

CGBER-MÄRCHEN



CYBER-MÄRCHEN

Centrum kybernetické bezpečnosti, z.ú.



**Czech
Cyber
Center**



VORWORT

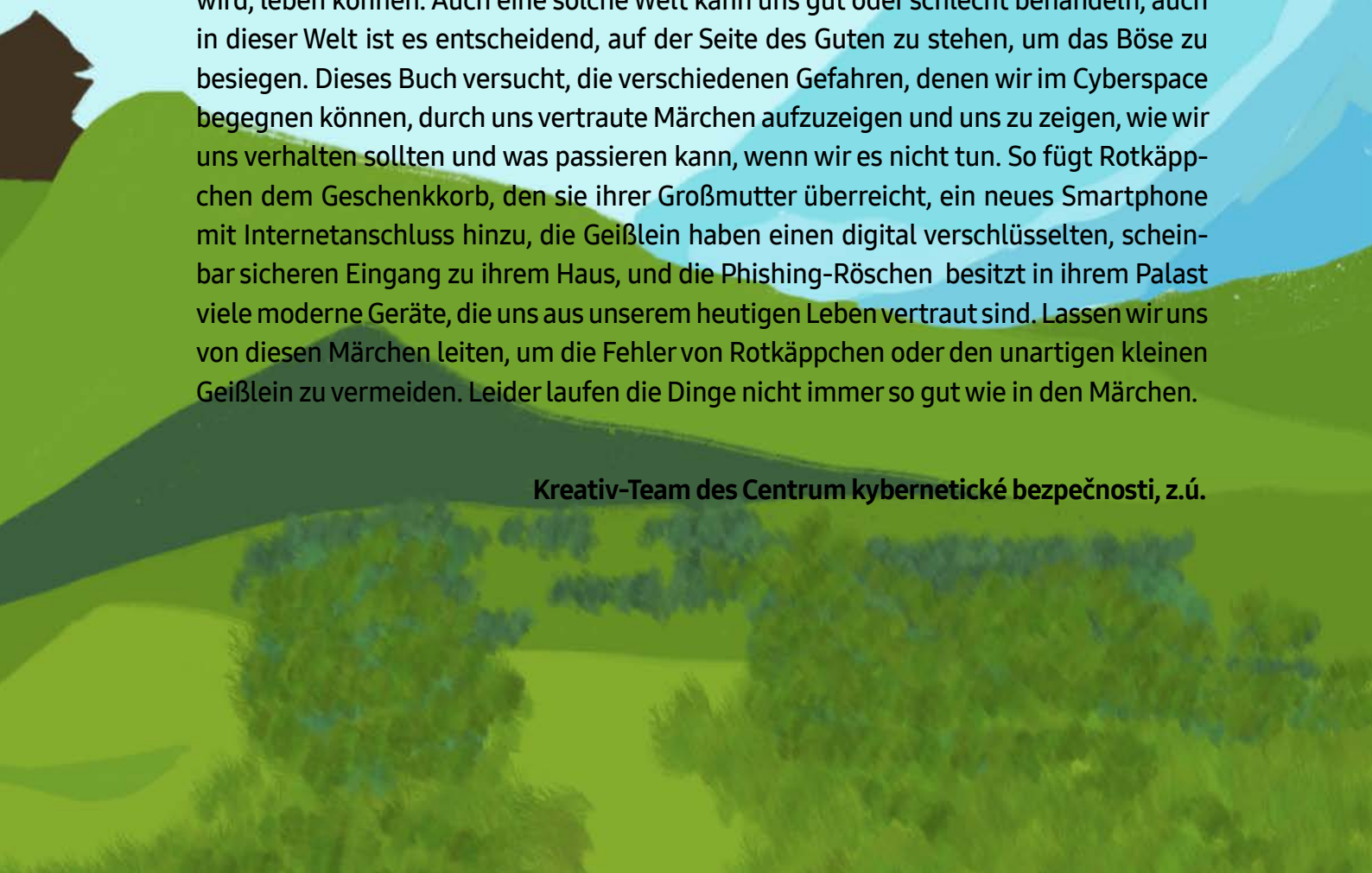
Werte Leser von Cyber-Märchen, sehr geehrte Damen und Herren, liebe Kinder! Sie halten ein einzigartiges Buch mit Cyber-Märchen in Händen, das wir speziell für Eltern und Lehrer erstellt haben.

Vor der Lektüre möchten wir Sie über die Ideen informieren, die der Entstehung dieser bekannten und zugleich brandneuen Märchen zugrunde liegen.

Das Grundprinzip der meisten Märchen ist der Kampf zwischen Gut und Böse. Wir lehren unsere Kinder durch Metaphern der Märchen, wie wir mit Mensch und Natur umgehen sollen und wie die Reaktionen sein werden - im Guten wie im Bösen.

Wir versuchen zu erklären, warum es so wichtig ist, auf der Seite des Guten zu stehen, und warum es erforderlich ist, gegen das Böse zu kämpfen. In unserer modernen Zeit leben wir nicht mehr in der Welt unserer Großeltern – in einer Welt, die uns seit Menschengedenken vertraut ist, d. h. in einer Welt aus Erde, Sonne, Wasser und Luft. Die Menschen haben kürzlich begonnen, das Internet zu nutzen, und für uns alle – unabhängig von unserem Alter – ist dies immer noch eine neue (virtuelle) Situation. Wir haben begonnen zu lernen, wie wir in dieser virtuellen Welt, die auch Cyberwelt genannt wird, leben können. Auch eine solche Welt kann uns gut oder schlecht behandeln, auch in dieser Welt ist es entscheidend, auf der Seite des Guten zu stehen, um das Böse zu besiegen. Dieses Buch versucht, die verschiedenen Gefahren, denen wir im Cyberspace begegnen können, durch uns vertraute Märchen aufzuzeigen und uns zu zeigen, wie wir uns verhalten sollten und was passieren kann, wenn wir es nicht tun. So fügt Rotkäppchen dem Geschenkkorb, den sie ihrer Großmutter überreicht, ein neues Smartphone mit Internetanschluss hinzu, die Geißlein haben einen digital verschlüsselten, scheinbar sicheren Eingang zu ihrem Haus, und die Phishing-Röschen besitzt in ihrem Palast viele moderne Geräte, die uns aus unserem heutigen Leben vertraut sind. Lassen wir uns von diesen Märchen leiten, um die Fehler von Rotkäppchen oder den unartigen kleinen Geißlein zu vermeiden. Leider laufen die Dinge nicht immer so gut wie in den Märchen.

