

لعبة فيديو لرفع الوعي بالأمن الرقمي في العمل



أطلقت كاسبرسكي مهمة بحثية على شكل مغامرة غنية بالمحتوى القصصي تتناول الأمن الرقمي عبر الهاتف المحمول، وتغوص المغامرة التفاعلية في الروتين اليومي لشخص يسعى في المستقبل. [Dis]connected. وتحمل العنوان القريب للحفاظ على توازن صحي بين العمل والمعيشة والنجاح في كل من الحياة المهنية والعلاقات الإنسانية. وتشكّل «المهمة-المغامرة» لعبة إلكترونية تنطوي على برنامج تدريبي على التوعية الأمنية التقليدية للشركات، وتوضح منافع اتباع السلوكيات الأمنية في العمل والمعيشة، ويمكن استخدامها لتعزيز ما تعلّمه الموظفون، لذا فإنها تُعدّ مناسبة للمشاريع التعليمية والإعلامية على الصعيد الوطني.

ووفقاً لاستطلاع أجرته كاسبرسكي حديثاً وشمل ممارسين في مجالات تقنية المعلومات والأمن الرقمي، فإن 50% من الشركات تقدّم حالياً دورات تدريبية حول الأمن والسلامة عبر الإنترنت. لكن الموظفين قد يتردّدون في المشاركة في مثل هذه البرامج التدريبية، معتقدين أنه لا ينبغي إجبارهم على القيام بدور لا يخصهم، بالنظر إلى وجود إدارة متخصصة مسؤولة عن الأمن الرقمي، وذلك لأنهم قد لا يدركون كيف يؤثر الأمن الرقمي في حياتهم. وقد يستمرّ الموظفون، حتى بعد تلقي مثل تلك الدورات التدريبية وتعلّم أفضل الممارسات، في التصرف كما كانوا يفعلون قبلها.

ويعيش اللاعبون في اللعبة، يوماً كاملاً (24 ساعة) في المستقبل عندما يعدّ مساعدو المنزل الأذكاء وجبة الإفطار،
ويجد من يمارس اللعبة أن بعض المشكلات ما زالت مألوفة للناس بالرغم من التقدّم التقني الهائل. فعلى الشخصيات
في اللعبة، مثلاً، أن تخوض بالتزامن في عدد من مهامّ العمل والمسائل الشخصية. وتحبّ الشخصيات عملها في شركة
رائدة لتصنيع الغرسات، يُنتظر أن يستحوذ عليها أحد المنافسين، لكن شروط الاستحواذ تعتمد كثيراً على مدى نجاح
تنفيذ اللاعبين لمشروعاتهم في العمل. أما في حياتهم الخاصة، فلا يقتصر الهدف على الحفاظ على العلاقة مع شركاء
الحياة الذين يشعرون بالضيق بسبب قلة الوقت الذي تقضيه شخصيات اللعبة معهم، ولكن يمتدّ الهدف إلى الحفاظ
أيضاً على علاقات جيدة وبناءة مع الزملاء.

ويجري نسج مكونات الأمن الرقمي بطريقة طبيعية وتلقائية في الحبكة لإظهار كيف يمكن للقرارات المتعلقة بهذا المجال
أن تساعد في تحقيق أهداف الشخصية أو تدميرها. فاللاعبون الذين يقررون، مثلاً، عدم تحديث غرساتهم لتوفير الوقت
سوف يفشلون في تعزيز إنتاجيتهم، وبالتالي لن يتمكنوا من إكمال المشاريع في الوقت المحدد. ويحتاج اللاعب، في
الإجمال أثناء اللعبة إلى حلّ 24 مسألة تغطي موضوعات مثل كلمات المرور والحسابات ورسائل البريد الإلكتروني
وتصفّح الويب والشبكات الاجتماعية وتطبيقات التراسل وأمن الحاسوب والأجهزة المحمولة.