



Escape game

Guide du maître du jeu

Objectifs pédagogiques

- Identifier les défis liés à l'hyperconnectivité (empreinte numérique et surcharge d'informations)
- Développer la maîtrise des médias et de l'information (désinformation, manipulation d'images)
- Comprendre comment protéger ses données personnelles (ajuster les paramètres, fixer des limites)
- Identifier les questions d'éthique numérique et de confidentialité (sécurité et protection en ligne)
- Identifier les inconvénients de l'engagement numérique (nétiquette, comportements civils)
- Comprendre les droits et les responsabilités des citoyens numériques (activisme, éthique, protection des utilisateurs, responsabilisation)
- Comprendre les conséquences de la désinformation, du harcèlement et de la cyberintimidation et comment les prévenir et les combattre



Cofinancé par
l'Union européenne

Cadre

Mise en place : L'escape game peut se dérouler dans une seule pièce équipée d'un ordinateur et d'une série de documents répartis dans la pièce.

Durée : 30 à 45 minutes selon votre adaptation et votre groupe

Participants : Groupes de 3 à 6 joueurs

Compétences requises :

Maître du jeu :

- **Jeu de rôle :** Un travailleur jeunesse ou un éducateur à qui l'on a demandé d'aider un ami, un professeur de DigiU qui n'est pas très à l'aise avec la technologie mais qui tient absolument à protéger ses étudiants contre tout danger.
- **Connaissance du scénario :** Connaître le scénario du jeu vidéo, ainsi que l'objectif et les enjeux de l'escape game.
- **Improvisation:** La dernière partie de l'escape game est une phase de restitution, au cours de laquelle les participants doivent partager différentes réponses possibles à la situation et débattre de la décision à prendre. L'imagination des participants est infinie et il est impossible de vous guider de manière exhaustive tout au long de cette phase.

Participants :

- **Réseaux sociaux et recherche en ligne :** Connaissance du fonctionnement des réseaux sociaux et des plateformes de recherche en ligne.
- **Gestion de groupe et collaboration :** Comprendre comment travailler ensemble et communiquer des indices pour atteindre des objectifs communs.
- **Esprit critique et résolution de problèmes :** Analyser les informations pour identifier les bonnes combinaisons et solutions.

Rôle du maître du jeu

Le maître du jeu (MJ) pourrait incarner un travailleur jeunesse et établir qu'il/elle a un ami, un **professeur passionné et un peu vieux jeu** à l'université de DigiCity (DigiU), qui souhaite aider Quinn,, l'une de ses étudiantes, à obtenir justice après que sa réputation ait été gravement ternie par une campagne de diffamation. Le professeur a une expérience dans la recherche investigative, mais malheureusement, il/elle n'est **pas très doué(e) en technologie**, en particulier en ce qui concerne les réseaux sociaux, et souhaite aider à identifier le coupable et à trouver comment le dénoncer

Pour ce faire, il/elle a demandé au MJ de recruter un groupe d'étudiants (les participants) afin de l'aider à résoudre ce mystère, à démasquer un pirate informatique et à sauver la réputation d'une étudiante innocente. À partir des documents, des preuves et des recherches fournis par le professeur, les joueurs doivent découvrir qui a modifié et publié les photos et les légendes en analysant diverses données numériques.

Cependant, ils auront une **limite de temps**, car le pirate informatique, qui sait désormais que les gens ne croient plus ses publications, pourrait effacer ses traces, supprimer les données des serveurs accessibles et ainsi éviter d'être pris et continuer à cibler d'autres personnes si les participants ne parviennent pas à l'identifier et à le dénoncer dans les 45 minutes.

Le maître du jeu préparera et maintiendra un **système d'indices**, détaillé dans ce document, et sera prêt à guider et à aider les joueurs s'ils sont bloqués. Ils peuvent demander des indices ou en recevoir si le maître du jeu remarque qu'ils ont trop de mal à résoudre une énigme.