Kreativ-Team des Centrum kybernetické bezpečnosti, z.ú.

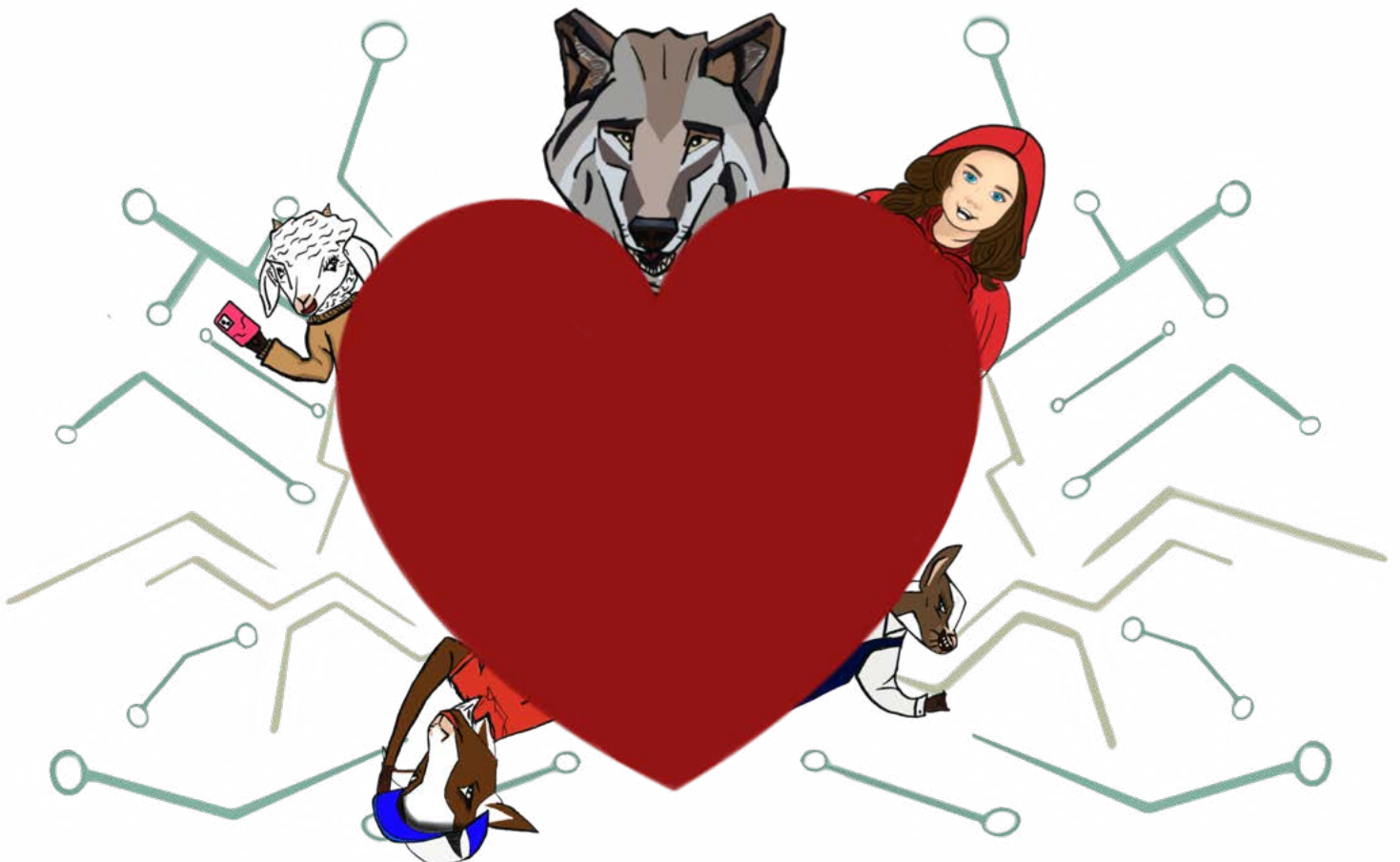


INHALTSVERZEICHNIS

Unartige kleine Geißlein
oder wie der Wolf in das Sicherheitssystem
ihres Hauses eindrang

