

Created by Colin Watson

Version WebApp-1.01-JA

# OWASP 蛇とはしご

## - ウェブアプリケーション -

蛇と梯子は、アプリケーション・セキュリティ認知向上のための教育的なゲームです。このバージョンはウェブアプリケーションのゲームとして、「OWASP トップ10 プロアクティブコントロール」を「はしご」とし、また有名な「OWASP トップ10 最重要リスク」を「蛇」としました。これらの二つのプロジェクトのプロジェクトリーダーと貢献した方々に感謝します。

### OWASP トップ10 プロアクティブコントロール(2014)

OWASP トップ10 プロアクティブコントロールは、すべてのソフトウェア開発プロジェクトに取り入れられるべきセキュリティ技法のリストです。

- C1 パラメータ化
- C2 データのエンコード
- C3 全ての入力の検証
- C4 適切なアクセス制御の実装
- C5 IDと認証制御の確立
- C6 データ保護とプライバシー
- C7 ログ取得、エラー処理、侵入検知の実装
- C8 フレームワークのセキュリティ機能やセキュリティライブラリの活用
- C9 セキュリティに特化した要件を盛り込む
- C10 設計と構築にセキュリティを入れ込む

[https://www.owasp.org/index.php/OWASP\\_Proactive\\_Controls](https://www.owasp.org/index.php/OWASP_Proactive_Controls)

このシートのソースファイル、他のアプリケーションセキュリティピックのシート、他の言語バージョン、また「OWASP 蛇とはしごプロジェクト」に関する情報は、以下のOWASPのウェブサイトにあります。  
[https://www.owasp.org/index.php/OWASP\\_Snakes\\_and\\_Ladders](https://www.owasp.org/index.php/OWASP_Snakes_and_Ladders)