De plus, le MJ devra s'assurer que les participants comprennent l'objectif de chaque énigme ainsi que la progression logique entre les différents thèmes : dissimuler des indices permettant de deviner un mot de passe, identifier le rôle d'une adresse IP, comprendre l'importance de sécuriser les données de son compte afin d'empêcher qu'elles ne soient mal utilisées, et enfin, gérer les comportements préjudiciables et les signaler aux autorités compétentes.

Vérification de l'inclusivité

Pour vous assurer que cet escape game est inclusif et accessible aux participants présentant des troubles d'apprentissage ou des handicaps, tenez compte des éléments clés suivants :

- ✓ **Accessibilité physique** : Assurez-vous que le lieu est accessible en fauteuil roulant et que tous les éléments nécessaires sont à portée de main (ni trop hauts ni trop éloignés).
- ✓ **Aide visuelle et auditive** : Assurez-vous que les supports utilisent des caractères de grande taille, un contraste élevé ou des formats numériques compatibles avec les lecteurs d'écran.
- ✓ **Instructions simples et claires** : Utilisez un langage et des visuels clairs et concis. Évitez les formulations complexes afin d'aider les participants souffrant de troubles d'apprentissage.
- ✓ **Participation flexible** : Proposez des rôles variés qui correspondent à différents points forts, permettant aux participants de choisir des tâches adaptées à leurs capacités et favorisant la responsabilité sans les submerger.
- ✓ **Considérations sensorielles** : Évitez les stimuli sensoriels tels que les bruits forts ou les lumières clignotantes. Prévoyez un espace calme pour les participants qui ont besoin de faire une pause afin de se recentrer.
- ✓ **Soutien et adaptations** : Soyez prêt à offrir une aide supplémentaire, des conseils et des indications spécifiques ou un soutien personnalisé en fonction des besoins individuels.
- ✓ **Boucle de rétroaction/feedback** : Recueillez les commentaires des participants afin d'améliorer en permanence l'adaptabilité, l'accessibilité et l'inclusivité.

Indices et solutions

PHASE 1

Cette phase consiste en un échange entre le maître du jeu, qui incarne un professeur à l'ancienne, et les joueurs, qui sont censés être des étudiants de DigiU. Aucun indice n'est nécessaire, car cette phase ne comporte pas d'énigmes et se contente de présenter le contexte et les enjeux de l'escape game.

PHASE 2 – étape 1

Indices

- Les joueurs ne trouvent pas le papier avec le code en couleur :
 - « Quinn a probablement laissé un pense-bête quelque part. »
- Les joueurs ne démarrent pas l'ordinateur :
 - « Je suppose que Quinn travaille sur cette affaire avec son ordinateur. »
- Les joueurs ne voient pas le rapport entre le code en couleur et le fond d'écran de l'ordinateur :
 - « Le fond d'écran est très drôle... J'aime la façon dont les couleurs ont été assorties. »
- Vous avez choisi la version complexe du mot de passe :
 - « Ce mot de passe semble très simple... Je ne vois pas Quinn faire une erreur pareille. »

Solution

- ✓ Si vous avez choisi la solution simple : **2859**
- ✓ Si vous avez choisi la solution avancée : **BB9-H3R-C3P-Z3R**

PHASE 2 – étape 2

Indices

- Les joueurs ne trouvent pas la capture d'écran de la conversation entre Quinn et son amie :
 - « Nous devrions chercher d'autres documents dans la pièce. »
- Les joueurs ne remarquent pas que les comptes sont différents :
 - « Tous ces comptes se ressemblent... Mais le problème est dans les détails ! »

Solution

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

PHASE 3

Indices

- Les joueurs ne trouvent pas la description des codes de sécurité :
 - « Je me souviens que, lorsque vous créez un compte DigiCityNet, la société envoie une longue lettre avec la description des règles... La plupart des gens ne la lisent pas, mais il pourrait y avoir quelque chose à propos des codes là-dedans, non ? »
- Les joueurs ne comprennent pas quels sont les meilleurs codes :
 - « Je ne comprends pas la différence entre ces descriptions de sécurité... Quelle option offre la meilleure protection ? »
- Les joueurs ne trouvent pas de mot de passe pertinent :
 - « Il doit y avoir une instruction quelque part pour ce mot de passe... Y a-t-il quelque chose dans le document qui pourrait m'aider ? »

Solution

- ✓ **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
- ✓ **Mot de passe** : à créer par les participants selon les règles indiquées dans le fichier Excel (minimum 1 chiffre, 1 majuscule, 1 minuscule, 12 caractères).

