

# Raport z badania dotyczącego wykorzystania i postrzegania generatywnej sztucznej inteligencji

100mentors

PCSS

iRIS  
SUSTAINABLE DEVELOPMENT

helixconnect

4e+

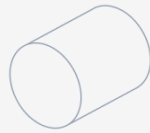


## Spis treści

Wstęp.....	4
Sekcja 1: Demografia.....	4
Polska.....	5
Grecja.....	5
Szwecja.....	6
Serbia.....	7
Sekcja 2: Wykorzystanie technologii.....	7
Częstotliwość wykorzystywania technologii w życiu codziennym.....	7
Polska.....	7
Grecja.....	8
Szwecja .....	9
Serbia.....	9
Rodzaje usług/serwisów.....	10
Polska.....	10
Grecja.....	11
Szwecja.....	12
Serbia.....	12
Sekcja 3: Awareness of Generative AI (GenAI).....	13
Znajomość narzędzi i technologii sztucznej inteligencji generatywnej.....	13
Polska.....	13
Grecja.....	14
Szwecja .....	15
Serbia.....	15
Główne źródła informacji o generatywnej sztucznej inteligencji.....	16
Polska.....	16
Grecja.....	17
Szwecja .....	18
Serbia .....	18
Znane lub stosowane narzędzia sztucznej inteligencji generatywnej.....	19
Polska.....	19



Grecja.....	21
Szwecja .....	22
Serbia.....	23
Sekcja 4: Postrzeganie generatywnej sztucznej inteligencji.....	23
Główne korzyści z genAI w życiu codziennym.....	23
Polska.....	24
Grecja.....	25
Szwecja .....	26
Serbia.....	27
Obawy związane z generatywną sztuczną inteligencją.....	28
Polska.....	28
Grecja.....	30
Szwecja .....	31
Serbia.....	31
Ogólne nastawienie do generatywnej sztucznej inteligencji.....	32
Polska.....	33
Grecja.....	33
Szwecja .....	34
Serbia.....	35
Sekcja 5: Wdrażanie generatywnej sztucznej inteligencji.....	35
Częstotliwość korzystania z narzędzi generatywnej sztucznej inteligencji.....	35
Polska.....	36
Grecja.....	37
Szwecja .....	38
Serbia.....	38
Dziedziny, w których stosuje się narzędzia generatywnej sztucznej inteligencji.....	39
Polska.....	39
Grecja.....	40
Szwecja .....	41
Serbia.....	42
Główne przeszkody utrudniające korzystanie z narzędzi generatywnej sztucznej	



inteligencji.....	43
Polska.....	44
Grecja.....	45
Szwecja .....	46
Serbia.....	47
Sekcja 6: Propozycje dotyczące zwiększenia popularności.....	48
Najlepsze sposoby wdrażania generatywnej sztucznej inteligencji.....	48
Polska.....	49
Grecja.....	50
Szwecja .....	51
Serbia.....	52
Analiza.....	53
Wnioski.....	61

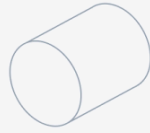
## Wstęp

### Sekcja 1: Demografia

W ramach badania zebrano dane demograficzne dotyczące wieku, płci, kraju zamieszkania, wykształcenia oraz zawodu. Respondenci zostali poproszeni o wskazanie swojej grupy wiekowej, podzielonej na następujące kategorie: poniżej 18 lat, 18–24 lata, 25–29 lat oraz 30 lat i więcej. Podział ten pozwala zrozumieć rozkład wiekowy w próbie.

Zarejestrowano również tożsamość płciową, a uczestnicy mogli wybrać jedną z następujących opcji: mężczyzna, kobieta, inna lub wolałbym nie ujawniać. Ponadto ankieta zawierała pytanie dotyczące kraju zamieszkania, w którym respondenci mogli wybrać Grecję, Polskę, Serbię, Szwecję lub wskazać inny kraj.

Poziom wykształcenia oceniano, prosząc uczestników o wskazanie najwyższego ukończonego poziomu edukacji, wybierając spośród następujących opcji: szkoła średnia, studia licencjackie, studia magisterskie lub inne określone wykształcenie. Na koniec respondenci podali informacje na



temat swojego obecnego statusu zawodowego, wybierając spośród następujących opcji: student, zatrudniony w niepełnym wymiarze godzin, zatrudniony w pełnym wymiarze godzin, bezrobotny lub inna określona kategoria.

## Polska

Zbiór danych obejmuje 83 respondentów, z których wszyscy mieszkają w Polsce. Rozkład wiekowy jest dość zrównoważony: 32 respondentów (27,7%) ma mniej niż 18 lat, a 16 respondentów (19,3%) należy do grupy wiekowej 18–24 lata. Grupa wiekowa 25–29 lat liczy 18 respondentów (21,7%), natomiast 17 respondentów (20,5%) ma 30 lat lub więcej.

Pod względem płci respondenci dzielą się równo na mężczyzn (38 osób, 45,8%) i kobiety (38 osób, 45,8%). Ponadto 4 respondentów (4,8%) określiło swoją płć jako „Inna”, a 3 respondentów (3,6%) wolało nie ujawniać swojej płci.

Jeśli chodzi o wykształcenie, większość respondentów (38, 45,8%) ukończyła szkołę średnią, a 31 respondentów (37,3%) posiada wykształcenie wyższe. Niewielka liczba (3 respondentów, 3,6%) posiada wykształcenie wyższe pierwszego stopnia, a 11 respondentów (13,3%) zgłosiło inne wykształcenie, w tym specjalistyczne wykształcenie techniczne lub zawodowe.

Jeśli chodzi o status zatrudnienia, największą grupę stanowią osoby zatrudnione w pełnym wymiarze godzin (37 respondentów, 44,6%). Ponadto 3 respondentów (3,6%) zadeklarowało zatrudnienie w niepełnym wymiarze godzin, a 25 respondentów (30,1%) to studenci. Bezrobotnych jest 7 respondentów (8,4%), a 11 respondentów (13,3%) wskazało kategorię „inne”, przy czym 6 z nich konkretnie zaznaczyło, że są uczniami liceum.

## Grecja

Zbiór danych obejmuje 19 osób mieszkających w Grecji, przy czym rozkład płci jest niemal zrównoważony: 9 mężczyzn i 10 kobiet. Grupy wiekowe dzielą się na 2 osoby w wieku 18–24 lat, 9 osób w wieku 25–29 lat i 8 osób w wieku powyżej 30 lat.





Jeśli chodzi o wykształcenie, respondenci są niemal równo podzieleni między osoby z wykształceniem licencjackim (8 osób) i magisterskim (8 osób), podczas gdy 2 osoby mają wykształcenie średnie, a 1 osoba wskazała opcję „Inne”. W grupie wiekowej powyżej 30 lat występuje większa koncentracja osób z wykształceniem magisterskim, podczas gdy grupa w wieku 18–24 lat składa się głównie ze studentów studiów licencjackich. W grupie w wieku 25–29 lat występuje mieszanka osób z wykształceniem licencjackim, magisterskim i średnim, co wskazuje na fazę przejściową, w której niektórzy kontynuują studia wyższe, a inni wchodzą na rynek pracy.

Z danych dotyczących zatrudnienia wynika, że 16 z 19 osób pracuje w pełnym wymiarze godzin, a 3 osoby są studentami. W grupie osób powyżej 30. roku życia przeważają osoby zatrudnione, co wynika z ich wyższego poziomu wykształcenia i doświadczenia zawodowego. Grupa w wieku 18–24 lat składa się wyłącznie ze studentów, natomiast w grupie w wieku 25–29 lat znajdują się zarówno studenci, jak i osoby zatrudnione w pełnym wymiarze godzin, co odzwierciedla etap, na którym wiele osób przechodzi z etapu edukacji do etapu zatrudnienia.

### Szwecja

Zbiór danych obejmuje 21 osób mieszkających w Szwecji, z których większość należy do grupy wiekowej 18–24 lata (15 osób). Grupa wiekowa 25–29 lat liczy 5 osób, natomiast tylko 1 osoba ma ponad 30 lat. Sugeruje to, że próba składa się głównie z młodych osób, z wyraźną przewagą osób we wczesnej dorosłości.

Jeśli chodzi o rozkład płci, zbiór danych obejmuje 8 mężczyzn, 12 kobiet i 1 osobę identyfikującą się jako „Inne”. Wskazuje to na niewielką przewagę kobiet oraz zróżnicowaną reprezentację tożsamości płciowych.

Wykształcenie jest zróżnicowane, ale większość posiada tytuł licencjata (12 osób), a następnie wykształcenie średnie (6 osób). Tylko 3 osoby posiadają tytuł magistra.

Status zatrudnienia w zbiorze danych jest zróżnicowany: 9 osób pracuje w pełnym wymiarze godzin, 5 w niepełnym wymiarze godzin, a 7 identyfikuje się





jako studenci. Biorąc pod uwagę duży odsetek osób w grupie wiekowej 18–24 lata, liczba studentów jest zgodna z oczekiwaniami, ponieważ wielu z nich prawdopodobnie kontynuuje naukę.

### Serbia

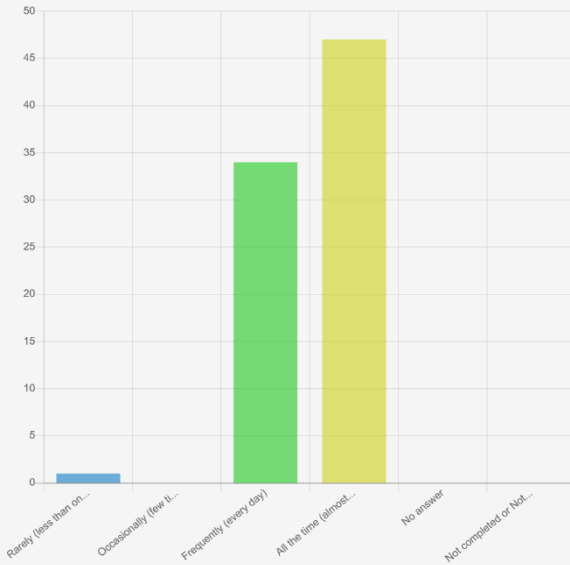
Zbiór danych obejmuje 12 osób mieszkających w Serbii, z których większość należy do grupy wiekowej 25–29 lat (8 osób), a 4 osoby są w wieku 18–24 lat. Co istotne, nie ma wśród respondentów osób w wieku 30 lat lub starszych, co wskazuje, że próba składa się głównie z młodych dorosłych, którzy albo znajdują się na początkowym etapie kariery zawodowej, albo nadal kontynuują naukę. Rozkład płci jest równomierny – w zbiorze danych znajduje się 6 mężczyzn i 6 kobiet. Jeśli chodzi o wykształcenie, w zbiorze danych widoczny jest równy rozkład między osobami z wykształceniem wyższym (5 osób) i podyplomowym (5 osób), podczas gdy 2 osoby ukończyły jedynie szkołę średnią. Dane dotyczące zatrudnienia wskazują, że 6 osób jest zatrudnionych w pełnym wymiarze godzin, 2 pracuje w niepełnym wymiarze godzin, a 4 to studenci. Fakt, że jedna trzecia respondentów nadal studiuje, jest zgodny z obecnością grupy wiekowej 18–24 lata, która częściej uczęszcza na studia.

## Sekcja 2: Wykorzystanie technologii

### Częstotliwość wykorzystywania technologii w życiu codziennym

W tej podsekcji badamy, jak często respondenci korzystają z technologii w życiu codziennym, skupiając się na urządzeniach takich jak smartfony, komputery i tablety. Dostępne opcje odpowiedzi to: „Rzadko” (mniej niż raz w tygodniu), „Czasami” (kilka razy w tygodniu), „Często” (codziennie) oraz „Cały czas” (prawie przez cały dzień). Te opcje pozwalają respondentom wskazać zakres korzystania z technologii, od minimalnej interakcji po ciągłe korzystanie przez cały dzień. Pytanie to daje wgląd w poziom zaangażowania w technologie, co może być istotne dla zrozumienia nawyków cyfrowych, uzależnienia od urządzeń lub roli technologii w codziennych czynnościach.





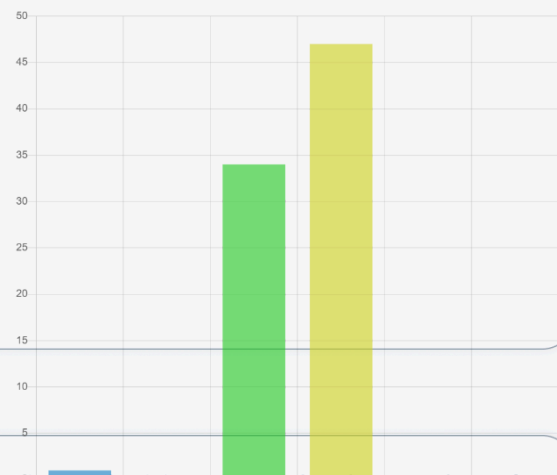
## Polska

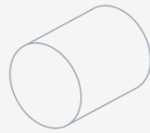
Na podstawie odpowiedzi 82 uczestników badania większość z nich zgłasza wysoki poziom korzystania z technologii w życiu codziennym. Aż 47 spośród 82 respondentów (57%) stwierdziło, że korzysta z technologii „cały czas (prawie przez cały dzień)”. Sugeruje to, że ponad połowa respondentów w znacznym stopniu polega na urządzeniach cyfrowych, takich jak smartfony, komputery i tablety, w

pracy, komunikacji, rozrywce lub innych codziennych czynnościach. Tymczasem 34 spośród 82 respondentów (41%) wskazało, że korzysta z technologii „często (codziennie)”. Choć nie są oni może stale podłączeni do sieci, to jednak korzystają z technologii w ramach swojej codziennej rutyny. Tylko 1 spośród 82 respondentów (1%) zgłosił, że korzysta z technologii „rzadko (mniej niż raz w tygodniu)”. Jest to bardzo niewielka część, co podkreśla, że technologia stała się niemal niezbędną częścią współczesnego życia większości ludzi. Ogólnie rzecz biorąc, dane odzwierciedlają silną integrację technologii z codziennymi czynnościami, przy czym 98% respondentów korzysta z niej często lub cały czas. Sugeruje to, że urządzenia cyfrowe odgrywają kluczową rolę w komunikacji, pracy, nauce i rozrywce.

## Grecja

Większość respondentów, łącznie 12 osób, stwierdziła, że korzysta z technologii przez cały czas (prawie przez cały dzień), co wskazuje na silną zależność od urządzeń cyfrowych, takich jak smartfony, komputery czy tablety. Kolejnych 6 uczestników





zadeklarowało, że korzysta z technologii często (codziennie). Choć nie jest to tak intensywne jak korzystanie nieprzerwane, nadal odzwierciedla to regularny i rutynowy kontakt z technologią. Tylko jeden respondent zgłosił, że korzysta z technologii sporadycznie (kilka razy w tygodniu), co wskazuje, że ograniczone korzystanie jest w tej grupie dość rzadkie. Ogólnie rzecz biorąc, dane wyraźnie wskazują, że zdecydowana większość uczestników jest silnie zaangażowana w korzystanie z technologii w życiu codziennym, co może wpływać na ich gotowość lub zdolność do przyjmowania nowych innowacji cyfrowych, takich jak generatywna sztuczna inteligencja.

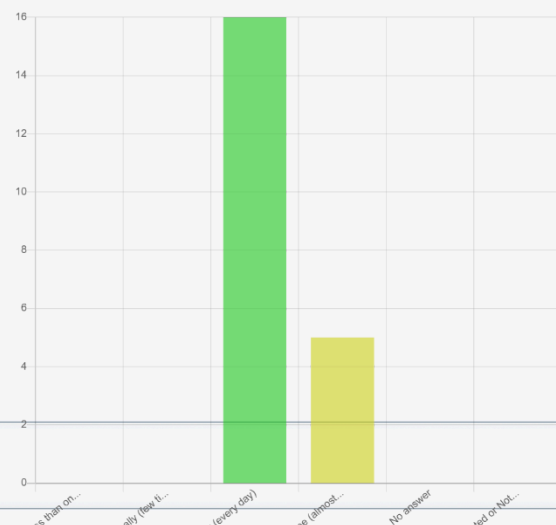
### Szwecja

Przedstawione dane pokazują, jak często respondenci korzystają z technologii oraz z jakich rodzajów usług cyfrowych regularnie korzystają. Spośród 21 zarejestrowanych odpowiedzi 20% (5 z 21) respondentów korzysta z technologii „cały czas (prawie przez cały dzień)”, podczas gdy 80% (16 z 21) korzysta z niej „często (codziennie)”.

### Serbia

Większość respondentów wskazuje, że korzysta z technologii „przez cały czas (prawie przez cały dzień)”, przy czym 10 z 12 osób (83,3%) wybrało tę opcję. Sugeruje to, że technologia odgrywa integralną rolę w ich codziennym życiu, prawdopodobnie w pracy, komunikacji, rozrywce i innych niezbędnych czynnościach.

Tylko jedna osoba (8,3%) stwierdziła, że korzysta z technologii „często (codziennie)”, co nadal oznacza regularne korzystanie, ale o nieco mniejszej intensywności w porównaniu z osobami, które korzystają z niej przez cały dzień. Tymczasem tylko jedna osoba (8,3%) wybrała opcję „sporadycznie (kilka razy w tygodniu)”,





co wskazuje na znacznie mniejsze uzależnienie od urządzeń cyfrowych.

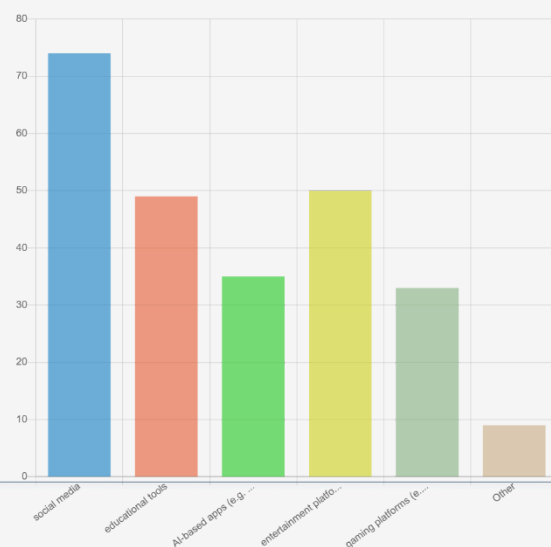
Wyniki te podkreślają wszechobecną rolę technologii we współczesnym życiu, szczególnie wśród osób, które w dużym stopniu polegają na niej zarówno w życiu osobistym, jak i zawodowym. Zdecydowana przewaga osób preferujących ciągle korzystanie z technologii sugeruje rosnącą zależność od narzędzi cyfrowych, co podkreśla znaczenie umiejętności cyfrowych i odpowiedzialnego korzystania z technologii w codziennym życiu.

