CyberEco

معًا لدعم السلامة الرقمية
Together to support digital safety

CYBER WAY

+15 سنة

الوكالة الوطنية للأمن السيبراني
National Cyber Security Agency

حقوق الملكيَّة الفِكْرِيَّة

العمل مَمْلُوك للوكالة الوطنيَّة للأمن السيبراني في دولة قطر، وكافَّة حقوق المِلكيَّة الفكريَّة مشمولة؛ حقّ المؤلِّف وحقوق التَّأليف والنَّشر والطّباعة، كلها مكفولة للوكالة الوطنيَّة للأمن السيبراني في دولة قطر.

وجَمِيع مُحتويات هذه اللُّعْبَة بما فيها الشِّعار، والشَّخصيَّات والرُّسوم، والإنفوجرافيك، هي إنتاج حَصْريّ وحقّ أصيلٌ للوكالة الوطنيَّة للأمن السيبراني في دولة قطر.. وعليه فجميع الحقوق محفوظة للوكالة، ولا يجوز إعادة نَشْر أيّ أجزاء من هذه الموادّ، أو الاقتباس منها، أو إعادة نَشْر اللُّعْبَة، أو نَقْلها كليًّا أو جزئيًّا في أيّ شكلٍ وبأيّ وسيلة، سواءٌ بطرق إلكترونيَّة أو آليَّة، بما في ذلك التَّصوير الفوتوغرافيّ، أو التَّسجيل، أو استخدام أيّ نظام مِن نُظُم تخزين المعلومات واسترجاعها سواءٌ من الأنظمة الحاليَّة أو المُبْتَكَرَة في المستقبَل؛ إلَّا بعد الرُّجُوع إلى الوكالة، والحصول على إذن خطّيّ منها.

ومَن يُخالف ذلك يُعرّض نفسه للمُساءَلة القانونيَّة.

ديسمبر 2023م
الدوحة، قطر

هذا المحتوى إنتاج فريق
إدَارة التَّميُّز السّيبرانيّ الوَطنيّ، الوكالة الوطنيَّة للأَمْن السّيبرانيّ.

للاستفسار عن المُبادَرة أو البرنامج؛ يمكن التَّواصُل عن طريق المواقع الإلكترونيَّة أو الأرقام الهاتفيَّة التَّالية:

الوكالة الوطنية للامن السيبراني
National Cyber Security Agency

https://www.ncsa.gov.qa/
cyberexcellence@ncsa.gov.qa
00974 404 663 78
00974 404 663 62

تسمية اللعبة

اسم اللعبة Cyber Way يتألف من شقين؛ الأول سايبر Cyber، ويشير إلى البيئة السيبرانية، والثاني Way ويقصد به الطريق أو المسار، وبذلك يصبح اسم اللعبة الطريق أو المسار السيبراني، وهو ما يتقاطع مع جوهر اللعبة، والذي يتعلق بمسار يسلكه الطالب يبدأ من المربع رقم (1)، وينتهي في المربع رقم (100).

فكرة اللعبة

تقوم فكرة اللعبة على إجراء مسابقات معرفية حول الأمن السيبراني بين الطلبة، وتجمع اللعبة بين التحدي والمنافسة والمعرفة والتسلية، فهي تقدم معلومات، وتختبر المخزون المعرفي للطلبة ضمن إطار تنافسي قائم على المنافسة والتسلية.

تتألف اللعبة من لوح مقسم إلى مربعات صغيرة تصل إلى **100 مربع**، له بداية ونهاية، والمربعات ملونة بألوان مختلفة، ولكل طالب مجسم خاص به يضعه على اللوح، **ويأتي مع اللعبة حجر نرد**، يتم رميه، وتحريك المجسم الخاص بكل طالب إلى مربعات **بعدد النقاط التي تظهر على حجر النرد.**

تبدأ اللعبة برمي الطلبة حجر النرد، **وصاحب الرقم الأعلى يبدأ أولاً،** ومن بعده الطالب الذي حصل على نقاط أقل، ونزول الطالب على أي خانة يعطي فارقاً مميزاً بالنقلات.

