

„Skórka”

Na obrzeżach Warszawy mieszkał 11-letni chłopak o imieniu Maciej. Był zwykłym chłopcem, chodził do szkoły, spotykał się ze znajomymi i grał w gry komputerowe.

Pewnego dnia Maciek pobrał nową grę „Pollon”*, która bardzo go „wciągnęła”. Zaraz po odrobieniu lekcji grał z kolegami z klasy. Po kilku dniach do gry weszła nowa skórka do postaci, której Maciek zapragnął. Poprosił rodziców o wcześniejsze kieszonkowe na zakup wymarzonej skórki, jednak rodzice nie zgodzili się by cokolwiek syn kupił przez Internet. Chłopak był smutny. Postanowił poszukać jakiegoś sposobu, by zdobyć nowe wcielenie postaci z gry „Pollon”. Znalazł pewien program, który po pobraniu na komputer, obiecywał przelać na Maćka konto 10 tysięcy wirtualnej waluty. Przed uruchomieniem aplikacji musiał zaakceptować regulamin. Zrobił to, choć nie przeczytał regulaminu. Niestety program nie zadziałał w ten sposób, w jaki chłopiec oczekiwał, dlatego pograł jeszcze trochę w grę i poszedł spać. Następnego dnia po szkole Maciek odpalił komputer i zobaczył ikonkę programu, lecz nie mógł uruchomić aplikacji. Usiadł do komputera i zaczął przeglądać w internecie opinie o nowo zainstalowanym programie. Okazało się, że był to wirus. Maciek bardzo zmartwił się i przesiedział smutny cały wieczór, szukając sposobu na pozbycie się wirusa. Niestety komputer nadal był zainfekowany. Kolejnego dnia chłopiec miał lekcje informatyki, zaraz po niej poprosił nauczyciela o radę. Informatyk powiedział, aby zainstalował legalny antywirus i przeskanował nim dyski komputera. Maciek zrobił wszystko zgodnie z instrukcją nauczyciela. Pobrał z legalnego źródła program antywirusowy, najpierw przeczytał regulamin i poprosił rodziców o zaakceptowanie go, następnie przeskanował komputer. Wszystkie programy i pliki udało się odratować, jednak wirus wykradł dane chłopca, takie jak jego imię, nazwisko, adres, wszelkie zdjęcia i hasła. Okazało się, że akceptując regulamin Maciek dał programowi całkowity dostęp do danych w komputerze. Internetowi „piraci” sprzedali dane osobowe innej firmie. Rodzice chłopca zgłoszyli na policję zawiadomienie o przestępstwie.

Po tym wydarzeniu Maciek postanowił już nigdy nie dać się w ten sposób oszukać. Przeczytał wiele artykułów na temat bezpieczeństwa w Internecie i danych osobowych. Za zgodą nauczyciela, przeprowadził lekcję o ochronie danych osobowych oraz opowiedział o (nie)bezpiecznych danych osobowych. Zaangażował się w wiele projektów związanych z tym zagadnieniem.

Morał z tej historii jest taki, że nie należy pobierać nieznanych programów i warto czytać regulamin przed jego zaakceptowaniem. Źle zabezpieczone dane osobowe mogą być

skradzione i sprzedane firmą, które wykorzystają je na przykład do: profilowania danych i przesyłania nam niechcianych reklam, zakładania fałszywych kont, robienia na nasz koszt zakupów, itd. „

Nasze dane osobowe w rękach „piratów” mogą stać się niebezpiecznym narzędziem, które może zniszczyć nam i naszym bliskim Życie. Jak to możliwe? Nie próbuj się o tym przekonać. Zabezpiecz dane osobowe przed kradzieżą, nie użyczaj nikomu haseł, nie przekazuj danych o sobie w sieci.

imię i nazwisko autora: Mateusz Ławryś

nazwa i adres szkoły: Szkoła Podstawowa nr 11 im. Henryka Sienkiewicza
w Piotrkowie Trybunalskim,

97-300 Piotrków Tryb. ul. Szmidta 3

e-mail: sp11@sp11.piotrkow.pl

wiek autora: 15 lat

numer telefonu: tel.fax 44 732 36 68

* Tytuł gry wymyślony przez autora pracy.