



Escape game

Scénario et feuille de route

Contexte

Le jeu DigiCity suit le personnage d'une jeune femme qui vient d'avoir 20 ans et qui doit relever les défis de l'hyperconnectivité en 2056. Après avoir installé avec ses amis un implant cybernétique de pointe qui améliore leurs connexions en ligne, ils découvrent à la fois l'attrait d'un accès instantané à de nombreuses fonctionnalités et les conséquences dévastatrices de l'hyperconnectivité, telles que la surcharge d'informations, le cyberharcèlement et la perte de vie privée.

L'une des amies, Quinn, a publié sur son compte de réseau social des photos et des légendes qui la montrent soutenant et sympathisant avec un groupe extrémiste que les autres personnages ont précédemment condamné. La plupart des gens s'empressent de l'attaquer, tandis que quelques amis, dont le personnage principal, décident d'examiner la situation de plus près pour découvrir la vérité : elle a été piratée et est la cible d'une campagne de diffamation, qui pourrait lui coûter un stage dans une entreprise prestigieuse et affecter profondément sa vie personnelle.



Cofinancé par
l'Union européenne

Intégration

Ce escape game s'inspire du jeu vidéo et se déroule après la fin de celui-ci : après que le groupe d'amis ait prouvé que les photos et les publications sur le compte de Quinn sont fausses, les joueurs doivent désormais identifier qui a piraté ses comptes et modifié ces photos, comprendre leurs motivations et décider quoi faire des informations qu'ils ont révélées, tout en protégeant leurs propres données afin qu'elles ne soient pas utilisées contre eux. Il s'agit d'une enquête qui explore la protection des données, l'empreinte numérique et les dilemmes éthiques.

Les énigmes et les données sont cohérentes avec le contenu du jeu vidéo, mais l'escape game peut être joué sans avoir joué au jeu vidéo.

Rôle du maître du jeu et enjeux

Le maître de jeu (MJ) pourrait endosser **son propre rôle de travailleur jeunesse ou d'éducateur**, et expliquer qu'il a un **ami, un professeur passionné et un peu vieux jeu** à l'université DigiCity (DigiU), qui souhaite aider Quinn, l'une de ses étudiantes, à obtenir justice après que sa réputation a été gravement ternie par une campagne de diffamation. Le professeur a une expérience en matière d'enquêtes, mais, malheureusement, il n'est pas très doué en technologie ni au fait des comportements sur les réseaux sociaux ; il souhaite toutefois aider à identifier le coupable et à trouver comment le dénoncer.

Pour ce faire, le professeur a demandé au MJ/animateur de recruter un groupe d'étudiants (participants) afin de l'aider à résoudre ce mystère, à démasquer un pirate informatique et à sauver la réputation d'une étudiante innocente. Les joueurs doivent **découvrir qui a modifié et publié les photos, comment et pourquoi**, en analysant les données numériques.

Cependant, ils ont une **limite de temps**, car le pirate informatique, qui sait désormais que les gens ne croient plus leurs publications concernant Quinn, pourrait effacer ses traces, supprimer les données des serveurs accessibles et

ainsi éviter d'être pris si les participants ne parviennent pas à l'identifier assez rapidement. De plus, s'ils ne parviennent pas à démasquer le coupable dans ce délai, quelqu'un d'autre pourrait également devenir une cible.

Le maître du jeu préparera et maintiendra un **système d'indices**, détaillé dans le guide du maître du jeu, et sera prêt à guider et à aider les joueurs qui peuvent demander des indices ou en recevoir si le MJ les voit lutter trop longtemps.

Paramètres de l'escape game

Mise en place : L'escape game peut se dérouler dans une seule pièce équipée d'une table et d'un ordinateur. Des cachettes telles que des dossiers, des poubelles ou des tiroirs peuvent être utilisées pour disperser les indices et les documents dans la pièce.

