

Comentariu general Nr. 25 (2021)

Drepturile copilului în raport cu mediul digital

GLOSAR

Termenul:	Definiție:¹
Tehnologie de asistare	Tehnologie dezvoltată pentru a sprijini sau îmbunătăți independența unei persoane, inclusiv sisteme și dispozitive adaptive și de reabilitare pentru persoanele cu dizabilități, cum ar fi un cititor de ecran sau recunoașterea vorbirii.
Procesare automată	Procesul de luare a unei decizii prin mijloace automatizate, adică utilizarea unui software configurat pentru a analiza datele furnizate și pentru a urma regulile stabilite, pentru a lua decizii bazate pe algoritmi, fără implicarea umană.
Căutare automată	Procesul de evaluare a datelor utilizatorilor pentru a filtra conținutul pe care îl accesează online, în primul rând în scopuri comerciale. Conținutul este de obicei ales pe baza percepțiilor privind reacția utilizatorului la alt conținut sau pe baza conținutului pe care alți utilizatori care au acționat în moduri similare l-au căutat.
Sisteme automatizate	Software și hardware programate să efectueze automat o funcție fără a fi nevoie de intervenția umană, pentru a furniza intrări și instrucțiuni pentru fiecare operațiune.
Diracționare comportamentală	Analizarea activității online a utilizatorilor pentru a-i ținti cu publicitate, mesaje, sugestii pentru conținut suplimentar sau contacte cu alți utilizatori pe baza preferințelor lor anterioare, adesea cu intenția de a manipula comportamentul lor viitor.

¹ *Surse:* Comisia pentru bandă largă de internet, Consiliul European, Comisia Europeană, Biroul Comisarului pentru Informații, Glosarul Web Mozilla, Organizația pentru Cooperare și Dezvoltare Economică, Techopedia, Uk Safer Internet Centre, Organizația Mondială a Sănătății și Wiktionary.

Riscuri legate de conținut, contact, conduită și contract	<p>Riscuri de conținut: posibile vătămări aduse utilizatorilor în funcție de natura conținutului online, inclusiv de vârstă (de exemplu, pornografie), nefiabil (de exemplu, dezinformare sau informare greșită) sau anumite alte categorii de conținut (de exemplu, promovarea unui comportament riscant sau a unor metode de auto-vătămare sau sinucidere).</p> <p>Riscurile de contact: posibile vătămări generate de oportunitatea utilizatorilor de a ajunge în contact unii cu alții utilizând servicii online, de exemplu, persoane care își ascund identitatea pentru a contacta copiii.</p>
	<p>Riscuri de comportament: posibile vătămări bazate pe comportamentul utilizatorului sau comportamentul colegilor săi, de exemplu utilizarea deliberată a platformelor online pentru a amenința sau hărțui alți utilizatori, inclusiv hărțuirea cibernetică, "sextingul" și comentariile legate de ură, precum și prin divulgarea de informații private ale altor utilizatori, produsă uneori chiar în mod neintenționat.</p>
	<p>Riscuri contractuale: posibile vătămări în care un utilizator este expus unor relații sau presiuni contractuale comerciale necorespunzătoare, de exemplu utilizarea compulsivă, jocurile de noroc, publicitatea țintită, costurile ascunse, clauzele și condițiile abuzive și pierderea controlului asupra datelor cu caracter personal.</p>
Moderarea conținutului	<p>Practica monitorizării și revizuirii conținutului generat de utilizatori în raport cu normele prestabilite pentru eliminarea conținutului considerat inadmisibil, fie automat, fie utilizând moderatori umani. Moderarea conținutului poate fi efectuată simultan cu generarea de conținut, ca în serviciile de chat sau cu o întârziere de timp, ca în cazul forumurilor.</p>
Agresiune cibernetică	<p>Acte care aduc o vătămare săvârșite de persoane sau grupuri, online sau prin utilizarea tehnologiei digitale, adesea cu intenția de a provoca infracțiuni sau răni o altă persoană sau grup.</p>
Minimizarea datelor	<p>Principiul colectării numai a unei cantități minime de date cu caracter personal, relevante scopului pentru care sunt prelucrate și păstrarea acestor date numai în măsura în care este necesar pentru acest scop.</p>
Prelucrarea datelor	<p>Incluce procesele de colectare, înregistrare, păstrare, analiză, diseminare și utilizare a datelor.</p>
Alfabetizare digitală	<p>Capacitatea de a utiliza tehnologiile informației și comunicațiilor pentru a găsi, evalua, crea și comunica. Printre termenii asemănători se numără „alfabetizarea media”, „alfabetizarea informației” sau „alfabetizarea în domeniul media și a informației”.</p>
Digitalizare	<p>Adaptarea mediilor, practicilor, afacerilor și vieții de zi cu zi pentru a include și a beneficia de serviciile și infrastructura digitală. Aceasta se referă, de asemenea, la transformarea informațiilor în format digital.</p>
Dezinformare și informare greșită	<p>Dezinformare: Atunci când informațiile false sunt răspândite cu bună știință.</p> <p>Informare greșită: Atunci când informațiile false sunt răspândite, dar nu intenționat.</p>