Rotkäppchen
und der böse Wolf

Phishing-Röschen
und ein smarterer Palast



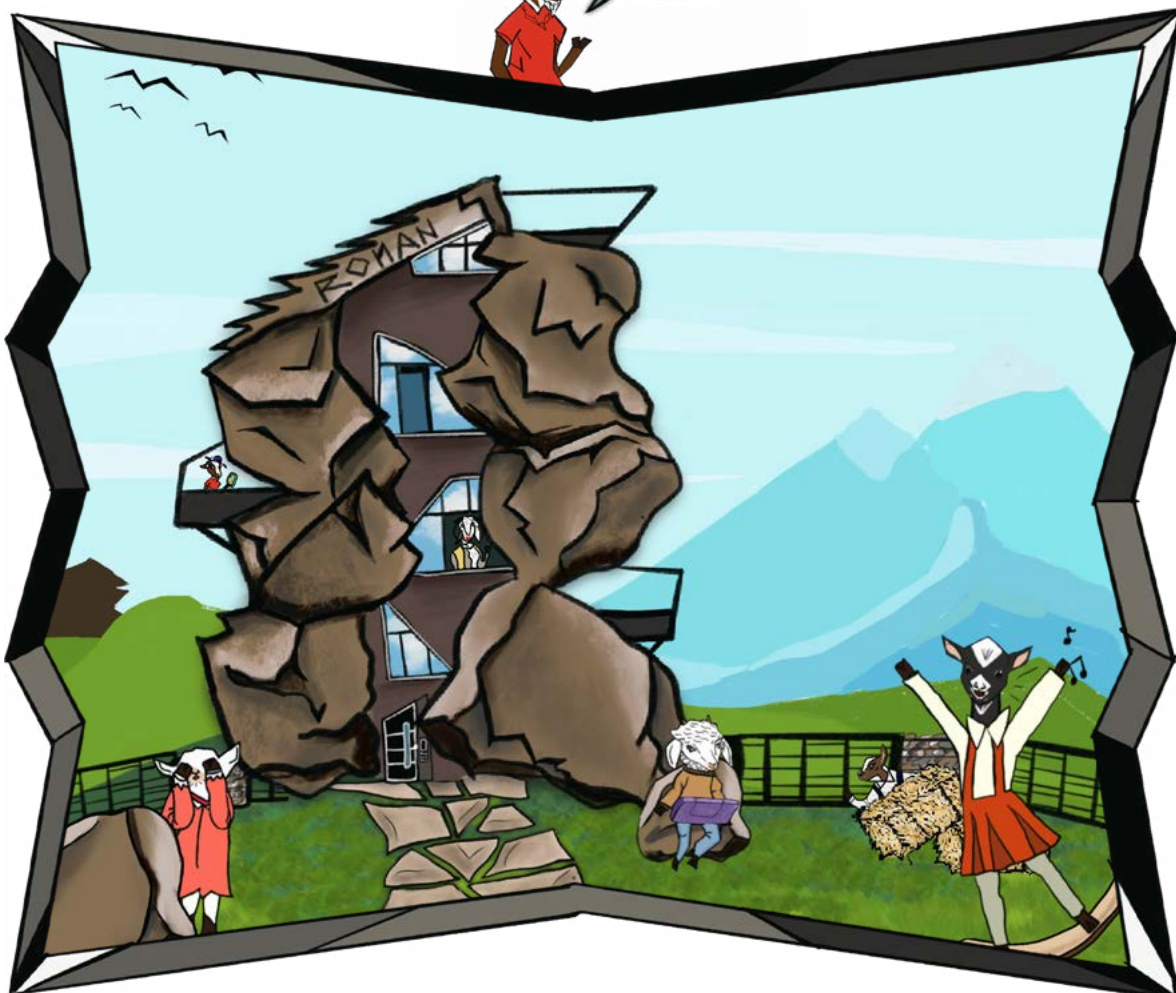


Unartige kleine Geißlein

oder wie der Wolf in das Sicherheitssystem ihres Hauses eindrang

Es war einmal eine fröhliche Ziegenfamilie. Die Ziegenmama wurde von allen, die sie liebten, Rosie genannt, und ihre fünf Kinder hießen: Faun, Curlicue, Maa, Snowie und Bumpkin.

Sie lebten in einer Stadt namens Hornstadt zusammen mit anderen Huf- und Horntieren. Rosie hatte von Zeit zu Zeit Probleme mit ihren Kindern. Sie spielten oft Videospiele, machten Fotos und stellten sie ins Internet, drehten und luden Videos von all ihren Streichen hoch.



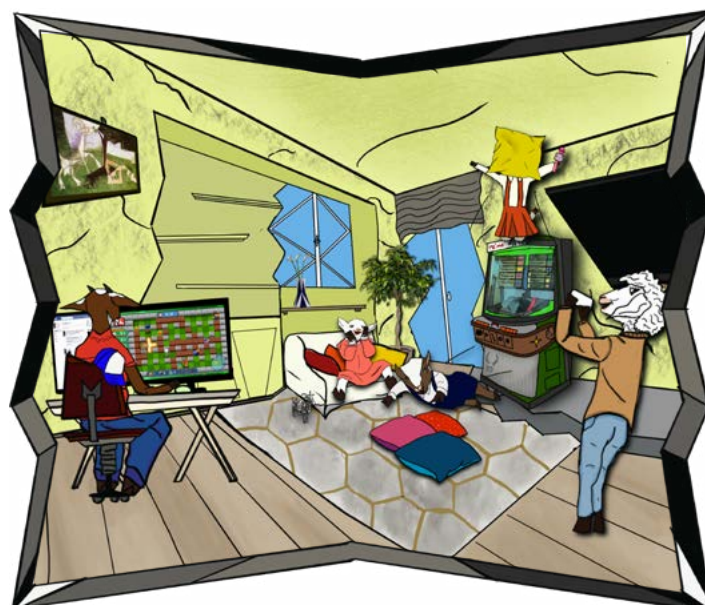
An einem sonnigen Wintertag, als Rosie das Haus verlassen wollte, sagte sie zu ihren Kindern: „Meine kleinen Lieblinge, ich gehe jetzt zum Friseur und danach einkaufen, also macht keinen Unsinn, während ich weg bin!“ Die Augen der Kinder leuchteten auf und sie antworteten wie aus einem Mund: „In Ordnung, du musst dir keine Sorgen machen, mäh...“

Mama, die noch immer in der Tür stand, rief: „Lasst um Himmels willen keine Fremden herein! Und verrätet niemandem das Passwort, um die Tür zu öffnen!“



„Schon gut, Mama, nur wir kennen das Passwort, und wir werden es auch niemandem verraten!“, sagte ihr ältestes Kind Faun mit frechem Grinsen.