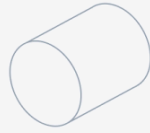
## Rodzaje usług/serwisów

W tej podsekcji badane są różne rodzaje usług cyfrowych, które odgrywają istotną rolę w życiu codziennym i z których użytkownicy korzystają w różnych celach. Wśród opcji odpowiedzi znajdują się media społecznościowe, narzędzia edukacyjne, aplikacje oparte na sztucznej inteligencji (takie jak chatboty i generatory obrazów), platformy rozrywkowe (serwisy streamingowe i VR) oraz platformy do gier (Steam, PlayStation Network, Xbox Live). Dodatkowo opcja „inne” pozwala respondentom wskazać wszelkie dodatkowe usługi, z których korzystają. Wybory te pomagają zidentyfikować zakres interakcji cyfrowych, od komunikacji i nauki po rozrywkę i gry. Zrozumienie wzorców użytkowania w tych kategoriach pozwala uzyskać wgląd w preferencje użytkowników, nawyki cyfrowe oraz rolę usług internetowych w codziennych czynnościach.

## Polska

Spośród analizowanych kategorii najczęściej wykorzystywaną usługą są media społecznościowe – 75 z 83 respondentów (90%) deklaruje regularne korzystanie z nich. Z narzędzi edukacyjnych korzysta 50 z 83 respondentów (60%), co wskazuje na wyraźne preferencje w zakresie zasobów służących nauce i rozwojowi zawodowemu. Jeśli chodzi o nowe

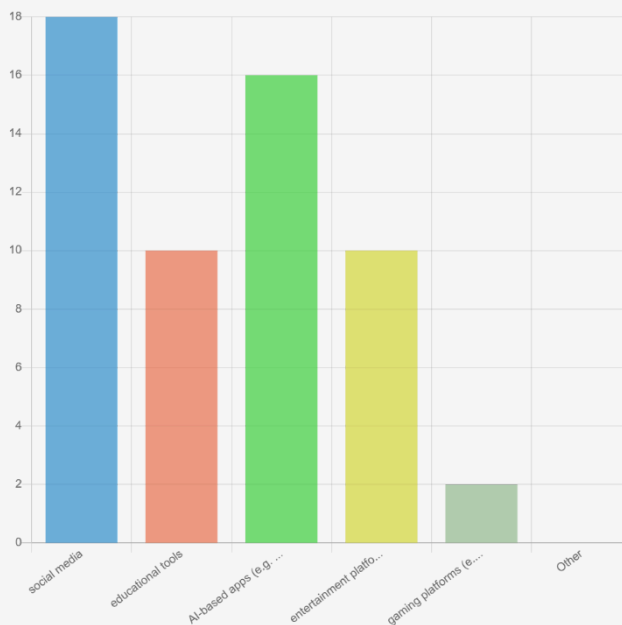




technologie, aplikacje oparte na sztucznej inteligencji, w tym chatboty i narzędzia do generowania obrazów, są używane przez 35 z 83 respondentów (42%). Odzwierciedla to umiarkowany poziom adopcji, na który prawdopodobnie wpływa rosnąca integracja narzędzi AI zarówno w życiu osobistym, jak i zawodowym. Choć usługi oparte na sztucznej inteligencji zyskują na popularności, nadal są one rzadziej używane niż media społecznościowe i narzędzia edukacyjne.

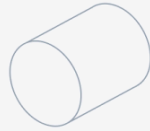
Z platform rozrywkowych, takich jak serwisy streamingowe i platformy VR, korzysta 51 z 83 respondentów (61%), co czyni je drugą najpopularniejszą kategorią po mediach społecznościowych. Wreszcie platformy gier, w tym Steam, PlayStation Network i Xbox Live, są używane przez 33 z 83 respondentów (40%). Choć granie pozostaje ważną aktywnością cyfrową, ma niższy wskaźnik popularności w porównaniu z serwisami streamingowymi oferującymi rozrywkę i mediami społecznościowymi.

## Grecja



Z danych wynika, że media społecznościowe są najczęściej wykorzystywaną usługą wśród respondentów – 17 z 19 uczestników badania zadeklarowało regularne korzystanie z nich. Z aplikacji opartych na sztucznej inteligencji, w tym chatbotów, narzędzi do generowania obrazów i generatorów muzyki, korzysta 15 z 19 respondentów. Narzędzia edukacyjne są regularnie wykorzystywane przez 10 uczestników, co

wskazuje, że nieco ponad połowa respondentów włącza technologie do



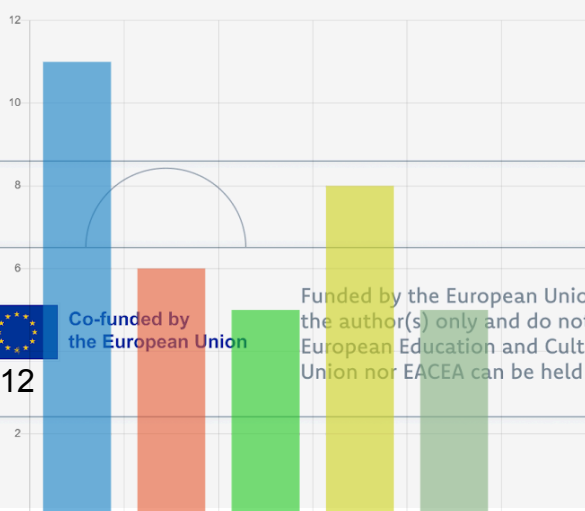
procesów uczenia się. Platformy rozrywkowe, takie jak serwisy streamingowe i platformy VR, są również wykorzystywane przez 10 uczestników, co wskazuje na równowagę między aktywnymi i pasywnymi formami korzystania z technologii. Z drugiej strony platformy do gier, takie jak Steam, PlayStation Network czy Xbox Live, są używane tylko przez 2 uczestników.

### Szwecja

Zbiór danych obejmuje 21 odpowiedzi wskazujących rodzaje usług, z których użytkownicy korzystają regularnie. Poniżej przedstawiono zestawienie wyników w oparciu o częstotliwość korzystania z poszczególnych kategorii.

Narzędzia edukacyjne okazały się najczęściej używaną usługą – 16 z 21 respondentów (76,2%) zgłosiło regularne korzystanie z nich. Sugeruje to, że znaczna część użytkowników korzysta z platform edukacyjnych online, kursów cyfrowych lub aplikacji edukacyjnych. Aplikacje oparte na sztucznej inteligencji, w tym chatboty, narzędzia do generowania obrazów i generatory muzyki, są używane przez prawie połowę respondentów (47,6%). Dane te podkreślają rosnącą rolę sztucznej inteligencji w codziennych doświadczeniach cyfrowych. Tylko 5 z 21 respondentów (23,8%) zgłosiło regularne korzystanie z mediów społecznościowych. Choć media społecznościowe są ogólnie uważane za dominującą usługę cyfrową, ich mniejsze wykorzystanie w tym zbiorze danych może sugerować, że anketowani użytkownicy przedkładają narzędzia edukacyjne i oparte na sztucznej inteligencji nad platformy społecznościowe. Z platform rozrywkowych, takich jak serwisy streamingowe i platformy VR, korzysta tylko 4 respondentów (19,0%). Platformy do gier, w tym Steam, PlayStation Network i Xbox Live, są najmniej popularną kategorią – tylko 2 respondentów (9,5%) wskazało, że korzysta z nich regularnie. Tylko jeden użytkownik (4,8%) zgłosił korzystanie z usług spoza zdefiniowanych kategorii.

### Serbia

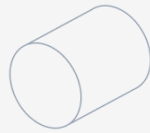


Najczęściej używaną przez respondentów usługą są media społecznościowe – 11 z 12 osób



Co-funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



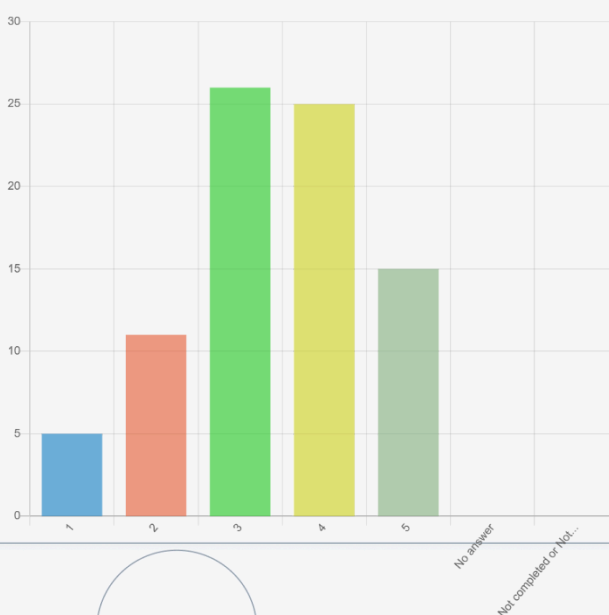
(91,7%) zadeklarowało regularne korzystanie z nich. Powszechnie popularne są również platformy rozrywkowe, w tym serwisy streamingowe i platformy VR – 8 z 12 respondentów (66,7%) zgłosiło regularne korzystanie z nich. Z platform gier, takich jak Steam, PlayStation Network i Xbox Live, regularnie korzysta 5 z 12 respondentów (41,7%). Aplikacje oparte na sztucznej inteligencji, w tym chatboty, narzędzia do generowania obrazów i generatorów muzyki, są regularnie używane przez 5 z 12 uczestników (41,7%). Odzwierciedla to rosnącą popularność technologii AI w różnych dziedzinach, takich jak kreatywność, produktywność i rozrywka. Z kolei z narzędzi edukacyjnych korzysta 6 na 12 respondentów (50%).

## Sekcja 3: Awareness of Generative AI (GenAI)

### Znajomość narzędzi i technologii sztucznej inteligencji generatywnej

W niniejszym podrozdziale oceniono poziom znajomości narzędzi i technologii sztucznej inteligencji generatywnej wśród respondentów. Respondenci zostali poproszeni o ocenę swojej znajomości w skali od 1 do 5, gdzie 1 oznacza „w ogóle nie znam”, a 5 – „bardzo dobrze znam”.

#### Polska

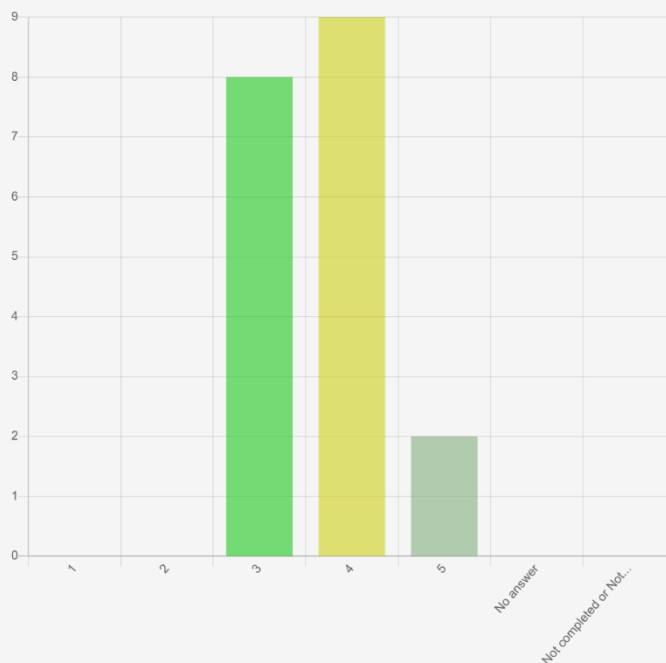


Rozkład odpowiedzi odzwierciedla szeroki zakres znajomości tematu, przy czym zauważalna jest koncentracja w przedziale od umiarkowanego do wysokiego poziomu. Większość respondentów plasuje się na poziomach 3 i 4, przy czym każda z tych kategorii stanowi 30% odpowiedzi – odpowiednio 26 i 25 osób. Sugeruje to, że większość uczestników posiada



co najmniej umiarkowaną wiedzę na temat generatywnej sztucznej inteligencji, wynikającą prawdopodobnie z osobistego korzystania z tych technologii, doświadczeń edukacyjnych lub kontaktu z nimi w miejscu pracy. Mniejsza, ale wciąż znacząca część próby, 15 respondentów (22%), zgłosiła znajomość na poziomie 5, co wskazuje na wysoki stopień wiedzy specjalistycznej lub częstą interakcję z tymi technologiami. Natomiast tylko 5 respondentów (6%) zgłosiło znajomość na poziomie 1, co pokazuje, że bardzo niewiele osób nie ma doświadczenia z narzędziami generatywnej sztucznej inteligencji. Tymczasem 11 respondentów (12%) wybrało poziom 2, co wskazuje na podstawową, ale ograniczoną znajomość tych technologii. Ogólnie rzecz biorąc, wyniki pokazują, że ponad 80% uczestników (poziomy 3, 4 i 5) ma co najmniej umiarkowaną znajomość generatywnej sztucznej inteligencji, a 52% wykazuje się dużą wiedzą (poziomy 4 i 5). Stosunkowo niski odsetek respondentów na niższym końcu skali (poziomy 1 i 2) potwierdza tezę, że większość osób z tej próby miała w pewnym stopniu kontakt z tymi technologiami.

### Grecja



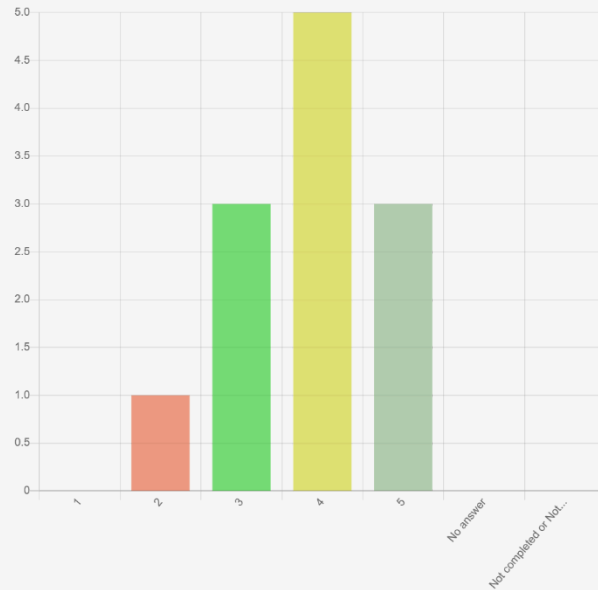
Spośród 19 uczestników większość oceniła swoją znajomość narzędzi i technologii sztucznej inteligencji generatywnej na poziomie 4 – opcję tę wybrało 9 osób. Sugeruje to, że prawie połowa respondentów ma dość solidną wiedzę na ten temat lub regularnie korzysta z takich narzędzi. Ośmiu uczestników oceniło swoją znajomość na poziomie 3, co wskazuje na podstawowy lub wprowadzający poziom



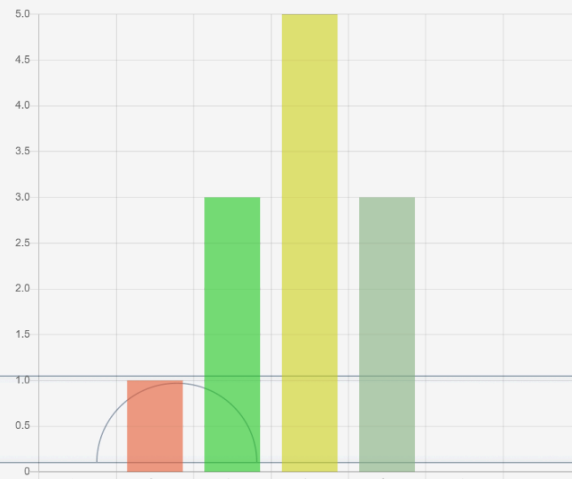
wiedzy. Tylko 2 respondentów wybrało poziom 5, co odzwierciedla bardziej zaawansowaną lub dogłębną znajomość. Wyniki te wskazują na ogólnie umiarkowany poziom świadomości, przy czym większość osób jest w pewnym stopniu zaznajomiona z generatywną sztuczną inteligencją, choć niewielu uważa się za bardzo biegłych w tej dziedzinie.

### Szwecja

Spośród 21 uczestników ze Szwecji 23,8% (5 z 21) oceniło swoją znajomość generatywnej sztucznej inteligencji na najwyższym poziomie (5), podczas gdy większość, czyli 47,6% (10 z 21), oceniła ją na 4. Pozostałe 28,6% (6 z 21) miało niższy poziom znajomości, oceniając go na 3. Sugeruje to, że większość respondentów ma stosunkowo wysoką świadomość technologii generatywnej sztucznej inteligencji, przy czym ponad 70% (15 z 21) oceniło swoją znajomość na 4 lub 5. Jednak znaczna część nadal ma umiarkowaną znajomość, co wskazuje na możliwości dalszej edukacji i zapoznania się z postępami w dziedzinie sztucznej inteligencji.



### Serbia



Trzech uczestników oceniło swoją znajomość na 5, co wskazuje na wysoki poziom wiedzy i prawdopodobne regularne korzystanie z narzędzi opartych na sztucznej inteligencji, takich jak chatboty, systemy generowania obrazów i generatory muzyki.



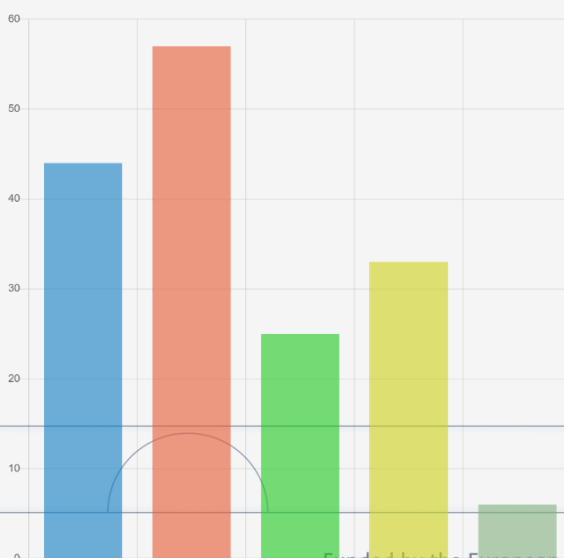
Pięciu (5) respondentów oceniło swoją znajomość na 4, co sugeruje, że mają solidne zrozumienie narzędzi generatywnej sztucznej inteligencji. Chociaż mogą nie być ekspertami, prawdopodobnie dobrze znają te technologie i z łatwością z nich korzystają, co wskazuje na dobry poziom biegłości i zaangażowania. Trzech (3) uczestników przyznało ocenę 3, co odzwierciedla umiarkowany poziom znajomości, wynikający z pewnego kontaktu z generatywną sztuczną inteligencją, ale może oznaczać, że nie czują się oni zbyt swobodnie lub nie korzystają z tych narzędzi zbyt często, co wskazuje na podstawowe lub wstępne zrozumienie.

