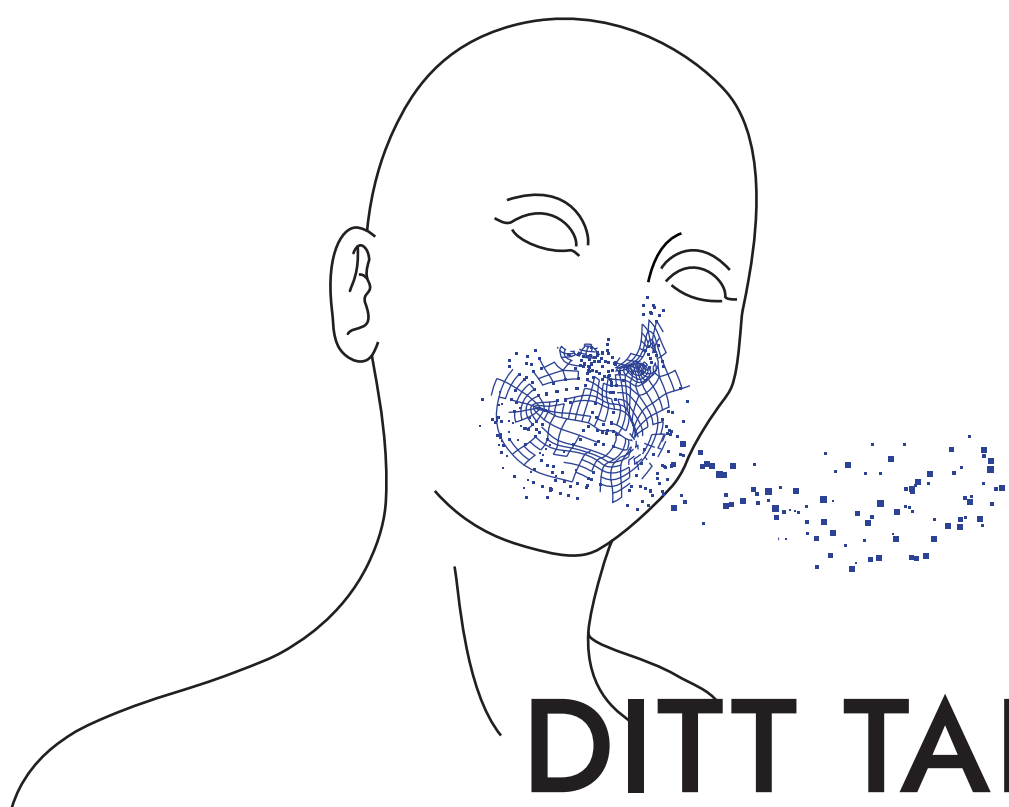


DEEPAKE-SPANING

Hur kommer deepfake-videoteknik att förändra "ditt" liv och hur kommer den att förändra hur vi ser på andra?

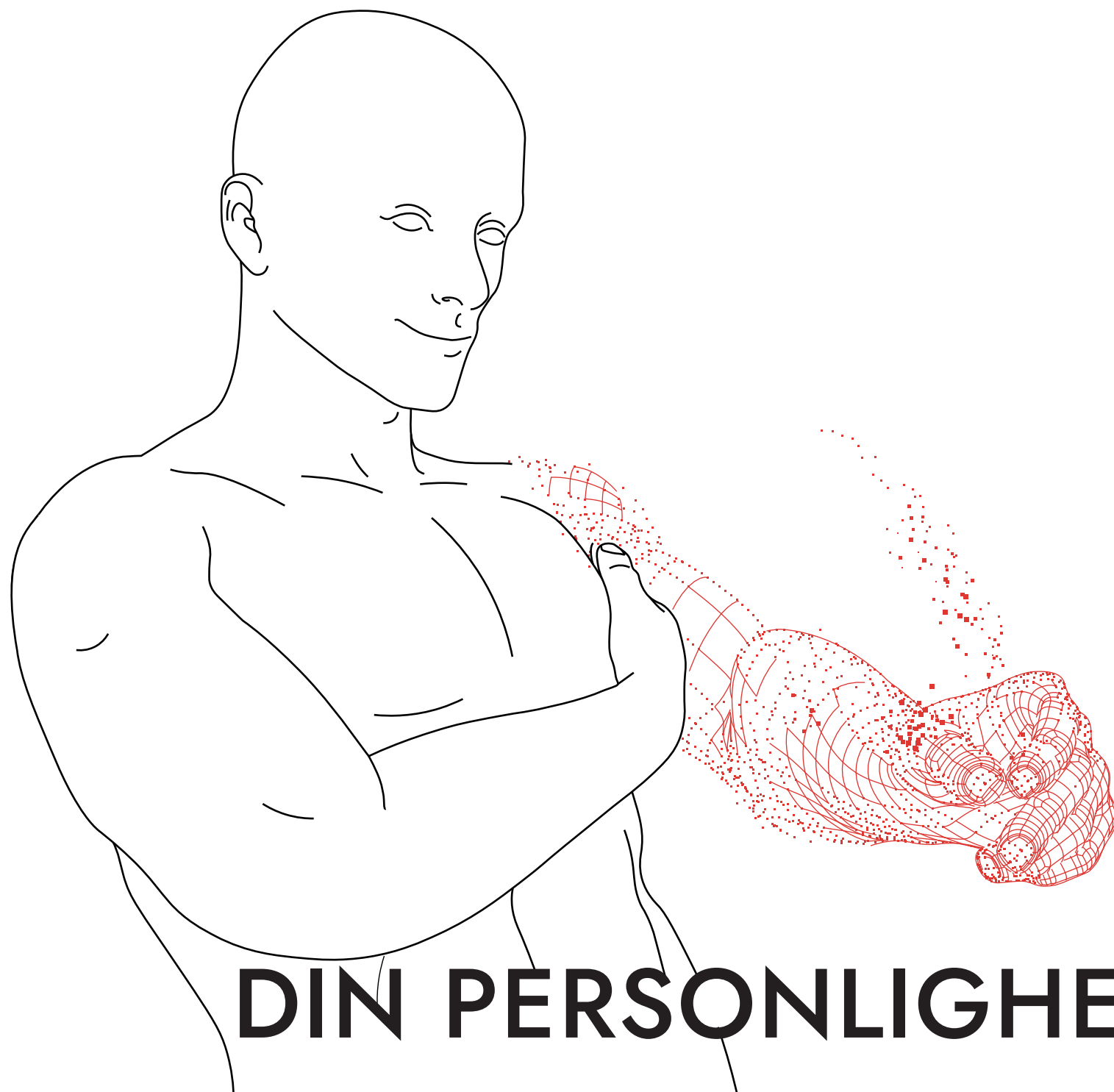
Kommer vi någonsin att tro på videos igen?



DITT TAL

Den digitala tekniken gör det möjligt att manipulera munrörelser, förvränga röster och förändra det du säger. Din mun är som ett blankt ark som kan användas till att uttrycka precis vad som helst. Finns det något som du verkligen inte vill att folk ska tro att du har sagt? Eller finns det något du skulle vilja säga som du inte kan säga? Allt kan detta förändras med deepfake-teknik.

Tidigt år 2020 skapade en indisk lokalpolitiker en deepfake-video. Videon fick stor spridning på WhatsApp och föreställde politikern själv där han pratade ett språk han inte kunde.



DIN PERSONLIGHET

Automatisering, såsom automatisk ifyllnad av text hjälper oss skriva snabba svar eller fylla i formulär utan att vi behöver tänka, men hur påverkar detta hur vi framstår inför andra människor?