Sobald Mama weg war, begannen die Kinder eine Kissen-schlacht, die sie filmten, mit Hashtags versahen und direkt in die sozialen Medien hochluden, während sie kämpften. Der Haken an der Sache war, dass die Kinder nicht wussten, dass ihre Wohnadresse automatisch an ihre Uploads angehängt wurde.



Gerade als die Kissen ihre Federn zu verlieren begannen und die sozialen Medien sich mit Bildern vom Unfug der Geißlein füllten, näherte sich ein hungriger Wolf namens MouseyV ihrem Haus in Hornstadt. Er hieß so, weil er eine Stimme wie eine Maus hatte und einmal sogar in der Oper gesungen hatte.



Er wollte sich über das Internet etwas zu Essen bestellen, musste aber feststellen, dass er unterwegs seine Brieftasche verloren hatte. Da er so hungrig war wie ein Wolf, beschloss er, auf die Jagd zu gehen. Das sagt sich leicht: Jagd. Aber wo in aller Welt könnte der Wolf etwas in der Stadt jagen? MouseyV ging wieder online, um sich inspirieren zu lassen. Er durchstöberte unterschiedliche Social-Media-Seiten auf der Suche nach leckeren, saftigen Lämmern oder Geißlein.

So wurde er auf das Video der frechen Geißlein aufmerksam, die zu Hause ohne Aufsicht von Erwachsenen herumtollen. Da mit dem Video auch die Wohnadresse ersichtlich war, konnte er es leicht auf einer Karte anzeigen und finden. Es war gleich um die Ecke! „Wow, heute habe ich Glück!“, sagte er zu sich selbst.



Als der Wolf am Haus der Geißlein ankam, sah er, dass sich das Gartentor nicht mit einem normalen Schlüssel öffnen ließ. Stattdessen musste man einen Code auf einer winzigen Tastatur eintippen. Leider kannte MouseyV diesen Code nicht. Er wusste jedoch, wie er seine einzigartigen stimmlichen Fähigkeiten einsetzen konnte. Also beschloss er zu klingeln und sein Glück bei den Geißlein zu versuchen. „Geißlein, Geißlein, öffnet das Tor. Ich bin’s, Mami, und ich habe volle Taschen mit Leckereien für euch“, sagte der Wolf in seiner besten Mäusestimme über die Gegensprechanlage.



Oben ging das jüngste Kind, Bumpkin, an die Gegensprechanlage und wollte gerade Mama hereinlassen, als Faun ihn im letzten Moment aufhielt und sagte: „Nein, warte! Wir lassen sie noch nicht rein. Stattdessen werden wir so tun, als ob wir sie nicht erkennen könnten, damit wir länger spielen können.“

Curlicue, der das ebenfalls gehört hatte, hielt das für einen guten Scherz und sagte ins Mikrofon: „Nein, wir lassen dich nicht rein, du bist nicht unsere Mama. Was, wenn du ein böser Wolf bist? Mama kennt den Code, um das Tor zu öffnen! Viel Glück dabei, es zu öffnen – haha!“

MouseyV war zunächst überrascht und dachte, dass die Kinder ihn erkannt hätten. Dann wurde ihm klar, dass das nicht möglich war. Wahrscheinlich war es nur ein weiterer fauler Trick von ihnen, und sie wussten wirklich nicht, wer da am Tor stand. Er dachte eine Weile darüber nach und beschloss, den Code zu erraten.



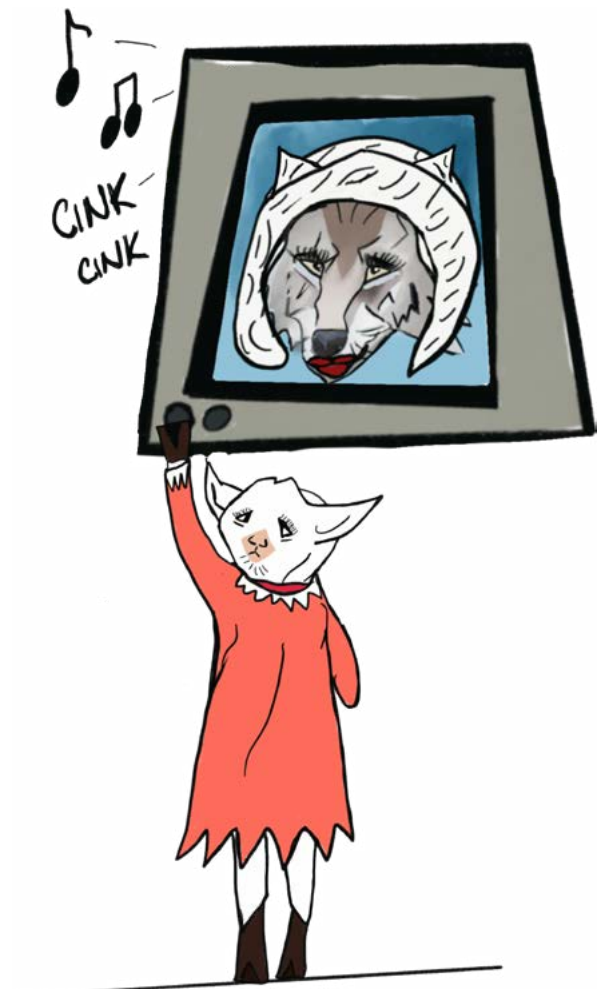


Es muss etwas Einfaches sein, das sich jeder leicht merken kann. Er probierte zuerst die vier Nullen 0-0-0-0 aus. Nichts. Dann versuchte er es mit 1-2-3-4. Das Schloss machte klick und das Tor sprang auf. MouseyV betrat den Garten und ging auf das Haus zu.