Wreszcie jeden respondent ocenił swoją znajomość na 2, co sugeruje ograniczone doświadczenie lub wiedzę na temat narzędzi generatywnej sztucznej inteligencji.

## Główne źródła informacji o generatywnej sztucznej inteligencji

Aby lepiej zrozumieć, skąd respondenci czerpią informacje na temat sztucznej inteligencji generatywnej, w niniejszym podrozdziale przeanalizowano główne źródła wiedzy na ten temat. W pytaniu tym dopuszczono zaznaczenie wielu odpowiedzi i uwzględniono szereg opcji, takich jak publikacje internetowe, artykuły i blogi; platformy społecznościowe; instytucje edukacyjne; znajomi i/lub rodzina; a także otwartą kategorię „inne” przeznaczoną na wszelkie dodatkowe źródła, które nie zostały wymienione.

### Polska



Spośród 83 respondentów 44 osoby, co stanowi 53,7%, wskazało, że jako główne źródło informacji na temat generatywnej sztucznej inteligencji korzystają z publikacji internetowych, artykułów lub blogów.

Najpopularniejszym źródłem informacji były media społecznościowe, które wybrało 57

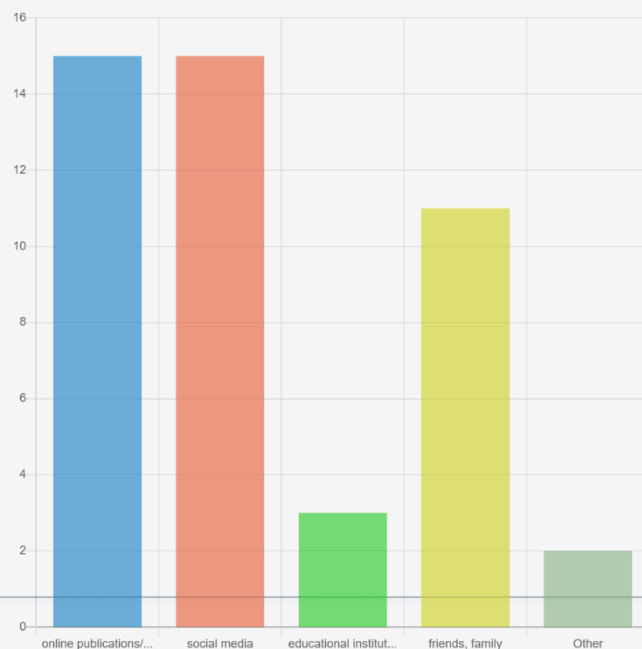




spośród 83 respondentów, czyli 69,5%. Świadczy to o powszechnym korzystaniu z platform takich jak Twitter, YouTube, LinkedIn i innych w celu zdobywania wiedzy na temat generatywnej sztucznej inteligencji. Instytucje edukacyjne wybrało 25 respondentów, co stanowi 30,5% ogółu. Chociaż nie są one tak dominujące jak źródła internetowe lub społecznościowe, to jednak pokazuje to, że prawie jedna trzecia osób polega na szkołach, uniwersytetach lub formalnych programach szkoleniowych, aby zdobywać wiedzę w tej dziedzinie. Przyjaciele i rodzina zostali wymienieni przez 33 osoby, co stanowi 40,2% wszystkich odpowiedzi. Wskazuje to, że nieformalne sieci interpersonalne odgrywają znaczącą rolę w rozpowszechnianiu wiedzy na temat generatywnej sztucznej inteligencji. Wreszcie 6 z 83 respondentów, czyli 7,3%, umieściło swoje odpowiedzi w kategorii „Inne”. Ich odpowiedzi obejmowały zarówno naukę poprzez praktyczne zastosowanie i doświadczenia związane z pracą, jak i udział w wydarzeniach branżowych lub naukę w szkole.

### Grecja

Wśród 19 respondentów publikacje internetowe, takie jak artykuły i blogi, stanowią główne źródło informacji na temat generatywnej sztucznej inteligencji – 15 uczestników badania wskazało, że z nich korzysta. Równie istotną rolę odgrywają media społecznościowe, na które również zwróciło uwagę 15 osób. Podkreśla to znaczenie platform takich jak Twitter, LinkedIn i Instagram, gdzie aktualizacje w czasie rzeczywistym, opinie użytkowników oraz krótkie treści sprawiają, że informacje o generatywnej sztucznej inteligencji są łatwo dostępne i szeroko rozpowszechniane.



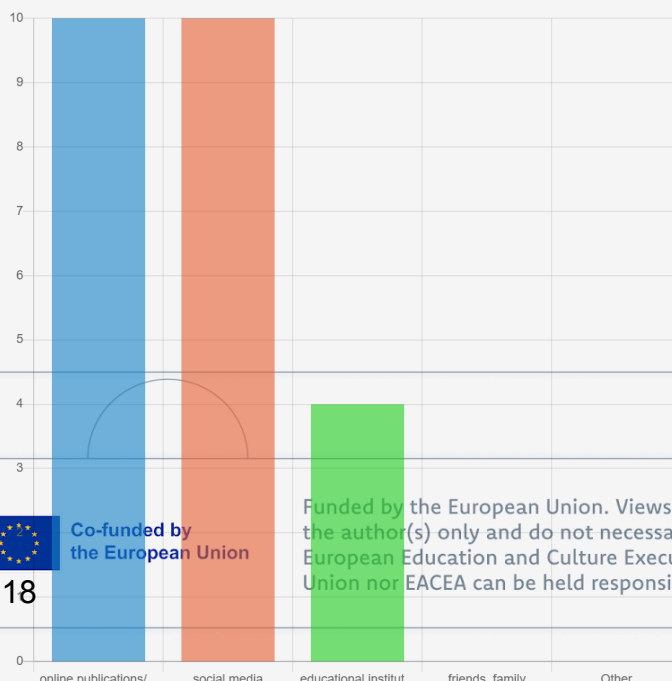


Przyjaciele i rodzina są źródłem informacji dla 11 uczestników, co pokazuje, że nieformalna komunikacja ustna nadal odgrywa znaczącą rolę w tym, jak ludzie dowiadują się o technologiach AI lub pogłębiają swoją wiedzę na ich temat, co sugeruje wpływ zaufania społecznego i sieci rówieśniczych na kształtowanie postrzegania i świadomości. Tylko 3 uczestników wskazało instytucje edukacyjne jako źródło, co wskazuje, że formalne kanały akademickie odgrywają obecnie stosunkowo niewielką rolę w rozpowszechnianiu wiedzy na temat generatywnej sztucznej inteligencji.

### Szwecja

Dane wskazują, że publikacje internetowe, artykuły i blogi są najbardziej wiarygodnymi źródłami informacji na temat generatywnej sztucznej inteligencji – korzysta z nich 52,4% (11 z 21) respondentów. Preferencja ta wskazuje, że uporządkowane i potencjalnie wiarygodne źródła są wybierane zamiast nieformalnych kanałów. Jednak 42,9% (9 z 21) respondentów korzysta z mediów społecznościowych, co świadczy o ich rosnącej roli w rozpowszechnianiu wiedzy na temat sztucznej inteligencji, prawdopodobnie ze względu na ich dostępność i aktualizacje w czasie rzeczywistym. Ponadto instytucje edukacyjne służą jako źródło informacji o sztucznej inteligencji dla 47,6% (10 z 21) respondentów, co odzwierciedla rosnącą integrację sztucznej inteligencji w formalnych środowiskach edukacyjnych. Natomiast tylko 19% (4 z 21) polega na przyjaciółach i rodzinie, co sugeruje, że sieci osobiste odgrywają stosunkowo niewielką rolę w edukacji w zakresie sztucznej inteligencji.

### Serbia



Najpopularniejszymi źródłami informacji są zarówno publikacje internetowe, artykuły i blogi, jak i media społecznościowe – 10 z 12 respondentów wskazało, że korzysta z tych kanałów.



18

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



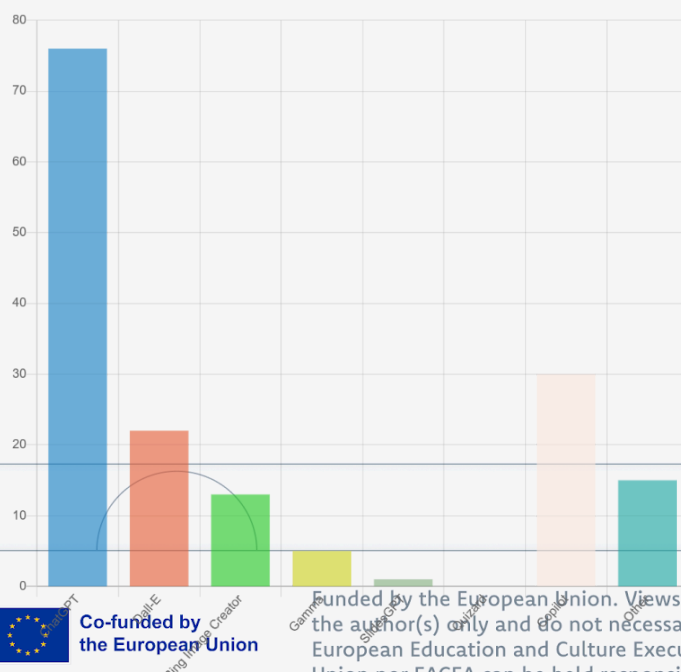
Instytucje edukacyjne są źródłem drugorzędym – 4 respondentów wskazało je jako kluczowy kanał informacyjny. Chociaż jest to mniejsza część grupy, wskazuje to, że niektóre osoby poszukują bardziej ustrukturyzowanej, formalnej edukacji na ten temat, na przykład poprzez kursy akademickie lub prace badawcze. Co ciekawe, żaden z respondentów nie wymienił przyjaciół ani rodziny jako źródła informacji na temat generatywnej sztucznej inteligencji.

## Znane lub stosowane narzędzia sztucznej inteligencji generatywnej

Aby zbadać, na ile uczestnicy znają różne narzędzia generatywnej sztucznej inteligencji, poproszono ich o wskazanie, które z nich znają lub z których korzystają. Pytanie to obejmowało szereg popularnych opcji, takich jak ChatGPT, DALL·E, Bing Image Creator, Gamma, SlidesGPT, Quizard i Copilot, a także opcję „Inne”, aby uwzględnić wszelkie dodatkowe narzędzia niewymienione w liście. Pomogło to zidentyfikować najbardziej rozpoznawalne i najczęściej wykorzystywane aplikacje generatywnej sztucznej inteligencji wśród respondentów, rzucając światło na aktualne trendy we wdrażaniu narzędzi AI.

### Polska

Zbiór danych wskazuje na wyraźną preferencję dla niektórych narzędzi generatywnej sztucznej inteligencji, przy czym najczęściej wykorzystywanym z nich jest ChatGPT. Spośród 83 respondentów 76 zadeklarowało korzystanie



z ChatGPT, co daje imponujący wskaźnik popularności na poziomie 91,6% i wskazuje, że ChatGPT stało się dominującym narzędziem AI.

Po ChatGPT drugim najbardziej rozpoznawalnym



Co-funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



narzędziem jest DALL·E, które zna lub z którego korzysta 26 użytkowników (31,3%). Wskazuje to na znaczny spadek w porównaniu z ChatGPT, co sugeruje, że chociaż obrazy generowane przez sztuczną inteligencję zyskują na popularności, nie są one tak powszechnie stosowane jak tekstowa sztuczna inteligencja. Kolejne miejsce zajmuje Bing Image Creator z wskaźnikiem wykorzystania wynoszącym 18,1%, co wskazuje na umiarkowaną popularność wśród respondentów.

Inne narzędzia oparte na sztucznej inteligencji, takie jak Copilot (8,4%) i Gamma (4,8%), cieszą się stosunkowo niewielką popularnością. Narzędzia specjalistyczne, takie jak SlidesGPT (3,6%) i Quizard (0%), są jeszcze mniej rozpoznawalne, co może wskazywać na ograniczoną świadomość ich istnienia lub ograniczone możliwości zastosowania wśród użytkowników. Co ciekawe, narzędzie Quizard nie uzyskało żadnej odpowiedzi, co sugeruje, że nie udało mu się jeszcze zdobyć silnej bazy użytkowników.

Co ciekawe, 24,1% respondentów zgłosiło korzystanie z narzędzi AI niewymienionych w głównych opcjach, dodając nazwy w kategorii „Inne”. Wśród nich najczęściej wymieniano Midjourney i Google Gemini, które pojawiły się po pięć razy. Inne godne uwagi wzmianki to Stable Diffusion (3 użytkowników), Claude (3 użytkowników) i Adobe Firefly (2 użytkowników). Różnorodność odpowiedzi w tej kategorii sugeruje, że wielu użytkowników korzysta z wielu narzędzi AI w zależności od swoich konkretnych potrzeb.

Pomimo rosnącej popularności AI, niektórzy respondenci wyraźnie stwierdzili, że nie korzystają z żadnych narzędzi generatywnej sztucznej inteligencji. Pięciu użytkowników udzieliło odpowiedzi takich jak „Żadne” lub „nie używam”, co wskazuje, że chociaż narzędzia AI stają się coraz bardziej popularne, nie są jeszcze powszechnie stosowane.

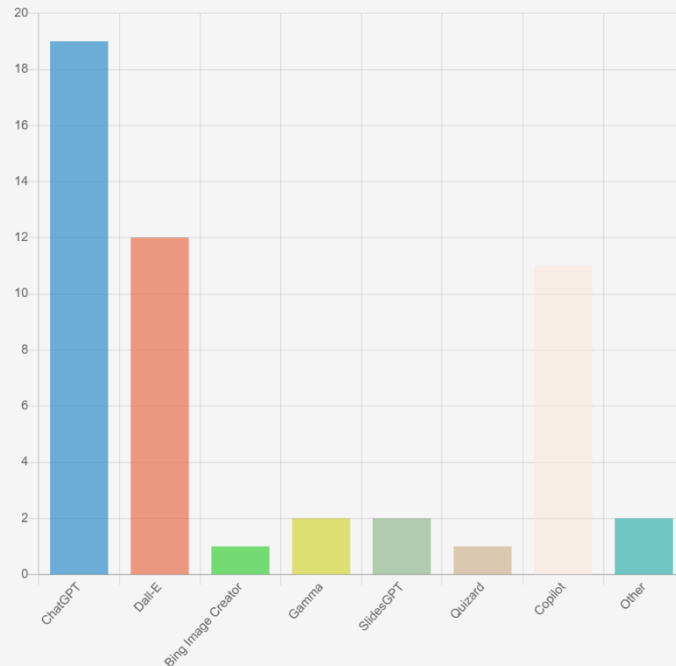
Podsumowując, ChatGPT dominuje w krajobrazie generatywnej sztucznej inteligencji, a DALL·E i Bing Image Creator są kolejnymi najpopularniejszymi wyborami. Podczas gdy wielu użytkowników eksperymentuje z niszowymi narzędziami AI, inni jeszcze nie wdrożyli sztucznej inteligencji lub preferują alternatywy spoza głównego nurtu. Obecność narzędzi takich jak Midjourney,



Stable Diffusion i Gemini wśród odpowiedzi wskazuje, że ekosystem generatywnej sztucznej inteligencji pozostaje zróżnicowany i nadal ewoluuje.

## Grecja

Spośród 19 uczestników ChatGPT wyróżnia się jako najbardziej rozpoznawalne i najczęściej używane narzędzie generatywnej sztucznej inteligencji – wszystkie 19 osób potwierdziło, że je znają lub z niego korzystają. DALL·E, oparte na sztucznej inteligencji narzędzie do generowania obrazów firmy OpenAI, jest znane lub używane przez 12 uczestników, co odzwierciedla znaczną świadomość istnienia generatywnej sztucznej

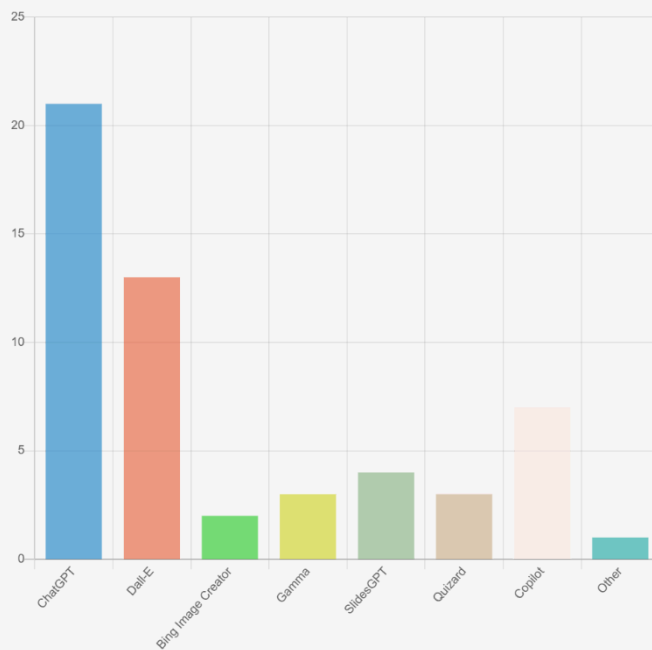


inteligencji w zakresie obrazów, choć pozostaje ono mniej popularne niż narzędzia tekstowe, takie jak ChatGPT. Bing Image Creator, mimo że służy podobnym celom jak DALL·E, jest rozpoznawane tylko przez 1 uczestnika, co sugeruje mniejszą widoczność lub preferencję w porównaniu z innymi narzędziami do generowania obrazów opartymi na sztucznej inteligencji. Gamma i SlidesGPT, narzędzia wspomagane przez sztuczną inteligencję do tworzenia prezentacji, są znane po 2 uczestnikom. Sugeruje to, że chociaż sztuczna inteligencja jest powszechnie wykorzystywana do tworzenia treści pisemnych i wizualnych, jej zastosowanie w narzędziach zwiększających produktywność i służących do tworzenia prezentacji pozostaje bardziej ograniczone. Quizard, generator quizów oparty na sztucznej inteligencji, został wskazany przez 2 uczestników, co wskazuje na pewną świadomość, ale ograniczone wykorzystanie narzędzi edukacyjnych opartych na sztucznej inteligencji. Microsoft Copilot, który integruje sztuczną inteligencję z



oprogramowaniem biurowym, takim jak Word i Excel, jest znany lub używany przez 11 uczestników. Kategorię „Inne” wybrało 9 uczestników, a w odpowiedziach wymieniono konkretnie Perplexity, Midjourney i Wiserwork, co podkreśla rosnące zainteresowanie różnorodnymi platformami opartymi na sztucznej inteligencji, wykraczającymi poza te bardziej powszechnie rozpoznawalne, i odzwierciedla szersze badanie krajobrazu generatywnej sztucznej inteligencji.

