



# Úniková hra

## Pokyny pre Game Mastera

### Pedagogické ciele

- Identifikovať výzvy hyperkonektivity (digitálna stopa a informačné preťaženie)
- Rozvíjať mediálnu a informačnú gramotnosť (dezinformácie, manipulácia s grafickým obsahom)
- Pochopiť, ako chrániť svoje osobné údaje (nastavenia, hranice)
- Identifikovať otázky digitálnej etiky a súkromia (online bezpečnosť a ochrana)
- Vnímať nedostatky zapojenia do digitálneho sveta (netiketa, občianske správanie)
- Pochopiť práva a povinnosti digitálnych občanov (aktivizmus, etika, ochrana používateľa, zodpovednosť)
- Pochopiť dôsledky mizinformácií, obťažovania a kyberšikany a spôsoby, ako im predchádzať a ako ich riešiť



Spolufinancovaný  
Európskou úniou

# Rámec

**Prostredie hry:** Úniková hra sa môže odohrávať v jednej miestnosti s počítačom a sériou fyzických dokumentov rozložených po miestnosti.

**Trvanie:** 30 až 45 minút podľa adaptácie a veľkosti skupiny

**Účastníci:** Skupiny 3 až 6 hráčov

## Potrebné zručnosti:

### Game Master (facilitátor hry):

- **Role play:** Pracovník s mládežou alebo pedagóg, ktorého jeho starý priateľ požiadal o pomoc - profesor na DigiU, ktorý síce nemá veľké skúsenosti s technológiami, ale s nadšením sa snaží chrániť svojich študentov pred nebezpečenstvom.
- **Schéma hry:** Prehľad o scenári únikovej hry, o jej cieľoch a význame.
- **Improvizácia:** Záverečná fáza hry obsahuje reflexiu, kde účastníci prezentujú alternatívy svojich riešení a diskutujú o tom, aké rozhodnutie prijať. Fantázii mladých sa medze nekladú, preto k tejto čaŕ nemožno detailne rozpísať inštrukcie.

### Účastníci:

- **Sociálne siete a online vyhľadávanie:** znalosť fungovania sociálnych sietí a online vyhľadávačov.
- **Skupinová spolupráca a manažment skupiny:** Schopnosť spolupracovať a odovzdávať si indície pre dosiahnutie spoločného cieľa.
- **Kritické myslenie a riešenie problémov:** Analyzovanie informácií s cieľom nájsť správne kombinácie a riešenia.

# Rola Game Mastera

Game Master (GM) stvární rolu pracovníka s mládežou a uvedie, že má priateľa, ktorý je **vášnivým, ale staromódnym profesorom** na DigiCity University (DigiU) a chce pomôcť Quinn, svojej študentke, dosiahnuť spravodlivosť po tom, čo jej povest' vážne poškodila kampaň ohovárania. Profesor má síce skúsenosti s výskumom a vyšetrovaním, no **nie je veľmi zdatný v technológiách** – najmä v oblasti používateľského správania na sociálnych sieťach. Chce identifikovať páchatela a zistiť, ako ho nahlásiť.

Profesor kvôli tomu požiadal GM, aby zostavil skupinu študentov a študentiek (účastníkov/čiek), ktorí/é by im pomohli vyriešiť túto záhadu, odhaliť hackera a zachrániť povest' nevinnej študentky. Vychádzajúc z dokumentov, dôkazov a výskumu, ktoré profesor poskytol, musia hráči a hráčky analyzovať rôzne digitálne údaje a zistiť, kto upravil a zverejnil fotografie a popisy.

Majú však **časový limit** – ak sa im to nepodarí v priebehu 45 minút, hacker, ktorý už tuší, že jeho príspevky strácajú dôveryhodnosť, môže zmazať stopy, odstrániť údaje zo serverov a uniknúť tak odhaleniu. V tom prípade by mohol začať útočiť na ďalších ľudí.

Game Master pripraví a bude spravovať **systém indícií** (podrobne opísaný v tomto dokumente). Jeho úlohou je tiež pomáhať a usmerňovať hráčov, ak sa zaseknú. Účastníci môžu o indíciu požiadať, alebo ju dostať, ak Game Master uvidí, že sa príliš dlho trápia s konkrétnou úlohou.

Okrem toho sa od GM očakáva, že overí, či účastníci/čky chápu cieľ každej hádanky a logický postup medzi jednotlivými témami: skryté indície ku heslu priamo pred očami, identifikácia roly IP adresy, pochopenie dôležitosti zabezpečenia údajov o účte, aby nemohli byť proti nikomu zneužitú, a napokon spravovanie a nahlásovanie škodlivého správania príslušným orgánom.