Er wurde von einer Gesichtserkennungskamera an der Eingangstür begrüßt – einer Kamera, die nur Gesichter hereinließ, die bekannt waren. Der Wolf kannte das System gut und wusste, wie er es umgehen konnte. Es wird nicht so schwierig sein, wie eine Ziegenmama auszusehen, sagte der Wolf zu sich selbst. Als echter Opernsänger und eitler Mann hatte er stets Make-up und eine Puderdose dabei.

Er puderte sein Gesicht weiß, malte die Lippen rot an, bog seine Wimpern und versteckte seine Ohren unter einer Kapuze. Und wie es der Zufall so wollte, trug er wegen des kühlen Wetters draußen bereits einen weißen Pelzmantel.

Der nunmehr glamourös wirkende Wolf blickte in die Kamera, konnte die Gesichtserkennung jedoch nicht täuschen. Die Tür blieb geschlossen. Also läutete er erneut und sagte mit seiner besten Mäusestimme: „Babys, ich bin’s, eure Mami! Ich habe viele Leckereien für euch mitgebracht, ich bin ganz zerzaust, meine Hufe sind voll mit Tüten. Bitte lasst mich herein! Diesmal war Snowie dem Türöffner am nächsten. Da sie keinen Spaß mehr am Herumtollen hatte, wütend auf ihre Brüder wegen deren Verhöhnung war und Hunger hatte, sagte sie: „Hallo Mami, komm schnell hoch. Faun und Bumpkin sind furchtbar zu mir!“ Und sie öffnete dem Wolf die Tür, ohne einen Blick auf den Bildschirm zu werfen.





Der Wolf war so glücklich, dass ihm das Wasser im Mund zusammenlief. Er rannte die Treppe hinauf zur Wohnung der Geißlein, die nicht schwer zu finden war, weil die Geißlein so viel Lärm machten.

Aber als er an der Wohnungstür ankam, fand er sie ebenfalls geschützt vor, und konnte sie nicht öffnen. Er klopfte an die Tür und sagte wieder mit seiner Mäusestimme: „Öffnet die Tür, meine Lieblinge, Mami bringt euch Leckereien, die ihr lieben werdet!“ Aber jetzt stand statt Snowie Faun, das älteste Kind, vor der Tür, und er wollte sie nicht hereinlassen. Er antwortete: „Mami, wir lassen dich nicht rein, wenn du uns nicht das Passwort sagst!“

Der Wolf dachte, das sei nur ein weiterer ihrer Tricks. Um sie zu überlisten, benötigte er einen Hinweis. So bettelte er weiter:



„Meine lieben Schlingel, bitte gebt mir einen Hinweis, damit ich mich an das Passwort erinnern kann!“ Doch die älteren Kinder schluckten den Köder nicht und antworteten immer wieder: „Nein, nein, mäh, mäh!“

Aber die kleine Maa hielt es nicht mehr aus und gab dem Wolf einen Hinweis: „Es ist der Name der Person, die wir am meisten lieben. Du kannst es bestimmt erraten, haha.“ Das war die Chance für den Wolf! MouseyV dachte sofort, dass sie ihre Mama meinten, nur wusste er ihren Namen nicht. Er holte sein Handy wieder heraus und prüfte ihre Adresse im Internet. Auf der Suche nach dem Besitzer der Wohnung fand er den Namen Rose Swank aus Hufland. Aber das erschien ihm als ein zu förmlicher Rufname für ihre Mama. Also suchte er weiter. Ein weiterer Hinweis, auf den er stieß, war das Facebook-Profil von Lady Rose, wo sie sich Rosie Swankie nannte. Das war's!





In der Zwischenzeit riefen die Kinder ihrer Mutter durch die Tür zu, dass sie sie nicht hereinlassen würden, wenn sie sich nicht an das Passwort erinnern könnte. Maa sang weiter: „Wen wir am meisten lieben, wirst du nicht erraten, Mamiii!“ Doch Bumpkin und Snowie begannen zu blöken. All das ließ dem Wolf das Wasser im Mund zusammenlaufen. Seine aufgemalten Lippen waren ganz verschmiert, ebenso