Durée : 30 à 45 minutes

Participants : Groupes de 3 à 6 joueurs

Matériel:

- Un appareil numérique (ordinateur ou tablette)
- Un minuteur
- Annexe 1 - Fond d'écran de verrouillage
- Annexe 2 - Mot de passe de l'ordinateur
- Annexe 3 - Publication diffamatoire
- Annexe 4 - Capture d'écran d'une conversation avec un ami
- Annexe 5 - Correspondance des adresses IP
- Annexe 6 - Lettre DigiCityNet page 56
- Annexe 7 - Compte de sécurité DigiCityNet
- Annexe 8 – Trucs et astuces sur les concepts clés

Phase 1 : Introduction et histoire

Objectif : Placer le décor et expliquer les rôles et les objectifs des joueurs

Étape 1 : Le contexte

Le MJ présente le contexte et le cadre du jeu dans la ville futuriste de DigiCity (tout comme dans le jeu vidéo), où la plupart des citoyens, en particulier les étudiants, ont récemment bénéficié d'améliorations d'un implant par DigiCityNet, qui renforcent leur connectivité et leur accès à l'information.

Une faille dans cette mise à jour a entraîné des violations de la vie privée, la diffusion de fausses informations et du cyberharcèlement, visant plusieurs utilisateurs, dont l'une des amies du personnage principal, Quinn, étudiante en bio-ingénierie, avec une campagne de diffamation qui a affecté ses relations avec ses amis et pourrait lui coûter un stage prestigieux. Le MJ est ami avec un professeur qui s'intéresse aux enquêtes et qui, bien qu'il ne soit pas très doué en technologie, est convaincu de l'innocence de Quinn et a besoin d'aide pour découvrir l'identité du coupable afin de rendre justice à son étudiant. Il a rassemblé des preuves et des documents issus de ses recherches sur la situation de Quinn et sur des sujets potentiellement pertinents, et a demandé de l'aide pour résoudre cette affaire.

Étape 2 : Les enjeux

Le professeur, qui n'est pas très au fait des tendances des réseaux sociaux ni de la sécurité numérique, a demandé au MJ de confier à un groupe d'étudiants (les joueurs) la mission de résoudre ce mystère et d'empêcher le personnage de perdre son stage et sa réputation, de rétablir la vérité et de démasquer le coupable afin que justice soit rendue aux victimes.

De plus, s'ils ne parviennent pas à identifier le coupable et à résoudre la dernière énigme dans un certain délai (45 minutes), le pirate informatique pourra supprimer les preuves et s'en tirer à bon compte, et pourra continuer à accéder aux données d'autres personnes et à nuire à leur réputation.

L'objectif des joueurs est de travailler ensemble pour résoudre une série d'énigmes et défis liés à la citoyenneté numérique et la sécurité en ligne : identifier les risques liés à l'empreinte numérique de Quinn, protéger sa vie privée et ses données, et rétablir la confiance en trouvant la preuve que quelqu'un a piraté son compte et créé de fausses photos pour la diffamer, mettant en évidence les questions d'éthique numérique et de confidentialité.

Phase 2 : Repérer la source

Objectif : Comprendre les empreintes numériques, les paramètres de confidentialité et de sécurité numériques, ainsi que les moyens de retracer l'origine du contenu en ligne.

Étape 1 : L'empreinte numérique

Les joueurs reçoivent une série de chiffres inscrits sur un post-it ou une note autocollante : **5298**. Ils ont accès à une série de documents et d'outils avec lesquels ils peuvent interagir physiquement et sur un appareil numérique (ordinateur ou tablette). Leur objectif est de retracer l'origine de la campagne de diffamation.

◆ Contenu du puzzle :

- ✦ **Annexe 1 - Fond d'écran de verrouillage** : L'arrière-plan de l'appareil connecté affiche 4 carrés colorés dans un ordre spécifique : **rouge**, **vert**, **bleu**, **violet**.
- ✦ **Annexe 2 - Mot de passe de l'ordinateur** : Un tableau contient des groupes de lettres et chiffres associés à un nombre compris entre 0 et 9.
- ✦ **Indices** :
 - Sur le post-it, les chiffres sont représentés par des couleurs qui correspondent à celles des carrés du papier peint, mais dans un ordre différent.

- En fonction des couleurs, la série de chiffres du début de la phase peut être réorganisée pour former le mot de passe correct : soit la version simple (**2859**), soit la version avancée utilisant le tableau pour associer chaque chiffre à un groupe de lettres et de chiffres formant un mot de passe plus complexe (**BB9-H3R-C3P-Z3R**).
- Ce code déverrouille l'ordinateur et mène à la phase 3, étape 1.

