NARADA OBYWATELSKA O BEZPIECZNYM INTERNECIE

Słowniczek – platformy internetowe

Platformy internetowe

Serwisy internetowe, które umożliwiają Ci korzystanie z różnych usług, np. wyszukiwania informacji, oglądania filmów, kupowania i sprzedawania produktów lub kontaktowania się z innymi. Przykłady: YouTube, Allegro i Instagram.

Algorytmy platform internetowych

Reguły, według których platformy internetowe wybierają, porządkują lub polecają nam treści, np. posty i reklamy.

Media społecznościowe

Serwisy internetowe, w których możesz kontaktować się z innymi (publikować treści, dzielić się zdjęciami i filmami, komentować itp.). Przykłady: Facebook, X (Twitter) i TikTok.

Komunikatory

Aplikacje internetowe, dzięki którym możesz prowadzić rozmowy (tekstowe, głosowe i wideo) oraz przesyłać wiadomości, zdjęcia, filmy i pliki. Przykłady: WhatsApp, Messenger i Signal.

Śledzenie

Zbieranie informacji o tym, co robisz w internecie, np. jakie strony odwiedzasz, w co klikasz i co oglądasz. Informacje te mogą być wykorzystywane m.in. do dopasowywania wyświetlanych Ci treści, w tym reklam. Przykład narzędzia do śledzenia: pliki cookies.

Profilowanie

Analizowanie informacji na Twój temat (zebranych podczas śledzenia) w celu stworzenia dokładnego profilu użytkownika opisującego Twoje zainteresowania, zwyczaje lub przewidywane zachowania. Może służyć np. do dobierania reklam czy polecania treści.

Mikrotargetowanie

Technika dzielenia szerokiej grupy użytkowników na bardzo małe segmenty o konkretnych cechach (np. młode kobiety interesujące się sportem). Stosuje się ją po to, żeby lepiej dopasować kierowane do Ciebie treści. Jest wykorzystywana nie tylko w marketingu, lecz także – co budzi więcej wątpliwości – w kampaniach politycznych.

Hiperpersonalizacja

Technika dostosowywania w czasie rzeczywistym treści dla jednego, konkretnego użytkownika. To może być np. rekomendowanie produktów na podstawie Twoich wcześniejszych zakupów (legalna praktyka) albo zawyżanie ceny produktu na podstawie algorytmicznego wykrycia, że pilnie go potrzebujesz (praktyka niezgodna z prawem).

Bańka informacyjna

Sytuacja, w której najczęściej docierają do Ciebie informacje i opinie podobne do tych, które już znasz lub z którymi się zgadzasz. Przez to rzadziej poznajesz inne punkty widzenia. Za powstawanie baniek odpowiadają m.in. algorytmy stosowane na platformach internetowych.

Iceland Liechtenstein Norway Civil Society Fund
SENAT RZECZYPOSPOLITEJ POLSKIEJ
fundacja stocznia
Ministerstwo Cyfryzacji

Dezinformacja
Fałszywe lub wprowadzające w błąd informacje rozpowszechniane celowo, aby oszukać odbiorców, wyrządzić szkodę lub osiągnąć określoną korzyść. Dla rozróżnienia: misinformacja – treści nieprawdziwe, ale wykorzystywane bez intencji wyrządzenia szkody, a malinformacja – treści prawdziwe, ale wykorzystywane w celu wyrządzenia krzywdy.

Fake news
Fałszywa informacja udostępniana w internecie, która sprawia wrażenie prawdziwej. Może zawierać zmyślone albo przekręcone fakty.

Cyberprzemoc
Krzywdzenie innych osób za pomocą internetu lub urządzeń elektronicznych. To mogą być obraźliwe wiadomości, ośmieszające publikacje, groźby lub rozpowszechnianie prywatnych zdjęć. Do cyberprzemocy zaliczają się m.in. *cyberstalking* (uporczywe nękanie), *grooming* (uwodzenie dzieci), *sextortion* (szantaż z wykorzystaniem materiałów o charakterze intymnym), *doxing* (ujawnianie informacji o konkretnej osobie bez jej zgody).

Scam
Oszustwo internetowe, w którym ktoś próbuje nakłonić Cię do przekazania pieniędzy, danych lub innych korzyści, np. za pomocą fałszywej reklamy albo inwestycji. Od czasu upowszechnienia się AI w scamach często wykorzystywane są deepfejki (np. wizerunki znanych osób).

Kradzież danych
Nieuprawnione zdobycie lub przejęcie informacji o Tobie, np. haseł, danych karty płatniczej czy danych osobowych. Mogą one zostać wykorzystane np. do włamania się na konto lub oszustwa internetowego.

