



Escape room igra Scenario i mapa

Kontekst

Igra DigiCity prati lik mlade žene koja puni 20 godina i suočava se sa izazovima hiperkonekcije u 2056. godini. Nakon što ona i njeni prijatelji instaliraju najsavremeniji kibernetički implantat koji poboljšava njihovu onlajn povezanost, oni doživljavaju i prednosti trenutnog pristupa obilju funkcija i ozbiljne posledice hiperkonekcije, kao što su preopterećenje informacijama, digitalno nasilje i gubitak privatnosti.

Jedna od drugarica, Kvin (Quinn), objavila je fotografije i natpise na svom nalogu na društvenim mrežama koji pokazuju da podržava ekstremističku grupu koju su ostali likovi prethodno osudili. Većina ljudi je napada zbog toga, dok nekoliko prijatelja, uključujući i glavnog lika, odlučuje da bolje istraži situaciju kako bi saznali istinu: ona je hakovana i meta je kampanje klevete, što bi je moglo koštati pripravnčkog staža u prestižnoj kompaniji i imati dalekosežne posledice na njen lični život.



Sufinansira
Evropska unija

Integration

Ova „escape room” igra prati video-igru i dešava se nakon njenog završetka: nakon što grupa prijatelja dokaže da su fotografije i objave na Kvinovom nalogu lažne, igrači sada imaju zadatak da identifikuju ko je hakovao njene naloge i izmenio te fotografije, da shvate razloge i da odluče šta da rade sa informacijama koje su otkrili, dok istovremeno štite sopstvene podatke. Igra se odvija u obliku istrage koja se bavi zaštitom podataka, digitalnim otiskom i etičkim dilemama.

Zagonetke i podaci su u skladu sa sadržajem video-igre, ali „escape room” igra može da se igra i bez igranja video-igre.

Uloga game master-a

Game Master (GM) bi mogao da ostane **u svojoj ulozi omladinskog radnika ili edukatora** i da naglasi da ima **prijatelja koji je entuzijastični staromodni profesor** na Univerzitetu DigiCity (DigiU) koji želi da pomogne Quinn, jednoj od njihovih studentkinja, da se izbori za pravdu nakon što je njen ugled ozbiljno narušen kampanjom klevete. Profesor nažalost, nije baš tehnološki potkovani niti svestan kako funkcionišu društvene mreže, ali ima iskustva u istražiteljskom radu i želi da pomogne u identifikaciji krivca i da ga prijavi.

Da bi to uradio, profesor je zamolio Game Master-a/moderatora da regrutuje grupu studenata (učesnika) koji će im pomoći da reše ovu misteriju, razotkriju hakera i spasu ugled studentkinje koja je meta napada. Igrači treba da analiziraju digitalne podatke i **shvate ko je izmenio i objavio fotografije, kako je to uradio i zašto.**

Međutim, imaju **vremensko ograničenje**, jer haker, koji sada zna da ljudi više ne veruju njegovim objavama o Kvin (Quinn), može obrisati svoje tragove, ukloniti podatke sa dostupnih servera i tako izbeći hvatanje ako učesnici nisu dovoljno brzi da ga identifikuju. Pored toga, ako ne uspeju da otkriju krivca u tom vremenskom roku, neko drugi može postati meta.

Game master će pripremiti listu nagoveštaja (hintova), detaljno opisanu u vodiču za game master-a, i biće spreman/a da navodi igrače koji mogu tražiti pomoć ili je dobiti ako game master vidi da se previše muče.

Podešavanje „escape room” igre

Postavka: „Escape room” igra može da se organizuje u jednoj prostoriji sa stolom i računarom. Predmeti poput fascikli, korpi za smeće ili fioka mogu se koristiti za sakrivanje nagoveštavanja (hintova) i dokumenata.