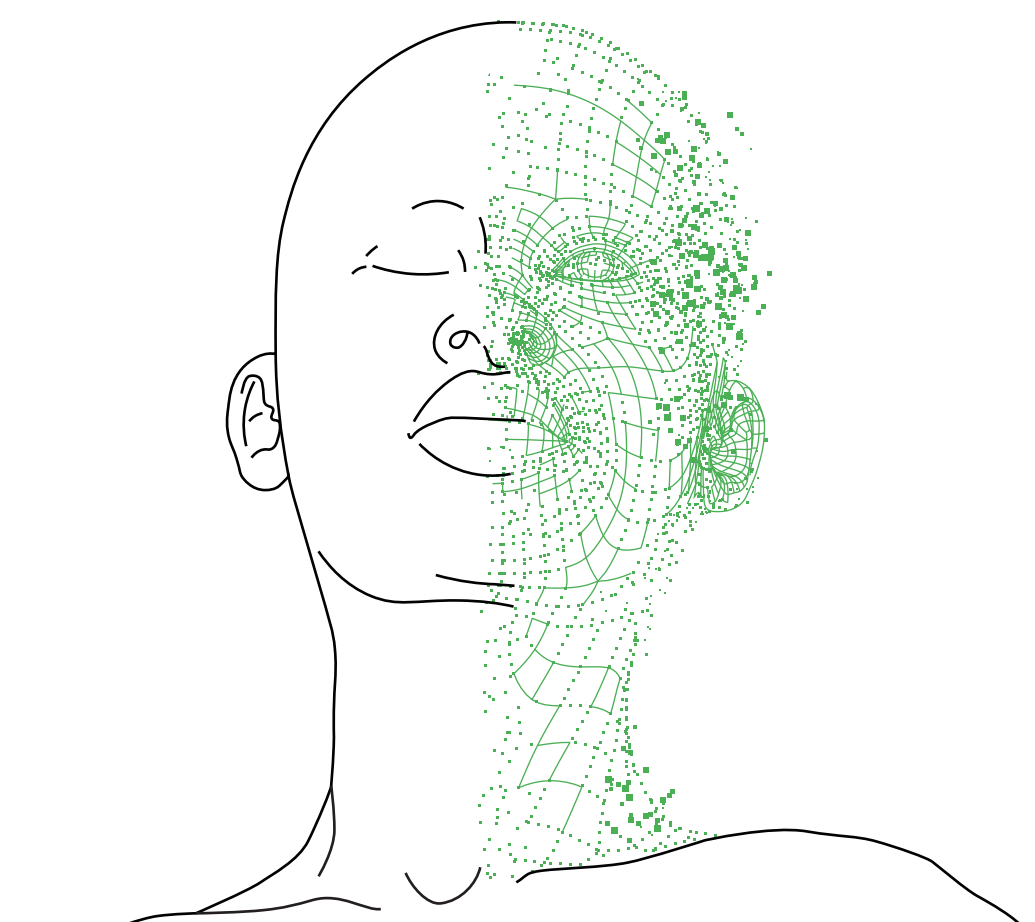
Gmails "Smart Compose"-funktion kan skriva i princip vad som helst i ditt namn och imitera ditt personliga skrivsätt: funktionen kan skriva meddelandeavslut åt dig, skicka svar till dina kollegor eller familjemedlemmar, den kan till och med flörta åt dig.



DIN KROPP

Deepfake-videor kan få din kropp att röra sig på olika sätt – dina armar, ben eller hela din kropp kan ses göra saker den vanligtvis inte skulle göra. Denna teknik må vara kul, men den skulle också kunna användas i fel syften.

Ny forskning från University of Berkeley visar hur djupgående inlärningsalgoritmer kan föra över professionella dansrörelser till amatörers kroppar. Samma teknik används av vissa reklambyråer för att producera reklam som är personanpassad genom att visa kroppstyper och rörelser som är skräddarsydda efter deras onlinepreferenser.



DITT LIV EFTER DÖDEN

Kommer vi i framtiden kunna skapa digitala versioner av oss själva från olika perioder av våra liv lika lätt som vi laddar upp vårt DNA till släktforskningstjänster eller skriver ut en realistisk 3D-modell? Kommer vi kunna göra oss evigt tillgängliga genom digital teknik?

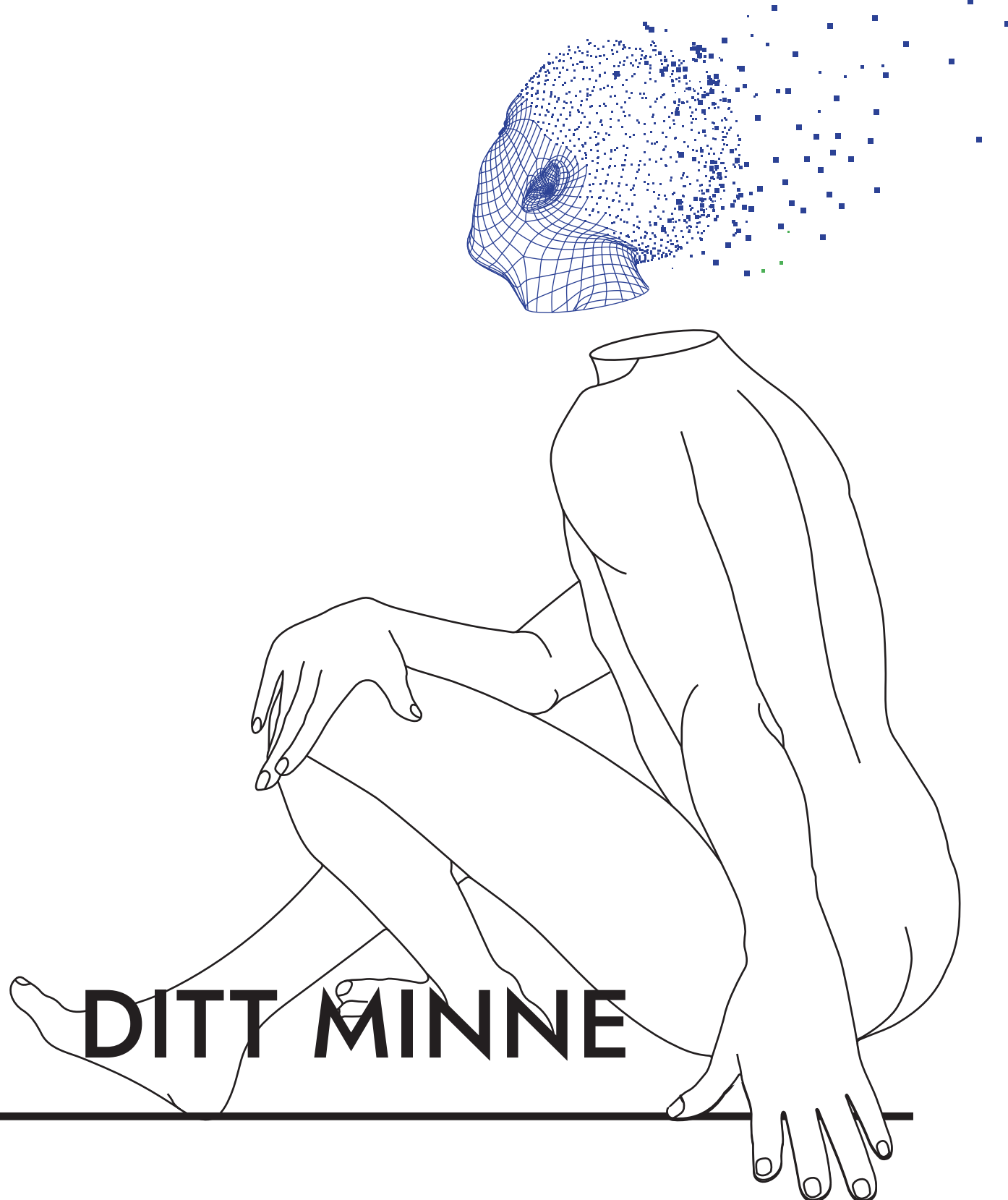
Inom filmindustrin kan förekomsten av digitalt aktiviteter personer, såsom Carrie Fisher i Rogue One: A Star Wars Story från 2016, komma att bli det nya normala. Tänk på de hologram som använts för att skapa nya "liveframträdanden" med avlidna artister. Hur skulle videon som laddas upp med dig efter att du gått bort se ut?



DITT ANSIKTE

Lustiga videofilter på sociala medier kan redan byta ut ditt ansikte mot ett gulligt djur eller en filmstjärna, eller "förflytta" ditt ansikte till en rad olika sammanhang.

Idag används mer än 95 % av dessa deepfake-tekniker för att placera människors ansikten på obehagliga eller utlämnande sätt, på andra människors kroppar. Föreställ dig vilka situationer från verkliga livet som du inte skulle vilja bli försatt i, såsom fester, demonstrationer eller upplopp som du inte deltagit i.



DITT MINNE

Det tycks inte finnas några gränser för hur mycket vi kan bättra på hur vi framstår. Faktum är att vi inte ens behöver vara oss själva. Är du alltid övertygad om att personen du ser i videon du tittar på är riktig?

Projektet thispersondoesnotexist.com visar hur lätt det är att skapa realistiska men falska människoporträtt. Vad händer om vi börjar se videor med personer som deltar i politiska aktiviteter som aldrig ägt rum.

HUR DIN TELEFON ÄR DESIGNAD FÖR ATT FÅNGA DITT INTRESSE

Bör vi klandra oss själva för att vi inte kan släppa telefonen?

Smarttelefoner är roliga och användbara. Men de är också förförelseverktyg. Varje funktion, färg och ljud har "optimerats" av olika designteam och psykologer för att du ska fastna för telefonen och alltid känna ett sug efter vad mer den har att erbjuda. Det är inte heller bara din

smartphone som är utformad på ett så tilltalande sätt, detsamma gäller dina surfplattor, spelkonsoler, eller enheter i ditt smarta hem. Nedan visas några av dessa tilltalande designstrategier. Hur många känner du igen?

Allt du gör blir belönat

Vi känner alla igen den varma, härliga känslan när någon gillar det vi lagt upp. Enkel design-teknik kan utnyttja denna bekräftelsekänsla, även om det bara handlar om att veta att någon skriver ett svar.

