



Wyścig bezpieczeństwa

KAROLINA ŻELAZOWSKA

Hasło hacker pojawia się dosyć często, rzadziej można usłyszeć o crackerach. Kto jest kim i dlaczego zaglądamy do tych grup przy okazji rozmowy o bezpieczeństwie i cyfrowym obywatelstwie? W poprzedniej aktywności sami "łataliście" hasła... zatem dotykaliście tematów hackersko-crackerkich.

Jeśli macie dostęp do internetu, sprawdźcie czym różnią się hasła 'hacker' i 'cracker' a następnie... Usiądźcie w kręgu, tak aby wszyscy się widzieli i słyszeli. Zagrajcie w Wyścig bezpieczeństwa, czyli grę fabularną opartą o mechanikę gry *mafia*.

1. Rozgrywka

Każda rozgrywka składa się z losowania przynależności do frakcji a następnie powtarzanych naprzemiennie etapów: noc i dzień. Celem gry jest zdobycie władzy przez jedną z frakcji.

2. Losowanie kart postaci.

Jedna osoba (np.: nauczyciel) przyjmuje rolę **mistrza gry** (nie bierze udziału w rozgrywce, ale ją koordynuje). Mistrz gry podchodzi do każdego z graczy podając pojemnik z kartami gry do wylosowania. Po losowaniu każdy gracz zna tylko własną przynależność frakcyjną. Publiczne ujawnienie informacji przed zakończeniem rundy eliminuje z niej gracza. Przynależność frakcyjna graczy eliminowanych w toku rozgrywki powinna pozostać tajemnicą, jednak często przyjmowana jest wersja, w której ujawnia się ją od razu. Liczebność frakcji przedstawia układ: $\frac{1}{3}$ obywatele - $\frac{1}{3}$ - hackerzy - $\frac{1}{3}$ crackerzy.

3. Noc

- » *Nastaje noc* – mistrz gry ogłasza nastanie pierwszej fazy gry. Gracze zamykają lub zasłaniają oczy.
- » *Budzą się hackerzy* – na polecenie mistrza, pierwszej nocy jednocześnie wszyscy hackerzy otwierają oczy i poznają skład swojej drużyny. Celem hackerów będzie eliminacja crackerów i ochrona obywateli.
- » Każdej kolejnej parzystej nocy hackerzy mogą bezgłośnie wskazywać mistrzowi gry, jednego gracza do eliminacji z rozgrywki.
- » *Budzą się crackerzy* – na polecenie mistrza, pierwszej nocy jednocześnie wszyscy crackerzy mają okazję dowiedzieć się, kto przynależy do ich frakcji. Tej nocy nie mogą nikogo wyeliminować.
- » Drużyna crackerów dąży do złamania kodów dostępu do komputerów obywateli. Każdej kolejnej nieparzystej nocy, mogą bezgłośnie wskazywać mistrzowi gry, jednego gracza do eliminacji z rozgrywki.

4. Dzień

- » *Nastaje dzień* – mistrz gry ogłasza moment w którym "budzą się" wszyscy gracze. W przypadku, gdy w nocy frakcje hackerów i crackerów wskazały gracza do eliminacji, mistrz gry ogłasza wszystkim graczom: *Tego dnia grę opuszcza gracz [wskazanie na osobę]. W grze pozostało [liczba] crackerów.*

- » Wyeliminowany gracz może przyglądać się rozgrywce w dzień i w nocy, ale nie może komunikować się z pozostałymi graczami. Osoby takie mogą wysunąć się delikatnie z koła, aby było widoczne kto pozostał w grze.
- » *Rozpaczynam dyskusję.* Gracze rozpoczynają rozmowę (początkowo może być moderowana przez mistrza). Obywatele i hackerzy próbują wykryć crackerów, a crackerzy próbują skierować podejrzania na inne osoby (czasami, dla zmylenia wskazują na siebie nawzajem). Każdy może oskarżyć każdego, podając uzasadnienie (oparte o przypuszczenia, przeczucia lub wcześniejsze wypowiedzi). Oskarżony ma prawo do obrony, po czym następuje głosowanie.
- » Oskarżony może zostać wykluczony z rundy większością głosów. W przeciwnym wypadku gracze kontynuują dyskusję.
- » Faza dnia kończy się na życzenie większości, najczęściej natychmiast po wyeliminowaniu gracza. Po zakończeniu fazy dnia rozpoczyna się kolejna faza nocy.

5. Zakończenie gry

Gra kończy się gdy jedna z frakcji zostanie wyeliminowana lub gdy crackerzy osiągną przewagę liczebną, przy której wyeliminowanie pozostałych jest nieuniknione.

Chcesz wiedzieć więcej? Zajrzyj do *Kursu Cyfrowego Obywatelstwa i Bezpieczeństwa: Uczenie o bezpieczeństwie i prywatności w sieci.*