Étape 2 : Trouver le coupable

Les joueurs trouvent la capture d'écran d'une conversation ainsi qu'une liste d'adresses IP et d'emplacements correspondants qui les aideront à identifier le pirate informatique.

◆ Contenu du puzzle :

- ✦ **Annexe 3 - Publication diffamatoire** : Il montre une capture d'écran du premier message haineux publié sur le compte de Quinn, qui montre une fausse photo d'elle accompagnée d'une légende soutenant un groupe extrémiste ; il ne fournit pas de solutions à l'énigme, mais seulement le contexte pertinent pour l'histoire.
- ✦ **Annexe 4 - Capture d'écran d'une conversation avec un ami** : Discussion entre Quinn et son amie au sujet de l'aide qu'elle a reçue pour identifier une série de comptes et d'adresses IP qui se sont connectés à son compte.
- ✦ **Annexe 5 - Correspondance des adresses IP** : Une série d'adresses IP avec les noms et adresses postales correspondants. Les noms des comptes sont très similaires, mais les noms et les emplacements sont complètement différents.
- ✦ **Indices:**
 - Les joueurs doivent analyser les captures d'écran et identifier le nom d'utilisateur correct, puis le faire correspondre à l'adresse IP afin de remonter jusqu'au nom et à l'emplacement corrects :

Tur6o_Per5eku7or ; 477.222.656 ; Paul Steward, 96 Bloody Street, 77-12 CitySky

- Une fois que les joueurs ont trouvé la solution, le MJ mentionne que l'adresse lui semble familière, car il s'agit du siège technique de la société DigiCityNet. Le coupable pourrait être un employé qui a profité de son accès au logiciel d'implantation pour se faufiler dans la mise à jour et accéder aux données et comptes privés des utilisateurs.

Phase 3 : Protéger la vie privée

Objectif : Comprendre l'importance des paramètres de confidentialité et comment sécuriser les emplacements, les données personnelles et les identités numériques.

Étape 1 : La sécurisation des données

Les joueurs doivent modifier les informations du profil et les paramètres de confidentialité de la victime et sécuriser davantage son compte afin de la protéger contre de nouvelles attaques.

◆ Contenu du puzzle :

- ✦ **Annexe 6 - Lettre DigiCityNet page 56 :** Une feuille comportant plusieurs séries de codes, comprenant des lettres et des chiffres, ainsi que les paramètres de sécurité mis en évidence par les directives DigiCityNet sur la base de plusieurs critères : exigences d'authentification, visibilité de l'emplacement, mesures à prendre contre les comptes non approuvés et mesures à prendre contre les comptes suspects. Chaque code correspond à un paramètre et à une directive liés à la protection des données.
- ✦ **Annexe 7 - Compte de sécurité DigiCityNet :** Une feuille Excel avec une maquette de l'interface du compte DigiCityNet, affichant les mêmes

critères que la page de la lettre, avec des cellules vides dans lesquelles les joueurs peuvent saisir les codes appropriés, ainsi qu'un mot de passe à remplir en suivant les instructions fournies.

✦ **Indices :**

- La lettre et le fichier Excel contiennent les mêmes critères, mais dans un ordre différent. Les joueurs doivent identifier le code, ou la combinaison de lettres et de chiffres, qu'ils doivent saisir en fonction de l'option de la lettre qui offre la meilleure protection pour chaque critère :
 - **Mesures prises à l'encontre des comptes suspects** : CT5555
 - **Mesures prises à l'encontre des comptes non approuvés** : CT8675
 - **Visibilité de la localisation** : CT5540
 - **Exigences en matière d'authentification** : CT6723
- Les joueurs doivent ensuite inventer un mot de passe qui correspond aux instructions indiquées. Il peut s'agir de n'importe quel mot ou séquence de lettres ou de chiffres, mais il doit comporter au moins 1 chiffre, 1 lettre majuscule, 1 lettre minuscule et un minimum de 12 caractères. Un message de confirmation apparaîtra une fois que les joueurs auront saisi un mot de passe adéquat de leur choix et appuyé sur Entrée.