-  **Skrivbubblan**
En animerad pratbubbla som indikerar att någon skriver i realtid, vilket bygger upp förväntningarna.
-  **Läskvittot**
Skickat / Levererat / Läst Visuella signaler som visar ett meddelandes status.
-  **Lootlådan**
Valuta eller pengar i olika spel som kan bytas mot något slumpmässigt eller värdefullt.
-  **Gilla-funktioner**
Dessa funktioner ger det ultimata dopaminpåslaget, oavsett om det är en tummeupp eller ett kärlekshjärta.

Kommer du på någon app där ett av dessa designknep används?

Den får dig att känna känslor

Innehåll som gör dig rädd, äcklad, full av beundran, arg eller orolig leder till en klick, och det är sådant innehåll som har störst chans att bli viralt – vare sig det är sant eller inte. Oavsett om det handlar om produktrecensioner, nyheter om kändisar som gått isär eller "life hacks" så är det denna sortens korta informationsstycken som internet är gjort för.

-  **Clickbait**
Rubriker som är överdrivet entusiastiska, sensationella, oärliga eller påhittade och utformade på ett sätt som får dig att klicka och dela.
-  **A / B-testet**
Olika typer av innehåll kan ha olika sorters inverkan på läsare. A / B-test spårar hur folk interagerar med innehåll och justerar rubriker, layout, utformning och innehåll utifrån vad som får mest uppmärksamhet.
-  **Den virala memen**
En kombination av bilder och text utformade för att snabbt kunna delas vidare. Oavsett om de är snär-tiga, roliga, hysteriska eller gulliga så leder de till en reaktion och drar till sig din uppmärksamhet.

Kommer du ihåg när du senast delade något för att det fick dig att bara känna "Wow!" ?

Den får dig att känna att du ligger före

Vill du bli mer populär? Om du får fler vänner och interaktioner betyder det att du naturligt kommer spendera mer tid online för att försöka utöka din sociala krets.

-  **Följarantalet**
Ett enkelt sätt att visa popularitet på en plattform. I antalet är det inte mycket som skiljer människor du bryr dig om från människor som är flyktigt bekanta.
-  **Erfarenhetsmätaren**
En framstegsräknare i sociala appar eller rollspel som visar hur lojal du är mot plattformen.
-  **Det boostade inlägget**
Oavsett om ditt inlägg blir viralt eller inte så är faktumet att det du lagt upp rebloggats, retweetats eller på annat sätt delats, en av de tydligaste indikationerna på social acceptans.

Kommer du ihåg när du senast delade något som blev viralt?

Den ger dig en känsla av FOMO ("fear of missing out" ung. oro att missa något)

Det spelar ingen roll om du umgås med kompisar, befinner dig online eller i ett spel, du vill känna tillhörighet. Att utforma appar som sociala samlingsplatser gör att du vill vara med.

-  **Den nya trenden**
När nya trender etableras i en app, såsom utmärkelser, filter och belöningar, leder detta till att fler registrerar sig och spår på appens popularitet.
-  **Onlineindikatorn**
En visuell signal som visar att andra personer är tillgängliga, redo eller aktiva online – även om så inte är fallet.
-  **Sviten**
Ett verktyg som mäter kontinuerligt engagemang och lojalitet. Längre sviten belönas med synlighet och skapar påtryckningar att tävla med andra. Om du avbryter din svit måste du börja om från början.

Har du någonsin hållit på med din telefon för länge för att du inte bryta en svit?

Den får allt att verka angeläget

Ljud och rörelser skapar en påtaglig angelägenhetskänsla. Du kan komma på dig själv med att du blivit extra känslig för notifikationer, vibrationer och visuella element.

-  **Ljudnotifikationer**
En ringsignal, ett kvackande eller hög vibration; ljudsignaler kräver uppmärksamhet.
-  **Smartnotifikationen**
En notifikation som svarar direkt på dina behov och ditt schema, tränade genom maskininlärning och artificiell intelligens, maximerar oddsen för att du ska svara.
-  **Smartklockan**
Om notifikationerna delas i flera enheter, till exempel med ditt smarta armbandsur betyder det att notifikationerna aldrig är långt borta och alltid i dina tankar.

När tittade du på din telefon senast för att du kände att den surrade till?

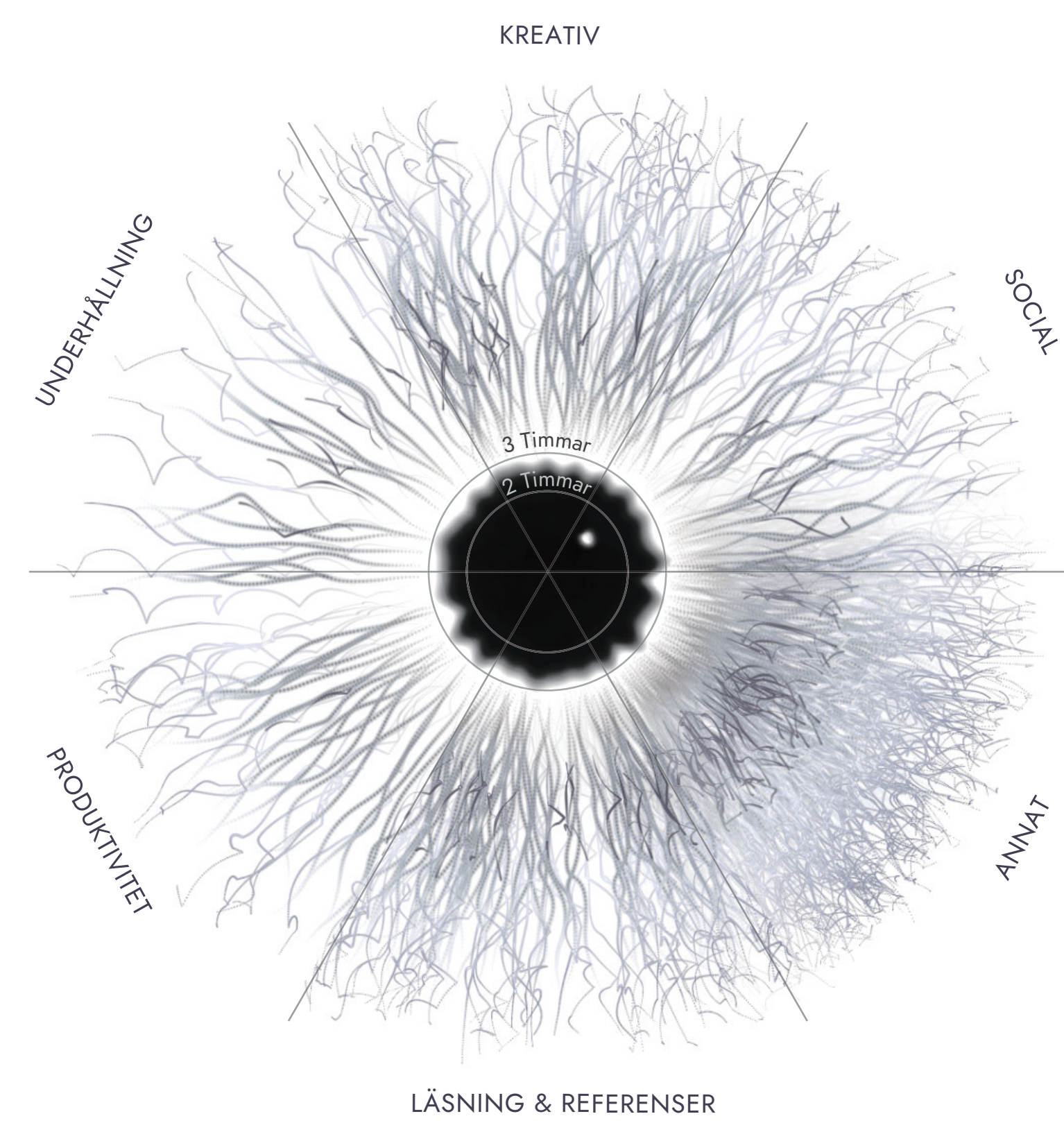
Den gör det lätt att fortsätta

Det finns inga återvändsgränder på internet. Friktionsfri design kombineras med en bottenlös mängd innehåll så du kan vara online i flera timmar utan att ens tänka på det.