والواصل أولاً إلى المربع رقم 100 هو الرابح.

النقاط المميزة في اللعبة

تقتضي اللعبة وجود ثلاثة فرق ملونة نسبةً إلى قبعات الهاكرز المعروفة.

1. الفريق الأحمر Red Team

وهو فريق هجومي، يهدف لتنفيذ هجمات افتراضية على الأنظمة والبنى التحتية الرقمية في المؤسسات، ويسعى لاختراق هذه النظم، ولكن ليس بهدف الإضرار بها، بل بهدف تحديد إمكانية اختراقها، وفي حال التمكن من الاختراق فهذا يعني أن نظم الحماية في المؤسسة ضعيفة ولا تستطيع مواجهة الهجمات السيبرانية.

2. الفريق الأزرق Blue Team

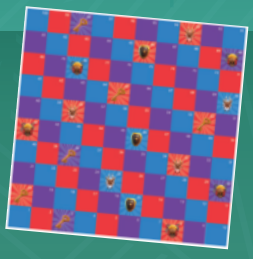
فريق متخصص في الأمن السيبراني، **لكنه فريق دفاعي مهمته الأساسية تحصين المؤسسة من الاختراقات**، تقع عليه مسؤولية التعامل مع البيانات والأجهزة والبنية التحتية وحمايتها.

3. الفريق الأرجواني Purple Team

مشتق من الفريقين الأزرق والأحمر، يعتمد في عمله على نتائج عمل كلّ من الفريقين الأحمر والأزرق، فهو يقوم بإعداد قائمة بنقاط الضعف والثغرات التي تُمكّن الفريق الأحمر من إيجادها، ويقدّمها للفريق الأزرق ليقوم بترميم وإصلاح نظم الدفاع السيبراني الخاصة بهذه الثغرات.

مكونات اللعبة

1 لوح اللعبة الرئيس:



وهو مقسم لمربعات تأخذ أرقاماً من 1-100، مربعات اللوح ملونة بحسب ألوان القبعات؛ وضمن بعض مربعات اللوح يوجد أشكال، تقسم لقسمين؛ أشكال ترمز للأمان الرقمي، وأخرى للخطر، والأشكال التي ترمز للأمان هي رمز الدرع والمفتاح، والتي ترمز للخطر هي رمز العنكبوت والجمجمة.

2 مجسمات مختلفة الأشكال، ومقسمة إلى 3 ألوان

بحسب ألوان القبعات، يتم توزيعها على الطلبة عند بدء اللعب.

3 حجر نرد لتحديد ترتيب الطلبة، ولتحريك المجسمات على اللوح.

4 90 بطاقة سؤال

(30 بطاقة لكل لون).

5 فلاير يضم إجابات الأسئلة التي تحتوي عليها البطاقات.

أنواع المربعات

مربعات اللوح ملونة بحسب ألوان القبعات.. عند رمي النرد يتحرك الفريق الأزرق ضمن خاناته الزرقاء بشكل عادي، لكن عند وقوفه على أحد مربعات فرق القبعات الثانية، سيكون مضطراً للإجابة عن أسئلة الفريق الثاني باعتباره استأجر خانةً من خاناتها، وإذا فشل في الإجابة سيعود لمربعه السابق قبل رمي حجر النرد.

- **المربعات الزرقاء:**

ستكون أسئلتها خاصة بمفاهيم متقدمة في الأمن السيبراني ذات طابع دفاعي مثل: (تحليل البصمة الرقمية- عمليات تدقيق DNS، مراقبة نشاط الشبكة، استخدام الوصول الأقل امتيازاً، تقنيات التعزيز، تحليل البرمجيات الضارة، أنظمة التشغيل، الطب الشرعي الرقمي، الاستجابة للحوادث).

- **المربعات الحمراء:**

خاصة بمفاهيم متقدمة خاصة ذات طابع هجومي مثل: (اختبار الاختراق، اعتراض الاتصالات، الهندسة الاجتماعية، تطوير البرمجيات، الأمن المادي).