### Szwecja



ChatGPT jest najbardziej rozpoznawalnym i najczęściej używanym narzędziem generatywnej sztucznej inteligencji – 100% respondentów (21 z 21) zaznaczyło odpowiedź „Tak”, co wskazuje, że ChatGPT jest dominującym narzędziem AI wśród uczestników badania, prawdopodobnie ze względu na jego wszechstronność i powszechne stosowanie. Tuż za ChatGPT plasuje się DALL-E jako drugie

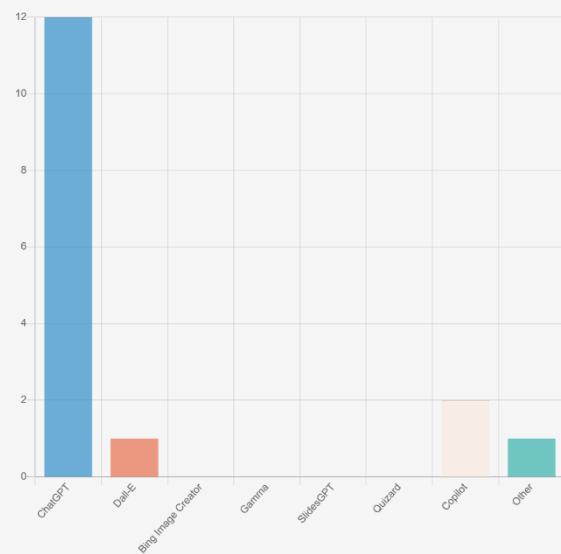
najbardziej znane narzędzie – 13 z 21 respondentów (62%) stwierdziło, że je znają lub z niego korzystają. Sugeruje to, że obrazy generowane przez AI zyskują na popularności, ale nie są tak powszechne jak tekstowe rozwiązania AI, takie jak ChatGPT. Podobnie, Copilot został rozpoznany lub jest używany przez 7 z 21 osób (33%), co czyni go trzecim najbardziej znanym narzędziem. Natomiast Bing Image Creator jest mniej popularny niż DALL-E, a tylko 3 z 21 respondentów (14%) go znają lub używają. Wskazuje to, że DALL-E jest preferowanym przez użytkowników narzędziem do generowania obrazów opartym na sztucznej inteligencji. Gamma i SlidesGPT, oba zaprojektowane do tworzenia prezentacji opartych na sztucznej inteligencji, należą do najmniej

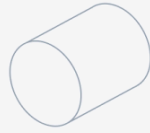


znanych, a zaledwie 3 (14%) i 4 (19%) respondentów odpowiednio wskazało, że je znają. Quizard, narzędzie AI do quizów i nauki, należy do najmniej rozpoznawalnych – tylko 3 respondentów (14%) je zna lub z niego korzysta. Wreszcie, w kategorii „Inne” tylko jeden respondent wspomniał o Gemini, co wskazuje na ograniczoną świadomość narzędzi AI firmy Google w porównaniu z ofertą OpenAI.

### Serbia

Z odpowiedzi wynika, że z ChatGPT korzysta wszystkich 12 uczestników, co podkreśla powszechne stosowanie tego narzędzia i jego popularność wśród użytkowników. Jest to najbardziej znane i najczęściej wykorzystywane narzędzie generatywnej sztucznej inteligencji, a respondenci prawdopodobnie korzystają z niego do różnych zadań, takich jak prowadzenie rozmów, rozwiązywanie problemów i wsparcie twórcze. DALL-E, narzędzie do generowania obrazów na podstawie tekstowych poleceń, zna tylko 1 respondent. SlidesGPT, które koncentruje się na generowaniu prezentacji i slajdów, oraz Quizard, narzędzie do tworzenia quizów i treści edukacyjnych, nie zostały wymienione przez żadnego z respondentów, co sugeruje, że narzędzia te są albo mało znane, albo nie są powszechnie używane w tej grupie. Dwóch (2) respondentów wskazało, że znają Copilot. Wreszcie, w kategorii „Inne” pojawia się wzmianka o „Deepseek”, narzędziu wskazanym przez jednego (1) respondenta.



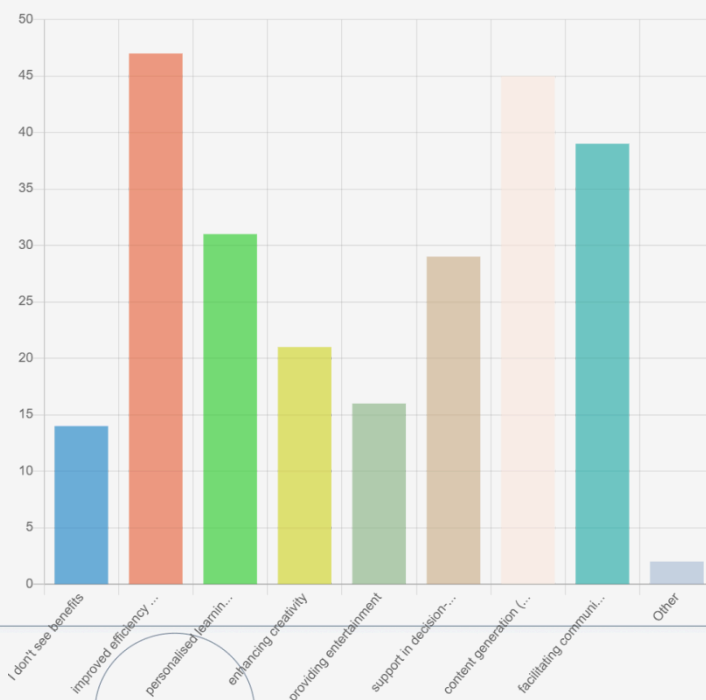


## Sekcja 4: Postrzeganie generatywnej sztucznej inteligencji

### Główne korzyści z genAI w życiu codziennym

Aby zrozumieć postrzeganą wartość generatywnej sztucznej inteligencji w życiu codziennym, poproszono uczestników o wskazanie głównych korzyści, jakie kojarzą sobie z jej wykorzystaniem. W tej części badania uwzględniono szereg opcji, w tym zwiększoną wydajność w wykonywaniu zadań, spersonalizowane nauczanie i edukację, większą kreatywność, rozrywkę, wsparcie w podejmowaniu decyzji, generowanie treści (takich jak obrazy, tekst lub muzyka) oraz ułatwioną komunikację za pośrednictwem narzędzi takich jak chatboty i tłumacze. Respondenci mogli również wskazać, że nie dostrzegają żadnych korzyści, lub wymienić inne zalety, które nie zostały wymienione w liście. Wnioski płynące z tego pytania pomagają podkreślić, w jaki sposób osoby indywidualne włączają generatywną sztuczną inteligencję do swoich codziennych czynności oraz w jakich konkretnych obszarach ma ona największy wpływ.

#### Polska



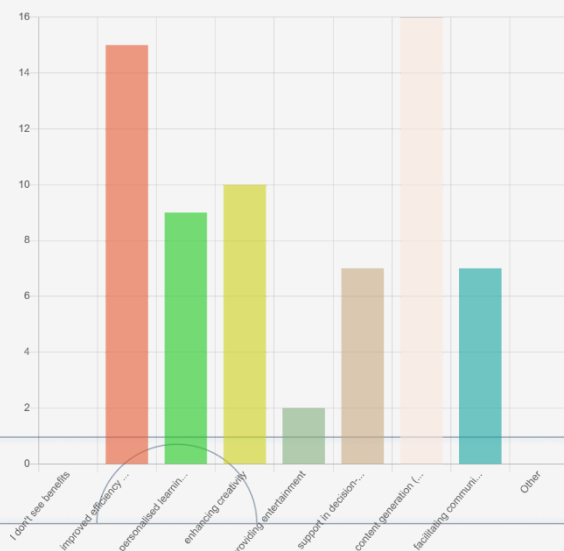
Spośród 83 respondentów najczęściej wymienianą zaletą generatywnej sztucznej inteligencji była poprawa wydajności wykonywanych zadań – 47 uczestników (57%) potwierdziło jej wpływ, co wskazuje, że znaczna część użytkowników postrzega sztuczną inteligencję jako narzędzie do



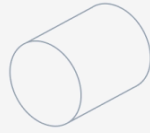
optymalizacji przepływu pracy, automatyzacji powtarzalnych procesów oraz zwiększania ogólnej wydajności w życiu codziennym. Kolejną ważną zaletą, na którą zwrócono uwagę, było generowanie treści (np. obrazów, tekstu, muzyki), a 45 respondentów (54%) uznało to za przydatne. Ułatwienie komunikacji, np. poprzez chatboty i narzędzia tłumaczeniowe, zostało uznane za korzyść przez 39 respondentów (47%). Ponadto spersonalizowane uczenie się i edukacja zostały uznane za kluczową zaletę przez 31 respondentów (37%), co pokazuje, że sztuczna inteligencja odgrywa coraz większą rolę w dostosowywaniu doświadczeń edukacyjnych i zapewnianiu spersonalizowanego wsparcia w nauce. Zwiększenie kreatywności zostało docenione przez 21 respondentów (25%), co pokazuje, że niektórzy użytkownicy uważają AI za cenne narzędzie w pobudzaniu nowych pomysłów, generowaniu treści artystycznych i wspieraniu projektów twórczych.

Jeśli chodzi o rozrywkę, 29 respondentów (35%) wskazało, że AI zapewnia wartość w tym obszarze, prawdopodobnie poprzez rekomendacje, generowanie treści multimedialnych i interaktywne doświadczenia. Mniejsza grupa, 16 respondentów (19%), konkretnie wspomniała o roli sztucznej inteligencji w dostarczaniu rozrywki. Jednak 14 respondentów (17%) wyraziło sceptycyzm, stwierdzając, że nie widzą żadnych korzyści płynących z generatywnej sztucznej inteligencji w swoim codziennym życiu. Podkreśla to, że chociaż wdrażanie sztucznej inteligencji rośnie, nadal istnieją obawy lub wątpliwości dotyczące jej praktyczności i znaczenia dla niektórych osób.

## Grecja



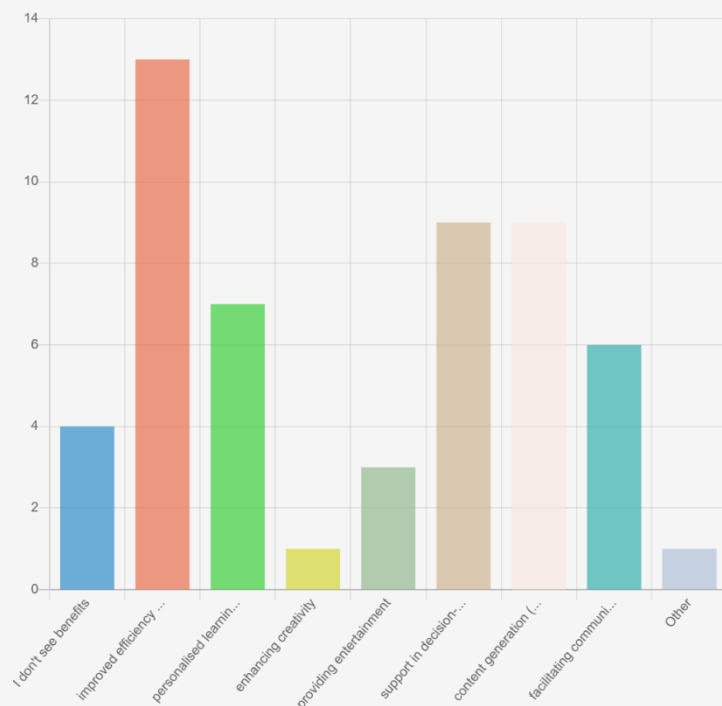
Wszyscy 19 uczestnicy dostrzegło co najmniej jedną zaletę generatywnej sztucznej inteligencji, co wskazuje na powszechne uznanie jej przydatności w życiu codziennym. Najczęściej wymienianą zaletą jest generowanie treści – wybrało ją 16 z 19 uczestników (84%). Sugeruje to, że



użytkownicy cenią sobie sztuczną inteligencję przede wszystkim za możliwość tworzenia tekstów, obrazów i muzyki. Tuż za nią 15 uczestników (79%) podkreśliło poprawę wydajności w wykonywaniu zadań, kładąc nacisk na rolę sztucznej inteligencji w automatyzacji i usprawnianiu różnych procesów. Zwiększenie kreatywności wybrało 10 uczestników (53%), co pokazuje, że sztuczna inteligencja jest postrzegana jako narzędzie sprzyjające innowacjom i ekspresji artystycznej. Podobnie spersonalizowane nauczanie i edukacja zostały wybrane przez 9 uczestników (47%), co odzwierciedla rosnącą rolę sztucznej inteligencji w dostosowanych do potrzeb i adaptacyjnych doświadczeniach edukacyjnych. Wsparcie w procesach decyzyjnych i ułatwianie komunikacji, na przykład poprzez chatboty i narzędzia tłumaczeniowe, zostało docenione przez 7 uczestników (37%), co wskazuje, że chociaż sztuczna inteligencja jest pomocna w tych obszarach, nie jest jeszcze tak powszechnie akceptowana jak tworzenie treści i zwiększanie wydajności. Zapewnianie rozrywki było najmniej docenianą korzyścią – wybrało ją tylko 2 z 19 uczestników (11%).

### Szwecja

Zbiór danych dostarcza kluczowych informacji na temat postrzegania generatywnej sztucznej inteligencji przez respondentów, zwłaszcza w odniesieniu do jej zalet i obaw. Jeśli chodzi o zalety, najczęściej wymienianą korzyścią jest zwiększona wydajność w wykonywaniu zadań, co potwierdziło 52,4% (11 z 21) respondentów. Sugeruje to, że znaczna część użytkowników postrzega sztuczną inteligencję jako narzędzie zwiększające

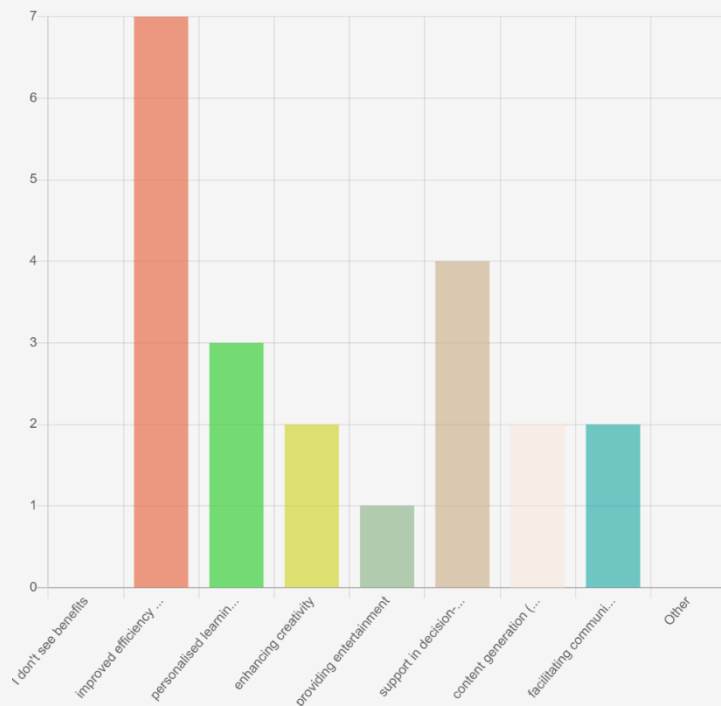




produktywność i usprawniające codzienne czynności. Inne godne uwagi korzyści to generowanie treści (42,9%) oraz wsparcie w procesach decyzyjnych (33,3%), co wskazuje, że wiele osób polega na sztucznej inteligencji w zakresie zadań kreatywnych i analitycznych. Ponadto 28,6% respondentów podkreśliło rolę sztucznej inteligencji w ułatwianiu komunikacji, na przykład poprzez chatboty i narzędzia tłumaczeniowe. Jednak korzyści związane z kreatywnością (9,5%) i rozrywką (9,5%) były wymieniane rzadziej, co sugeruje, że te zastosowania mogą być postrzegane jako drugorzędne w stosunku do bardziej funkcjonalnych zastosowań. Co ciekawe, 14,3% (3 na 21) respondentów stwierdziło, że nie dostrzega żadnych korzyści płynących z generatywnej sztucznej inteligencji w swoim codziennym życiu, co wskazuje na pewien sceptycyzm lub brak zaangażowania w tę technologię.

