**ВАШИ ПЕРСОНАЛЬНЫЕ ДАННЫЕ АТАКОВАНЫ**

*При проведении данного занятия рекомендуется использовать подготовленную Национальным центром защиты персональных данных презентацию. Приведенный далее текст содержит указания на слайды, к которым относится соответствующая информация.*

**1. Введение**

*(Слайд 2)* ”Для того, чтобы обозначить тему занятия можно предложить ученикам разгадать загадки.

|  |  |
| --- | --- |
| Загадка 1:Он нужен, когда ты в сети,Без него не сможешь войти,Имя свое ты введешь,И в мир виртуальный зайдешь[[1]](#footnote-1). | Загадка 2Меня ты выдумал однаждыПорой используешь и дважды,Знаю, чем ты увлечен,И должен быть я защищен“[[2]](#footnote-2). |

*(Слайд 3)* ”Сегодня на занятии мы с вами обсудим, как можно защитить персональные данные во время онлайн-игр.

Для начала предлагаю вам внимательно послушать историю, произошедшую с одним увлекающимся онлайн-играми мальчиком, и подумать, как бы вы поступили на его месте.

История о мальчике Саше

В одном небольшом городке, где все друг друга знали, жил мальчик по имени Саша. Он был любознательным и часто проводил время в интернете, играя в любимые игры и общаясь с друзьями.

Однажды Саша нашел на сайте объявление о новой игре, которая обещала невероятные приключения и призы. Он, не раздумывая, зарегистрировался, указав свое имя, адрес своей квартиры и даже номер телефона. Сначала все было весело: он завел новых виртуальных друзей и быстро прокачал своего персонажа. Но вскоре начали происходить странные вещи.

Саша стал замечать, что на его аккаунт стали приходить сообщения от незнакомцев. Сначала они просто спрашивали о его любимых играх, но затем задавали все более личные вопросы: ”Как зовут твою собаку?“ ”Когда у тебя день рождения?“ – все это настораживало, но Саша не придавал этому значения. Он отвечал на сообщения и продолжал играть.

Через несколько дней в его жизни произошла настоящая катастрофа. В школе Саша услышал разговор двух своих одноклассников о том, что кто-то рассылает их персональные данные в интернете. Мальчики испуганно обсуждали, как это странно и страшно. От этого Саша почувствовал беспокойство: а вдруг и его данные утекли в сеть?

Ночью Саша не мог уснуть. Он вспомнил о странных сообщениях и о том, как легко он поделился личной информацией с незнакомцами. Сердце колотилось, когда он решил проверить свой аккаунт. И действительно, он заметил, что кто-то вошел в его профиль и изменил настройки. Саша зашел в игру и увидел, что его персонаж, который раньше был сильным и уверенным, теперь выглядел заброшенным и слабым.

Вдруг на экране появилась пугающая надпись: ”Я знаю о тебе все!“ Мальчик испуганно закрыл игру и попытался забыть о ней. Но на следующий день в его городе начали происходить странные вещи: семьи его одноклассников стали получать письма с угрозами. Это было похоже на шутку, но никто не смеялся.

Слухи о ”призраке интернета“ распространялись по городу. Дети начали паниковать и прятали свои телефоны. Саша понял, что игра, которой он раньше был увлечен, была не просто игрой – это была ловушка. С каждым сообщением злоумышленники, притворяющиеся обычными игроками, получали ценную информацию.

Чтобы остановить это, Саша решил поговорить с родителями. Вместе они написали письмо в службу поддержки игры и сообщили об утечке данных. Вскоре преступники были пойманы и дети смогли избавиться от страха.

Но Саша навсегда запомнил этот урок. С тех пор он всегда был осторожен в интернете, помня, что мир виртуальных игр может быть не таким уж безобидным, как кажется. И хотя он снова начал играть, это были уже другие игры – те, которые не требовали раскрытия его личных данных“.

*(Слайд 4)* ”*Как вы думаете, какие ошибки совершил Саша? Какой вариант поведения был бы правильным в такой ситуации?*

*Какую информацию о себе вы заполняете при регистрации в онлайн-играх? Как вы думаете, зачем играм знать о вас такие сведения?[[3]](#footnote-3)*“

**2. Теоретическая часть**

”*Играли ли вы хоть раз в жизни в онлайн-игры на телефоне, планшете или компьютере? Приходилось ли вам для этого проходить регистрацию в приложении или на сайте?“*

*(Слайд 5)* ”На самом деле очень многие сервисы онлайн-игр предоставляют возможность не только играть в режиме реального времени, но и создавать профиль (личный кабинет) игрока.

Для его создания, как правило, необходимо пройти процесс регистрации, в ходе которой запрашивается определенная информация: например, имя (настоящее или никнейм), возраст или дата рождения, личные предпочтения (вариант отображения страницы, персонажа и т.д.)“.

