



Kacper i Labirynt Cyfrowych Cieni



W dniu swoich
dziesiątych urodzin
Kacper otrzymał prezent,
o którym marzył od
dawna – lśniący,
nowoczesny tablet.
Urządzenie wydawało się
bramą do
nieskończonego świata
gier, filmów i wiedzy.
Chłopiec usiadł na łóżku,
a błękitne światło ekranu
rozświetliło jego twarz,
obiecuując przygody,
jakich jeszcze nie znał.





Następnego dnia do Kacpra przyszedł jego najlepszy kolega, Oliwier. Chłopcy wspólnie uruchomili nową grę strategiczną „Władcy Kosmosu”. Rywalizacja była zacięta, a grafika zachwycała realizmem. Obaj byli tak pochłonięci zabawą, że świat wokół nich przestał istnieć, a liczył się tylko wynik na ekranie.





Nagle na środku ekranu
pojawiło się migające
okienko: „Zdobądź Złotą
Zbroję za darmo!
Wypełnij krótki
formularz”. Chłopcy
spojrzeli na siebie z
błyskiem w oczach. Aby
otrzymać nagrodę,
musieli wpisać imię,
nazwisko, nazwę szkoły
oraz numer telefonu. Bez
zastanowienia zaczęli
stukać w wirtualną
klawiaturę.





W tym momencie do pokoju weszła mama Kacpra, niosąc talerz z jabłkami. Zauważyła, jak szybko palce chłopców poruszają się po ekranie. „Co tam budujecie, chłopaki?” – zapytała z uśmiechem. Gdy jednak spojrzała na treść wpisywanych danych, jej mina natychmiast spoważniała.





„Kacprze, Oliwierze,
poczekajcie chwilę” –
powiedziała mama,
siadając obok nich.

„Internet jest jak wielkie
miasto. Są w nim
wspaniałe parki, ale są też
ciemne uliczki. Podając te
dane, zostawiacie za sobą
ślady, które widzi każdy,
nawet ktoś, kogo wcale
nie chcecie zapraszać do
swojego życia”.





Wieczorem, gdy Oliwier wrócił już do domu, tablet Kacpra cicho zawibrował. To była wiadomość wewnątrz gry od użytkownika o pseudonimie „Cień123”. „Cześć Kacper z piątej klasy! Fajną masz szkołę. Spotkamy się jutro na boisku po lekcjach? Mam dla ciebie więcej kodów do gry”. Kacper poczuł, jak po plecach przebiega mu dreszcz.





Kacper natychmiast
pobiegł do kuchni.
„Mamo, skąd on wie, do
której szkoły chodzę?” –
zapytał łamiącym się
głosem. Mama przytuliła
go mocno. „Pamiętasz ten
formularz po południu?
To właśnie wtedy te
informacje wyruszyły w
świat. Nie wiemy, kto
siedzi po drugiej stronie
ekranu”.





Tymczasem w innym miejscu, w ciemnym pokoju oświetlonym jedynie blaskiem monitorów, siedział nieznajomy mężczyzna. Na jego ekranie widać było mapę miasta i listę danych, które Kacper wpisał w grze. Mężczyzna uśmiechał się pod nosem, zapisując adres szkoły chłopca w swoim notatniku.





„Musimy zbudować twój
cyfrowy zamek” –
powiedziała mama.
Razem usiedli do tabletu i
zmienili wszystkie
ustawienia prywatności.
Zablokowali
nieznajomego
użytkownika i ustalili, że
od teraz Kacper będzie
używał tylko
pseudonimu, który nie
zdradza jego
prawdziwego imienia ani
wieku.





Następnego dnia w szkole Kacper spotkał Oliwiera. „Słuchaj, musimy pogadać o tych bonusach w grze” – zaczął Kacper. Opowiedział koledze o tajemniczej wiadomości i o tym, jak ważne jest, by nie dzielić się swoim adresem czy numerem telefonu z nikim w sieci. Oliwier słuchał z szeroko otwartymi oczami.





Od tamtej pory Kacper stał się prawdziwym strażnikiem swoich danych. Wiedział, że Internet to miejsce pełne skarbów, ale tylko wtedy, gdy nosi się cyfrową zbroję. Cieszył się grą z Oliwierem, ale tym razem wiedział, że najcenniejszą rzeczą, jaką posiada, jest jego prywatność.