### Serbia

Z odpowiedzi wynika, że generatywna sztuczna inteligencja przynosi kilka kluczowych korzyści w życiu codziennym, z których najważniejszą jest zwiększona wydajność wykonywania zadań – wskazało na to 7 z 12 respondentów. Sugeruje to, że wiele osób postrzega sztuczną inteligencję jako cenne narzędzie usprawniające codzienne czynności, skracające czas poświęcany na powtarzalne zadania oraz zwiększające ogólną produktywność. 4 respondentów zwróciło uwagę na wsparcie w procesach decyzyjnych, co wskazuje, że sztuczna inteligencja odgrywa rolę w pomaganiu osobom w podejmowaniu świadomych decyzji. Spersonalizowane



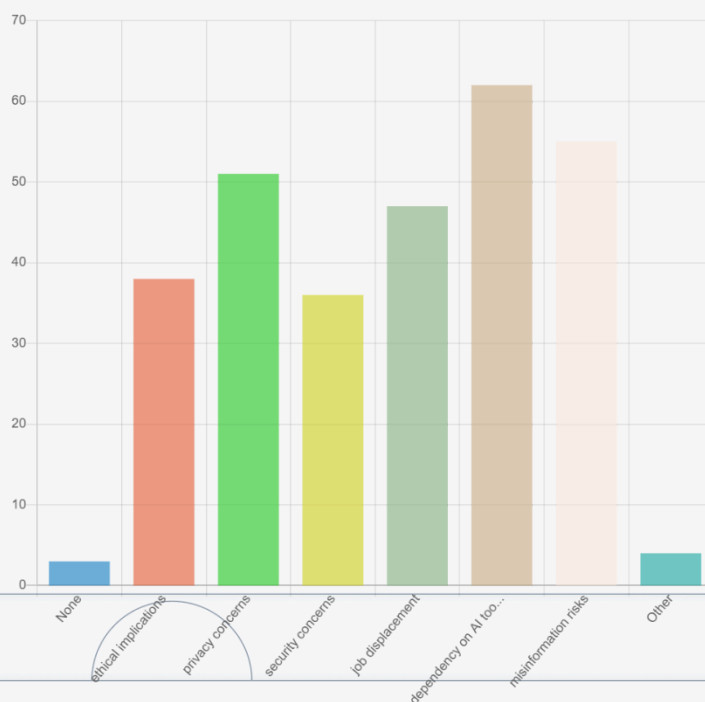


uczenie się i edukacja okazały się korzyścią dla 3 respondentów. Zwiększenie kreatywności zostało wspomniane przez 2 respondentów, co podkreśla rolę sztucznej inteligencji we wspieraniu kreatywnych przedsięwzięć. Ułatwienie komunikacji (np. chatboty, narzędzia tłumaczeniowe) zostało również docenione przez 2 uczestników, a wreszcie zapewnianie rozrywki zostało odnotowane tylko przez 1 respondenta.

## Obawy związane z generatywną sztuczną inteligencją

Aby uzyskać wgląd w potencjalne obawy związane z wykorzystaniem generatywnej sztucznej inteligencji, poproszono uczestników o wskazanie swoich głównych obaw. W tej podsekcji uwzględniono takie kwestie, jak implikacje etyczne, obawy dotyczące prywatności i bezpieczeństwa, ryzyko utraty miejsc pracy, nadmierne poleganie na narzędziach AI prowadzące do osłabienia umiejętności ludzkich oraz rozprzestrzenianie się dezinformacji. Respondenci mogli również wskazać, że nie mają żadnych obaw, lub określić dodatkowe obawy w kategorii „Inne”. Odpowiedzi pomagają rzucić światło na szersze kwestie społeczne i indywidualne, które mogą wpływać na akceptację i odpowiedzialne wykorzystanie technologii generatywnej sztucznej inteligencji.

### Polska



Najczęściej zgłaszanym obawą była „uzależnienie od sztucznej inteligencji (utrata umiejętności)”; kwestię tę wskazało 63 spośród 83 respondentów (75,9%), co wskazuje, że znaczna większość osób obawia się, iż nadmierne poleganie na sztucznej inteligencji może osłabić ludzkie umiejętności, kreatywność i krytyczne



myślenie. Drugą najczęściej wymienianą kwestią było „ryzyko dezinformacji”, które wskazało 56 osób (67,5%). Tuż za nią uplasowały się obawy dotyczące prywatności – 52 respondentów (62,7%) wyraziło zaniepokojenie sposobem, w jaki systemy AI gromadzą, przechowują i udostępniają dane osobowe. Kolejną ważną kwestią była utrata miejsc pracy, którą wskazało 48 respondentów (57,8%), co wskazuje, że ponad połowa uczestników uważa, iż AI będzie miała znaczący wpływ na zatrudnienie, zastępując miejsca pracy lub zmieniając zapotrzebowanie na siłę roboczą. Branże takie jak obsługa klienta, tworzenie treści i rozwój oprogramowania są szczególnie narażone na automatyzację opartą na sztucznej inteligencji. Wysokie miejsca zajęły również implikacje etyczne (39 respondentów, 47,0%) oraz obawy dotyczące bezpieczeństwa (36 respondentów, 43,4%), co podkreśla obawy dotyczące sprawiedliwości sztucznej inteligencji, stronniczości oraz zagrożeń dla cyberbezpieczeństwa, takich jak oszustwa oparte na sztucznej inteligencji, hakowanie i nieuprawniony dostęp do danych. Tylko 3 z 83 osób (3,6%) stwierdziło, że nie ma żadnych obaw dotyczących generatywnej sztucznej inteligencji, co wskazuje, że prawie każdy dostrzega co najmniej jedno ryzyko związane z technologią AI. Poza z góry określonymi obawami niektórzy respondenci zgłosili dodatkowe obawy w kategorii „Inne”, takie jak wpływ na środowisko, w tym obawy dotyczące wysokiego zużycia energii i wody, szczególnie w przypadku modeli szkoleniowych AI na dużą skalę. Kolejną poruszoną kwestią była rozbieżność między postrzeganymi możliwościami sztucznej inteligencji a jej rzeczywistą skutecznością, co może prowadzić do fałszywych oczekiwań i błędnych decyzji politycznych. Niektóre obawy były często wymieniane razem, co wskazuje na wzajemne powiązania między nimi. Osoby obawiające się, że sztuczna inteligencja zastąpi ludzkie umiejętności, są również bardzo zaniepokojone rozpowszechnianiem przez nią dezinformacji, co podkreśla obawy dotyczące przejęcia przez sztuczną inteligencję tworzenia treści bez nadzoru człowieka. Istnieje silna korelacja między obawami dotyczącymi prywatności i etyki, co sugeruje, że wielu respondentów uważa, iż przetwarzanie danych osobowych przez sztuczną inteligencję ma poważne implikacje etyczne. Osoby zaniepokojone utratą miejsc pracy często obawiają się również, że sztuczna inteligencja sprawi, iż



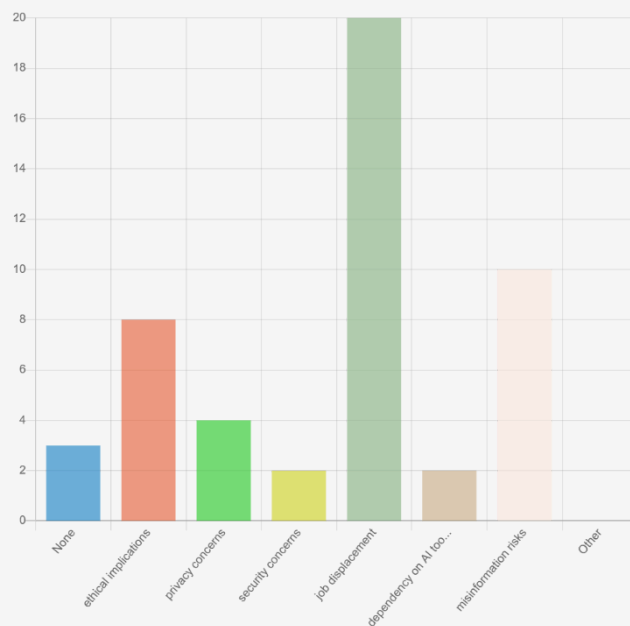
ludzie staną się zbyt zależni od zautomatyzowanych narzędzi, zmniejszając zapotrzebowanie na ludzką wiedzę specjalistyczną. Z drugiej strony, obawy dotyczące bezpieczeństwa i wpływu na środowisko nie wykazały silnego nakładania się, co wskazuje, że są one postrzegane jako odrębne kwestie.

## Grecja

Wszyscy 19 uczestnicy zgłosili co najmniej jedną obawę dotyczącą generatywnej sztucznej inteligencji, a żaden z nich nie wybrał opcji „Brak obaw”, co wskazuje na powszechną świadomość potencjalnych zagrożeń. Najczęściej wymienianymi obawami były uzależnienie od narzędzi AI oraz ryzyko dezinformacji – obie te kwestie wskazało 12 uczestników (63%). Sugeruje to silną obawę przed tym, że sztuczna inteligencja może ograniczyć ludzkie umiejętności oraz przyczynić się do rozpowszechniania nieprawdziwych lub wprowadzających w błąd informacji. Kwestie etyczne zostały wskazane przez 9 uczestników (47%), co odzwierciedla obawy

dotyczące stronniczości, odpowiedzialności moralnej i etycznego wykorzystania treści generowanych przez AI. Obawy dotyczące prywatności zostały również wskazane przez 9 uczestników (47%), co pokazuje, że bezpieczeństwo danych i ochrona użytkowników pozostają ważnymi kwestiami. Obawy dotyczące bezpieczeństwa były nieco mniej widoczne – 8 uczestników (42%) dostrzegło ryzyko związane z podatnością AI na cyberzagrożenia i nadużycia.

Utrata miejsc pracy była przedmiotem obaw 6 uczestników (32%), co wskazuje, że chociaż niektórzy dostrzegają wpływ sztucznej inteligencji na zatrudnienie, nie jest to tak paląca kwestia jak dezinformacja czy poleganie na sztucznej inteligencji. W kategorii „Inne” jeden z uczestników w języku





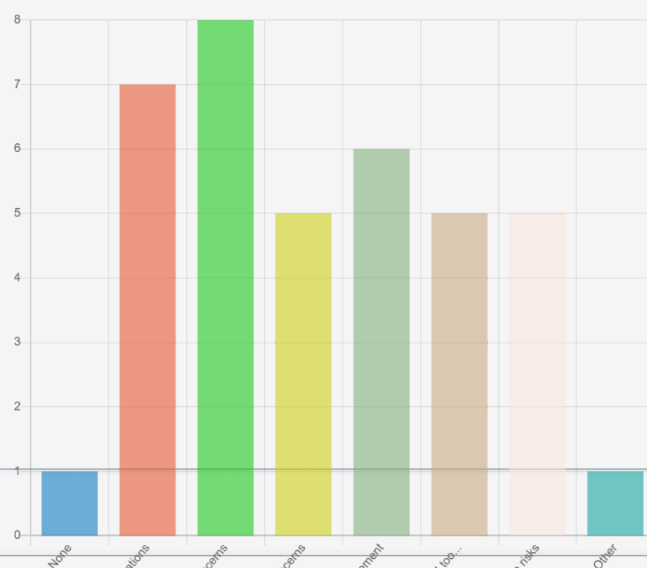
greckim zwrócił uwagę na obawy dotyczące „braku kreatywności” i „recyklingu nasyconych informacji”, sugerując, że treści generowane przez sztuczną inteligencję mogą być postrzegane jako powtarzalne i mniej innowacyjne.

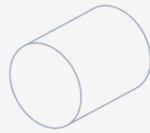
### Szwecja

Jeśli chodzi o obawy, najczęściej poruszaną kwestią jest utrata miejsc pracy – 76,2% (16 z 21) respondentów wyraziło obawy, że sztuczna inteligencja zastąpi ludzi w wykonywaniu określonych zadań. Odzwierciedla to powszechny niepokój dotyczący potencjalnego wpływu technologii sztucznej inteligencji na gospodarkę i rynek pracy. Istotnymi obawami są również implikacje etyczne (42,9%) i ryzyko dezinformacji (33,3%), co podkreśla obawy dotyczące roli sztucznej inteligencji w rozpowszechnianiu nieprawdziwych informacji oraz szerszych dylematów moralnych związanych z jej wykorzystaniem. Kwestie prywatności poruszyło 19,0% respondentów, natomiast ryzyko związane z bezpieczeństwem było wymieniane rzadziej – przez 9,5%. Niewielka część respondentów (9,5%) wyraziła również obawy dotyczące uzależnienia od narzędzi AI, obawiając się, że nadmierne poleganie na takich technologiach może osłabić umiejętności ludzkie. Co ciekawe, 14,3% respondentów stwierdziło, że nie ma żadnych obaw dotyczących generatywnej sztucznej inteligencji, co wskazuje, że niektórzy użytkownicy albo ufają tej technologii, albo nie dostrzegają w niej znaczącego ryzyka.

### Serbia

Z odpowiedzi wynika szereg obaw związanych ze sztuczną inteligencją generatywną, przy czym najczęściej wymieniano kwestie etyczne i obawy dotyczące prywatności. Kwestie etyczne stanowiły główny powód do niepokoju dla 8 z 12 respondentów, co odzwierciedla powszechny niepokój dotyczący





moralnych i społecznych konsekwencji stosowania sztucznej inteligencji. Obawy dotyczące prywatności zgłosiło również 8 respondentów, co wskazuje na poważne obawy związane z tym, w jaki sposób narzędzia oparte na sztucznej inteligencji mogą uzyskiwać dostęp do danych osobowych, przetwarzać je i potencjalnie nadużywać. Zdolność sztucznej inteligencji do gromadzenia ogromnych ilości informacji rodzi poważne pytania dotyczące bezpieczeństwa danych i zgody użytkowników, zwłaszcza w erze wzmożonego nadzoru. Kwestie bezpieczeństwa poruszyło 5 respondentów, wskazując na obawy dotyczące możliwości włamania się do systemów sztucznej inteligencji, ich niewłaściwego wykorzystania, a nawet przekształcenia w broń. W miarę jak sztuczna inteligencja staje się coraz bardziej zintegrowana z różnymi sektorami, zapewnienie jej bezpieczeństwa ma kluczowe znaczenie dla zapobiegania złośliwym zastosowaniom, które mogłyby wyrządzić szkodę. Obawy dotyczące ograniczenia umiejętności ludzkich wyraziło również 5 respondentów, podkreślając strach, że zwiększone poleganie na sztucznej inteligencji może prowadzić do spadku krytycznego myślenia, kreatywności i innych istotnych ludzkich zdolności.

Ryzyko związane z dezinformacją zostało również wymienione przez 5 respondentów, odzwierciedlając obawy dotyczące potencjału sztucznej inteligencji do tworzenia przekonujących, ale fałszywych lub wprowadzających w błąd treści. W kategorii „Inne” jeden respondent wyraził zaniepokojenie kwestiami środowiskowymi, zwracając uwagę na zużycie energii przez systemy sztucznej inteligencji oraz wpływ wdrożenia sztucznej inteligencji na dużą skalę na środowisko. Wreszcie, opcję „Brak” wybrał 1 respondent, co wskazuje, że nie wszyscy uczestnicy mają obawy dotyczące generatywnej sztucznej inteligencji.

## Ogólne nastawienie do generatywnej sztucznej inteligencji

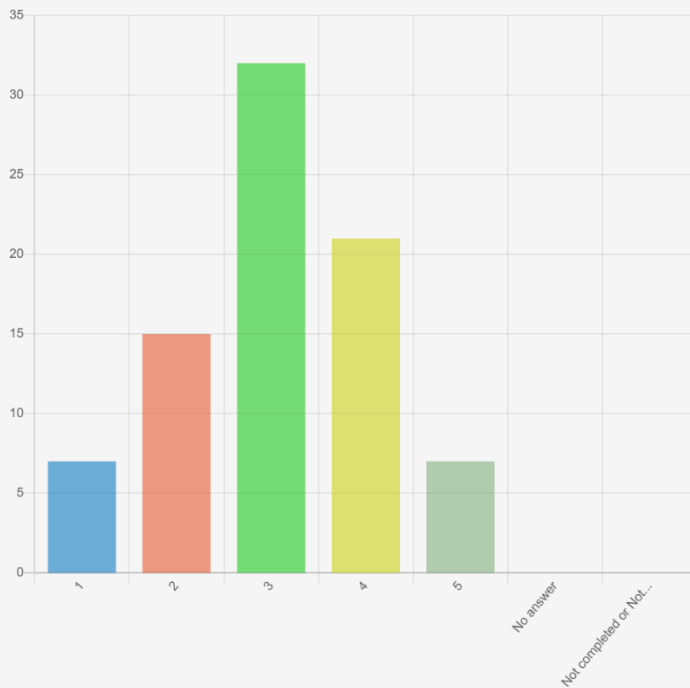
Aby ocenić ogólny stosunek do generatywnej sztucznej inteligencji, poproszono uczestników o ocenę swojego ogólnego nastawienia w skali Likerta od 1 do 5, gdzie 1 oznacza bardzo negatywny stosunek, a 5 – bardzo pozytywny. Niniejsza podsekcja mierzy ogólne odczucia respondentów wobec





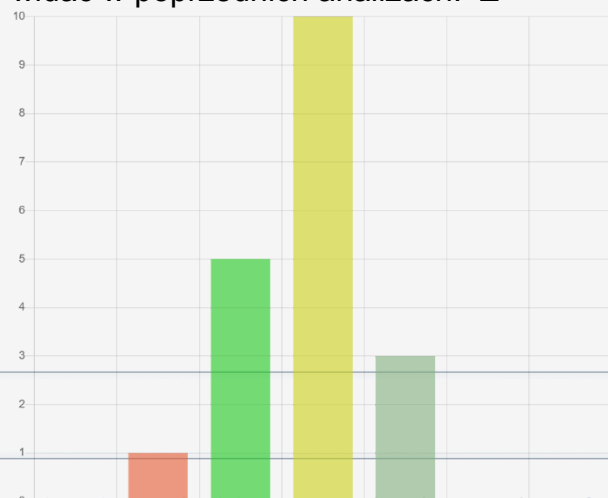
generatywnej sztucznej inteligencji, dostarczając cennych informacji kontekstowych, które pomagają w interpretacji odpowiedzi dotyczących zarówno korzyści, jak i obaw związanych z jej wykorzystaniem.

### Polska



Najczęstszą odpowiedzią jest ocena 3, wskazująca na neutralne nastawienie do generatywnej sztucznej inteligencji. Znaczna część respondentów wybrała tę ocenę, co sugeruje, że choć nie popierają oni w pełni sztucznej inteligencji, to jednak nie odrzucają jej całkowicie. Wiele osób dostrzega zarówno korzyści, jak i zagrożenia związane ze sztuczną inteligencją, co skłania ich do przyjęcia wyważonego,

ostrożnego podejścia. Drugą najczęstszą oceną jest 4, co wskazuje na umiarkowanie pozytywne nastawienie do sztucznej inteligencji. Znaczna liczba osób wydaje się dostrzegać korzyści i potencjał sztucznej inteligencji, ale może nadal mieć pewne obawy, szczególnie dotyczące prywatności, dezinformacji i utraty miejsc pracy, co widać w poprzednich analizach. Z drugiej strony, kilku respondentów oceniło swoje nastawienie na 1 lub 2, co wskazuje na sceptycyzm lub silne obawy dotyczące roli sztucznej inteligencji w społeczeństwie.

