

## Úniková hra Scenár a prehľad

### Kontext

Hráči sledujú príbeh 20-ročnej hlavnej hrdinky žijúcej v roku 2056, vo svete, ktorý ovládla hyperkonektivita. Spolu s priateľmi si nainštaluje najmodernejší kybernetický implantát, ktorý radikálne posilňuje ich online prítomnosť. Užívajú si okamžitý prístup k množstvu funkcií, no čoskoro pocítia aj zahlcujúce dôsledky hyperkonektivity, akými sú informačné preťaženie, kyberšikana a strata súkromia.

Zlom nastane, keď Quinn (hlavná hrdinka), začne na svojom profile zverejňovať príspevky, v ktorých podporuje extrémistickú skupinu, proti ktorej jej priatelia vystupujú. Podľa príspevkov a fotografií to vyzerá, ako by sa s členmi tejto skupiny priatelila. Väčšina ľudí ju za to okamžite odsúdi. Niekoľko jej priateľov sa však rozhodne situáciu preskúmať hlbšie, aby zistili pravdu: Quinn bola napadnutá hackermi a stala sa cieľom očierňovacej kampane, ktorá by mohla prekaziť jej stáž v prestížnej firme a vážne ovplyvniť jej osobný život.

## Integrácia

Úniková hra nadväzuje na videohru a odohráva sa po jej skončení: po tom, čo skupina priateľov dokázala, že fotografie a príspevky na Quinninom účte sú falošné. Úlohou hráčov je v tomto momente zistiť, kto jej účty hackol a upravil jej fotografie, objasniť ich motivácie a rozhodnúť, čo urobiť s uniknutými informáciami. Pritom musia chrániť svoje vlastné údaje pred zneužitím. Hra je vlastne vyšetrovaním, ktoré skúma ochranu dát, digitálnu stopu a etické dilemy.

Hádanky a údaje korešpondujú s obsahom videohry, no únikovú hru je možné hrať aj bez predchádzajúceho hrania videohry.

## Rola a zodpovednosť Game Mastera

Game Master (GM) **môže stvárať úlohu pracovníka s mládežou alebo pedagóga** a uviesť, že má **priateľa, ktorý je zaničeným, no staromódnym profesorom** na DigiCity University (DigiU) a chce pomôcť Quinn, jednej zo svojich študentiek, dosiahnuť spravodlivosť po tom, čo jej povest' bola vážne poškodená očierňovacou kampaňou. Profesor má skúsenosti s investigatívnou činnosťou, ale, žiaľ, nie je veľmi technicky zdatný a informovaný o správaní na sociálnych médiách. Chce však pomôcť identifikovať vinníka a zistiť, ako ho nahlásiť.

Na tento účel profesor požiadal GM/facilitátora, aby zostavil tím študentov/iek (účastníkov/čiek), ktorí/é by mu pomohli vyriešiť túto záhadu, odhaliť hackera a zachrániť povest' nevinnej študentky. Hráči musia zistiť, **kto upravil a zverejnil fotografie, ako to urobil a prečo, a to pomocou analýzy digitálnych dát.**

Hráči však budú mať **časový limit**, pretože hacker, ktorý už vie, že ľudia jeho príspevkom o Quinn neveria, môže stopy vymazať, odstrániť dáta z prístupných serverov a tak sa vyhnúť odhaleniu, ak účastníci nebudú

dostatočne rýchli. Navyše, ak sa nepodarí páchatela odhaliť v danom časovom limite, môže sa stať cieľom útoku niekto iný.

Game Master pripraví a bude dohliadať na **systém nápoved**, podrobne opísaný v príručke pre Game Mastera. Bude pripravený viesť a asistovať hráčom, ktorí si môžu pýtať nápovedy alebo ich dostanú, ak GM uvidí, že sa príliš dlho trápia s konkrétnou úlohou.

## Nastavenie únikovej hry

**Prostredie:** Úniková hra sa môže hrať v jednej miestnosti s pracovným stolom a počítačom. Šanóny, koše alebo zásuvky, možno použiť na rozmiestnenie nápoved a dokumentov po miestnosti.