# Kontrola inkluzivity

Aby bola táto úniková hra inkluzívna a prístupná aj pre účastníkov s poruchami učenia alebo zdravotným znevýhodnením, zohľadnite nasledujúce kľúčové prvky:

- ✓ **Fyzická prístupnosť:** Uistite sa, že priestor je prístupný pre vozíčkarov a že všetky potrebné predmety sú v dosahu (nie príliš vysoko ani ďaleko).
- ✓ **Vizuálna a sluchová podpora:** Materiály by mali mať veľké písmo, vysoký kontrast alebo digitálnu podobu kompatibilnú s čítačkami obrazovky. Ak sú použité videá, zabezpečte titulky alebo tlmočenie.
- ✓ **Jednoduché a jasné pokyny:** Používajte stručný a zrozumiteľný jazyk a vizuály. Kvôli podpore účastníkov s poruchami učenia sa vyhnite zložitým formuláciám.
- ✓ **Flexibilná účasť:** Ponúknite účastníkovi rôzne úlohy, ktoré zodpovedajú ich odlišným silným stránkam. Umožnite im vybrať si aktivity podľa schopností tak, aby cítili zodpovednosť, no zároveň neboli preťažení.
- ✓ **Senzorické aspekty:** Vyhnite sa senzorickým spúšťačom, ako sú hlasné zvuky či blikajúce svetlá. Zabezpečte tichý priestor, kde si účastníci môžu oddýchnuť a lepšie sa sústrediť.
- ✓ **Podpora a prispôbenie:** Buďte pripravení poskytnúť dodatočnú pomoc, špecifické indície, usmernenia alebo individuálne prispôbenú podporu podľa potrieb účastníkov.
- ✓ **Spätná väzba:** Zbierajte od účastníkov spätnú väzbu, aby ste mohli neustále zlepšovať adaptatívnosť, prístupnosť a inkluzívnosť hry.

# Nápovedy a riešenia

## FÁZA 1

Táto fáza je diskusiou medzi Game Masterom, ktorý hrá úlohu staromódneho profesora, a hráčmi, ktorí stvárňujú študentov DigiU. Indície nie sú potrebné, pretože táto časť neobsahuje hádanky – jej cieľom je jednoducho predstaviť kontext a dôležitosť celej únikovej hry.

## FÁZA 2 – Krok 1

### Nápoveda

---

- Hráči nenájdu papier s farebným kódom:
  - “Quinn tu niekde možno nechala nejakú pripomienku.”
- Hráčom sa nespustí počítač:
  - “Myslím, že Quinn na tom prípade pracovala na počítači.”
- Hráči si nevšimnú súvislosť medzi farebným kódom a tapetou počítača:
  - “Tá tapeta je fakt vtipná... páči sa mi, ako sú tam zladené tie farby.”
- Vybrali ste zložitejšiu verziu hesla:
  - “Toto heslo vyzerá až príliš jednoducho... Quinn by predsa nebola taká neopatrná.”

### Riešenie

---

- ✓ Ak ste si zvolili zjednodušené riešenie: **2859**
- ✓ Ak ste si zvolili pokročilejšie riešenie: **BB9-H3R-C3P-Z3R**

## FÁZA 2 – Krok 2

### Nápoveda

---

- Hráči nenájdu screenshot Quinninej konverzácie s kamarátkou:
  - “Mali by sme sa pozrieť, aké ďalšie dokumenty sú ešte v miestnosti.”
- Hráči si nevšimnú, že účty sú odlišné:
  - “Všetky tie účty vyzerajú rovnako... ale háčik jev detailoch!”

### Riešenie

---

- ✓ **Tur6o\_Per5eku7or ; 477.222.656 ; Paul Steward, 96 Bloody Street, 77-12 CitySky**

## FÁZA 3

### Nápoveda

---

- Hráči nenájdu opis bezpečnostných kódov:
  - “Pamätám si, že pri vytváraní DigiCityNet účtu posiela spoločnosť aj jeden dlhý list s opisom pravidiel... Väčšina ľudí ho nečíta, ale možno sa tam spomínajú aj tie kódy, čo myslíte?”
- Hráči nerozumejú, ktoré kódy sú najlepšie:
  - “Neviem, aký je rozdiel medzi tými bezpečnostnými opismi... Ktorá možnosť poskytuje najväčšiu ochranu?”
- Hráči nenájdu relevantné heslo:
  - “Niekd musí existovať nejaký návod k tomu heslu... Nie je v niektorom z dokumentov niečo, čo by nám mohlo pomôcť?”