Trajanje: 45 minuta

Učesnici: Grupe od 3 do 6 igrača

Materijali:

- Digitalni uređaj (računar ili tablet)
- Tajmer
- Prilog 1 - Pozadina zaključanog ekrana
- Prilog 2 - Lozinka za računar
- Prilog 3 - Klevetnička objava
- Prilog 4 - Screenshot prepiske sa drugaricom
- Prilog 5 - IP adrese iz prepiske
- Prilog 6 - DigiCityNet pismo strana 56
- Prilog 7 - DigiCityNet Bezbednosni nalog
- Prilog 8 - Saveti i pojašnjenja ključnih termina

Faza 1: Uvod i pozadina priče

Cilj: Postavljanje scene i objašnjavanje uloga i ciljeva igrača

Korak 1: Kontekst

Game master predstavlja kontekst i okruženje „escape room” igre u futurističkom gradu DigiSiti (baš kao u video igri), gde je većina građana, posebno studenata, nedavno dobila novu verziju implantata od strane DigiSitiNeta, što poboljšava njihovu povezanost i pristup informacijama.

Curenje podataka u okviru tog ažuriranja izazvalo je napade na privatnost, dezinformacije i digitalno nasilje, usmereno na nekoliko korisnika, uključujući i jednu od prijateljica glavnog lika, Kvin (Quinn), studentkinju bioinženjeringa, kojoj se odnos sa prijateljima urušio zbog kampanje klevete i mogla bi izgubiti i prestižni pripravnčki staž. Game Master je prijatelj profesora koji je zainteresovan za istragu i nije previše tehnološki potkovan, ali veruje da je Quinn žrtva napada i da joj je potrebna pomoć u pronalaženju identiteta krivca kako bi se izborila za pravdu. Pripremili su neke dokaze i dokumente na osnovu svog istraživanja i relevantnih tema i zatražili pomoć u rešavanju problema.

Korak 2: Ulog

Profesor, koji nije previše upućen u trendove na društvenim mrežama ili digitalnu bezbednost, zamolio je Game Master-a da okupi grupu studenata (učesnika) da reše ovu misteriju i pomognu Quinn da ostane na praksi i spasi reputaciju, da saznaju istinu i razotkriju kriminalca kako bi se izborili za pravdu.

Pored toga, ako ne uspeju da identifikuju krivca i reše poslednju zagonetku u vremenskom roku (45 minuta), haker će moći da obriše dokaze i da se izvuče, a može i da nastavi da pristupa podacima drugih ljudi i da nanosi štetu njihovoj reputaciji.

Glavni cilj igrača je da zajedno rade na rešavanju niza zagonetki i izazova vezanih za digitalno građanstvo i bezbednost na mreži: identifikuju rizike u Kvininom digitalnom otisku, zaštite njenu privatnost i podatke i vrate poverenje u nju pronalaženjem dokaza da je neko hakovao njen nalog i kreirao lažne fotografije kako bi je oklevetao, i na taj način istaknu digitalnu etiku i probleme privatnosti.

Faza 2: Traženje izvora

Cilj: Razumevanje digitalnih otisaka, podešavanja digitalne privatnosti i bezbednosti i načina praćenja porekla onlajn sadržaja.

Korak 1: Digitalni otisak

Igrači dobijaju niz brojeva na papiriću ili samolepljivom papiriću: **5298**. Dobijaju pristup nizu dokumenata i alata za interakciju fizički i na digitalnom uređaju (računaru ili tabletu). Njihov cilj je da prate poreklo kampanje klevete.

◆ Sadržaj zagonetke:

- ✦ **Prilog 1 - Pozadina zaključanog ekrana:** Pozadina uređaja prikazuje 4 obojena pravougaonika u određenom rasporedu: **crveni**, **zeleni**, **plavi**, **ljubičasti**.
- ✦ **Prilog 2 - Lozinka za računar:** Tabela sadrži grupe slova i brojeva koji su povezani sa brojevima od 0 do 9.
- ✦ **Tragovi:**
 - Na samolepljivom papiriću, brojevi su u određenim bojama koje odgovaraju pravougaonicima na pozadini, ali je redosled drugačiji.
 - Na osnovu boja, niz brojeva dat na početku faze može se preurediti da bi se formirala odgovarajuća lozinka: ili jednostavna verzija (**2859**) ili složena, uz korišćenje tabele da biste povezali svaki broj sa grupom slova, a brojevi formiraju složenu lozinku (**BB9-H3R-C3P-Z3R**).
 - Taj kod otključava računar i vodi do Faze 3, Korak 1.

Korak 2: Pronalaženje krivca

Igrači pronalaze skrinšot prepiske zajedno sa listom IP adresa i odgovarajućih lokacija koje će im pomoći da identifikuju hakera.

