレッジ阿蘇・長崎県立大学シーボルト校・九州工業大学などの教育関係者の講演や、九州を拠点に活動するエンジニアによる仕事紹介、そして、学生や若手エンジニアの活動報告などのセッションによって構成されていました。

筆者が現地で聴講したのは企業向けプログラムです。全部で7本の講演と1本のパネルディスカッションがあり、夜にはテーマごとに3つの部屋に分かれて行なわれたナイトセッションもありました。ナイトセッションでは飲食を伴うことも多いのですが、今回は飲食なしということで、少々盛り上がりに欠けた印象もありましたが、コロナ禍の状況では致しかたありません。

なお、プログラムの詳細は公式サイト※をご参照下さい。

主催関係者にインタビュー

現地では主催者や登壇者の方に話を伺いました。まず、副実行委員長である九州電力の**安田幸弘氏**に運営について尋ねました。

ーなぜ福岡博多ではなく小倉開催なのか？

九州各地のセキュリティ関係者のつながりを創る目的から、大分や福岡にこだわらず九州各地での開催を検討。当初は長崎も候補に挙がっていた。北九州市の企業や行政の協力が得られるということもあり、今回は小倉に決定した。

ー今回の参加人数は？

九州名物のおみやげ

現地参加者は約130名。そのうち約80名が九州の方で、約50名がそれ以外の地域からの参加者となっている。九州の企業の方々に多く集まってもらえるイベントにしたかったので、結果には満足している。

引き続き、実行委員の**乗口雅充氏**。乗口氏はセキュアスカイ・テクノロジーの会長を務めるかたわら、地域での勉強会を開催するなど、セキュリティ人材育成にも尽力されています。

ープレイベントと第1回（予定）は大分開催、第2回は小倉での開催となった。その経緯は？

地域の企業が主導して進めていく方がよいだろうという判断から、九州電力の安田氏（前述）が中心となり運営を行なうこととした。白浜・越後湯沢・道後など、他の温泉シンポジウムになぞらえて、当初は温泉地の別府で開催した。しかし、コロナ禍になってしまったことや、地元の人が講演し、地元の人が参加し、地元に貢献できるイベントにしたいと考え、開催地は温泉地にこだわらないこととした。

ー学生もターゲットにした理由は？

学生向けは当初から重要視していた。学生を育てていかなければ人材育成につながらない。九州に

※**九州サイバーセキュリティシンポジウム**　https://www.kyusec.jp

企業展示の様子

はセキュリティ教育に力を入れている大学や専門学校も多く、そうした学生に対する情報提供も地域貢献につながると考えた。また、学生を育てることで教える側の人材も増やしていきたいという思いもあった。加えて、九州は産官学の仲が良く、まとまりやすかったといういきさつもある。

最後に、学生向けプログラムで登壇した長崎県立大学の情報セキュリティ学科３年生の**林本圭太郎氏**。企業向けプログラムに現地で参加していたので話を伺いました。
林本氏は山口県出身で、高校生の時にサイバーセキュリティに興味を持ち、長崎県立大学への進学を決めたそうです。現在は大学に在籍しながら、システム開発やセキュリティ監査などを行なう企業も立ち上げた、将来有望な若者です。

―今回の参加のきっかけは？

実行委員の乗口氏から活動紹介を依頼された経緯により参加。

―学生が魅力的だと感じるイベントは？

個人にもよるが、比較的高度で実践的なイベント、例えば実際に手を動かすハンズオン形式のワークショップなどに自身や周りの学生も興味を持っている。以前に参加したセキュリティ・ミニキャンプではハンズオンで解析を行なった。

―興味を持ったセッションは？

今日のプログラムでは岩井博樹氏の「諸外国と日本のサイバー政策のギャップから考察する脅威への対応」。特にサイバー政策の国内外の違いに興味を持った。他にも、サプライチェーン関連などに関心がある。知識の幅を広げたり、理解を深めたりすることは、自身のビジネスにも役立つ。顧客への提案などにもつながると考えている。

林本氏はとてもしっかりした学生という印象を受け、九州地域の学生層の厚さを感じました。余談ですが、林本氏の学友も会社を立ち上げたといいます。また、後輩の１人は九州のビジネスプランコンテストでグランプリを受賞、スポンサーの支援を得て近々起業するとのことでした。

シンポジウムに参加して

セッションを聴講したり、関係者の方々に話を伺ったりする中で、筆者が感じたことは、本シンポジウムは九州発にこだわりを持ち、さらに産官学の調和がとれているということでした。

実行委員会には、九州工業大学・九州大学・長

崎県立大学・長崎大学などの教育機関に加え、九州電力や QTnet といった九州に根ざした有力企業、さらに、ラック・NEC・セキュアスカイ・テクノロジーなど本社は東京ですが九州でも展開している企業などが参加しています。

他にも、学生向けプログラムを組み込んだり、九州の地場企業の講演を含めたりしているところも特徴的な点です。九州ではセキュリティに興味を持つ学生が多くインターンシップが盛んであるという印象もありました。

地方開催のシンポジウムが増えていく中、他イベントとの違いが重視されるところですが、本シンポジウムではうまく個性を出した内容となっていると感じられました。

久しぶりの対面開催イベントということもあり、現地に集まった方々の期待は高まっていました。また、多忙な業務の合間を縫ってわざわざ遠方から参加したという方々も多く見受けられましたし、参加された方々の満足度も高かったようです。

筆者にとって、本シンポジウムは次回もまた参加したいイベントの 1 つとなりました。公式サイトでは、すでに次年度の日程（2023 年 3 月 16 日～ 17 日）も公表されています。興味を持たれた方はぜひ参加をご検討ください。

Human * IT

人と IT のチカラで、驚きと感動のサービスを。

Hitachi Systems Security Journal VOL.46

株式会社 日立システムズ
本社 〒141-8672 東京都品川区大崎 1-2-1