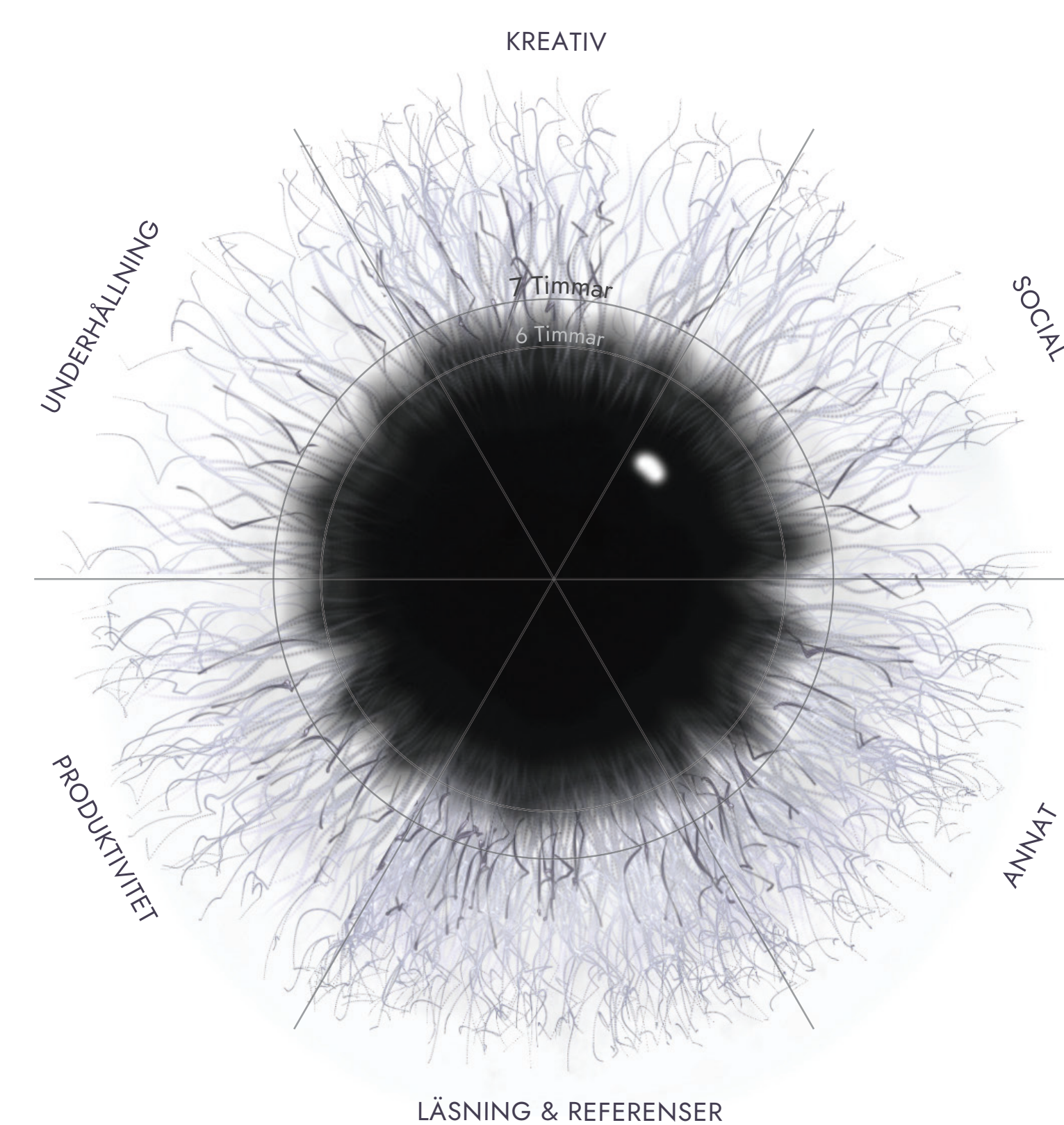
-  **Autospelande**
En automatisk, skräddarsydd innehållsgenerator som ger dig något nytt innan du hinner titta bort.
-  **Delmålet**
Milstolpar i spel och appar (såsom sviter eller nivåer) skapar ett sug efter att spela vidare.
-  **Det oändliga scrollandet**
Det oändliga flödet är en populär funktion på sociala medieappar eftersom det kan ge ett nästan transliktande engagemang.
-  **Dra för att uppdatera**
Tekniken med att dra och släppa används i spel som enarmade banditer men funkar även perfekt även på en smartphoneskärm.

När scrollade och svepte du senast utan att tänka på det?

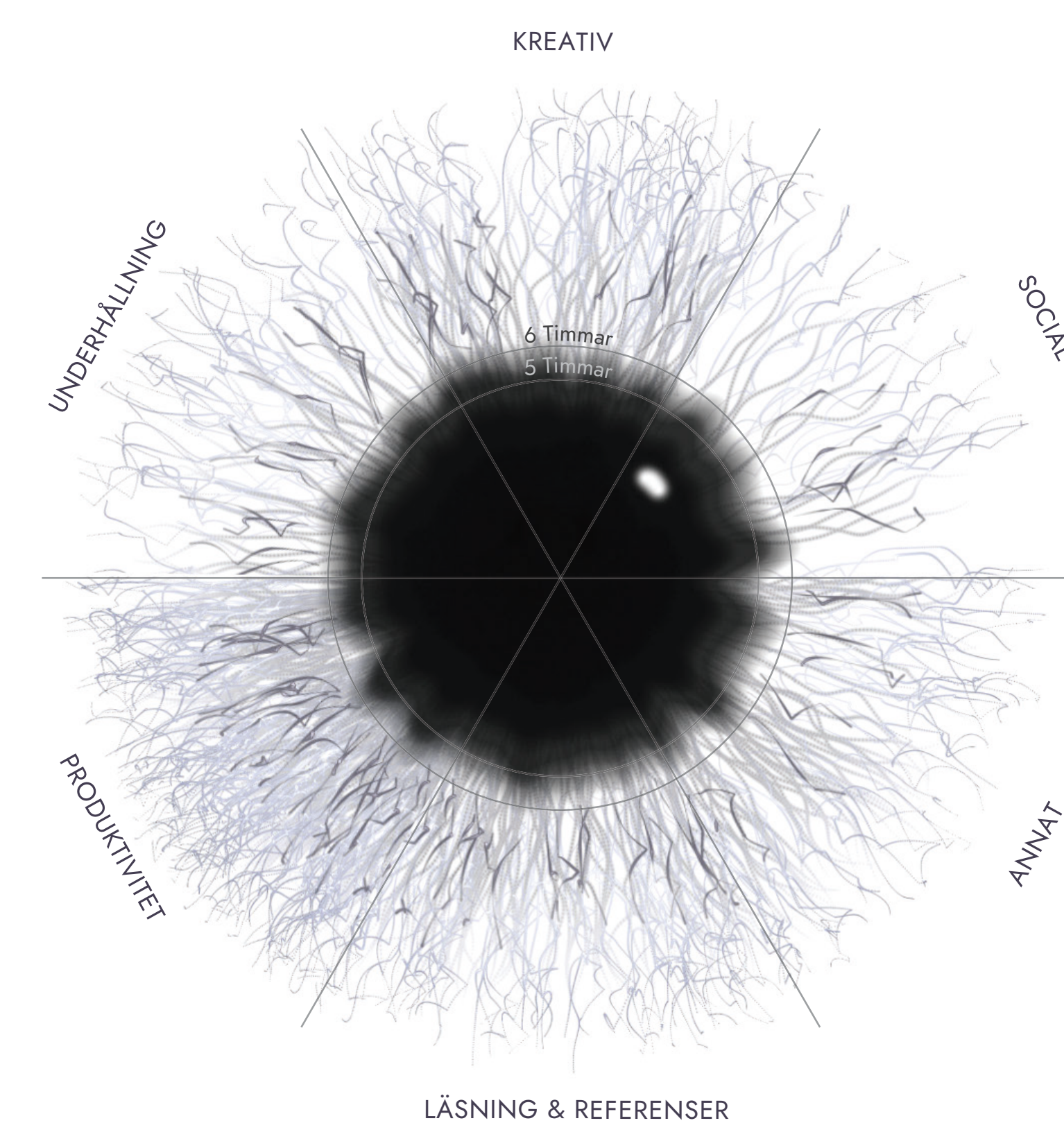
Hur många tilltalande designmetoder har du kommit i kontakt med idag?