*(Слайд 6) ”*С одной стороны, наличие отдельного профиля позволяет сохранить достижения в игре, общаться с другими игроками, зарабатывать бонусы за прохождение заданий, недоступных без регистрации, и др. – безусловно, все эти действия направлены на удобство игроков.

*Но задумывались ли вы когда-нибудь, зачем ваши персональные данные создателям онлайн-игр? Так ли уж они бескорыстны и не являются ли персональные данные платой за возможность развлечься? Как они могут быть использованы?*

Здесь важно помнить, что, помимо более ”очевидных“ персональных данных, указываемых при регистрации, таких, как имя или никнейм, к вашим персональным данным относится также большое количество иной информации, которая может приносить пользу не только нам, но и тем организациям, которым принадлежат игры, в которые мы играем“.

*(Слайд 7) ”*Например, персональными данными является поведение игрока в игре – то, как он взаимодействует с игровым миром, последовательность событий, совершаемые ошибки и т.д. При наличии в игре чатов и видеоконференции можно вести речь об обработке голоса, изображения мимики и реакции игрока, о его переписке с другими игроками. Ряд приложений запрашивает разрешение на доступ к контактам телефона, фотографиям, местонахождению – эти сведения также относятся к персональным данным.

Их анализ помогает разработчикам игр улучшить стратегию монетизации (зарабатывать больше денег). В частности:

показывать в играх рекламу, которая вызывала бы у вас бо́льший интерес к демонстрируемым товарам и желание их приобрести;

понять, какие навыки героев или развитие сюжета можно продавать с бо́льшим успехом;

предлагать вам похожие игры для скачивания;

упростить поиск других игроков (например, со схожими навыками для включения в вашу команду или соперника по игре, разговаривающего на вашем языке) и таким образом ”задержать“ вас в игре и т.д.“

*(Слайд 8) ”*Сбор персональных данных в онлайн-играх неизбежен, поэтому при создании профиля в игре следует обращать внимание на предлагаемые настройки и политику конфиденциальности.

Помимо самой игры, обработка персональных данных осуществляется и в приложениях, которые могут быть дополнительно использованы для общения с другими игроками (например, Discord, Skype, Zoom) и также требуют внимания.

Подробнее о том, каким образом мы можем сделать процесс онлайн-игр более безопасным, мы узнаем в следующей части занятия“.

**3. Интерактивная часть**

Вариант 1.

*(Слайд 9)* Следует объединить учеников в группы и раздать каждой группе набор советов (приложение к занятию) с предложением распределить карточки на две группы: ”вредные“ и ”полезные“. После работы в группах нужно совместно обсудить каждую карточку.

Среди представленных советов полезными являются следующие:

”Совет 1. В целях безопасности лучше создать для игр отдельную электронную почту, которая не будет содержать личной информации.“ *(Несмотря на то, что разработчики электронной почты стремятся к безопасности сведений, которые вы там храните, завладеть вашим аккаунтом электронной почты можно посредством взлома аккаунта компьютерной игры. Поэтому следует иметь две электронные почты: один будет содержать информацию, относящуюся к онлайн-играм, второй – использоваться для других важных целей[[4]](#footnote-4))*;

”Совет 4. Остерегайся незнакомцев: будь осторожен при общении с игроками, которых ты не знаешь. Ты можешь общаться, играть с ними, но не рассказывай личную информацию о себе, друзьях и близких.“ *(Часто мошенники под видом обычных игроков занимаются кражей аккаунтов или их взломом. Но даже если игрок задает вопросы без желания причинить вред, вся информация сохраняется в чатах и при взломе может быть использована против вас);*

”Совет 7. Никогда не рассказывай свой пароль никому, даже друзьям. Используй уникальные и надежные пароли.“ *(Пароль – это ключ не только к аккаунту игры, но и к персональным данным, которые там содержатся. Слишком простой пароль будет способствовать взлому аккаунта и последующей утечке информации, но надо помнить, что надежный пароль – тот, который вы можете запомнить. Желательно создавать различные пароли для разных учетных записей. Повторное использование одного и того же пароля для нескольких учетных записей делает вас уязвимыми для кибератак);*

”Совет 8. Отключай геолокацию: если игра позволяет, отключи функции, которые определяют твое местоположение.“ (*Геолокация показывает точное место, в котором вы находитесь. Данная информация может стать средством шантажа или преследования*);

”Совет 10. Не открывай незнакомые тебе ссылки.“ *(Существуют веб-сайты, способные заразить вредоносным программным обеспечением устройство, с которого вы играете. Более того, часто такие сайты ”обманывают“ посетителей, заставляя их раскрыть личную информацию, например, данные банковской карты родителей)*.