### Riešenie

---

- ✓ **Opatrenia proti podozrivým účtom:** CT5555
- ✓ **Opatrenia proti neschváleným účtom:** CT8675
- ✓ **Viditeľnosť polohy:** CT5540
- ✓ **Požiadavky na autentifikáciu:** CT6723

- ✓ **Heslo:** vytvorí účastníci podľa pravidiel v Excel súbore (min. 1 číslica, 1 veľké písmeno, 1 malé písmeno, min. 12 znakov).

Hráči môžu pátrať po nápovedách o existujúcom hesle. GM musí preto potvrdiť, že je potrebné vymyslieť originálne heslo, ktoré spĺňa uvedené požiadavky a malo by byť schválené GM.

## FÁZA 4

### Nápoveda

---

- „Tak čo myslíte, čo by sme my alebo Quinn mali urobiť??“
- **Bežná odpoveď 1:** „Zobrať spravodlivosť do vlastných rúk – odhaliť vinníka na sociálnych sieťach.“
  - **Výhody:** Pravda by sa rozšírila rýchlo a účinne, obnovila by sa Quinnina reputácia a jej stáž by bola zachránená. Vinník by naopak riskoval stratu svojej práce a poškodenie reputácie.
  - **Nevýhody:** Situácia sa môže obrátiť proti nám. Existuje tu riziko právnych problémov so zapojenou firmou (napr. obvinenie z ohovárania alebo zdieľania súkromných údajov ako IP adresy či poštovej adresy vinníka).
- **Bežná odpoveď 2:** „Spravodlivosť zo strany spoločnosti – nahlásiť vinníka firme a nechať orgány, aby ho stíhali.“
  - **Výhody:** Zahájenie interného vyšetrovania, počas ktorého by bol hackerov účet suspendovaný (nemohol by tak útočiť na iných). Vinníkovi by hrozilo zatknutie alebo trestné stíhanie.
  - **Nevýhody:** Tento postup nemusí viesť k okamžitému zásahu. Quinn by medzitým mohla čeliť pokračujúcemu tlaku od ľudí, ktorí veria hanlivým príspevkom. Ak by nebol k dispozícii dostatok dôkazov, firma by mohla zrušiť jej stáž.

Niektorí hráči sa môžu pokúsiť zvoliť si obe možnosti. V takom prípade musí GM trvať na tom, že nie je možné urobiť oboje: verejné odhalenie páchatela, najmä prostredníctvom zverejnenia dôkazov, by mohlo ohroziť

akékoľvek formálne vyšetrowanie zo strany spoločnosti alebo orgánov, viesť k právnym problémom súvisiacim s doxingom alebo ohováraním a zabrániť tomu, aby boli skutočné dôkazy použiteľné na súde, čím by sa obeť dostala do ešte väčších ťažkostí a nedosiahla by žiadnu spravodlivosť.

Všimnite si, že kľúčové časti v „**Príloha 8 – Tipy a triky týkajúce sa kľúčových konceptov**“ môžu pri tejto úlohe tiež pomôcť – najmä časti venované opatreniam a právnym predpisom

Na základe poskytnutých informácií by teda „najbezpečnejšou“ možnosťou bolo nahlásiť páchatela príslušným orgánom a zdržať sa zverejňovania akýchkoľvek dôkazov alebo údajov online, v nádeji, že bude dosiahnutá primeraná spravodlivosť. Tým sa zabráni normalizácii online lynčovania a otvorí sa diskusia o digitálnych právach, riadnom súdnom konaní a právnej zodpovednosti.

Nebojte sa zapisovať názory a argumenty účastníkov na tabuľu a viesť diskusiu pomocou vyššie uvedených pre/ proti bodov.