Analiză emoțională	Colectarea de date pentru a determina sau a deduce starea de spirit a unei persoane, adesea efectuate prin evaluare video, a vocii și comunicării scrise, sau date cu caracter personal, pentru și colectarea de date pentru a identifica markeri, cum ar fi expresia facială și tonul, care sunt corelate cu emoții specifice folosind tehnici de <i>machine learning</i> , inclusiv algoritmi.
Furtul de identitate	Asumarea frauduloasă a unei alte persoane, de exemplu pentru a intra în posesia unor bunuri, pentru a le afecta reputația, pentru a avea acces la contactele lor online sau pentru a profita în orice alt mod.
Publicitate care inundă	Integrarea perfectă a reclamelor în conținutul online sau în serviciile digitale, permițând utilizatorului să rămână cufundat în caracteristicile conținutul accesat, fiind în același timp expus la mesaje publicitare.
Tehnologia implantului	Un microcip care poate fi implantat într-o persoană pentru a stoca, urmări sau prelua informațiile conținute într-o bază de date externă, cum ar fi identificarea personală și/sau informațiile medicale sau de aplicare a legii sau de contact.
Filtrarea informațiilor	Utilizarea unui program pentru a verifica conținutul digital și pentru a identifica sau ascunde conținutul care corespunde criteriilor stabilite. Cel mai comun este utilizarea filtrării informațiilor pentru a ascunde în rezultatele motorului de căutare a conținutului ofensator încă de la apariție sau sortarea rezultatelor care să apară primele.
Neuromarketing	Studiul modului în care creierul oamenilor reacționează la conținutul de marketing, precum și aplicarea acestui lucru în dezvoltarea unor campanii de marketing mai eficiente. Reacțiile pot fi măsurate într-o gamă largă de moduri, de la scanarea activității creierului până la timpul de implicare, deschiderea site-urilor utilizând click-ul și timpul petrecut pe un site web.
Intimitate prin proiectare	Practica de a concepe servicii online cu scopul de a proteja cât mai mult posibil viața privată a utilizatorilor, de exemplu prin stabilirea conturilor utilizatorilor minori ca fiind private în mod implicit sau prin minimizarea cantității de date colectate.
Profilare	Practica utilizării datelor cu caracter personal ale unei persoane pentru a deduce, a prezice sau a analiza caracteristicile acestei persoane, de exemplu aprecierile, antipatiile, preferințele, orientările, opiniile sau comportamentul unei persoane, pentru a recomanda conținut, produse sau servicii pe baza profilului de date personale.
Siguranță prin proiectare	Practica de a concepe servicii online cu scopul de a asigura siguranța utilizatorilor cât mai mult posibil, de exemplu, setări de siguranță în mod implicit pentru conturile utilizatorilor minori sau prin împiedicarea adulților de a contacta utilizatorii minori.
Publicitate țintită	Practica de a afișa anumite anunțuri pentru utilizatori pe baza datelor colectate despre aceștia, de exemplu activitatea lor online, achizițiile, locația, sexul, vârsta, preferințele etc.

Realitate virtuală
și augmentată

Realitatea virtuală: Simularea generată de calculator a unei imagini sau a unui mediu tridimensional cu care poate fi interacționat într-un mod aparent real sau fizic de către o persoană care utilizează echipamente digitale speciale, cum ar fi o cască cu un ecran în interior sau mănuși echipate cu senzori.

Realitate augmentată: O simulare a lumii fizice cu caracteristici modificate sau elemente completate, de obicei cu experiență printr-un ecran care permite suprapunerea de obiecte virtuale peste o imagine live sau video de realitate.