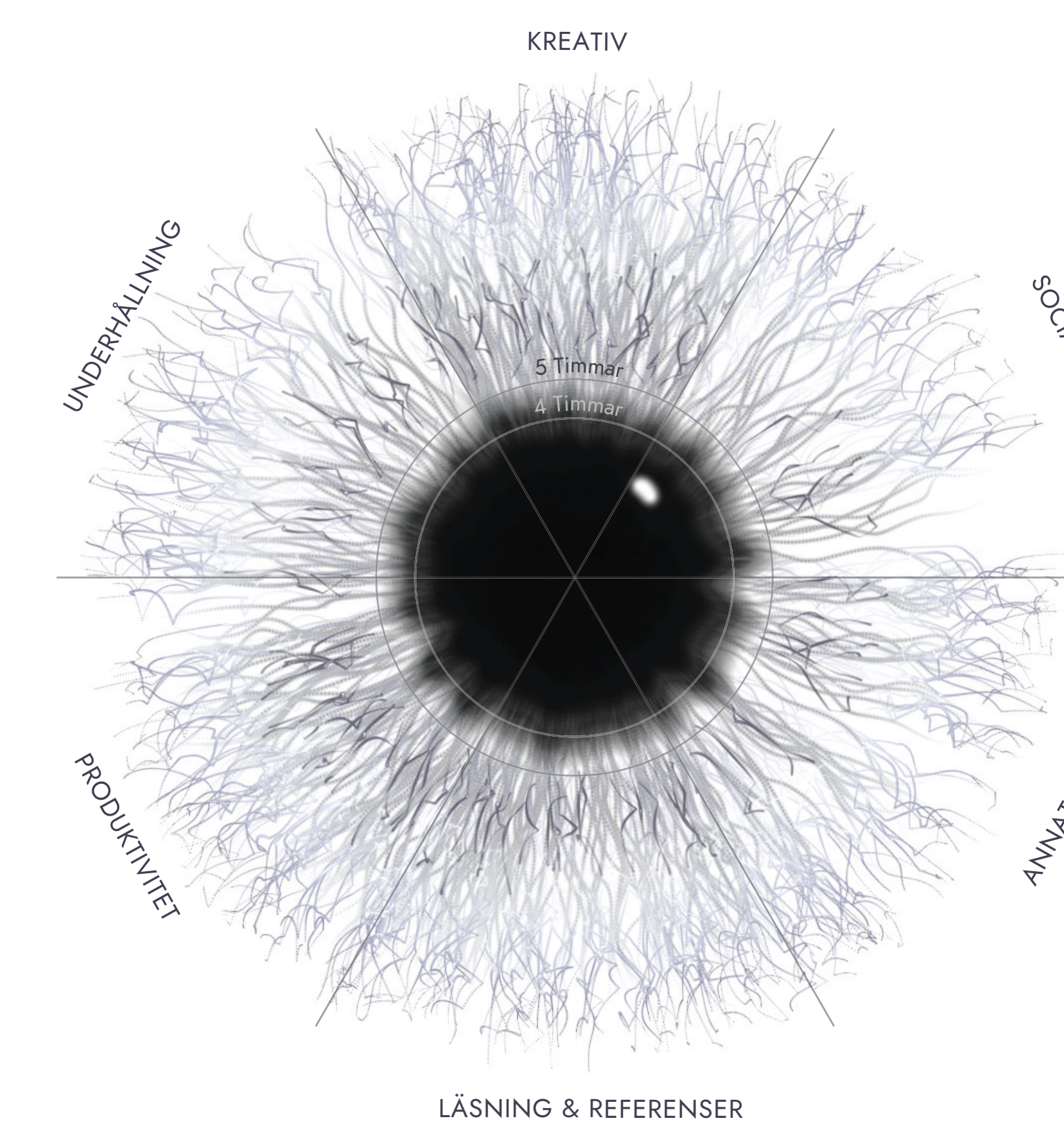
Under 18



19-24

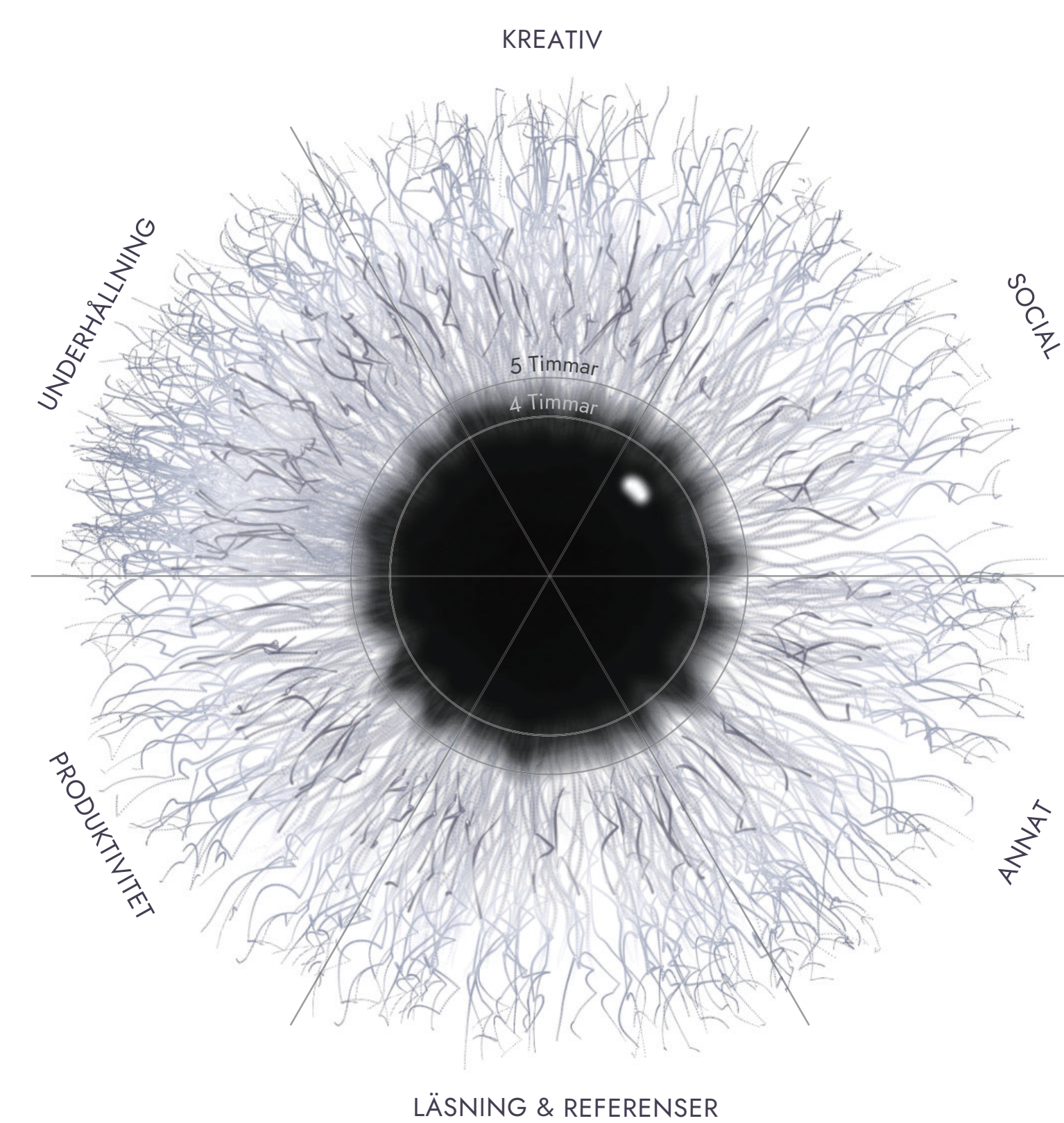


25-30

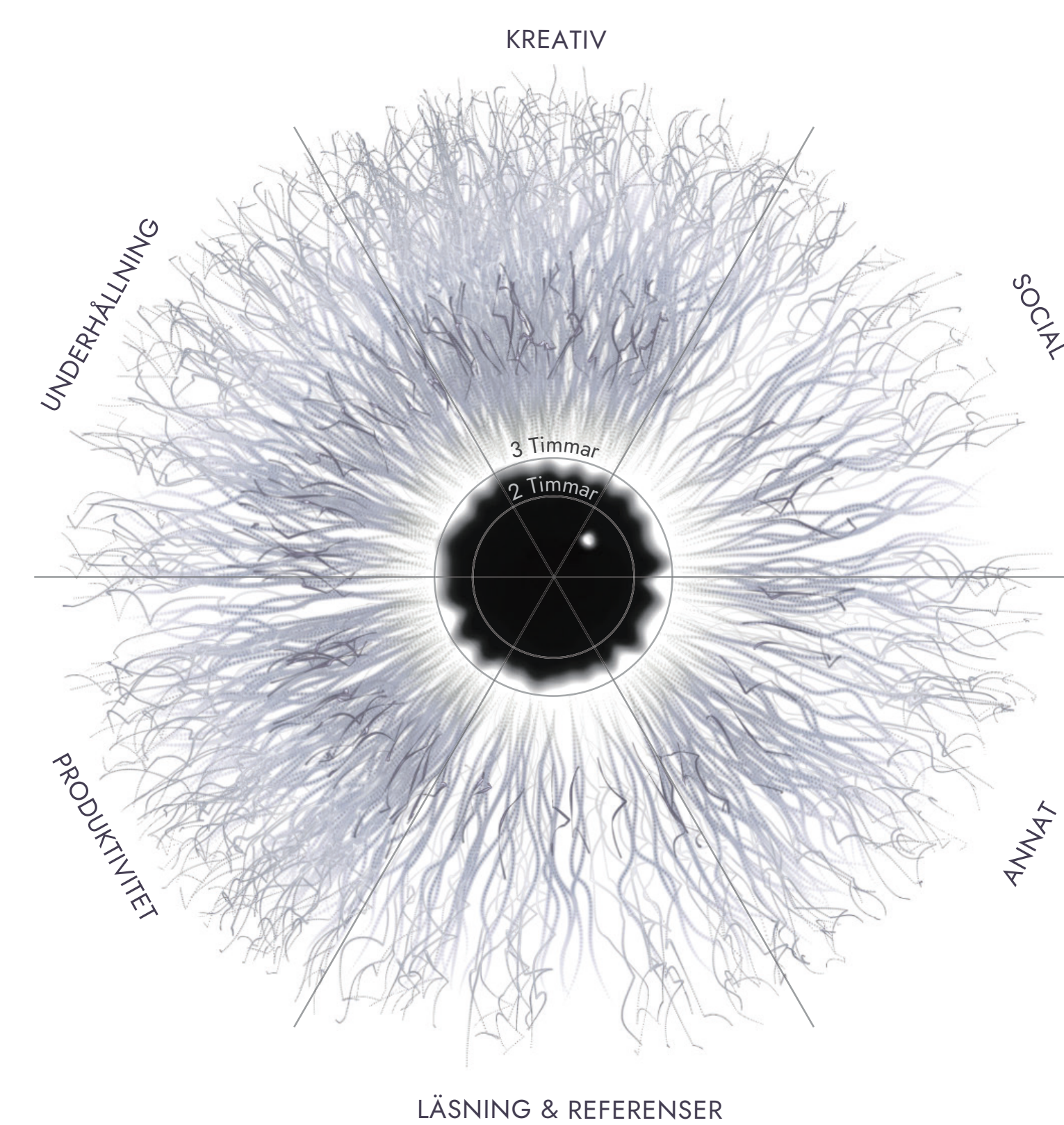


31-35

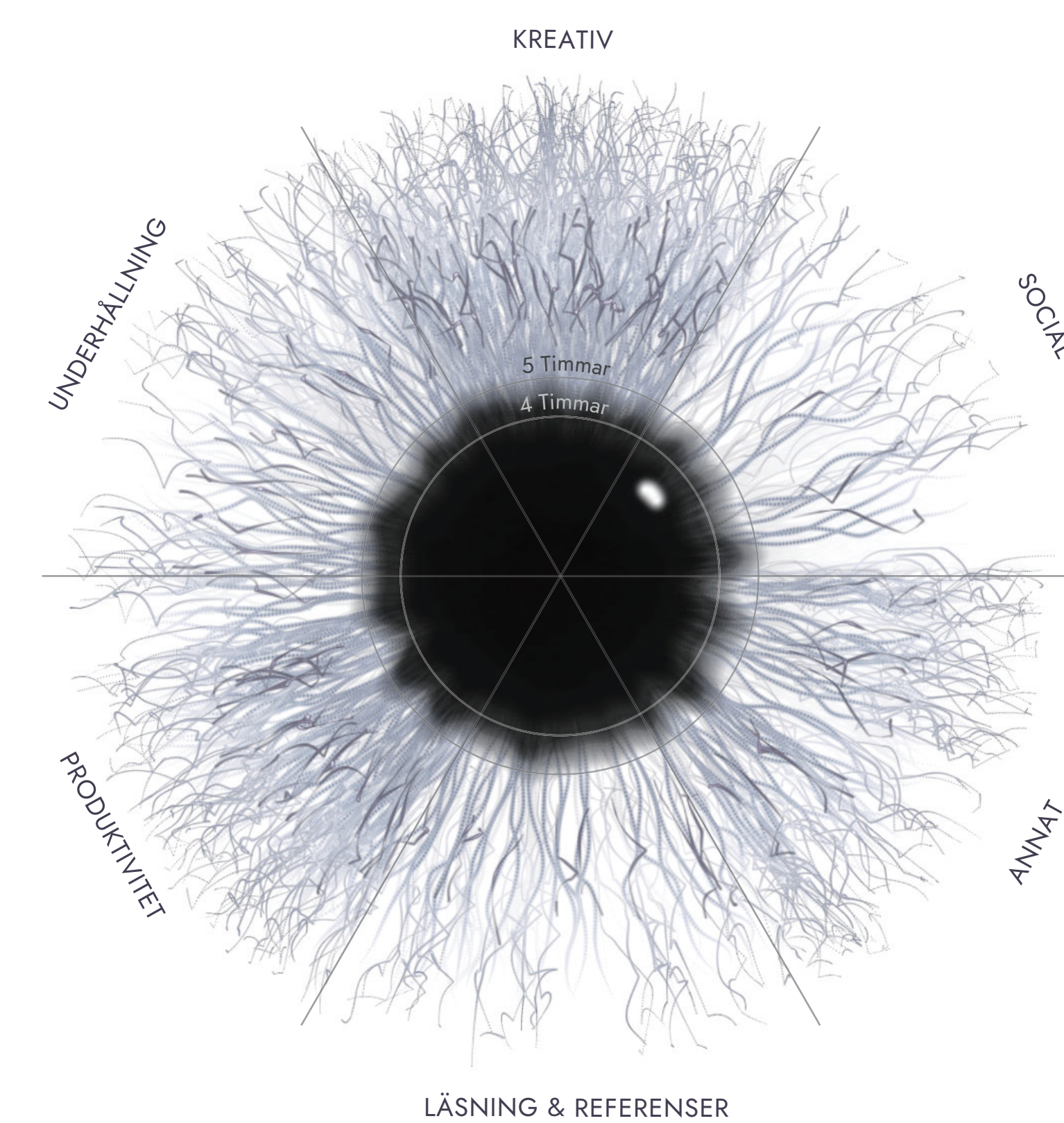
FAST



36-40

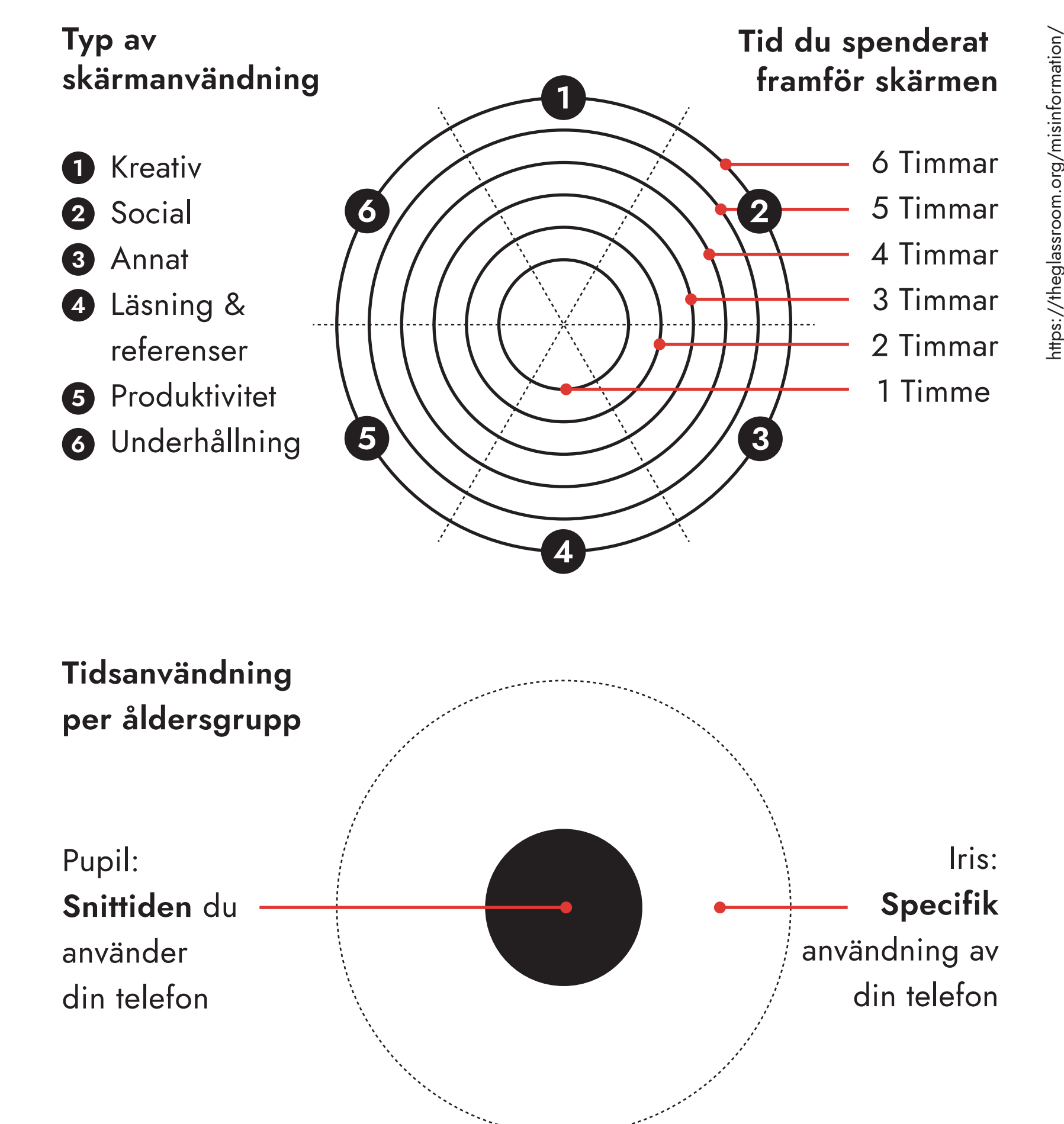


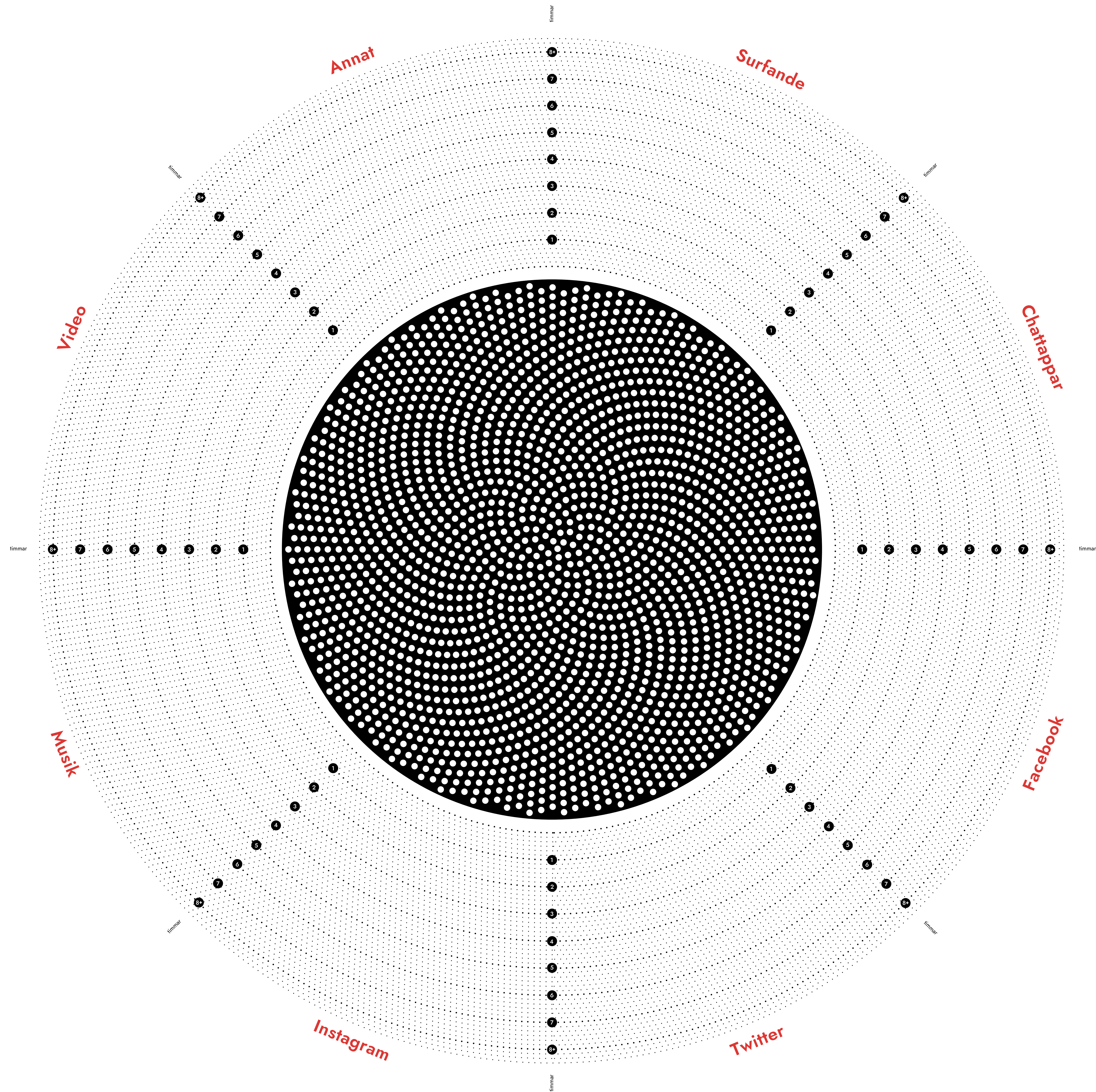
41-45



över 46 (år)

Smartphones är en produkt av informationsåldern och används således för att främja kommunikation och göra våra liv mer bekväma. De har snabbt blivit en nära följeslagare, samtidigt som de suger åt sig mer och mer av vår tid. Förr antog vi att detta beroende var av en kemisk karaktär, men nu vet vi att beteendeberoenden är något som finns på riktigt: folk spenderar minst tre timmar med sina telefoner varje dag. Under 2019 spenderade kinesiska internetanvändare i snitt 5,69 timmar om dagen på sina mobiler, en femdubbling sedan 2017. Syftet med detta projekt är att göra folk mer medvetna om hur de spenderar tid på sina telefoner, samt uppmuntra dem att minska sin telefonanvändning.





Har du någonsin undrat hur mycket tid du lägger på din mobiltelefon?

De flesta av oss har nästan alltid med oss vår mobiltelefon: antingen är den i vår hand, ficka eller bredvid oss när vi sover. En ny studie visar att smartphonenävändare kollar sin telefon i snitt 58 gånger om dagen.*