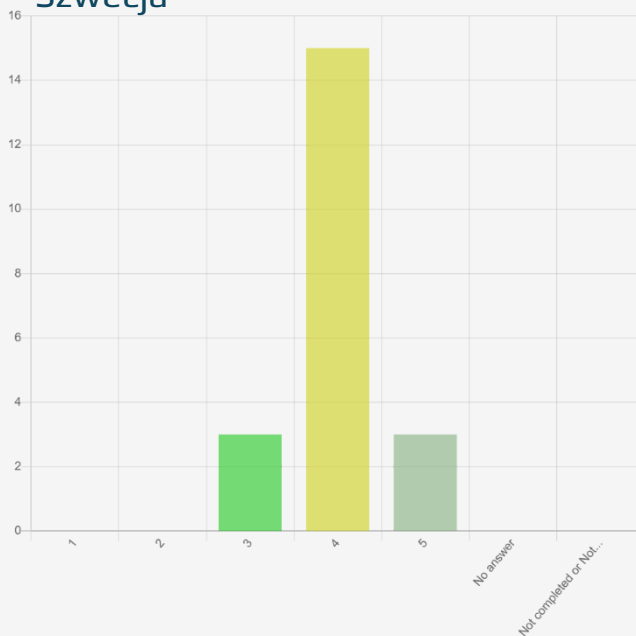




## Grecja

Ogólne nastawienie 19 uczestników do generatywnej sztucznej inteligencji wydaje się być zasadniczo pozytywne, a większość ocen skupia się wokół wartości 4. Najczęstszą odpowiedzią jest ocena 4, którą wybrało 10 uczestników, co wskazuje na przychylne, ale nie nadmiernie entuzjastyczne postrzeganie tej technologii. Maksymalną ocenę 5 przyznało 3 uczestników, co odzwierciedla bardzo pozytywne nastawienie. Tymczasem 5 uczestników oceniło generatywną sztuczną inteligencję na 3, co sugeruje bardziej neutralne stanowisko, a tylko 1 uczestnik przyznał ocenę 2, co stanowi najbardziej sceptyczny pogląd w grupie. Ponieważ większość odpowiedzi skłania się ku ocenom 4 i 5, dane sugerują, że uczestnicy ogólnie dostrzegają korzyści płynące z generatywnej sztucznej inteligencji, jednocześnie być może uznając jej ograniczenia lub ryzyko. Brak ocen poniżej 2 wskazuje ponadto, że większość osób postrzega sztuczną inteligencję jako bardziej korzystną niż problematyczną, nawet jeśli pozostają pewne obawy.

## Szwecja



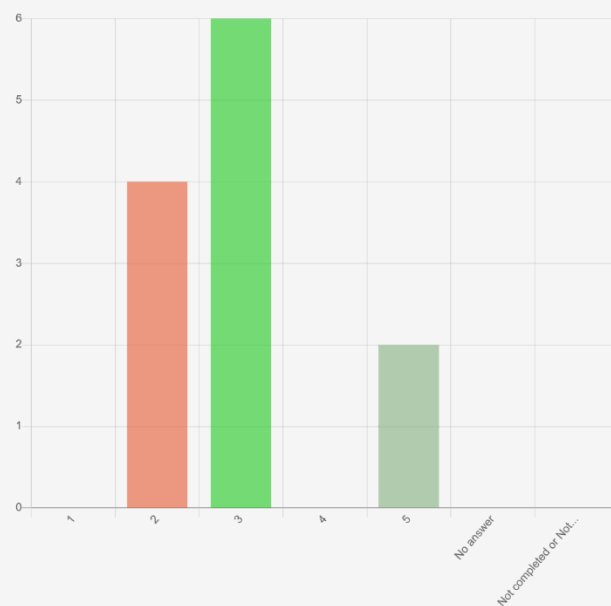
Ogólne nastawienie respondentów do generatywnej sztucznej inteligencji wskazuje na przeważnie pozytywne nastawienie. Większość uczestników oceniła swoje nastawienie na 4 w 5-stopniowej skali (66,7% lub 14 z 21), co wskazuje na ogólnie przychylne nastawienie z pewnymi zastrzeżeniami. Jednocześnie 14,3% (3 z 21) oceniło swoje nastawienie na najwyższym poziomie 5, wykazując silny entuzjazm i akceptację dla

generatywnej sztucznej inteligencji. Jednak 14,3% (3 z 21) przyznało bardziej



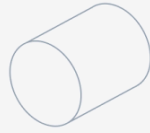
neutralną ocenę 3, co sugeruje pewien stopień sceptycyzmu lub mieszane opinie na temat jej wpływu i zastosowań. Wyniki te sugerują, że większość respondentów postrzega generatywną sztuczną inteligencję jako technologię przynoszącą korzyści, choć niektórzy mogą mieć obawy lub wątpliwości co do jej szerszych implikacji. Obecność wielu ocen 5 podkreśla, że część użytkowników jest bardzo przychylna tej technologii, podczas gdy oceny 3 wskazują, że nie wszyscy uczestnicy są w pełni przekonani o jej zaletach. Tendencja ta jest zgodna z wcześniejszymi ustaleniami, w których respondenci uznali wydajność i korzyści płynące z generowania treści przez sztuczną inteligencję, wyrażając jednocześnie obawy dotyczące utraty miejsc pracy i kwestii etycznych.

### Serbia



Większość uczestników, czyli 4 z 12 osób, wyraziła krytyczne lub ostrożne stanowisko, oceniając swoje nastawienie na 2. Pięciu (5) respondentów przyznało ocenę 3, co odzwierciedla neutralne lub umiarkowanie pozytywne nastawienie do generatywnej sztucznej inteligencji. Mniejsza grupa, składająca się z 2 respondentów, wyraziła zdecydowanie pozytywne nastawienie, oceniając swoje stanowisko na

5.



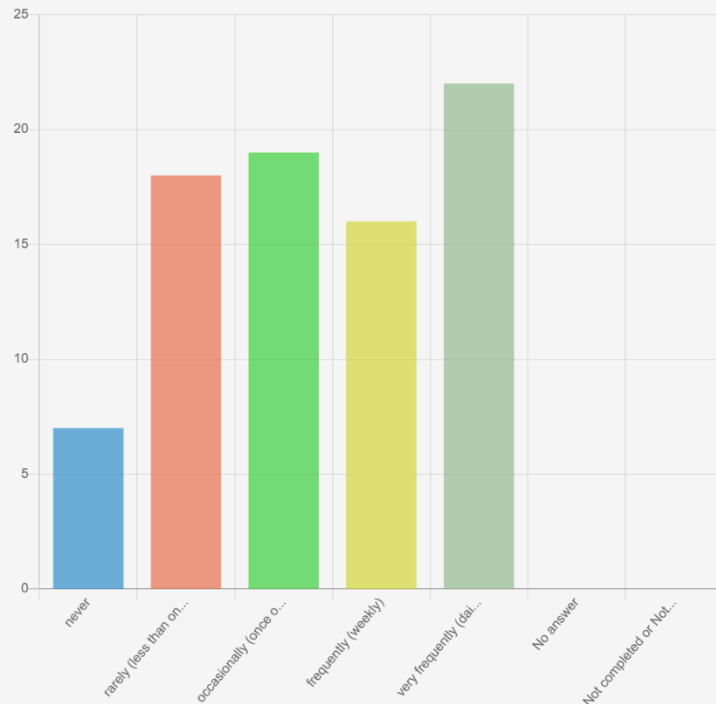
## Sekcja 5: Wdrażanie generatywnej sztucznej inteligencji

### Częstotliwość korzystania z narzędzi generatywnej sztucznej inteligencji

Aby poznać częstotliwość korzystania z narzędzi opartych na generatywnej sztucznej inteligencji, uczestnicy zostali zapytani, jak często używają takich narzędzi w życiu codziennym. W tym pytaniu wielokrotnego wyboru podano następujące opcje: nigdy, rzadko (mniej niż raz w miesiącu), sporadycznie (raz lub dwa razy w miesiącu), często (co tydzień) oraz bardzo często (codziennie lub prawie codziennie). Odpowiedzi dają wgląd w poziom przyjęcia i integracji generatywnej sztucznej inteligencji w codziennych czynnościach uczestników.

#### Polska

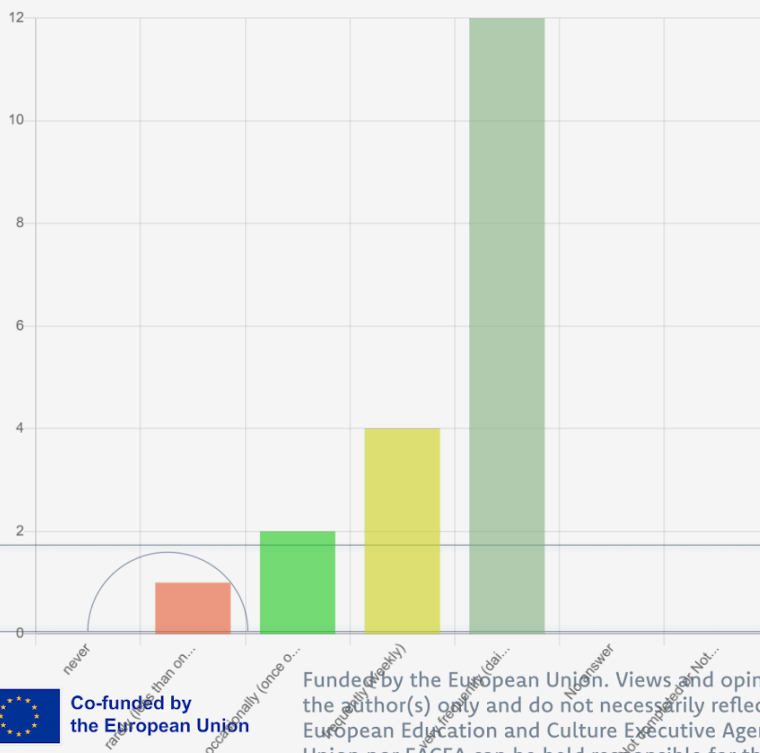
Najczęstszą odpowiedzią jest „bardzo często (codziennie lub prawie codziennie)”, przy czym 23 spośród 83 respondentów (28%) wskazało, że korzysta z generatywnej sztucznej inteligencji niemal codziennie. Sugeruje to, że dla wielu osób sztuczna inteligencja stała się niezbędnym narzędziem w codziennej pracy, prawdopodobnie przy takich zadaniach jak tworzenie treści, programowanie i automatyzacja procesów.





Tuż za nią plasuje się odpowiedź „sporadycznie (raz lub dwa razy w miesiącu)”, wybraną przez 19 z 83 uczestników (23%), co pokazuje, że znaczna liczba użytkowników korzysta ze sztucznej inteligencji do konkretnych zadań, ale nie polega na niej regularnie. Kategoria „często (co tydzień)” obejmuje 16 z 83 respondentów (19%), co wskazuje, że osoby te włączają sztuczną inteligencję do swoich rutynowych czynności regularnie, ale nie codziennie. Kategoria „rzadko (mniej niż raz w miesiącu)”, obejmująca 18 z 83 osób (22%), podkreśla, że znaczna część populacji korzysta ze sztucznej inteligencji tylko sporadycznie, prawdopodobnie eksperymentując z nią, ale nie włączając jej w pełni do swojego przepływu pracy. Wreszcie 7 z 83 respondentów (8%) stwierdziło, że nigdy nie korzystało z generatywnej sztucznej inteligencji. W tej grupie mogą znajdować się osoby, które są sceptyczne wobec sztucznej inteligencji, nie są świadome jej korzyści lub po prostu nie mają praktycznej potrzeby jej stosowania. Chociaż jest to najmniejsza grupa, pokazuje ona, że pomimo rosnącej popularności sztucznej inteligencji, nadal istnieje część społeczeństwa, która jeszcze z nią nie weszła w interakcję. Podsumowując, dane sugerują, że korzystanie z generatywnej sztucznej inteligencji jest powszechne, przy czym 47% respondentów korzysta z niej co najmniej raz w tygodniu, a kolejne 23% sporadycznie. Tymczasem 22% korzysta z AI rzadko, a tylko 8% nigdy z niej nie korzysta.

### Grecja



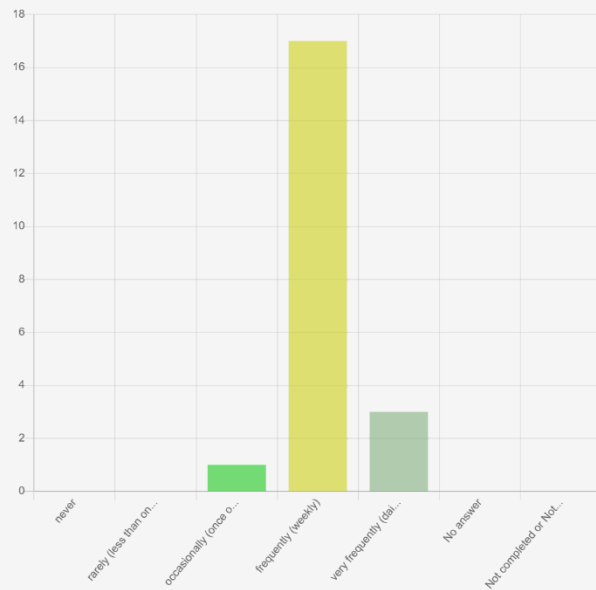
Większość respondentów, czyli 12 z 19 (63%), stwierdziła, że korzysta z narzędzi generatywnej sztucznej inteligencji bardzo często (codziennie lub prawie codziennie). Wskazuje to, że dla znacznej części

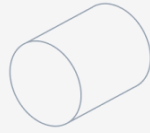


użytkowników narzędzia te stały się nieodzowną częścią codziennej pracy, służąc prawdopodobnie celom zawodowym, edukacyjnym lub twórczym. Mniejsza, ale wciąż znacząca grupa, 4 z 19 respondentów (21%), wskazała, że korzysta z narzędzi generatywnej sztucznej inteligencji często (co tydzień). Użytkownicy ci prawdopodobnie wykorzystują sztuczną inteligencję w swojej pracy lub zadaniach osobistych w sposób regularny, ale mniej intensywny. Natomiast 2 z 19 respondentów (11%) stwierdziło, że korzysta z narzędzi generatywnej sztucznej inteligencji sporadycznie (raz lub dwa razy w miesiącu). Wreszcie 1 na 19 respondentów (5%) wskazało, że rzadko (rzadziej niż raz w miesiącu) korzysta z narzędzi generatywnej sztucznej inteligencji.

### Szwecja

Wzorce korzystania z narzędzi generatywnej sztucznej inteligencji wskazują na ich coraz większą integrację z codziennymi czynnościami użytkowników, przy czym większość korzysta z nich często (co tydzień), a mniejsza grupa – bardzo często (codziennie lub prawie codziennie). Świadczy to o tym, że choć generatywna sztuczna inteligencja staje się dla wielu nieodzownym elementem, to dla większości użytkowników nie osiągnęła jeszcze statusu codziennej konieczności. Około 50% respondentów deklaruje częste korzystanie z narzędzi generatywnej sztucznej inteligencji (co tydzień), co czyni ten wzorzec użytkownika najczęstszym. Jednocześnie 25% użytkowników korzysta z narzędzi sztucznej inteligencji bardzo często (codziennie lub prawie codziennie), co podkreśla silne uzależnienie od tej technologii wśród pewnej grupy użytkowników. Ponadto mniejsza grupa, około 5%, korzysta z narzędzi sztucznej inteligencji sporadycznie (raz lub dwa razy w miesiącu), co





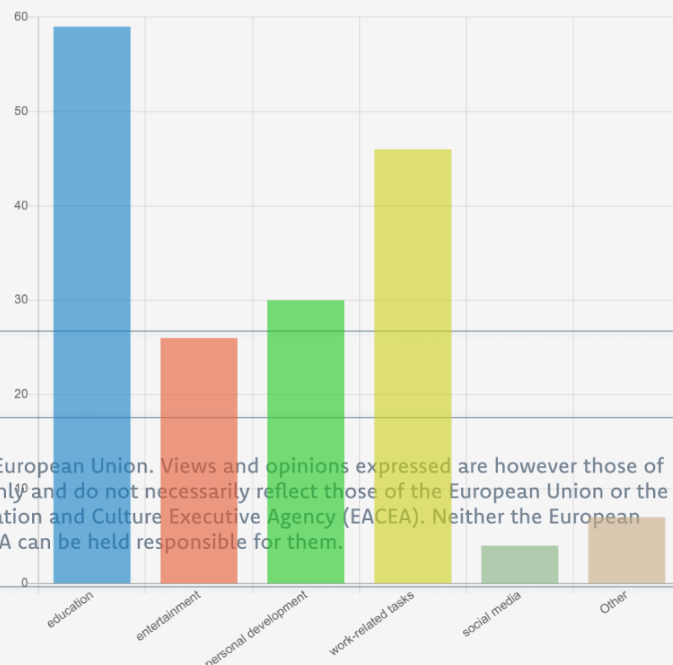
wskazuje na umiarkowany poziom zainteresowania, ale mniej konsekwentne zaangażowanie.

## Serbia

Najczęściej spotykane jest sporadyczne korzystanie (raz lub dwa razy w miesiącu) – pięciu (5) uczestników korzysta z tej technologii od czasu do czasu w celu wykonania konkretnych zadań lub realizacji projektów. Tuż za tym plasuje się rzadkie korzystanie (mniej niż raz w miesiącu) – cztery (4) osoby zgłosiły minimalny kontakt z generatywną sztuczną inteligencją, co sugeruje, że nie stanowi ona istotnej części ich codziennej rutyny. Bardzo rzadkie korzystanie odnotował jeden (1) uczestnik, wskazując, że technologia ta jest wykorzystywana tylko w wyjątkowych okolicznościach i nie stanowi stałego elementu jego cyfrowego zestawu narzędzi. Z drugiej strony, dwóch (2) respondentów zgłosiło częste korzystanie z generatywnej sztucznej inteligencji (co tydzień), co sugeruje, że narzędzia te są włączane do ich działań bardziej regularnie, prawdopodobnie w ramach bieżących zadań lub projektów wymagających stałego wykorzystania sztucznej inteligencji.

## Dziedziny, w których stosuje się narzędzia generatywnej sztucznej inteligencji

Aby zbadać praktyczne zastosowania generatywnej sztucznej inteligencji w różnych dziedzinach życia, poproszono uczestników o wskazanie sektorów, w których korzystali z takich narzędzi. W tej podsekcji uwzględniono takie opcje, jak edukacja, rozrywka, rozwój osobisty, zadania związane z pracą oraz media społecznościowe, a także kategorię „Inne” przeznaczoną na dodatkowe konteksty, które nie zostały wymienione. Zebrane dane pomagają uwidocznic różnorodne sposoby wykorzystania generatywnej sztucznej inteligencji w różnych dziedzinach oraz jej znaczenie dla różnych aspektów





codziennych czynności i zadań zawodowych.

