

# HACKER HOTLINE





## QU'EST-CE QUE LA HACKER HOTLINE ?

La Hacker Hotline est un **escape game mobile** avec lequel Febelfin, la Fédération du secteur financier belge, se rend chez des partenaires, dans des écoles et à des événements, en vue de sensibiliser le public au phishing (hameçonnage) et à d'autres types de fraude en ligne. Dans ce jeu, les joueurs sont les personnes de contact de victimes de fraude en ligne.

Au cours du jeu, les joueurs doivent **essayer de résoudre différentes choses** :

- essayer d'éviter une tentative de phishing via l'app Vinted et essayer de limiter les dégâts après une tentative de phishing par message WhatsApp.
- À un moment donné, le hacker concentre ses attaques sur les joueurs eux-mêmes, qui doivent essayer de se protéger avec des mots de passe solides et des empreintes digitales.

### À QUI S'ADRESSE LA HACKER HOTLINE ?

Grâce à l'escape game mobile, Febelfin souhaite sensibiliser principalement les jeunes aux dangers du phishing. Le jeu s'adresse aux jeunes à partir du 3<sup>e</sup> degré de l'enseignement secondaire. En Belgique, 23 % des jeunes ne savent en effet pas ce qu'est le phishing, ni comment s'en préserver. Pendant le jeu, ils apprennent à se protéger le mieux possible. Le personnel d'organisations et d'entreprises peut bien sûr aussi tirer profit de ce jeu. N'importe qui peut être victime de fraude en ligne !

### POURQUOI JOUER À LA HACKER HOTLINE ?

L'objectif principal de la Hacker Hotline est d'apprendre en jouant. En résolvant des énigmes et en déchiffrant des codes, les participants apprennent ce qu'est le phishing et comment le reconnaître. De plus, à l'issue du jeu, les joueurs ont toutes les clés en main pour mieux sécuriser leurs comptes.

## PRENEZ LA PLACE DE BILLIE, LE HACKER

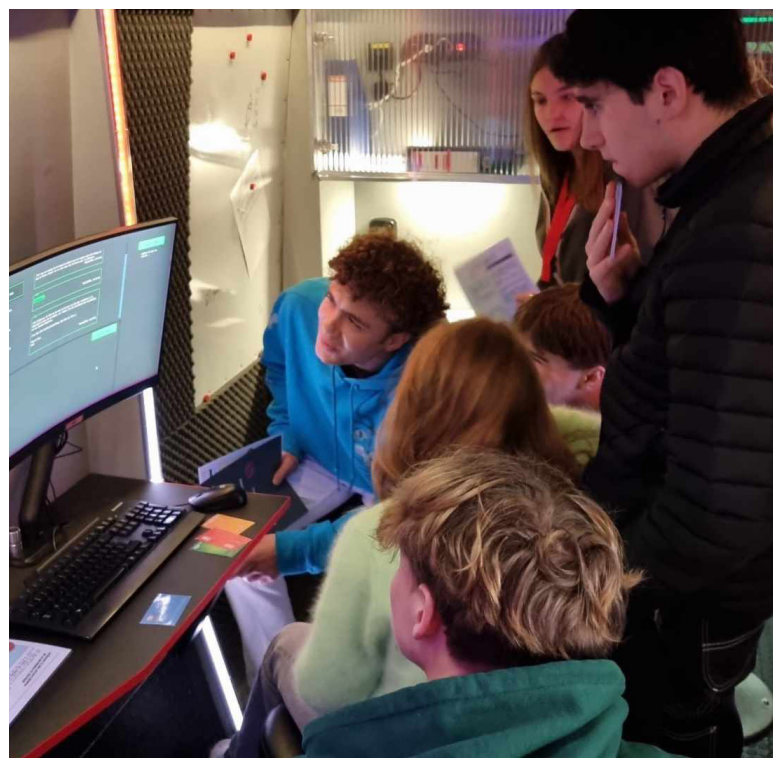
Dans l'histoire, les joueurs remplacent Billie : le jeune homme qui se trouve normalement à bord de la Hacker Hotline.