Nyare iPhones och Android-enheter har inbyggda appar som låter dig se hur mycket tid du lägger på din telefon. På denna affisch har du möjlighet att bidra med din skärmtid – helt anonymt givetvis. Tillsammans med många andra människors skärmtid kan vi få en bild av hur fästa vi är vid våra telefoner.

Hur du hittar information om din skärmtid:

Observera: Dessa appar är endast tillgängliga på iPhone iOS 12 (September 2018) eller senare och på Android version 9 (Augusti 2018) eller senare.

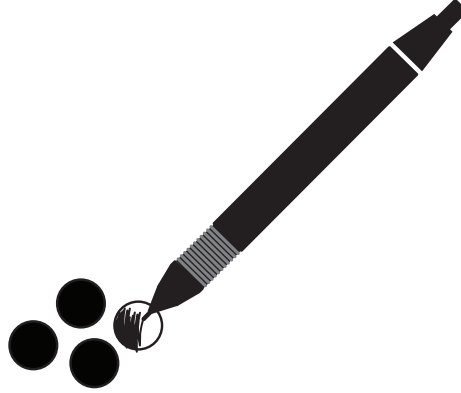
- **Om du har en Androidtelefon**
 1. Gå till inställningar och välj sedan → Digitalt välmående och föräldrakontroller Du kommer se en stor cirkel som anger antalet visningar för dagen.
 2. Tryck på cirkeln. Detta kommer ta dig till en annan bild där du kan se ett stapeldiagram och dagens datum.
 3. Vid datumet finns en pil åt vänster som du kan trycka på för att se din sammanlagda skärmtid för gårdagen – din senaste heldag. Kom ihåg denna tid.
 4. Nedanför summan kan du se en lista över vilka appar du använt och hur länge du använt var och en av dem.
 5. Dessa steg visar din dagliga användning. Multiplitera tiden med 7 för att komma fram till din veckaanvändning (tex 30 minuter x 7 = 3,5 timmar).
- **Om du har iPhone**
 1. Gå till inställningar och sedan → Skärmtid.