## Polska

Dane wskazują, że narzędzia generatywnej sztucznej inteligencji są najczęściej wykorzystywane w zadaniach związanych z pracą oraz w edukacji – odpowiednio 47 i 50 respondentów wskazało na ich stosowanie w tych obszarach. Sugeruje to, że znaczna liczba osób korzysta ze sztucznej inteligencji w celu wsparcia swoich obowiązków zawodowych, a także działań akademickich lub edukacyjnych. Istotnym obszarem jest również rozwój osobisty – 30 osób zgłosiło korzystanie z narzędzi AI w celu samodoskonalenia lub rozwijania umiejętności. Może to obejmować wykorzystanie sztucznej inteligencji do pomocy w pisaniu, nauce nowych tematów lub zwiększaniu produktywności. W przypadku rozrywki 26 respondentów potwierdziło korzystanie ze sztucznej inteligencji, co wskazuje na solidny poziom jej wykorzystania do celów twórczych lub rekreacyjnych, takich jak muzyka, wideo czy opowiadanie historii. Najniższy poziom wykorzystania odnotowano w mediach społecznościowych, gdzie tylko 4 osoby wskazały ten sektor jako obszar, w którym korzystały ze sztucznej inteligencji. Może to sugerować albo brak świadomości, albo mniej bezpośrednich zastosowań, które respondenci rozpoznają jako związane z generatywną sztuczną inteligencją w tym kontekście. Kategoria „Inne” obejmuje kilka odpowiedzi otwartych, takich jak wykorzystanie sztucznej inteligencji do poszukiwania rozwiązań problemów związanych z programowaniem i życiem osobistym, a także generowanie tekstu. Ogólnie rzecz biorąc, dane odzwierciedlają silną skłonność do praktycznych i edukacyjnych zastosowań generatywnej sztucznej inteligencji, podczas gdy rozrywka i rozwój osobisty również odgrywają znaczącą rolę. Niskie wyniki w mediach społecznościowych oraz nieliczne, ale zróżnicowane odpowiedzi w kategorii „Inne” wskazują na niewykorzystany potencjał lub mniej rozpoznawalne zastosowania w tych obszarach.

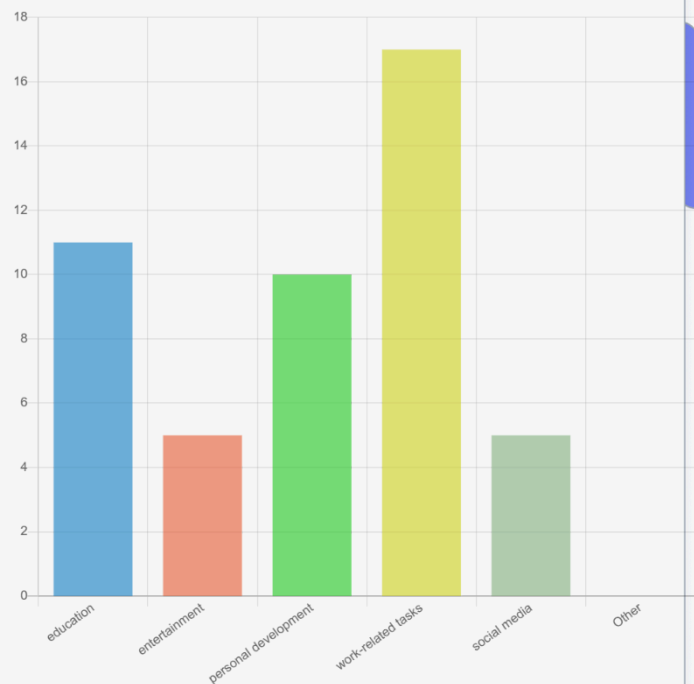
## Grecja

Najczęstszym obszarem zastosowań są zadania związane z pracą – 17 z 19 respondentów (89,5%) wskazało, że korzysta z narzędzi opartych na





sztucznej inteligencji w ramach swojej działalności zawodowej. Świadczy to o powszechnym wykorzystaniu sztucznej inteligencji w celu zwiększenia wydajności, automatyzacji i poprawy efektywności w miejscu pracy. Kolejnym istotnym sektorem jest edukacja – 11 z 19 respondentów (57,9%) zgłosiło wykorzystanie narzędzi AI do celów edukacyjnych. Sugeruje to, że sztuczna inteligencja odgrywa coraz ważniejszą rolę w badaniach naukowych, korepetycjach oraz tworzeniu treści dla uczniów i nauczycieli. Godne uwagi jest również wykorzystanie narzędzi AI do rozwoju osobistego – 10 z 19 respondentów (52,6%) korzysta z AI w celu samodoskonalenia. Obejmuje to takie zastosowania, jak rozwijanie umiejętności, samokształcenie i śledzenie celów. Natomiast wykorzystanie sztucznej inteligencji w mediach społecznościowych i rozrywce jest stosunkowo mniejsze – tylko 5 z 19 respondentów (26,3%) wskazało na jej stosowanie w każdym z tych sektorów. Choć funkcje oparte na sztucznej inteligencji są powszechnie wbudowane w platformy mediów społecznościowych i narzędzia do tworzenia treści, mniej respondentów zgłasza aktywne korzystanie z narzędzi AI w tych celach.

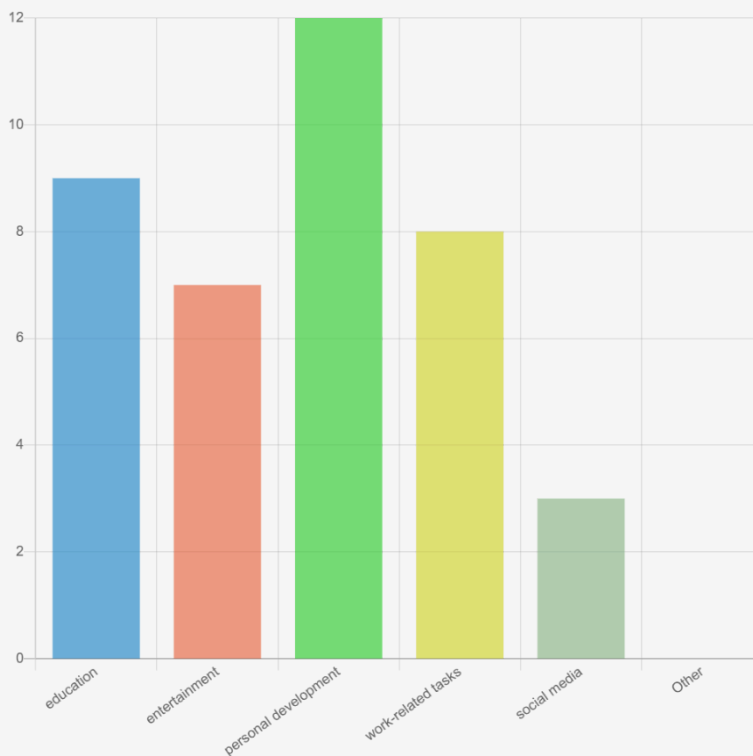


Co ciekawe, 5 respondentów (26,3%) stwierdziło, że nie korzysta z narzędzi AI w żadnej z wymienionych kategorii, co wskazuje, że wykorzystanie AI nie jest jeszcze powszechne, a niektóre osoby albo nie widzą potrzeby stosowania narzędzi AI w swoich codziennych działaniach, albo nie odkryły jeszcze ich potencjalnych korzyści.



## Szwecja

Dane wskazują, że narzędzia oparte na sztucznej inteligencji generatywnej są wykorzystywane przede wszystkim do rozwoju osobistego (55%) oraz zadań związanych z pracą (50%), co podkreśla ich rosnącą rolę w samodoskonaleniu i zwiększaniu wydajności zawodowej. Wielu użytkowników korzysta z tych narzędzi do takich zadań, jak generowanie treści, rozwijanie umiejętności i automatyzacja przepływu pracy, co jest zgodne z rosnącą integracją sztucznej inteligencji w miejscach pracy i środowiskach



edukacyjnych. Edukacja jest kolejnym istotnym sektorem, w którym 40% respondentów wskazało na korzystanie z tych narzędzi. Możliwość generowania materiałów do nauki, pomocy w pisaniu i udzielania wyjaśnień sprawia, że sztuczna inteligencja jest szczególnie przydatna zarówno dla uczniów, jak i nauczycieli. Rozrywka (25%) i media społecznościowe

(20%) wykazują niższy wskaźnik wykorzystania w porównaniu z innymi sektorami. Chociaż treści generowane przez sztuczną inteligencję zyskują na popularności, tradycyjne formaty medialne i treści tworzone przez użytkowników nadal dominują w tych obszarach. Ogólnie rzecz biorąc, dane pokazują, że generatywna sztuczna inteligencja staje się kluczowym

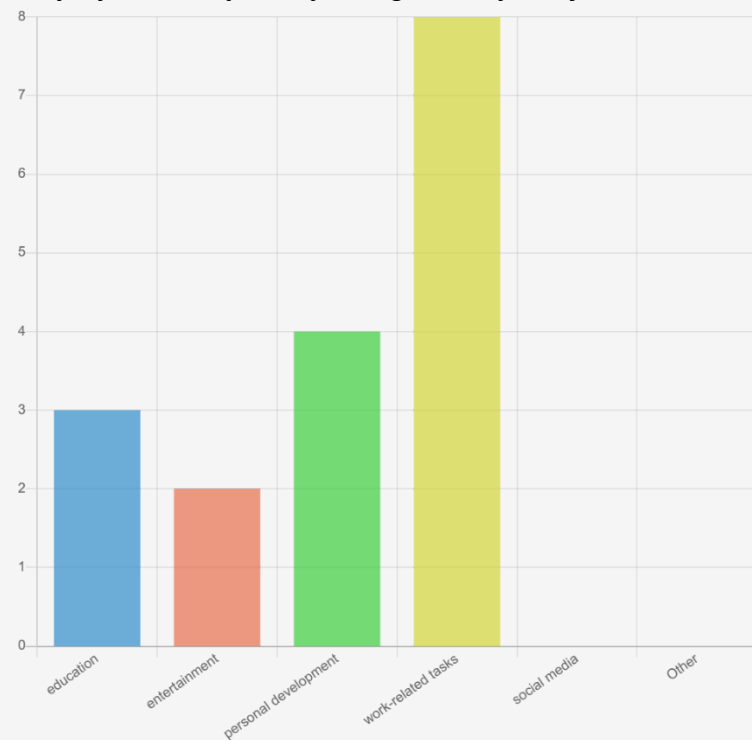


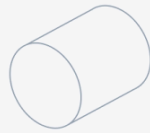
narzędziem w zakresie produktywności i nauki, podczas gdy jej rola w rozrywce i mediach społecznościowych pozostaje bardziej ograniczona.

### Serbia

Narzędzia generatywnej sztucznej inteligencji są wykorzystywane przede wszystkim w zadaniach związanych z pracą – 8 z 12 respondentów korzysta z nich w celach zawodowych. Wskazuje to, że generatywna sztuczna inteligencja odgrywa znaczącą rolę w zwiększaniu produktywności, kreatywności i wydajności w działaniach związanych z pracą. Kolejne miejsce zajmuje sektor edukacji, gdzie 3 respondentów korzysta z narzędzi generatywnej sztucznej inteligencji do nauki lub nauczania. Rozrywką to kolejny sektor, w którym wykorzystywane są narzędzia generatywnej

sztucznej inteligencji – 2 respondentów zgłosiło ich użycie w tym obszarze. Co ciekawe, żaden z respondentów nie zgłosił wykorzystywania narzędzi generatywnej sztucznej inteligencji w mediach społecznościowych, co wskazuje, że narzędzia AI mogą nie być jeszcze powszechnie zintegrowane z osobistym korzystaniem z mediów społecznościowych.

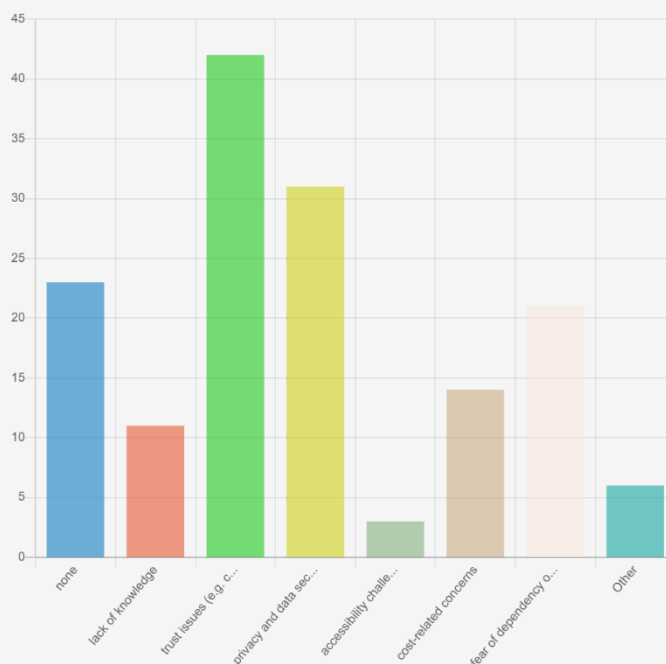




## Główne przeszkody utrudniające korzystanie z narzędzi generatywnej sztucznej inteligencji

Aby zidentyfikować czynniki, które mogą ograniczać wykorzystanie narzędzi generatywnej sztucznej inteligencji, poproszono uczestników o wskazanie głównych przeszkód uniemożliwiających im korzystanie z tych technologii. W tej podsekcji uwzględniono takie kwestie, jak brak wiedzy, obawy dotyczące dokładności lub niezawodności, obawy związane z prywatnością i bezpieczeństwem danych, problemy z dostępnością, obawy związane z kosztami oraz obawa przed nadmiernym uzależnieniem się od technologii. Respondenci mogli również wskazać, czy nie napotkali żadnych barier, lub podać inne powody w kategorii „Inne”. Zrozumienie tych przeszkód dostarcza cennych informacji na temat tego, co może utrudniać szersze wdrożenie tych technologii oraz w jaki sposób można rozwiązać te problemy w przyszłości.

### Polska



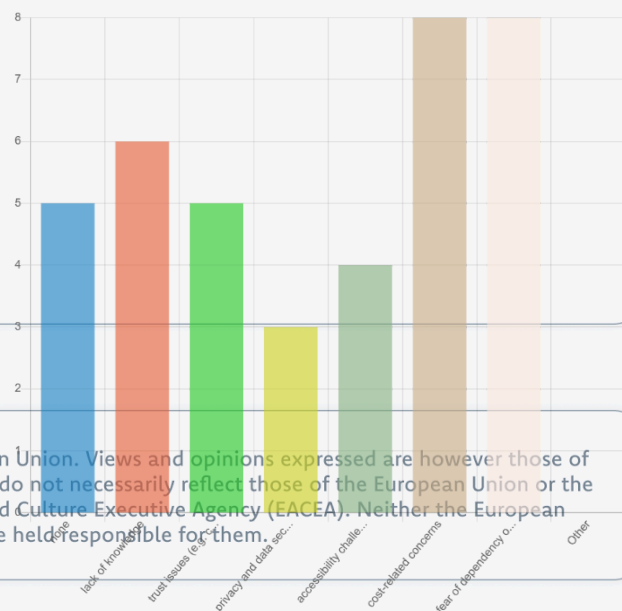
Największą przeszkodą powstrzymującą ludzi przed korzystaniem z narzędzi generatywnej sztucznej inteligencji są obawy dotyczące dokładności i wiarygodności, na co zwróciło uwagę 43 respondentów. Wysoko w rankingu znalazły się również obawy związane z prywatnością – 31 osób wyraziło niepokój co do sposobu, w jaki platformy AI mogą wykorzystywać lub przechowywać ich dane. W

czasach, gdy prywatność w sieci budzi coraz większe obawy, nie dziwi fakt, że ludzie niechętnie korzystają z narzędzi, które mogą gromadzić i

przetwarzać dane osobowe lub wrażliwe. Wydaje się, że bariera ta dotyczy raczej zaufania do systemu niż samej technologii. Co ciekawe, 23 osoby nie wskazały żadnych znaczących przeszkód w korzystaniu z generatywnej sztucznej inteligencji, co sugeruje, że prawie jedna czwarta uczestników czuje się komfortowo z tymi narzędziami lub już aktywnie z nich korzysta. Natomiast brak wiedzy został wskazany przez 11 respondentów, co podkreśla, że choć nie jest to główny powód do obaw, nadal istnieje potrzeba edukacji użytkowników, być może poprzez samouczki lub przystępne wprowadzenie do korzystania z narzędzi. Chociaż rzadziej pojawiały się obawy związane z kosztami (wspomniane 14 razy) i strach przed uzależnieniem od technologii (21 razy), ujawniają one bardziej zróżnicowane obawy. Niektórzy użytkownicy mogą odczuwać, że poleganie na sztucznej inteligencji może osłabić ich umiejętności krytycznego myślenia lub zdolności twórcze. Tylko 3 osoby zwróciły uwagę na wyzwania związane z dostępnością, co może odzwierciedlać albo stosunkowo dobry dostęp w tej grupie, albo niską świadomość kwestii projektowania sprzyjającego włączeniu społecznemu. Odpowiedzi z kategorii „Inne” dodatkowo wzbogacają ten obraz. Oprócz powtórzenia kwestii związanych z kosztami, kilku użytkowników poruszyło kwestie etyczne, brak osobistej potrzeby lub sprzeciw wobec generatywnej sztucznej inteligencji oparty na wartościach. Odpowiedzi te sugerują, że dla niektórych wahania wynikają nie z praktycznych barier, ale z głębszych osobistych lub filozoficznych przekonań. Wyniki te razem przedstawiają wielowarstwowy obraz wdrażania generatywnej sztucznej inteligencji, napędzanego w równym stopniu przez czynniki emocjonalne i etyczne, jak i techniczne lub praktyczne.