Billie Blondé (22 ans) a commencé à tapoter sur un clavier d'ordinateur alors qu'il était encore à l'école maternelle. À douze ans, il a assemblé son premier ordinateur : un véritable puzzle auquel il s'est attaqué consciencieusement. C'est grâce à un jeu de super-héros qu'il a découvert le monde en ligne, un lieu aux possibilités pratiquement illimitées. Lorsqu'il était adolescent, un arnaqueur lui a vendu sur un site d'occasion une PlayStation dont il n'a jamais vu la couleur. C'est alors qu'il a commencé à réaliser le danger d'internet et surtout des gens qui en abusent. L'incident a éveillé en lui un idéal de vigilance constante et un besoin de sensibiliser les autres : depuis lors, aucun pirate n'a su hacker ses données fortement sécurisées... Billie est devenu un hacker éthique. Il s'est acheté une camionnette qu'il a baptisée la Hacker Hotline. À bord de celle-ci, Billie s'attaque aux cybercriminels et aux hameçonneurs.

## POURQUOI IL FAUT ABSOLUMENT PARTICIPER À CET ESCAPE GAME :

- Vous reconnaîtrez les tentatives de phishing comme un vrai pro, et apprendrez que vous ne devez **JAMAIS** partager vos données personnelles !
- Comme un véritable ninja, vous apprendrez à vous protéger contre la fraude et, si les choses tournent mal, vous saurez quelles mesures vous devez immédiatement prendre.
- Les mots de passe robustes seront désormais votre spécialité.



## Conditions d'utilisation de la Hacker Hotline

- Pour le bon déroulement de l'activité, il est impératif que le lieu de réservation dispose d'une prise électrique.
- Il n'est possible de réserver la Hacker Hotline que du lundi au vendredi (de 9h à 17h max). Il n'est pas possible de réserver l'activité le week-end.
- Febelfin facture un forfait pour les frais de transport de 150 EUR (HTVA) par jour. Lors de la demande de réservation, l'organisation devra fournir les données nécessaires à Febelfin pour éditer la facture. Les paiements en espèces ne sont pas possibles.
- La Hacker Hotline ne peut être réservée que pour un maximum de 2 jours consécutifs. Si vous réservez l'activité pour 2 jours consécutifs, il vous sera demandé de payer le double des frais de transport, soit un total de 300 EUR (HTVA).
- Le nombre de participants est limité. Six équipes (soit 24 joueurs au total) par jour est le maximum.
- Il est possible pour les personnes à mobilité réduite de participer au jeu. Nous demandons toutefois à en être informés au moment de la réservation (ou au plus tard 2 jours avant la date de l'événement) afin de pouvoir procéder aux aménagements/ajustements nécessaires.
- Les joueurs de moins de 18 ans doivent obligatoirement être accompagnés d'un adulte (un enseignant, un éducateur ou tout autre représentant de l'organisation). Les joueurs doivent être âgés de 16 ans au moins pour jouer à l'escape game. Nous n'acceptons que des groupes de 3, 4 ou 5 joueurs. L'escape game peut évidemment être joué par des adultes.
- Les joueurs se comporteront de manière respectueuse dans la Hacker Hotline et utiliseront l'équipement avec précaution.
- Si le jeu doit être interrompu en raison d'un comportement inapproprié des joueurs (par exemple, vandalisme), l'école ou l'organisation ayant réservé la Hacker Hotline en assumera les conséquences.
- L'école ou l'organisation ayant réservé la Hacker Hotline sera responsable de tout dommage causé par les joueurs à la Hacker Hotline et à l'équipement.
- Comme indiqué dans le manuel, le jeu se déroulera comme suit :
  - ♦ Le membre Febelfin présent durant le jeu :
    - Introduira l'histoire avant que le jeu ne commence ;
    - indiquera les parties à l'intérieur de la camionnette qui n'appartiennent pas au jeu, notamment : les murs latéraux, les armoires vitrées en hauteur, la webcam (les images sont diffusées en temps réel et ne sont pas sauvegardées. La webcam n'est utilisée que pour des raisons de sécurité).

### INTÉRESSÉ ?

Pour plus d'informations et/ou pour effectuer une réservation :

[thehackerhotline@febelfin.be](mailto:thehackerhotline@febelfin.be)

Ou visitez [notre site web](#).