◆ Sadržaj zagonetke:

- ✦ **Prilog 3 - Klevetnička objava:** Prikazuje skrinšot prve objave pune mržnje objavljene na Kvinovom nalogu ispod lažne slike sa natpisom koji podržava ekstremističku grupu; ne pruža rešenje zagonetke, već samo relevantan kontekst za priču.
- ✦ **Prilog 4 - Screenshot prepiske sa drugaricom:** Razgovor između Kvin i njene prijateljice o tome kako je dobila pomoć u identifikaciji niza naloga i IP adresa koje su se prijavljivale na njen nalog.
- ✦ **Prilog 5 - IP adrese iz prepiske:** Niz IP adresa sa odgovarajućim imenima i poštanskim adresama. Imena naloga su veoma slična, ali imena i lokacije su potpuno različiti.
- ✦ **Tragovi:**
 - Igrači moraju da analiziraju skrinšotove i ispravno identifikuju korisničko ime, a zatim da ga upare sa IP adresom kako bi ga pratili do ispravnog imena i lokacije: **Tur6o_Per5eku7or ; 477.222.656 ; Paul Steward, 96 Bloody Street, 77-12 CitySky**
 - Kada igrači pronađu rešenje, game master pominje da adresa zvuči poznato, jer je to sedište kompanije DigiCityNet. Krivac bi verovatno mogao biti zaposleni koji je iskoristio svoj pristup softveru za implante i provukao se kroz ažuriranje implanta kako bi pristupio privatnim podacima i nalogima korisnika.

Faza 3: Zaštita privatnosti

Cilj: Razumevanje važnosti podešavanja privatnosti i kako lokacije, lične podatke i digitalne identitete učiniti bezbednim.

Korak 1: Obezbeđivanje podataka

Igrači moraju da podese informacije o profilu i podešavanja privatnosti žrtve i da poboljšaju bezbednost njenog naloga kako bi je zaštitili od daljih napada.

◆ Sadržaj zagonetke:

- ✦ **Pprilog 6 - DigiCityNet pismo strana 56:** List sa višestrukim nizovima kodova, uključujući slova i brojeve, zajedno sa bezbednosnim parametrima koji su istaknuti smernicama DigiCityNet-a na osnovu nekoliko kriterijuma: zahtevi za autentifikaciju, vidljivost lokacije, mere protiv neodobrenih naloga i mere protiv sumnjivih naloga. Svaki kod odgovara podešavanju i smernicama vezanim za zaštitu podataka.
- ✦ **Prilog 7 - DigiCityNet Bezbednosni nalog:** Eksel tabela sa imitacijom interfejsa DigiCityNet naloga, koja prikazuje iste kriterijume kao i stranica sa slovima, sa praznim ćelijama gde igrači mogu da unesu ispravne kodove, zajedno sa lozinkom koju treba popuniti na osnovu datih uputstava.
- ✦ **Tragovi:**
 - Pismo i Eksel tabela sadrže iste kriterijume, mada različitim redosledom. Igrači moraju da identifikuju koji kod, ili kombinaciju slova i brojeva, treba da unesu na osnovu toga koja opcija u pismu pruža najveću zaštitu za svaki kriterijum:
 - **Mere protiv sumnjivih naloga:** CT5555
 - **Mere protiv neodobrenih naloga:** CT8675
 - **Vidljivost lokacije:** CT5540
 - **Zahtevi za autentifikaciju:** CT6723

- Igrači zatim moraju da smisle lozinku koja odgovara naznačenim uputstvima. To može biti bilo koja reč ili niz slova i brojeva, ali mora da sadrži najmanje 1 broj, 1 veliko slovo, 1 malo slovo i najmanje 12 karaktera. Poruka za potvrdu će se pojaviti kada igrači unesu odgovarajuću lozinku po svom izboru i pritisnu Enter.

Faza 4: Zakonska i etička dilema

Cilj: Razumevanje etičke odgovornosti u postupanju sa onlajn klevetom i kako reagovati na štetnu situaciju (etičko donošenje odluka i pravni aspekti onlajn privatnosti i klevete).