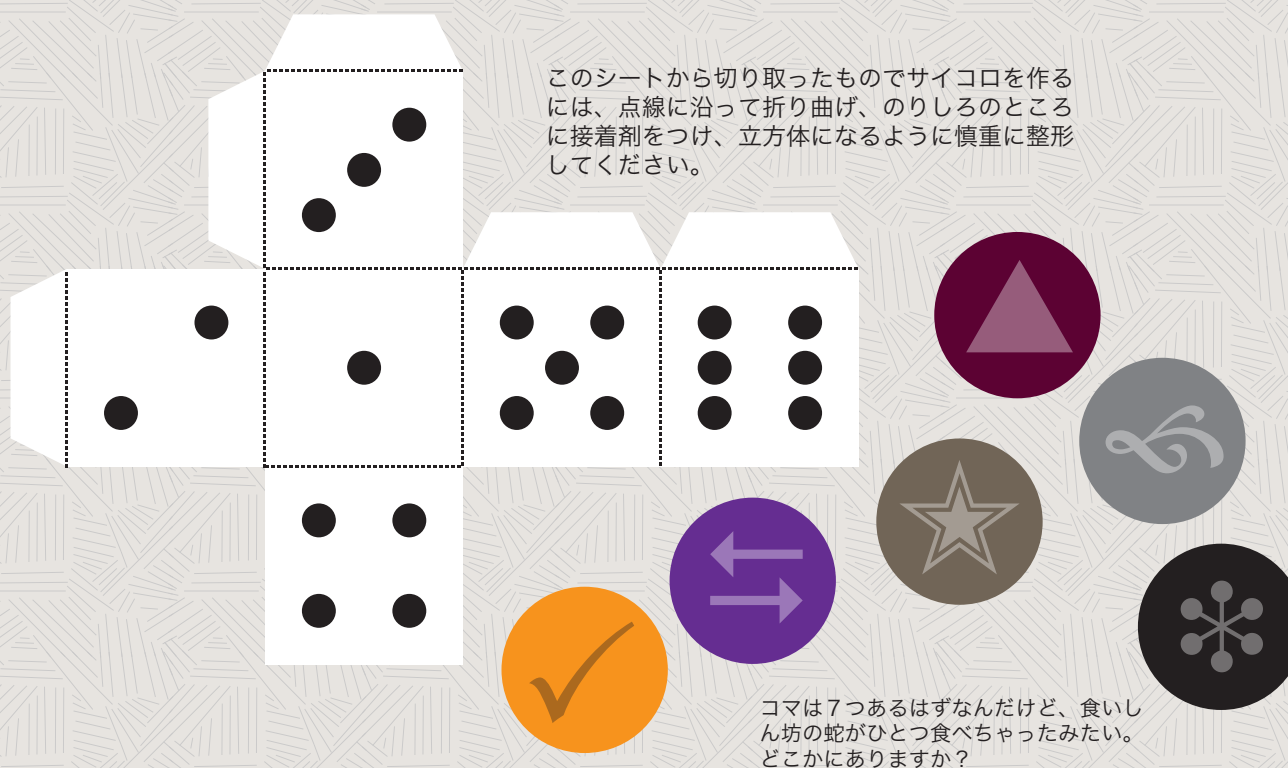
### 背景

「蛇とはしご」はアジア発祥のボードゲームで、ビクトリア朝時代に英国に輸入された人気のボードゲームです。オリジナルのゲームは善と悪、美徳と悪徳のそれぞれの効果を示したものでした。このゲームは、アメリカの一部の場所では、「雨どいとはしご」として知られています。このOWASP版では、セキュアなコーディング（プロアクティブコントロール）を高度な行動とし、アプリケーションリスクを悪徳としています。

### 警告

OWASP 蛇とはしごは、大小を問わず、ソフトウェアプログラムに使っていただくことを意図しています。この紙のゲームシートそのものは有害ではありませんが、利用者が、自分で所有しているプラスチックあるいは木製のサイコロやカウンター（コマ）を使うことにする場合、4歳以下の子供たちには喉に詰まらせて窒息するリスクがあるかもしれません。

サイコロやコマがない？下の図形を切り取って使ってください。色のついた丸いものをコマとして使えるでしょう。あるいは、6面のサイコロプログラムを書くとか、乱数ジェネレータアプリを使うとか。1から6までの値がランダムかどうかはちゃんとチェックすること！



このシートから切り取ったものでサイコロを作るには、点線に沿って折り曲げ、のりしろのところに接着剤をつけ、立方体になるように慎重に整形してください。

コマは7つあるはずなんですけど、食いしん坊の蛇がひとつ食べちゃったみたい。どこかにありますか？

### Project Leader

Colin Watson

### Translators / Other Contributors

Manuel Lopez Arredondo, Fabio Cerullo, Tobias Gondrom, Martin Haslinger, Riatora Okada, Ferdinand Vroom, Ivy Zhang

OWASP 蛇とはしごは、無料で自由にお使いいただけます。クリエイティブコモンズ表示-継承3.0ライセンスに基づき、この成果物を複写、配布、送信、改変、商業的利用が可能です。この作品に基づくいかなるものについて、また再利用、転送、二次的著作物については、このライセンスと同じ使用許諾条件でなければなりません。  
© OWASP Foundation 2014.

### ルール

このゲームは2人から6人で遊びます。それぞれのプレイヤーに色のついたコマを配ってください。最初に、それぞれのプレイヤーはサイコロを振って誰が最初にプレイするか決めます。一番大きな数の目を出した人が最初です。全プレイヤーのコマを「スタート1」とある最初のマス目に置きます。順に、各プレイヤーはサイコロを振り、その数にしたがってコマを移動します。

移動した時に、もしコマがはしごの下に来たなら、コマをはしごの最上段のところにあるマス目に上げなければなりません。コマが蛇の口のところに来たなら、そのコマを蛇の尻尾のところに降ろさなければなりません。

左上の"100"のところに最初に来たプレイヤーが勝者となります。