**Trvanie:** 45 minút      **Účastníci:** Skupiny 3 až 6 hráčov

### Materiál:

- Digitálne zariadenie (počítač alebo tablet)
- Časovač
- Príloha 1 - Tapeta uzamknutej obrazovky
- Príloha 2 - Heslo do počítača
- Príloha 3 - Hanlivý príspevok
- Príloha 4 - Screenshot konverzácie s kamarátkou
- Príloha 5 - Korešpondujúce IP adresy
- Príloha 6 – List DigiCityNet strana 56
- Príloha 7 – Bezpečnostné konto DigiCityNet
- Príloha 8 - Tipy a triky týkajúce sa kľúčových konceptov

## Fáza 1: Úvod a pozadie hry

**Ciel':** Nastavenie scény a vysvetlenie úloh a cieľov hráčom.

### Krok 1: Kontext

---

Game Master predstaví kontext a prostredie únikovej hry vo futuristickom meste DigiCity (rovnako ako vo videohre), kde väčšina občanov, najmä študenti, nedávno získala implantátové vylepšenia od DigiCityNet, ktoré zvyšujú ich konektivitu a prístup k informáciám.

Porucha tohto vylepšenia spôsobila únik súkromných dát, šírenie mizinformácií a kyberšikanu, zameranú na viacerých používateľov, vrátane jednej z hlavných postáv – Quinn, študentky bioinžinierstva, ktorá sa stala cieľom očierňovacej kampane. Tá narušila jej vzťahy s priateľmi a mohla by ju stať prestížnu stáž. Game Master sa priatelí s profesorom, ktorý ma záujem podieľať sa na vyšetrovaní prípadu. Ten síce nie je príliš technicky zdatný, ale je presvedčený, že Quinn je nevinná, a potrebuje pomoc pri odhalení totožnosti páchatela, aby bola nastolená spravodlivosť. Po oboznámení sa so situáciou okolo Quinn a vlastného výskumu súvisiacich tém pripravil niekoľko dôkazov a podporných dokumentov. Následne požiadal o pomoc pri ich preskúmaní a pri vyriešení celého prípadu.

### Krok 2: Riziká a stávky

---

Profesor, ktorý sa príliš nevyzná v trendoch sociálnych médií ani v digitálnej bezpečnosti, požiadal Game Mastra, aby poveril skupinu študentov/iek (hráčov/iek) vyriešením tejto záhady. Cieľom je zachrániť hlavnú postavu pred zničenou reputáciou a pred možným vylúčením zo stáže, objasniť pravdu, odhaliť páchatela a dosiahnuť spravodlivosť.

Ak sa im však nepodarí identifikovať páchatela a vyriešiť záhadu v stanovenom časovom limite (45 minút), hacker bude môcť vymazať dôkazy, uniknúť trestu a pokračovať v získavaní údajov ďalších ľudí, ktorých môže vážne poškodiť tiež.

Hlavným cieľom hráčov je spolupracovať pri riešení série hádaniek a úloh súvisiacich s digitálnym občianstvom a online bezpečnosťou: identifikovať riziká v digitálnej stope Quinn, ochrániť jej súkromie a údaje, a očistiť jej povest tým, že nájdu dôkaz, že niekto hackol jej účet a vytvoril falošné fotografie na jej očierňovanie. Hra zdôrazňuje otázky digitálnej etiky a ochrany súkromia.

## Fáza 2: Sledovanie cieľa

**Cieľ:** Porozumieť digitálnej stope, digitálnemu súkromiu a bezpečnostným nastaveniam a spôsobom, ako sledovať pôvod online obsahu.

### Krok 1: Digitálna stopa

Hráči dostanú sériu čísel na *post-it* alebo lepivom papieriku: **5298**. Majú prístup k dokumentom a nástrojom, s ktorými môžu pracovať fyzicky alebo na digitálnom zariadení (počítač alebo tablet). Ich cieľom je zistiť, odkiaľ pramení očierňovacia kampaň.

#### ◆ Obsah hádaniek:

- ✦ **Príloha 1 – Tapeta uzamknutej obrazovky:** Pozadie zariadenia zobrazuje 4 farebné štvorce v tomto poradí: **červený, zelený, modrý, fialový**.
- ✦ **Príloha 2 – Heslo do počítača:** Tabuľka obsahuje skupiny písmen a čísel spojené s číslami od 0 do 9.
- ✦ **Nápovedy:**
  - Na lepivom papieriku sú čísla farebne odlíšené, pričom farby zodpovedajú štvorcem na tapete, ale v inom poradí.
  - Podľa farieb možno sériu čísel z úvodu fázy upraviť a vytvoriť správne heslo: buď zjednodušenú verziu (**2859**), alebo pokročilú verziu, kde sa podľa tabuľky každé číslo priradí ku skupine písmen a čísel, čím vznikne zložitejšie heslo (**BB9-H3R-C3P-Z3R**)
  - Toto heslo odomkne počítač a vedie k Kroku 1 Fázy 3.