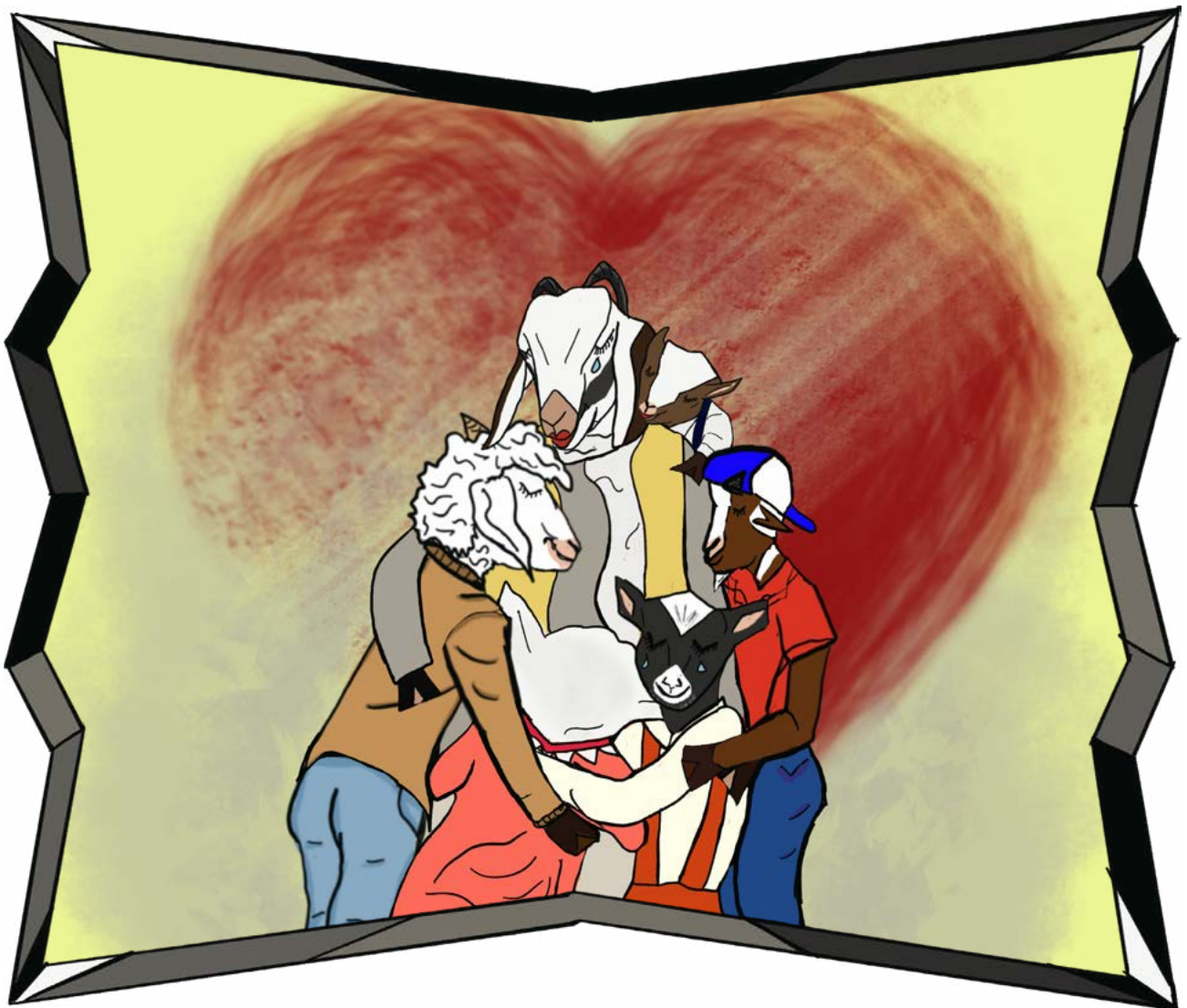
wie sein ganzes Gesicht, denn ihm war heiß in seinem Pelzmantel. Also sagte er schnell das Passwort: „Rosie Swankie“.

Endlich öffnete sich die Tür und MouseyV zeigte bereits seine Reißzähne, als plötzlich Mama Rose in Begleitung ihrer besten Freundin und Nachbarin auf der Treppe erschien. Sie starrten den Wolf mit schmierigem Gesicht im Pelzmantel an, der die Kinder erschreckte. Rosie kreischte und ließ ihre Taschen fallen.

Ihre Freundin, eine Bison-Dame namens Betsy, die einen schwarzen Gürtel in Karate hatte, war sofort bereit, ihre Künste am Wolf anzuwenden. Der Wolf erkannte schnell, dass er für einen so starken Gegner zum Karate-Übungsobjekt werden würde, also rannte er so schnell wie möglich aus dem Haus.



Als der Wolf weg war, sprangen die Kinder auf ihre Mama, und alle umarmten sich vor Freude. Mama erklärte ihnen noch einmal, wie vorsichtig sie mit allem sein müssen, was sie im Internet teilen. Gemeinsam überlegten sie sich dann ein neues, geheimes Passwort, damit sie nicht von anderen Fremden angegriffen werden konnten.





Rotkäppchen

Und der böse Wolf

Es war einmal ein kleines Mädchen, das gerne ein rotes Käppchen trug.

Ihr Name war Rotkäppchen.

Eines schönen sonnigen Tages hatte ihre Großmutter Geburtstag. Die Mutter war nicht glücklich darüber, dass Rotkäppchen den ganzen Tag zu Hause saß und im Internet surfte. Also sagte sie dem Mädchen, es solle zu ihrer Großmutter gehen, um ihr Geburtstagsgrüße der Familie zu überbringen. Gemeinsam bereiteten sie einen Korb mit Leckereien vor, einschließlich eines brandneuen Smartphones als Geschenk, mit dem die Großmutter telefonieren, Nachrichten verschicken und Videochats führen konnte.



Als sie losging, versprach Rotkäppchen ihrer Mutter, dass sie der Großmutter beibringen würde, wie man das Smartphone benutzt, und dass sie anrufen würden, sobald es funktionierte. Rotkäppchen machte sich mit einem Freudensprung auf den kürzesten Weg zu ihrer Großmutter – direkt durch den Wald.





Unterwegs schrieb sie mit ihrer neuen Freundin Fanny und schickte ihr Fotos über das Internet. Die Freundin war nicht von ihrer Schule und sie hatten sich auch nicht auf dem Spielplatz kennengelernt, sondern online, und bislang nur Nachrichten über das Internet ausgetauscht. Laut ihrem Online-Profil und ihrem Foto war die Freundin im Alter von Rotkäppchen und sie unterhielten sich sehr gerne.



Doch die Freundin war in Wirklichkeit ein Wolf. Ein böser und grissener Wolf. Natürlich gab er im Internet nur vor, ein junges Mädchen zu sein. Während sie miteinander schrieben, hatte der Wolf die Adresse ihrer Großmutter herausgefunden und auch, dass sie ganz allein zu Hause war und mit frischer, selbstgemachter Limonade auf Rotkäppchen wartete. Ohne zu zögern lief der Wolf direkt zur Hütte der Großmutter.



Großmutter wartete ungeduldig auf die Ankunft von Rotkäppchen und öffnete die Tür sofort, als der Wolf läutete. Sie war so überrascht, dass es nicht ihr Rotkäppchen war, das vor ihr stand, dass sie sich nicht wehren oder gar um Hilfe schreien konnte.

Der Wolf leckte sich über die Lippen und verschlang die Großmutter in einem Stück.