Korak 1: Debata

Sada kada su igrači prikupili sve dokaze o identitetu krivca i učinili nalog žrtve bezbednijim, game master im se zahvaljuje i objašnjava situaciju: sada moraju da odluče šta da rade sa informacijama koje imaju. Igrači moraju da razmisle i donesu odluku, nakon što uzmu u obzir prednosti i mane svake opcije i diskusije o etičkim implikacijama.

◆ Sadržaj zagonetke:

- ✦ Voditelj igre im predstavlja dva moguća razrešenja situacije:
 - **Javno razotkrivanje:** Deljenje dokaza na mreži i javno optuživanje krivca kako bi se dokazalo da je žrtva nevina i da bi joj se povratio ugled, ali uz rizik od negativnih reakcija i pravnih problema sa korporacijom koja je umešana.
 - **Anonimna prijava:** Prijavljivanje dokaza rukovodstvu DigiCityNet-a, što bi moglo da podrazumeva internu istragu, ali možda neće rezultirati trenutnim delovanjem i moglo bi prouzrokovati da se žrtva i dalje suočava sa rizikom od negativnih reakcija i pravnih problema sa kompanijom (zbog potencijalnog targetiranja i klevete).

Korak 2: Odluka

Tačno rešenje će zavisići od procesa donošenja odluke grupe nakon otvorene diskusije između igrača. Game master može da ih vodi i daje savete u obliku informacija o sličnim slučajevima ili relevantnim zakonima.

- ◆ Obe opcije bi mogle dovesti do pozitivnih ishoda, u zavisnosti od toga kako igrači pristupaju posledicama: javno razotkrivanje bi direktno pomoglo da se uvidi da je žrtva nevina i osigura obnavljanje njenih odnosa i pripravnčkog staža, ali rizikuje dalju štetu u pravnom smislu, jer deljenje privatnih informacija, čak i hakerovih, može biti iskorišćeno protiv igrača, pa čak i žrtve, i izazvati pravne probleme. S druge strane, anonimna prijava može dovesti do internih akcija od strane DigiCityNet-a koje bi mogle krivca smatrati pravno odgovornim, kroz krivične prijave i hapšenje od strane vlasti, ali bi trebalo više vremena pre nego što javnost postane svesna istine o žrtvi, što znači da bi joj staž mogao biti oduzet, a njen ugled bi i dalje bio narušen u međuvremenu.
- ◆ Kada se odluka donese, game master daje svoju podršku ili izražava sumnju i traži od igrača da pravilno obrazlože svoj izbor. Game master zatim može da potvrdi da li veruje da su učesnici adekvatno rešili problem, da li su bezbedni od hakera na osnovu načina na koji su naučili da štite privatne podatke i da li mogu da pristupe predavanju kako bi završili studije kako je obećano. GM obećava da će podeliti rezultate svoje istrage i svoju odluku sa Kvin i njenim prijateljima i nada se da će pravda stići na njihov put zahvaljujući pomoći igrača.

Faza 5: Zaključak

Cilj: Osiguravanje da su svi učesnici usvojili i razvili željeno znanje i veštine.

Game master završava zaključkom, vraćajući se na različite koncepte i pitanja digitalnog građanstva koja su obrađena i naučena tokom „escape room” igre. Igrači razmišljaju o strateškim i etičkim odlukama koje su doneli

tokom igre, važnosti digitalne privatnosti i načinima da spreče dezinformacije i kršenje privatnosti. Mogu da razgovaraju o uticaju svojih postupaka i kako da primene lekcije koje su naučili u stvarnom životu.

Game master zatim može da završi igru diskusijom o etičkoj upotrebi tehnologije, angažovanju zajednice i važnosti odgovornog digitalnog građanstva, a zatim da predstavi viziju uravnotežene, etičke digitalne budućnosti u kojoj igrači mogu da učestvuju i da je unapređuju.



Sufinansira
Evropska unija

Finansirano sredstvima Evropske unije. Izraženi stavovi i mišljenja su, međutim, stavovi i mišljenja autora i ne odražavaju nužno stavove Evropske unije i nacionalne agencije Fondacija Tempus. Ni Evropska unija ni nacionalna agencija Fondacija Tempus ne mogu biti odgovorne za njih.

Ovaj rad ima licencu Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. Da biste videli primerak licence, posetite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Kod projekta: 2023-2-RS01-KA220-YOU-000170562