Phase 4 : Dilemme légal et éthique

Objectif : Comprendre les responsabilités éthiques liées à la gestion de la diffamation en ligne et comment réagir face à une situation néfaste (décision éthique et aspects légaux de la confidentialité et la diffamation en ligne).

Étape 1 : Débat

Maintenant que les joueurs ont rassemblé toutes les preuves concernant l'identité du coupable et obtenu le témoignage de la victime, le MJ les

remercie et leur explique la situation : ils doivent maintenant décider quoi faire des informations dont ils disposent. Les joueurs doivent délibérer et prendre une décision, en pesant le pour et le contre de chaque option et en discutant des implications éthiques.

◆ Contenu du puzzle :

- ✦ Le MJ leur présente les deux options possibles :
 - **Divulcation publique** : Partager les preuves en ligne et accuser publiquement le coupable afin de prouver l'innocence de la victime et de rétablir sa réputation, avec des risques de représailles et de poursuites judiciaires de la part de l'entreprise concernée (pour divulgations d'informations personnelles et diffamation).
 - **Signalement privé** : Signaler les preuves à la direction de DigiCityNet, ce qui pourrait donner lieu à une enquête interne, mais ne déboucherait pas nécessairement sur des mesures immédiates et pourrait exposer la victime à de nouvelles attaques de la part de personnes convaincues des accusations diffamatoires.

Étape 2: Décision

La solution adéquate dépendra du processus décisionnel du groupe après une discussion ouverte entre les joueurs. Le MJ pourrait les guider et leur fournir des indices sous forme d'informations sur des cas similaires ou des lois pertinentes.

- ◆ Les deux options pourraient avoir des résultats positifs, selon la manière dont les joueurs abordent les conséquences : la divulgation publique aiderait à blanchir directement le nom de la victime et garantirait le rétablissement de ses relations et de son stage, mais risquerait d'aggraver la situation sur le plan juridique, car le partage d'informations privées, même celles d'un pirate informatique, peut être utilisé contre les joueurs et même contre la victime, et leur causer des ennuis avec la loi. Cependant, un signalement privé pourrait conduire à une action interne de DigiCityNet qui pourrait tenir le coupable légalement responsable, par

le biais de poursuites pénales et d'une arrestation par les autorités, mais il faudrait plus de temps avant que le public ne prenne conscience de la vérité sur la victime, ce qui signifie que son stage pourrait être annulé et que sa réputation serait toujours ternie entre-temps.

- ◆ Une fois la décision prise, le MJ exprime son soutien ou ses doutes et demande aux joueurs de justifier correctement leur choix. Le MJ peut alors confirmer s'il estime que les participants ont résolu le problème correctement, s'ils sont à l'abri du pirate informatique grâce à ce qu'ils ont appris sur la protection des données privées et s'ils peuvent accéder au cours pour obtenir leur diplôme comme promis. Le MJ promet de communiquer les résultats de son enquête et leur décision à Quinn et ses amis, et espère que justice sera faite grâce à l'aide des joueurs.

Phase 5 : Débriefing

Objectif : S'assurer que tous les participants ont acquis et développé les connaissances et les compétences ciblées.

Le MJ conclut par une séance de débriefing, revenant sur les différents concepts et questions liés à la citoyenneté numérique qui ont été abordés et appris tout au long de l'escape game. Les joueurs réfléchissent aux décisions stratégiques et éthiques qu'ils ont prises pendant le jeu, à l'importance de la confidentialité numérique et à la manière de prévenir la désinformation et les atteintes à la vie privée. Ils peuvent discuter de l'impact de leurs actions et explorer comment appliquer les leçons qu'ils ont apprises dans la vie réelle.

Le MJ peut ensuite clore le jeu par une discussion réflexive sur l'utilisation éthique de la technologie, l'engagement communautaire et l'importance d'une citoyenneté numérique responsable, puis esquisser une vision d'un avenir numérique équilibré et éthique auquel les joueurs peuvent participer et contribuer.



Cofinancé par
l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence Nationale Fondation Tempus. Ni l'Union européenne ni l'Agence Nationale Fondation Tempus ne sauraient en être tenues pour responsables.

Cette œuvre est sous licence Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. Pour consulter une copie de cette licence, rendez-vous sur <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Code du projet : 2023-2-RS01-KA220-YOU-000170562