 2. Gå till → Visa all aktivitet.
 3. Högst upp på skärmen välj "Vecka"
 4. Klicka på vänsterpilen för att gå till gårdagen.
 5. Klicka på den vänstra pilen för att se förra veckans data .
 6. Under grafen finns rubriken "Mest använda" där du ser en lista på appar och den tid du använt var och en av dem.

När du hittat din skärmtid notera tiden du spenderat i dessa kategorier:

- | | |
|--|---|
| Surfande inklusive Safari, Chrome or Firefox | Instagram |
| Chattappar inklusive WhatsApp, Signal, Telegram, Snapchat | Musik inklusive Spotify, Apple Music |
| Facebook | Video inklusive YouTube, TikTok |
| Twitter | Annat |

Om du använder olika appar i en kategori, till exempel många olika chattappar, lägg då bara ihop dem för att få ett ungefärligt antal timmar och minuter.

Sedan, på postern:

- **① Genomsnittlig skärmtid**

Mittencirkeln – pupillen – visar tiden du spenderat på din telefon i snitt under en dag. Fyll i antal prickar som motsvarar timmarna. Om du till exempel spenderat 3,5 timmar på telefonen, fyll i tre och en halv prick.
- **② Specifik skärmtid**

Den yttre cirkeln – irrisen – är uppdelad i kategorier. Börja i ytterkanten av pupillen och rita en linje utåt så långt som motsvarar det antal timmar du spenderat på respektive typ av app under en vecka.