Les joueurs pourraient tenter de rechercher des indices sur un mot de passe existant ; le MJ doit donc leur confirmer qu'ils doivent créer un mot de passe original qui réponde aux critères indiqués, validé par le MJ.

PHASE 4

Indices

- « Alors, que pensez-vous que nous ou Quinn devrions faire ? »
- **Réponse courante n° 1** : « Justice par vous-mêmes : dénoncer le coupable sur les réseaux sociaux. »
 - **Pour**: Garantit une diffusion rapide et efficace de la vérité, rétablit la réputation de Quinn et sauve son stage, tout en mettant à juste titre en péril l'emploi et la réputation du pirate informatique.
 - **Contre**: Risques de réactions négatives et de poursuites judiciaires de la part de l'entreprise concernée pour diffamation potentielle et divulgation d'informations privées (telles que l'adresse IP et l'adresse postale du coupable).
- **Réponse courante n° 2** : « Justice par la société : signaler le coupable à l'entreprise et laissez les autorités le poursuivre en justice. »
 - **Pour**: Impliquerait une enquête interne, pendant laquelle le pirate serait suspendu sans pouvoir cibler d'autres personnes, et pourrait conduire à son arrestation et à des poursuites pénales à son encontre.
 - **Contre**: Pourrait ne pas aboutir à une action immédiate et pourrait exposer la victime à des représailles de la part de personnes qui croient aux messages diffamatoires, y compris l'entreprise qui pourrait révoquer son stage sans preuves suffisantes.

Certains joueurs pourraient tenter de choisir les deux options. Dans ce cas, le MJ doit insister sur le fait que les deux ne sont pas compatibles : dénoncer publiquement le coupable, notamment en divulguant des preuves, pourrait compromettre toute enquête officielle menée par l'entreprise ou les autorités, entraîner des poursuites judiciaires liées au doxxing ou à la diffamation, et empêcher que des preuves tangibles ne soient admises devant un tribunal, causant ainsi davantage de problèmes à la victime sans permettre de rendre justice.

Notez que certaines sections clés de l'« **Annexe 8 - Trucs et astuces sur les concepts clés** » peuvent également vous aider dans cette tâche, en particulier celles concernant les politiques et les lois.

Sur la base des informations fournies, l'option la plus « sûre » serait donc de signaler le coupable aux autorités compétentes et de s'abstenir de publier des preuves ou des données en ligne, dans l'espoir que justice soit rendue de manière adéquate. Cela évite de normaliser le principe de justicier en ligne et ouvre le débat sur les droits numériques, le respect des procédures légales et la responsabilité juridique.

N'hésitez pas à noter les opinions et les arguments des participants sur un tableau et à orienter leur discussion à l'aide des avantages et inconvénients mentionnés ci-dessus.

PHASE 5

Suggestions

- Le MJ conclut par une séance de débriefing, en revenant sur les différents concepts et questions liés à la citoyenneté numérique qui ont été abordés et appris tout au long du jeu d'évasion :
 - « Quelles compétences avez-vous utilisées pendant ce jeu ? Comment avez-vous analysé les informations et identifié les bons éléments ? »
 - « Quelles décisions stratégiques et éthiques avez-vous prises ? »