## Krok 2: Hľadanie vinníka

---

Hráči nájdu screenshot rozhovoru spolu so zoznamom IP adries a zodpovedajúcich lokalít, ktoré im pomôžu identifikovať hackera.

### ◆ Obsah hádaniek:

- ✦ **Príloha 3 – Hanlivý príspevok:** Zobrazuje screenshot prvého nenávisného príspevku na Quinninom účte, ktorý obsahuje falošnú fotografiu a popis podporujúci extrémistickú skupinu; neposkytuje riešenia hádaniek, je však relevantný pre kontext príbehu.
- ✦ **Príloha 4 – Screenshot konverzácie s kamarátkou:** Diskusia medzi Quinn a jej kamarátkou o tom, že má k dispozícii pomoc pri identifikácii série účtov a IP adries, ktoré sa prihlásili na jej účet.
- ✦ **Príloha 5 – Korešpondujúce IP adresy:** Zoznam IP adries s príslušnými menami a poštovými adresami. Názvy účtov sú veľmi podobné, ale mená a lokality sú úplne odlišné.

### ✦ Nápovedy:

- Hráči musia analyzovať screenshoty a identifikovať správne používateľské meno a priradiť ho k IP adrese. Cieľom je dopracovať sa spätne k správnomu menu a lokalite: **Tur6o\_Per5eku7or ; 477.222.656 ; Paul Steward, 96 Bloody Street, 77-12 CitySky**
- Keď hráči identifikujú riešenie, Game Master spomenie, že adresa znie povedome, pretože je známa ako technické sídlo spoločnosti DigiCityNet. Páchateľom by pravdepodobne mohol byť zamestnanec, ktorý zneužil prístup k softvéru implantátu a prenikol cez aktualizáciu, aby získal prístup k súkromným údajom a účtom používateľov.

## Fáza 3: Ochrana súkromia

**Ciel':** Pochopiť význam nastavení súkromia a spôsoby, ako zabezpečiť zdieľanie polohy, svoje osobné údaje a digitálne identitu.

### Krok 1: Zabezpečenie dát

Hráči musia upraviť informácie v profile obete a jej nastavenie súkromia. Cieľom je zvýšiť bezpečnosť jej účtu tak, aby bola chránená pred ďalšími útokmi.

#### ◆ **Obsah hádaniek:**

- ✦ **Príloha 6 – List DigiCityNet strana 56:** Stránka s viacerými sériami kódov, obsahujúcich písmená a čísla, spolu s bezpečnostnými parametrami zvýraznenými podľa pokynov DigiCityNet. Bezpečnostné parametre musia spĺňať rôzne kritériá: požiadavky na overenie, viditeľnosť polohy, opatrenia proti neovereným a proti podozrivým účtom. Každý kód zodpovedá nastaveniu a smernici súvisiacej s ochranou dát.
- ✦ **Príloha 7 – Bezpečnostné konto DigiCityNet :** Excelový súbor s maketou rozhrania účtu DigiCityNet, zobrazujúci rovnaké kritériá ako list, s prázdnyimi bunkami, kde môžu hráči zadať správne kódy, spolu s heslom, ktoré treba vyplniť podľa poskytnutých pokynov.

#### ✦ **Nápovedy:**

- List aj Excel obsahujú rovnaké kritériá, hoci v inom poradí. Hráči musia identifikovať, ktorý kód alebo kombináciu písmen a čísel zadať podľa toho, ktorá možnosť v liste poskytuje najvyššiu ochranu pre každé kritérium:
- **Opatrenia proti podozrivým účtom:** CT5555
- **Opatrenia proti neovereným účtom:** CT8675
- **Viditeľnosť polohy:** CT5540
- **Požiadavky na overenie:** CT6723

- Hráči potom musia vytvoriť heslo podľa uvedených inštrukcií. Môže obsahovať ľubovoľné slová alebo sekvencie písmen či čísel, ale musí obsahovať aspoň 1 číslo, 1 veľké písmeno, 1 malé písmeno a minimálne 12 znakov. Po zadaní vhodného hesla a stlačení Enter sa zobrazí potvrdenie.

## Fáza 4: Právna a etická dilema

**Cieľ:** Pochopiť etickú zodpovednosť pri riešení online ohovárania a spôsoby, ako reagovať na škodlivú situáciu (etické rozhodovanie a právne aspekty online súkromia a ohovárania).