К вредным советам относятся:

”Совет 2. Не ознакамливайся с настройками приватности в игре и не ограничивай доступ к своему профилю и информации о себе.“ *(Необходимо посмотреть настройки игр и ограничить доступ к персональным данным, чтобы незнакомые игроки знали о вас как можно меньше информации, чтобы избежать угроз, шантажа, взлома аккаунта и похищения информации)*;

”Совет 3. Делись личной информацией: укажи в профиле свои настоящие фамилию, имя и дату рождения, а если в чате тебя спросят о номере телефона или других личных данных – отвечай, не задумываясь.“ *(С помощью таких сведений злоумышленникам проще подобрать пароль к вашим аккаунтам, взломать их и использовать в своих целях, включая шантаж вас и ваших близких);*

”Совет 5. Никому не сообщай о подозрительных игроках, особенно администраторам. Пусть ведут себя странно и творят плохие дела. Нельзя же всем людям быть хорошими и порядочными.“ (*Если кто-то ведет себя неподобающе или угрожает вам, немедленно сообщите об этом взрослым или администраторам игры. Так вы сможете избежать кражи аккаунта и других неприятностей*);

”Совет 6. Не читай политику конфиденциальности. Понимать, какие твои персональные данные обрабатываются и каким образом устроена их защита – совсем неважно.“ *(Порядок использования твоих персональных данных в игре встречается не только при ”обучении“ и первом знакомстве с игрой, но и в политике конфиденциальности, найти которую можно в специальном разделе настроек, на главном экране или на сайте игры);*

”Совет 9. Выбирай никнеймы, которые содержат твои настоящие фамилию или имя.“ *(Никнейм также является персональными данными, потому что с его помощью вас могут найти в игре, но с помощью настоящих фамилии и имени незнакомые люди могут найти вас лично)*.

Вариант 2.

Предложите ученикам, используя ранее полученную информацию и свой опыт участия в онлайн-играх, придумать полезные советы для пользователей таких игр, организовав работу по методу ”1+2+4“, т.е. сначала ученики работают самостоятельно, затем – в паре, после этого – в группе из четырех человек.

После обсуждения между собой все предлагаемые варианты фиксируются на доске и обсуждаются.

**4.****Заключение**

*(Слайд 10)* ”Играя с друзьями в онлайн-игры, помните о безопасности персональных данных. Абсолютно бесплатных сервисов не существует, за них все равно приходится платить.

Создайте специальную электронную почту для онлайн-игр, ознакомьтесь с политикой конфиденциальности, если еще это не сделали, а также проверьте настройки приватности вашего игрового аккаунта.

Ответственное отношение к личной информации поможет избежать неприятных ситуаций. Чем аккуратнее вы относитесь к персональным данным, тем лучше защищены вы, ваши друзья и близкие.

Отдав личные сведения о себе сейчас, с проблемой можно столкнуться гораздо позже. То, что попало в Интернет, зачастую остается там навсегда“.

|  |  |
| --- | --- |
|  | Приложение к занятию”Ваши персональные данные атакованы“ |

|  |  |
| --- | --- |
| **Совет 1**В целях безопасности лучше создать для игр отдельную электронную почту, которая не будет содержать личной информации. | **Совет 2**Не ознакамливайся с настройками приватности в игре и не ограничивай доступ к своему профилю и информации о себе. |
| **Совет 3**Делись личной информацией: укажи в профиле свои настоящие фамилию, имя и дату рождения, а если в чате тебя спросят о номере телефона или других личных данных – отвечай, не задумываясь. | **Совет 4**Остерегайся незнакомцев: будь осторожен при общении с игроками, которых ты не знаешь. Ты можешь общаться, играть с ними, но не рассказывай личную информацию о себе, друзьях и близких. |
| **Совет 5**Никому не сообщай о подозрительных игроках, особенно администраторам. Пусть ведут себя странно и творят плохие дела. Нельзя же всем людям быть хорошими и порядочными. | **Совет 6**Не читай политику конфиденциальности. Понимать, какие твои персональные данные обрабатываются и каким образом устроена их защита – совсем неважно. |
| **Совет 7**Никогда не рассказывай свой пароль никому, даже друзьям. Используй уникальные и надежные пароли. | **Совет 8**Отключай геолокацию: если игра позволяет, отключи функции, которые определяют твое местоположение. |
| **Совет 9**Выбирай никнеймы, которые содержат твои настоящие фамилию или имя. | **Совет 10**Не открывай незнакомые тебе ссылки. |

1. Ответ: логин. [↑](#footnote-ref-1)
2. Ответ: пароль. [↑](#footnote-ref-2)
3. Здесь и далее курсивом выделены вопросы, требующие ответов аудитории. [↑](#footnote-ref-3)
4. Здесь и далее курсивом выделены необходимые пояснения. [↑](#footnote-ref-4)