* <https://kommandotech.com/statistics/how-much-time-does-the-average-person-spend-on-their-phone/>

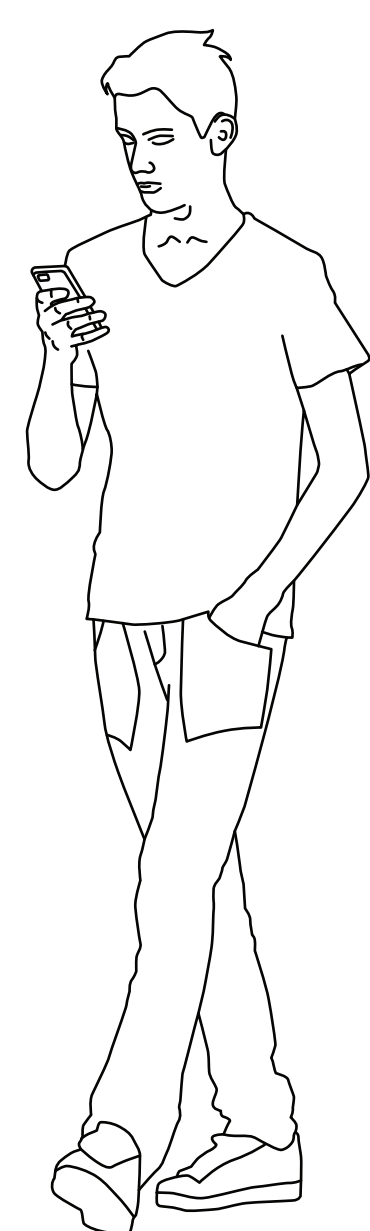
DEEPPFAKE-LABBET



Har du sett videon på en bäbis med Elon Musks ansikte? Har du sett klippet där Bill Hader imiterar Arnold Schwarzenegger och får Arnies ansiktsdrag?

Deepfakes skapas av ett dataprogram som "lägger" en persons ansikte ovanpå ett foto eller en video med någon annan i, lite som en digital mask. I Deepfake-labbet tar forskare med dig bakom kulisserna och ger exempel från nätet för att visa hur tekniken fungerar, hur man känner igen en deepfake och hur det går att göra en deepfake-video med dig utifrån bilder från dina sociala medier.

DOUBLECHECK

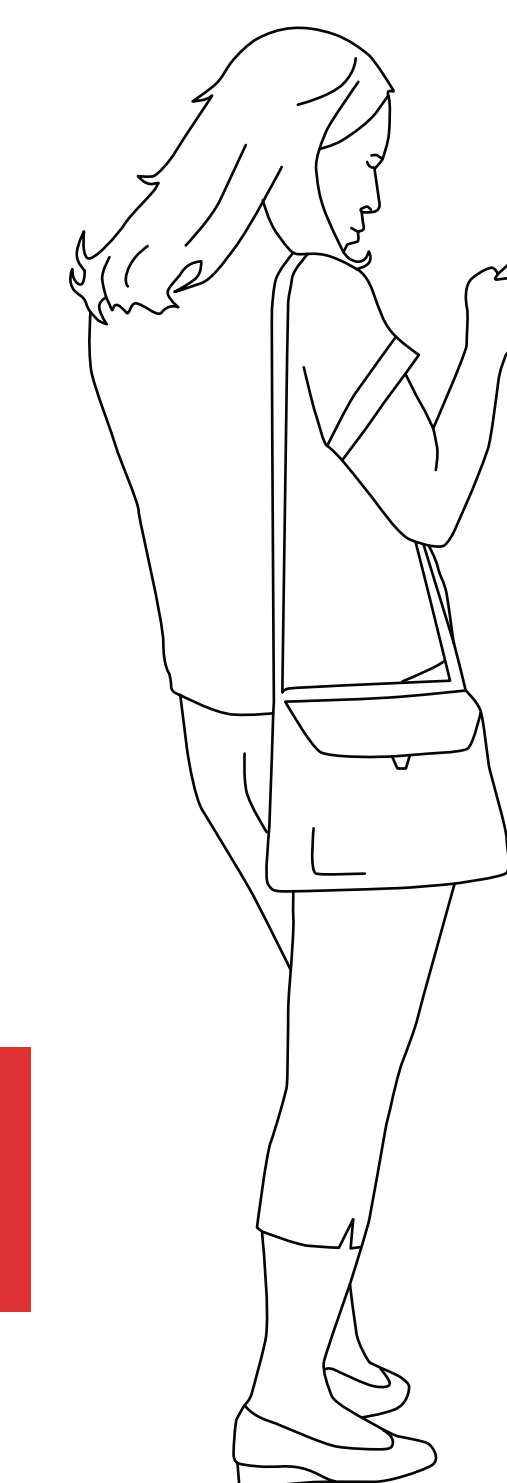


Tror du att du kan se skillnaden mellan en ursprungsbild och en redigerad version av samma bild? Skulle du kunna upptäcka foton som beskurits och fått en ny innebörd, eller en ny falsk bildtext?

Desinformation är när falskt material skapas och medvetet delas med syftet att manipulera människor. Med dagens bildredigeringsprogram är det lätt att skapa desinformation genom redigering, beskärning och / eller felaktiga bildtexter, som sedan sprids i sociala medier.

I detta fängslade quiz klickar du dig fram genom en rad frågor och ser om du kan upptäcka vilka bilder som medvetet manipulerats eller fått en felaktig bildtext. Dessutom får du lära dig mer om faran med att dela desinformation online.

FAKE OR REAL?

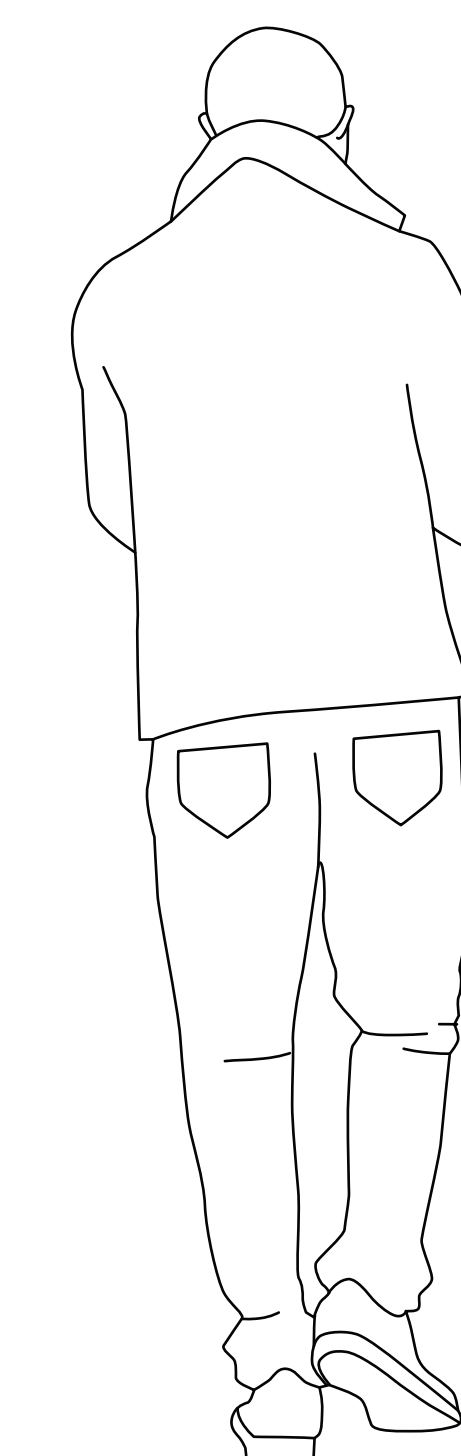


"Falska nyheter" är mer än bara felaktig information. Även begreppet "falska nyheter" kan vara vilseledande om innehållet (en text, ett videoklipp eller en bild) är korrekt, men tagits ur sitt sammanhang.

Den här sortens desinformation kan ofta framstå som övertygande eftersom den exempelvis riktar sig till personer som är mer mottagliga för den, eller visas i ett sammanhang där trovärdigt innehåll vanligtvis förekommer. Ibland kan "falska nyheter" placeras på en webbsida som ser ut som en känd dagstidning och ibland kommer de direkt från politiska aktörer genom sociala medier.

I "Fake or real – Nyhetsupplagan" får du dyka ner i grumliga vatten och se hur bra du är på att upptäcka olika typer av desinformation.

EN DROPPE I HAVET



Den vanligaste modellen för psykometrisk profilering är OCEAN, även kallad "the Big Five" eller "Five Factor Model" eftersom man med modellen mäter fem olika personlighetstyper: öppen, samvetsgrann, extrovert, vänlig och neurotisk. OCEAN-testet påstås avslöja "den grundläggande strukturen som ligger bakom variationerna i mänskliga beteenden och preferenser". Psykologer tror att dessa fem egenskaper säger mer om en individs eller befolknings drivkraft och beslutsprocess än någon annan egenskap. Det är därför ovärderlig information för de som vill rikta sig till en specifik grupp med sin reklam eller ett politiskt budskap. Verktöget gör det möjligt för vem som helst att ta testet och resultatet är sedan underlag för personligt riktade politiska annonser.