Phishing
Oszustwo internetowe polegające na podszywaniu się pod jakąś osobę lub instytucję, np. urząd albo bank, żeby wyłudzić od Ciebie dane (np. hasła) lub pieniądze. Odbywa się np. za pośrednictwem mejli.

Ciemne wzorce projektowania (*dark patterns*)
Elementy projektu serwisów i aplikacji, które mają za zadanie Tobą manipulować. Mogą nakłaniać do podjęcia decyzji dla Ciebie niekorzystnych, np. zakupu produktu, wykupienia subskrypcji czy udostępnienia danych, albo wywierać presję, utrudniać rezygnację z jakiejś usługi, ukrywać informacje, podpowiadając droższe opcje albo przemycając produkty do koszyka.

Słowniczek – sztuczna inteligencja

Sztuczna inteligencja (AI)
Technologia, która pozwala komputerom wykonywać czynności, które zwykle uważamy za możliwe do wykonania tylko przez człowieka. Może to być: rozumienie mowy, odpowiadanie na pytania lub przewidywanie.

Algorytmy AI
Reguły wykorzystywane przez systemy AI do analizowania danych, uczenia się z nich i wykonywania różnych zadań, np. tworzenia tekstów.

Chatbot AI
Program, z którym można rozmawiać za pomocą tekstu lub głosu. Odpowiada na pytania, udziela informacji, pomaga w wykonaniu różnyCh zadań. Przykłady: ChatGPT, Google Gemini, Claude czy Siri.

Prompt
Polecenie, instrukcja lub pytanie wprowadzane do chatbota AI.

Dane treningowe
Przykłady, z których uczy się system AI. Mogą to być teksty, obrazy lub liczby. Od jakości i ilości tych danych zależą umiejętności danego systemu.

Generatywna sztuczna inteligencja (*generative AI*)
Rodzaj AI, który tworzy nową treść. Może to być tekst, obrazy, dźwięk lub kod komputerowy. Gen AI tworzy treść na podstawie wzorców wyuczonych na przykładach z danych treningowych.

Duży model językowy (*Large Language Model*, LLM)
Rodzaj generatywnej AI, który obsługuje wiele popularnych chatbotów AI. Jest szkolony na ogromnych ilościach tekstu, dzięki czemu może zrozumieć i stworzyć tekst, który wygląda jak napisany przez człowieka. Używa danych treningowych, aby przewidzieć, jakiego słowa użyć dalej. Może brzmieć pewnie, nawet jeśli się myli.

Stronniczość/uprzedzenia AI (*bias*)
Sytuacja, w której system AI odpowiada w sposób, który niesprawiedliwie faworyzuje wybrane grupy lub im szkodzi. Wynika z wzorców zawartych w danych treningowych (w których obecne są np. stereotypy płciowe lub rasowe) abo ze sposobu, w jaki ludzie zbudowali dany system.

Halucynacje AI
Sytuacja, w której system AI odpowiada błędnie (choć przekonująco), zmyśla dane lub nie podpiera odpowiedzi dowodami.

Uczenie maszynowe
Obszar AI, w którym system AI uczy się wzorców pochodzących z wielu przykładów (danych treningowych) i nabywa w ten sposób nową wiedzę, bez wsparcia człowieka. Wykorzystuje te wzorce np. do podejmowania decyzji lub przewidywań.

Decyzje algorytmiczne
Decyzje podjęte przez systemy AI na podstawie zebranych danych i przyjętych reguł. Mogą zakładać brak udziału człowieka albo być weryfikowane i zatwierdzane przez człowieka (podejście nazywane „człowiek w pętli", *human-in-the-loop*).

Zarządzanie algorytmiczne
Sposób organizowania i nadzorowania pracy, w którym decyzje dotyczące pracowników podejmują systemy AI, a nie ludzcy przełożeni. AI może być wykorzystana do rozdzielania pracy, monitorowania sposobu pracy, pomiaru produktywności, lokalizacji pracowników. Sposób, w jaki firmy wykorzystują tę technologię, ma znaczenie. Może usprawniać pracę, ale też naruszać prywatność i godność pracowników.

Dyskryminacja algorytmiczna
Sytuacja, w której systemy AI podejmują decyzje krzywdzące, niesprawiedliwe lub wykluczające określone grupy ludzi (np. ze względu na płeć, wiek, pochodzenie czy status majątkowy).

Automatyzacja
Wykorzystanie technologii do wykonania zadań przy niewielkim wysiłku ludzkim lub bez niego. Automatyzacja istniała na długo przed AI, ale dzięki da się zautomatyzować znacznie szerszy zakres zadań.

Deepfejk (*deepfake*)
Fałszywy lub zmanipulowany materiał (zdjęcie, film, dźwięk), stworzony lub przerobiony przy użyciu AI.