### Krok 1: Diskusia

Keď hráči zozbierajú všetky dôkazy o identite páchatela a zabezpečia účet obete, Game Master im poďakuje a vysvetlí situáciu: teraz musia rozhodnúť, ako naložia s informáciami, ktoré získali. Hráči musia diskutovať a prijať rozhodnutie, zohľadniť výhody a nevýhody jednotlivých možností a prediskutovať etické dôsledky.

#### ◆ **Obsah hádaniek:**

- ✦ Game Master predstaví dve možné varianty riešenia:
  - **Verejné odhalenie:** Zdieľať dôkazy online a verejne obviň páchatela, aby sa dokázala nevina obete a obnovila jej reputácia, avšak s rizikom negatívnej reakcie a právnych problémov so zainteresovanou spoločnosťou (v dôsledku možného doxxingu a ohovárania).
  - **Súkromné nahlásenie:** Nahlásiť dôkazy vedeniu DigiCityNet, čo by mohlo viesť k internému vyšetrovaniu. To ale nemusí priniesť okamžité opatrenia a obeť môže naďalej hroziť odplata od ľudí, ktorí veria hanlivým tvrdeniam o nej.



## Krok 2: Rozhodovanie

---

Správne riešenie závisí od procesu rozhodovania skupiny po otvorenej diskusii medzi hráčmi. Game Master ich môže viesť a poskytnúť nápovedy vo forme informácií o podobných prípadoch alebo relevantných zákonoch.

- ◆ Obe možnosti môžu viesť k pozitívnym výsledkom, v závislosti od toho, ako hráči zvážia dôsledky: verejné odhalenie priamo pomôže očistiť meno obete a zabezpečiť obnovenie jej vzťahov a zachráni jej stáž, ale riziko právnych problémov spočíva v tom, že zdieľanie súkromných dát, aj dát hackera, môže byť použité proti hráčom a dokonca aj proti obeti. Súkromné nahlásenie môže viesť k internému konaniu vo firme DigiCityNet. Takýmto spôsobom by mohlo dôjsť k potrestaniu páchatela prostredníctvom trestného stíhania a jeho zatknutiu. Verejnosť by však sa o pravde dozvedela neskôr, čo by mohlo ohroziť Quinninu stáž a jej povesť by počas čakania zostala poškodená.
- ◆ Po prijatí rozhodnutia Game Master vyjadrí svoju podporu alebo pochybnosti a požiada hráčov, aby riadne odôvodnili svoj výber. Game Master potom môže potvrdiť, či sa podľa neho účastníci adekvátne vysporiadali s problémom, či sú v bezpečí pred hackerom na základe toho, ako sa naučili chrániť súkromné dáta, a či môžu získať prednášku potrebnú na dokončenie svojho štúdia. Game Master v roli profesora prisľúbi, že o výsledkoch vyšetrovania informuje Quinn a jej priateľov. Profesor dúfa, že sa vďaka pomoci hráčov podarí dosiahnuť spravodlivosť.

## Fáza 5: Debríting

**Ciel':** Zabezpečiť, aby všetci účastníci získali a rozvinuli cieľové vedomosti a zručnosti.

Game Master uzatvára únikovú hru debrítingom, počas ktorého sa vráti k rôznym konceptom a témam digitálneho občianstva, ktoré si mali hráči počas hry osvojiť. Hráči reflektujú strategické a etické rozhodnutia, ktoré počas hry prijali, význam digitálneho súkromia a spôsoby, ako predchádzať mizinformáciám a narušeniam svojho súkromia. Môžu diskutovať o dôsledkoch svojich činov a skúmať, ako uplatniť naučené lekcie v reálnom živote.

Game Master môže hru uzavrieť reflektívnou diskusiou o etickom používaní technológií, zapojení komunity a dôležitosti zodpovedného digitálneho občianstva, a zároveň načrtnúť víziu vyváženej a etickej digitálnej budúcnosti, na ktorej sa hráči môžu aktívne podieľať.



**Spolufinancovaný  
Európskou úniou**

**Financované Európskou úniou. Vyjadrené názory a stanoviská sú však výlučne názormi autora/ autorov a nemusia sa zhodovať s názormi Európskej únie alebo národnej agentúry Tempus Foundation. Európska únia ani národná agentúra Tempus Foundation za ne nenesú zodpovednosť.**

Toto dielo je licencované pod Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International. Kópiu tejto licencie nájdete na:

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

**Kód projektu: 2023-2-RS01-KA220-YOU-000170562**