- « Selon vous, quelle est l'importance de la confidentialité numérique ? Comment empêcheriez-vous la désinformation et les atteintes à la vie privée ? »
- « Savez-vous ce qu'est une adresse IP et comment elle peut être utilisée ? Savez-vous ce qu'est une empreinte numérique et quel est son impact ? »
- « Quel pourrait être l'impact de vos actions en ligne, que ce soit sur un réseau social ou lorsque vous partagez des informations sur une application ou un site web ? Comment les leçons et les compétences acquises grâce à ce jeu peuvent-elles être appliquées à votre vie ? »
- Le MJ peut ensuite clôturer le jeu par une discussion reflexive :
 - « Comment pensez-vous que la technologie pourrait être utilisée de manière plus éthique ? »
 - « Que pensez-vous de l'engagement communautaire et des interactions sur les réseaux sociaux ? Quels en sont les aspects positifs et négatifs ? »
 - « Que signifie pour vous être un citoyen numérique responsable ? Dans quelle mesure est-il important pour vous de l'être ? »
 - « Comment pensez-vous que le monde numérique devrait évoluer pour s'améliorer et éviter les aspects négatifs de l'hyperconnectivité ? Que pensez-vous que vous et vos amis pourriez faire pour l'améliorer ? »

Notre proposition de conclusion :

« Il n'existe pas de réponse facile ni indolore pour faire face au harcèlement, même sur les réseaux sociaux, mais il existe des moyens de se protéger et de réduire les risques que quelqu'un puisse utiliser vos données contre vous. »

Liste de vérification

Pour vous assurer que l'escape game est correctement mis en œuvre, suivez cette liste de vérification lors de la préparation de l'activité. Vous trouverez plus de détails dans le document « Puzzles et conception ».

- ☐ Définissez le fond d'écran de l'ordinateur comme « Annexe 1 - Fond d'écran de verrouillage ».
- ☐ Définissez le mot de passe de l'ordinateur sur 2859 (facile) ou BB9-H3R-C3P-Z3R (avancé).
- ☐ Imprimez « Annexe 2 – Mot de passe de l'ordinateur » et découpez le tableau.
- ☐ Écrivez le code sur du papier adhésif avec les bonnes couleurs : **5** (bleu) **2** (rouge) **9** (violet) **8** (vert) et placez le papier sous ou à proximité de l'ordinateur.
- ☐ Imprimez « Annexe 3 – Publication diffamatoire », découpez la capture d'écran, froissez-la et placez-la dans une poubelle.
- ☐ Imprimez « Annexe 4 – Capture d'écran d'une conversation avec un ami » et découpez la capture d'écran.
- ☐ Imprimez « Annexe 5 – Correspondance des adresses IP » et découpez le tableau.
- ☐ Imprimez « Annexe 6 – Lettre DigiCityNet page 56 ».
- ☐ Téléchargez « Annexe 7 – Compte de sécurité DigiCityNet », renommez-le « Compte de sécurité DigiCityNet » et placez-le sur le bureau de l'ordinateur.
- ☐ Cachez ou placez les annexes dans la pièce de manière appropriée et assurez-vous qu'elles restent accessibles à tous les participants.
- ☐ Testez les énigmes et assurez-vous que les annexes et les solutions correspondantes sont identifiables.
- ☐ Réglez un minuteur sur 45 minutes, à partir du moment où l'introduction commence, de manière visible pour tous les participants.
- ☐ Gardez les solutions à l'esprit et soyez prêt à fournir des indices, des conseils et des indications au cas où les joueurs seraient bloqués.

Intégration

Briefing (Phase 1)

Un briefing adéquat est très important avant de commencer une escape room. C'est le moment où vous expliquez les règles et le fonctionnement du jeu à ceux qui ne le connaissent pas. Cela vous permet également de définir le contexte et l'univers du jeu, en présentant le début et en expliquant aux joueurs leur mission.

Débriefing (Phase 5)

Un débriefing complet vous permettra de recueillir des commentaires sur l'activité et d'identifier les points à améliorer. Il vous permettra également de voir ce que les joueurs ont appris et retenu de cette session, pour vous assurer qu'ils ont tiré les bonnes leçons et développé les compétences attendues. Une bonne pratique consiste à prendre des notes sur l'expérience des joueurs et la vôtre, afin de pouvoir y revenir plus tard et adapter vos prochaines activités en conséquence.



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