Dann verkleidete sich der Wolf als Großmutter, kuschelte sich in ihr Bett und schaute auf sein Smartphone. Er sagte sich: „Die Großmutter habe ich schon gefressen, jetzt will ich Rotkäppchen zum Nachttisch – also komm endlich, mir läuft schon das Wasser im Mund zusammen!“ Bald kam Rotkäppchen und klopfte an die Tür, und der Wolf sagte mit seiner weiblichen Stimme: „Komm nur herein, Rotkäppchen!“

Rotkäppchen trat ein und begrüßte die Großmutter mit den besten Geburtstagswünschen. Dann bemerkte sie, dass die Großmutter ein Smartphone hatte. Das war eine große Überraschung für sie, denn sie hatte das neue von ihrer Mutter noch nicht ausgepackt. Also fragte sie: „Oh, Großmutter, was hast du denn für ein schönes neues Telefon?“ Und der Wolf antwortete: „Damit ich mit dir chatten kann, mein Liebling!“ Rotkäppchen fragte weiter: „Oh, was hast du für einen großen Bildschirm?“ Und der Wolf antwortete: „Damit ich die Fotos besser sehen kann, die du schickst, mein Liebling!“ Dann fragte sie: „Und wie viel Speicherplatz ist auf deinem Telefon noch frei?“



Der Wolf fletschte seine Zähne, sprang aus dem Bett und knurrte: „In meinem Speicher ist viel Platz – ebenso wie in meinem Magen! Deine Großmutter habe ich schon gefressen, aber für dich habe ich auch noch Platz!“

Und dann stürzte er sich auf Rotkäppchen und verschlang es mit einem einzigen Bissen.

Zum Glück hatte die Großmutter einen Freund, der Jäger war. Er wusste, dass sie Geburtstag hatte, und beschloss, ihr einen Besuch abzustatten. Als er an der Hütte ankam, war er überrascht, dass die Tür weit offen stand. Er blickte leise hinein und sah den schlafenden Wolf mit seinem vollen Bauch. Er dachte, es sei besser, die Großmutter anzurufen, um herauszufinden, ob sie von diesem seltsamen Besucher wusste. Nachdem er ihre Telefonnummer gewählt hatte, hörte er zu seinem Erstaunen ein Klingeln, das aus dem riesigen Bauch des Wolfes kam.



Ohne zu zögern schnitt der Jäger den Bauch des Wolfes auf und rettete die Großmutter und auch Rotkäppchen. Gemeinsam entdeckten sie das Smartphone des Wolfes und Rotkäppchen erkannte endlich, dass sie die ganze Zeit nicht mit einer Freundin, sondern mit einem bösen Wolf geschrieben hatte. Die Großmutter und Rotkäppchen bedankten sich herzlich beim Jäger für ihre Rettung und das Mädchen versprach, im Internet nur noch mit Kindern zu schreiben, die sie persönlich kannte. Dann steckten sie die Köpfe zusammen und überlegten, was sie mit dem Wolf machen sollten. Der Wolf wollte einen vollen Magen und so kam der Jäger auf die Idee, den Bauch des Wolfes mit Steinen und Schutt zu füllen und ihn dann sorgfältig zuzunähen.





Als der Wolf aufwachte, war er sehr durstig und lief zu einem nahe gelegenen Teich, um Wasser zu trinken. Als er sich ins Wasser lehnte, zog ihn das Gewicht seines vollen Magens hinein und er sank auf den Grund.

Seither wurde der Wolf nie wieder gesehen.

Phishing-Röschen und ein smarter Palast



Es war einmal ein smartes Königreich.

Warum smart? Nun, der ganze Palast war voll mit smarter Technik und der schnellsten Internetverbindung der Welt. Jeder steuerte seine Klimaanlage und schaltete das Licht über Mobiltelefone oder Sprachsteuerungen. Staubsaugerroboter wetteiferten miteinander, um jedes Staubkorn aufzusammeln. Fliegende Drohnen lieferten Pizzen aus und in jedem Zimmer standen mehrere Tablets zur freien Verfügung.



Der Palast war die Residenz des Königs und der Königin. Obwohl sie alles hatten, was man sich nur vorstellen konnte, waren sie trotzdem traurig. Sie hatten kein Baby und das machte sie unglücklich. Eines Tages, als die Königin in ihrem Pool schwamm, sprang plötzlich ein Roboterfrosch aus dem Wasser. Der Frosch sah die Königin genau an und prophezeite ihr, dass sie bald ein Baby bekommen würde.



Und tatsächlich, neun Monate später brachte die Königin ein wunderschönes Mädchen zur Welt. Die Geburt der Prinzessin, die auf den Namen Rose getauft wurde, musste gebührend gefeiert werden. Viele Gäste wurden eingeladen, unter ihnen auch gute Feen, von denen jede ein besonderes Geschenk für die neue Prinzessin mitbrachte. Eine brachte Güte, eine andere Witz, eine andere Fröhlichkeit und so weiter.

Der König hatte jedoch vergessen, seine Schwester einzuladen. Obwohl er versuchte, die peinliche Situation durch einen Videochat wiedergutzumachen, wollte sie ihm nicht verzeihen. Sie war so wütend auf ihren Bruder, dass sie die kleine Prinzessin mit einem Fluch belegte. Bevor Rosie erwachsen wurde, sollte sie alle Computer und smarten technischen Geräte im ganzen Königreich mit einem zerstörerischen Computervirus infizieren. Sie wollte, dass Rosie schrecklichen Schaden anrichtet, weshalb alle wütend auf die Prinzessin werden und sie aus dem Königreich vertreiben.

Nun, das wäre eine schreckliche Katastrophe. Der König und die Königin überlegten lange, wie sie mit einem solchen Fluch umgehen sollten. Die Königin glaubte, dass es möglich wäre, Computer vor Schäden zu bewahren, wenn die Menschen die Regeln für den Computerschutz konsequent und klug befolgten. Deshalb ordnete sie die Einführung strengster Sicherheitsregeln für alle Computer, Smartphones und Tablets sowie die obligatorische Nutzung von Antivirenprogrammen durch jeden einzelnen Bürger des Königreichs an.