أنواع المربعات

- **المربعات الأرجوانية:**

خاصة بأكثر المخاطر السيبرانية شدة (نشر أنشطة كشف/ منع التسلل، مراقبة حركة مرور الشبكة بحثاً عن أي نشاط مشبوه، عمليات فحص منتظمة للثغرات الأمنية، وضع وتنفيذ خطة أمنية شاملة، إطلاق هجمات البرمجيات الضارة والأخطاء السيبرانية ضد الأنظمة الحيوية، تنفيذ هجمات الهندسة الاجتماعية، ومحاولة الوصول إلى البيانات الحساسة، تحديد وتصحيح الثغرات الأمنية).

طريقة اللعبة

1. تعتمد اللعبة على الأداء الجماعي، ويمكن بدء اللعب بحد أدنى 3 طلبة.

2. [redacted]

3. يختار كل طالب مجسماً محدداً بلون فريقه للتحرك به على لوح اللعب.

4. يقوم كل طالب برمي حجر النرد، والطالب الحاصل على الرقم الأكبر يبدأ جولة اللعب، ومن بعده الطالب الذي حصل على نقاط أقل.

5. عند وجود مجسم أحد الطلبة على مربع ذي لون مماثل للون فريقه يسير اللعب بشكل طبيعي، فعلى سبيل المثال: إذا كان مجسم الفريق الأزرق على مربع ذي لون أزرق؛ فهذا الأمر لا يترتب عليه أي تبعات، ولكن إذا كان مجسمه على مربع ذي لون مغاير للون فريقه، سيكون مضطراً للإجابة عن أسئلة الفريق ذي اللون المماثل للون المربع، فإذا كان مجسم الفريق الأزرق على مربع ذي لون أحمر، فعلى الفريق الأزرق حينها الإجابة على سؤال يطرحه عليه الفريق الأحمر، وإذا فشل الطالب أو أحد أعضاء فريقه في الإجابة سيعود الطالب لمربعه السابق قبل رمي حجر النرد، أما إذا أجاب الطالب أو أحد أعضاء فريقه إجابةً صحيحة فسينتقل مربعاً إلى الأمام، وبالمثل باقي الطلبة.

6. في حال كان مجسم أحد الطلبة على مربع يحوي رمز الدرع يتم نقل مجسمه مربعاً إلى الأمام، وفي حال كان على مربع يحوي رمز المفتاح يتم نقل المجسم مربعين إلى الأمام، فرموز الدرع والمفتاح تساعد الطلبة في التقدم إلى الأمام؛ (في حال نقل مجسم الطالب إلى الأمام مربعاً أو مربعين لن يكون مضطرّاً للإجابة عن أي أسئلة في حال جاء مجسمه على لون مخالف للون فريقه، وذلك على اعتبار أنه أجاب عن أسئلة الفرق الأخرى في الخطوة السابقة).

7. في حال كان مجسم أحد الطلبة على مربع يحوي رمز العنكبوت يتم نقل مجسمه مربعاً إلى الخلف، وفي حال كان على مربع يحوي رمز الجمجمة يتم نقل المجسم مربعين إلى الخلف، فرموز العنكبوت والجمجمة تعيد الطلبة إلى الوراء؛ (في حال نقل مجسم الطالب إلى الأمام مربعاً أو مربعين لن يكون مضطرّاً للإجابة عن أي أسئلة في حال جاء مجسمه على لون مخالف للون فريقه، وذلك على اعتبار أنه أجاب عن أسئلة الفرق الأخرى في الخطوة السابقة).

8. تتوالى اللعبة على هذا المنوال، والطالب الواصل أولاً إلى المربع رقم 100 يكون فريقه الرابح.

9. في حال انتهت كل الأسئلة ولم يكن أحد الطلبة قد وصل للمربع رقم 100، يتم إيقاف اللعبة، ويكون الفائز هو الطالب الذي يكون مجسمه في المربع الأقرب للرقم 100.

CyberEco

معًا لدعم السلامة الرقمية

Together to support digital safety

الوكالة الوطنية للأمن السيبراني

National Cyber Security Agency

CyberEco

معًا لدعم السلامة الرقمية

Together to support digital safety