## FÁZA 5

### Návrhy

---

- Game Master uzavrie hru reflexiou, počas ktorej sa vráti k rôznym konceptom a otázkam digitálneho občianstva, ktoré boli počas únikovej hry prebrané:
  - „Aké zručnosti ste počas hry využili? Ako ste analyzovali informácie a identifikovali správne prvky?“
  - „Aké strategické a etické rozhodnutia ste urobili?“
  - „Ako dôležitá je podľa vás digitálna ochrana súkromia? Ako by ste zabránili mizinformáciám a narušeniu súkromia?“
  - „Aký dopad môžu mať vaše činy v online prostredí – na sociálnych sieťach alebo pri zdieľaní informácií v aplikáciách a na weboch? Ako môžete poznatky a zručnosti z tejto hry preniesť do svojho každodenného života?“
- Game Master môže hru ukončiť spoločnou diskusiou:
  - „Akým spôsobom by sa technológie mohli používať etickejšie?“
  - „Čo si myslíte o zapájaní sa do online komunít a interakciách na sociálnych sieťach? Aké sú pozitíva a negatíva?“
  - „Čo podľa vás znamená byť zodpovedným digitálnym občanom? Ako dôležité je to pre vás?“
  - „Ako by sa mohol digitálny svet zlepšiť? Ako sa vyhnúť negatívnym dôsledkom hyperkonnektivity? Čo môžete urobiť vy a vaši priatelia, aby ste k tomu prispeli?“

### Náš návrh záveru

---

„Pri obťažovaní neexistujú jednoduché ani bezbolestné riešenia – dokonca ani v online prostredí. Existujú však spôsoby, ako sa chrániť a znížiť riziko, že niekto zneužije vaše údaje proti vám.“

# Kontrolný zoznam – riešenie problémov

Aby bola úniková hra správne pripravená a zrealizovaná, riadte sa pri príprave týmto kontrolným zoznamom. Podrobnejšie informácie nájdete v dokumente „Inštrukcia“.

- ☐ Nastavte tapetu počítača na „Príloha 1 – Tapeta uzamknutej obrazovky“.
- ☐ Heslo počítača nastavte na 2859 (jednoduchá verzia) alebo BB9-H3R-C3P-Z3R (pokročilá verzia).
- ☐ Vytlačte „Prílohu 2 – Heslo do počítača“ a vystrihnite tabuľku.
- ☐ Zapíšte kód na lepiaci papierik týmito farbami: **5** (modrá), **2** (červená), **9** (fialová), **8** (zelená) a umiestnite papier pod alebo vedľa počítača.
- ☐ Vytlačte „Prílohu 3 – Hanlivý príspevok“, vystrihnite screenshot, pokrčte ju a vložte do koša.
- ☐ Vytlačte „Prílohu 4 – Screenshot konverzácie s kamarátkou“ a vystrihnite screenshot.
- ☐ Vytlačte „Prílohu 5 – Korešpondujúce IP adresy“ a vystrihnite tabuľku.
- ☐ Vytlačte „Prílohu 6 – List DigiCityNet, strana 56“.
- ☐ Stiahnite „Prílohu 7 – Bezpečnostné konto DigiCityNet“, premenujte ju na „Bezpečnostné konto DigiCityNet“ a uložte ju na pracovnú plochu počítača.
- ☐ Ukryte alebo rozmiestnite prílohy v miestnosti tak, aby zostali prístupné všetkým účastníkom.
- ☐ Otestujte hádanky a uistite sa, že príslušné prílohy a riešenia sú rozpoznateľné.
- ☐ Nastavte časovač na 45 minút (začína sa po úvodnej fáze). Časovač musia vidieť všetci účastníci.
- ☐ Majte na pamäti riešenia a buďte pripravení poskytnúť nápovedy, rady a usmernenie v prípade, že sa hráči zaseknú.

# Integrácia

## Brífing (Fáza 1)

Správny úvod (brífing) pred vstupom do únikovej miestnosti je kľúčový. V tomto bode vysvetlíte pravidlá a spôsob fungovania hry tým, ktorí ju ešte nepoznajú. Zároveň vytvoríte kontext a „ekosystém“, v ktorom sa účastníci budú pohybovať – objasníte hráčom ich úlohu a uvediete do začiatku príbehu.

## Debrífing (Fáza 5)

Záverečné zhrnutie (debrífing) vám pomôže získať spätnú väzbu na aktivitu a zistiť, čo je potrebné zlepšiť. Zároveň pomôže overiť, čo si hráči z hry zapamätali a čo sa naučili, aby ste mali istotu, že si osvojili to správne poučenie a rozvinuli zručnosti, na ktoré sa hra skutočne zameriavala.

Dobrou praxou je robiť si poznámky o reakciách hráčov a o vašich vlastných dojmach a skúsenostiach, aby ste sa k nim vedeli neskôr vrátiť a prispôbiť podľa nich ďalšie aktivity.



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**