Genau das wurde gemacht. Und so wuchs die Prinzessin heran und es geschah keine Katastrophe. Im smarten Königreich funktionierten alle Computer und die smarte Technik einwandfrei.

Am Tag ihres 17. Geburtstags entdeckte die Prinzessin beim Versteckenspielen mit ihren Freunden eine Geheimtür, die sie noch nie zuvor gesehen hatte. Sie öffnete sie und betrat den dahinter liegenden Raum. Sie stellte fest, dass das ein gutes Versteck war, wo sie nicht so einfach zu finden war. Als sie sich umsah, bemerkte sie in der Ecke ein seltsames Tablet an einem Ladegerät. Rose kannte diese Art von Tablet nicht, da es lange vor ihrer Geburt hergestellt worden war. Da es so lange unbeaufsichtigt war, war es nicht mit einem der Antivirenprogramme geschützt worden, die in der historischen Verfügung der Königin vorgeschrieben waren. Aber das wusste die Prinzessin nicht.

Die neugierige Prinzessin schaltete das Tablet ein. Sofort erschien ein Fenster mit dem Bild eines schön verpackten Geburtstagsgeschenks und der Anweisung: „Klick auf mich, wenn du dein Geschenk haben willst!“ Da sie Geburtstag hatte, dachte sie, dass der König und die Königin sie überraschen wollten und es ein Geschenk für sie war.



Doch kaum hatte sie auf das Bild geklickt, funktionierten alle Computer und smarten Geräte im Palast nicht mehr und gerieten außer Kontrolle. Ein bössartiger Computervirus hatte das Königreich angegriffen. Alle Fenster und Türen waren verriegelt, Drohnen stürzten ab, Roboter bewegten sich nicht mehr und die Klimaanlage kühlten so stark, dass alle Menschen im Palast zu Eiswürfeln wurden. So blieb das Königreich für lange, lange Zeit kalt und leblos.



Nach vielen Jahren kam ein junger Prinz in das Königreich, der sein Glück im IT-Bereich suchte. Er hatte Spaß am Programmieren und war äußerst geschickt im Umgang mit Computern.



Er fand das Königreich weitestgehend verdunkelt vor, versteckt unter einer gefrorenen Kuppel, durch die keine Sonnenstrahlen dringen konnten. Zum Glück hatte der Prinz sein Lichtschwert dabei und bahnte sich damit einen Weg durch die Eisbarriere, die das Haupttor versperrte. Er kletterte die Palastmauer hinauf in den 101. Stock und sprang durch ein offenes Fenster. Er wusste, dass es ein Virus gewesen sein musste, der das Königreich zerstört hatte. Nachdem er den Weg zum Hauptcomputer gefunden hatte, machte er sich an dessen Reparatur und Wiederherstellung. Das kostete ihn viel Zeit und Konzentration, aber schließlich gelang es dem Prinzen, alles wieder in Gang zu bringen.

Dann geschahen viele Dinge auf einmal. Die Klimaanlageen begannen zu heizen und tauten das Königreich auf. Die Eiswürfel, in denen die Bewohner so lange eingefroren waren, schmolzen und schon bald sangen, tanzten und jubelten die Menschen auf den Straßen. Zur Feier des Tages sollte dann ein Gruppen-Selfie gemacht werden. Vorher musste die Prinzessin aber versprechen, dass sie niemals wieder mit fremden Smartphones oder Tablets spielen würde und auch nicht auf verlockend klingende Links klickt, von denen sie nicht sicher weiß, woher sie stammen und wohin sie führen.



DANKSAGUNG

Unser Dank gilt dem Kreativ-Team des Cyber Security Centre, insbesondere:

Künstlerische Gestaltung, Entwurf, Methodik, Texte – Mariana Vrbíková

Technik, Entwurf, Texte – Marek Vrbík

Idee, Entwurf, Texte – Tomáš Müller, Petr Jirásek

Produktion, Drehbuch, Texte – Dan Kočí

Übersetzung – Leonard Boček, Jon Powell

Das Projekt Cyber Fairy Tales wurde von zahlreichen bedeutsamen Einrichtungen unterstützt. Projekt Kyberpohádek podpořila řada významných organizací. Unser Dank gilt insbesondere dem Nationalen Büro für Cyber- und Informationssicherheit, dem Hauptsitz für Cyberkräfte und Informationsoperationen der tschechischen Armee, dem tschechischen Zweig der A.F.C.E.A., der Arbeitsgruppe für Cybersicherheit der A.F.C.E.A., dem militärischen Nachrichtendienst, dem Sicherheitsinformationsdienst, dem Büro für ausländische Kontakte und Informationen, der Universität für Verteidigung sowie der Tschechischen Technologischen Universität Prag.

Vielen Dank

Prag, 24.09.2021

Josef Strelec

Leiter des Centrum kybernetické bezpečnosti, z.ú.

CYBER-MÄRCHEN

Erste/zweite Ausgabe

Verfasser:

Mariana Vrbíková, Marek Vrbík, Tomáš Müller, Daniel Kočí, Petr Jirásek

Lektoren:

Marek Vrbík, Petr Jirásek

Herausgegeben von:

Centrum kybernetické bezpečnosti, z. ú.

Dopravní 500/9,

104 00 Praha 10

<http://www.kybercentrum.cz>

Druck:

Progres Partners Advertising s.r.o., Praha

Number of printout: 54 pcs

Prag 2021

ISBN 978-80-908388-2-6

ISBN 978-80-908388-1-9 (Slovak edition)

ISBN 978-80-908388-0-2 (Czech edition)