## Grecja

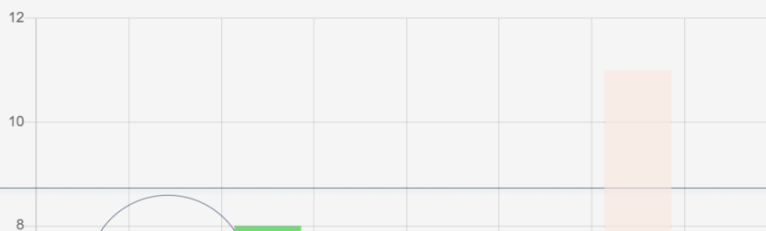
Najczęściej zgłaszanymi przeszkodami są obawy związane z kosztami oraz strach przed uzależnieniem od technologii – po 8 spośród 19 respondentów (42,1%) wskazało każdą z tych kwestii jako główny problem. Wysoki odsetek





obaw związanych z kosztami sugeruje, że wielu użytkowników uważa narzędzia AI za drogie lub postrzega funkcje premium jako niedostępne. Jednocześnie strach przed nadmiernym uzależnieniem od sztucznej inteligencji wskazuje na szerszą obawę przed utratą kluczowych umiejętności ludzkich lub nadmiernym poleganiem na automatyzacji w codziennych zadaniach. Kolejnym istotnym wyzwaniem jest brak wiedzy, zgłoszony przez 6 z 19 respondentów (31,6%). Podobnie obawy dotyczące dokładności i niezawodności, zgłoszone przez 5 z 19 respondentów (26,3%), podkreślają ogólny sceptycyzm wobec treści generowanych przez AI, przy czym użytkownicy kwestionują ich wiarygodność i zgodność z faktami. Obawy dotyczące prywatności i bezpieczeństwa danych zostały zgłoszone przez 3 z 19 respondentów (15,8%), co wskazuje, że chociaż niektóre osoby obawiają się naruszeń danych lub niewłaściwego wykorzystania sztucznej inteligencji, nie jest to najpowszechniejsza obawa. Jednak problemy z dostępnością, odnotowane przez 4 z 19 respondentów (21,1%), sugerują, że bariery techniczne, takie jak złożoność interfejsu, kompatybilność urządzeń lub ograniczenia językowe, mogą uniemożliwiać niektórym osobom skuteczne korzystanie z tych narzędzi. Co ciekawe, 5 respondentów (26,3%) stwierdziło, że nie napotyka żadnych barier w korzystaniu ze sztucznej inteligencji, co wskazuje, że znaczna część grupy czuje się komfortowo z tą technologią i jej zastosowaniami. Ogólnie rzecz biorąc, wyniki sugerują, że ograniczenia finansowe, luki w wiedzy oraz obawy dotyczące nadmiernego polegania na sztucznej inteligencji są głównymi czynnikami ograniczającymi wdrażanie tej technologii. Rozwiązanie tych problemów poprzez przystępne opcje cenowe, lepszą edukację użytkowników oraz zapewnienie równowagi między człowiekiem a sztuczną inteligencją mogłoby zachęcić do szerszego wdrażania narzędzi generatywnej sztucznej inteligencji i wzbudzić do nich zaufanie.

## Szwecja



Kwestie zaufania związane z dokładnością i wiarygodnością



Co-funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



pozostają najczęściej zgłaszaną przeszkodą – obawy wyraziło 38% respondentów (8 z 21). Sugeruje to, że znaczna część użytkowników waha się przed pełnym wdrożeniem generatywnej sztucznej inteligencji ze względu na potencjalne błędy, dezinformację lub niespójności. Brak wiedzy jest kolejnym poważnym wyzwaniem, które dotyczy 33% użytkowników (7 z 21). Sugeruje to, że wiele osób nie ma pewności, jak skutecznie korzystać z tych narzędzi. Obawy dotyczące prywatności i bezpieczeństwa danych zgłosiło 29% respondentów (6 z 21), co wskazuje, że znaczna część użytkowników pozostaje ostrożna w kwestii udostępniania poufnych informacji systemom AI. Problemy z dostępnością dotyczą 19% użytkowników (4 z 21), co sugeruje, że niektórzy borykają się z kwestiami użyteczności, kompatybilności platform lub innymi barierami technicznymi. Obawy związane z kosztami to kolejny istotny czynnik – 29% respondentów (6 z 21) wskazało ograniczenia finansowe jako czynnik hamujący. Chociaż wiele narzędzi AI oferuje darmowe wersje, funkcje premium często wymagają płatnych subskrypcji. Obawy przed uzależnieniem od technologii zgłosiła największa część respondentów – 52% (11 z 21) wyraziło takie obawy. Sugeruje to, że ponad połowa użytkowników martwi się nadmiernym uzależnieniem od sztucznej inteligencji w zakresie podejmowania decyzji, kreatywności lub produktywności. Co ciekawe, 10% respondentów (2 z 21) stwierdziło, że nie napotyka żadnych przeszkód w korzystaniu z generatywnej sztucznej inteligencji, co wskazuje, że niewielka, ale pewna siebie grupa użytkowników płynnie włączyła te narzędzia do swojej pracy lub działań osobistych. Aby zachęcić do szerszego wdrażania, kluczowe znaczenie będzie miało rozwianie obaw dotyczących dokładności, prywatności i przystępności cenowej. Ponadto skupienie się na edukacji użytkowników i podkreślanie, że sztuczna inteligencja jest narzędziem wspierającym, a nie źródłem uzależnienia, może pomóc większej liczbie użytkowników poczuć się pewnie w skutecznym wykorzystywaniu generatywnej sztucznej inteligencji.

## Serbia

Główne przeszkody powstrzymujące respondentów przed korzystaniem z narzędzi generatywnej sztucznej inteligencji wiążą się z obawami dotyczącymi zaufania, prywatności i bezpieczeństwa danych, kosztów oraz



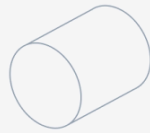


strachu przed uzależnieniem od technologii. Obawy dotyczące dokładności lub wiarygodności zgłosiło 4 respondentów, co wskazuje, że niektóre osoby wahają się przed korzystaniem z narzędzi generatywnej sztucznej inteligencji z powodu wątpliwości co do jakości i rzetelności generowanych treści. Obawy dotyczące prywatności i bezpieczeństwa danych zgłosiło również 4 respondentów, co odzwierciedla powszechne obawy związane z tym, w jaki sposób dane osobowe mogą być przetwarzane podczas korzystania z technologii sztucznej inteligencji. Kwestie związane z kosztami stanowiły kolejną barierę dla 4 respondentów, co sugeruje, że przystępność cenowa narzędzi generatywnej sztucznej inteligencji może powstrzymywać osoby przed ich wdrożeniem, szczególnie w przypadku płatnych modeli subskrypcyjnych lub związanych z tym kosztów. Obawa przed uzależnieniem od technologii pojawiła się jako problem u 5 respondentów, co wskazuje, że wiele osób martwi się nadmiernym uzależnieniem od narzędzi sztucznej inteligencji, co może potencjalnie osłabić ich własne umiejętności lub zdolności. Ponadto 5 respondentów wspomniało o innych barierach, takich jak obawy etyczne i środowiskowe. Respondenci ci mogą obawiać się szerszego wpływu powszechnego wdrożenia sztucznej inteligencji na społeczeństwo i środowisko. Co ciekawe, 1 respondent wskazał brak wiedzy jako barierę, co sugeruje, że nieznanostwo narzędzi generatywnej sztucznej inteligencji może ograniczać ich wykorzystanie. Żaden z respondentów nie wskazał jednak na problemy z dostępnością ani na żadne znaczące bariery w korzystaniu z tych narzędzi.

## Sekcja 6: Propozycje dotyczące zwiększenia popularności

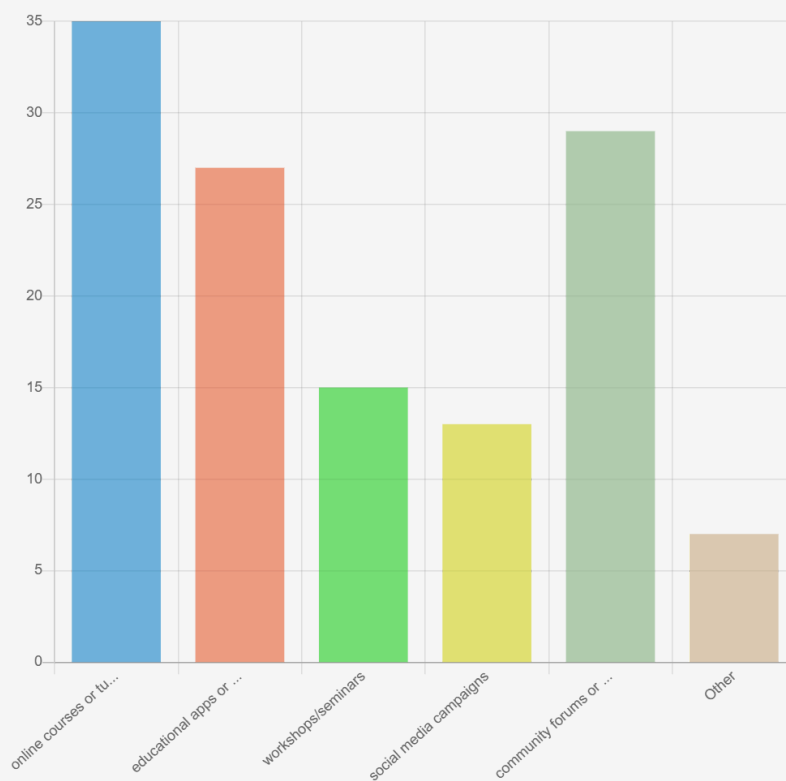
### Najlepsze sposoby wdrażania generatywnej sztucznej inteligencji

Aby lepiej zrozumieć, w jaki sposób ludzie najchętniej zdobywają wiedzę na temat generatywnej sztucznej inteligencji, poproszono uczestników o wskazanie preferowanych metod nauki. To pytanie wielokrotnego wyboru



zawierało szereg opcji, w tym kursy lub samuczki online, aplikacje edukacyjne lub narzędzia z wbudowaną sztuczną inteligencją, warsztaty lub seminaria, kampanie w mediach społecznościowych oraz fora społecznościowe lub grupy dyskusyjne, takie jak Reddit czy Discord. Dodano również opcję „Inne” dla wszelkich dodatkowych metod nauki, które nie zostały wymienione. Odpowiedzi pomagają wskazać najskuteczniejsze i najbardziej dostępne kanały edukacji na temat technologii generatywnej sztucznej inteligencji.

### Polska



Wyniki wskazują, że najpopularniejszą metodą zdobywania wiedzy na temat generatywnej sztucznej inteligencji są kursy internetowe lub samuczki – opcję tę wybrało 47 respondentów. Sugeruje to silną skłonność do korzystania z ustrukturyzowanych form nauki dostosowanych do indywidualnego tempa, które często

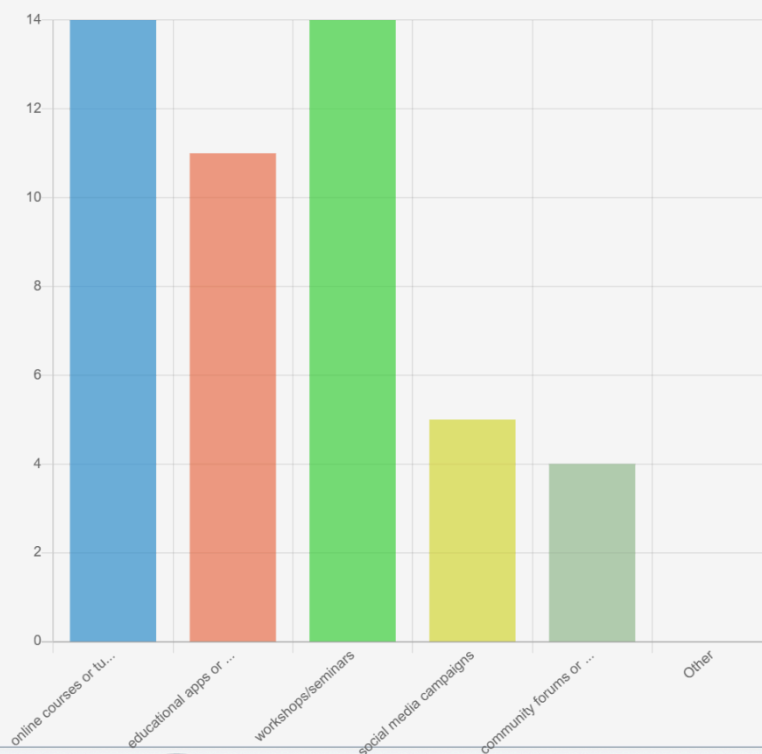
zapewniają wiarygodność, dogłębną wiedzę, a w niektórych przypadkach także certyfikaty. Platformy tego typu mogą być atrakcyjne dla osób poszukujących kompleksowych treści, do których mają dostęp w dogodnym dla siebie czasie. Fora społecznościowe i grupy dyskusyjne, takie jak Reddit czy Discord, wybrało 29 respondentów. Odzwierciedla to wartość, jaką wielu przywiązuje do uczenia się w grupie rówieśniczej, gdzie użytkownicy mogą



wymieniać się doświadczeniami z życia codziennego, zadawać pytania i poznawać różne perspektywy w bardziej nieformalnej, interaktywnej atmosferze. Aplikacje edukacyjne lub narzędzia z integracją sztucznej inteligencji wybrało 27 uczestników. Ta odpowiedź podkreśla atrakcyjność narzędzi edukacyjnych wzbogaconych o technologie, które wykorzystują funkcje sztucznej inteligencji do personalizacji doświadczenia lub uatrakcyjnienia treści. Warsztaty i seminaria otrzymały 15 głosów, co wskazuje na mniejsze, ale nadal znaczące zainteresowanie doświadczeniami edukacyjnymi z przewodnikiem, osobiście lub na żywo online. Kampanie w mediach społecznościowych były najmniej popularne spośród głównych opcji – 13 osób wybrało tę metodę.

W odpowiedziach otwartych czterech uczestników wskazało alternatywne preferencje. Dwóch konkretnie wspomniało o samodzielnym poznawaniu, podczas gdy dwóch innych odnotowało brak zainteresowania lub potrzeby uczenia się o sztucznej inteligencji.

### Grecja

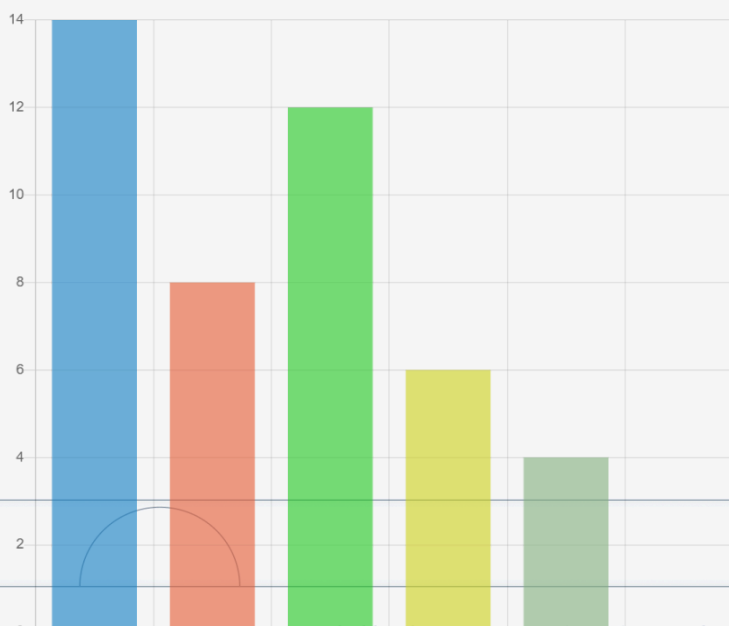


Najpopularniejszymi metodami zdobywania wiedzy na temat generatywnej sztucznej inteligencji są kursy online lub samouczki oraz warsztaty/seminaria – każdą z tych opcji wybrało 14 z 19 respondentów (73,7%). Tuż za nimi znalazły się aplikacje edukacyjne lub narzędzia z wbudowaną sztuczną



inteligencją, które wybrało 11 respondentów (57,9%), co podkreśla zapotrzebowanie na interaktywne i dostosowujące się do potrzeb użytkownika doświadczenia edukacyjne. Aplikacje oparte na sztucznej inteligencji pozwalają uczniom na praktyczne zapoznanie się z technologią, co sprawia, że metoda ta stanowi doskonałe uzupełnienie tradycyjnych form nauczania. Natomiast kampanie w mediach społecznościowych wybrało tylko 5 respondentów (26,3%), co wskazuje, że chociaż media społecznościowe mogą zwiększać świadomość, nie są one powszechnie postrzegane jako główne źródło wiedzy. Podobnie fora społecznościowe i grupy dyskusyjne (np. Reddit, Discord) były najmniej preferowaną metodą – wybrało je zaledwie 4 respondentów (21,1%). Sugeruje to, że choć dyskusje między użytkownikami mogą być cenne, nie są one głównym wyborem dla większości osób uczących się, jeśli chodzi o ustrukturyzowaną edukację w zakresie generatywnej sztucznej inteligencji. Ogólnie rzecz biorąc, wyniki te podkreślają, że formalne i interaktywne podejścia do nauki, takie jak kursy, warsztaty i narzędzia zintegrowane ze sztuczną inteligencją, są najskuteczniejszymi sposobami edukowania osób w zakresie generatywnej sztucznej inteligencji. Chociaż media społecznościowe i fora internetowe służą jako źródła uzupełniające, kluczowe znaczenie dla wspierania edukacji w zakresie sztucznej inteligencji będzie miało poszerzenie dostępu do ustrukturyzowanych i praktycznych doświadczeń edukacyjnych.

### Szwecja



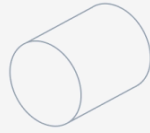
Najbardziej preferowaną metodą zdobywania wiedzy na temat generatywnej sztucznej inteligencji są kursy internetowe lub samouczki, które wybrało 14 z 21 respondentów (67%). Kursy internetowe pozwalają uczestnikom

zdobywać wiedzę we własnym tempie, korzystając jednocześnie z porad ekspertów, co sprawia, że są one popularnym wyborem wśród osób pragnących dogłębnie zrozumieć generatywną sztuczną inteligencję. Warsztaty i seminaria to kolejna powszechnie preferowana opcja, wybraną przez 12 z 21 respondentów (57%). Wskazuje to na silną preferencję dla interaktywnych, praktycznych doświadczeń edukacyjnych, podczas których uczestnicy mogą nawiązać kontakt z profesjonalistami z branży i innymi uczącymi się. Aplikacje edukacyjne lub narzędzia z integracją sztucznej inteligencji wybrało 8 z 21 respondentów (38%), co podkreśla preferencję dla opartych na technologii, interaktywnych metod uczenia się. Narzędzia te prawdopodobnie przemawiają do osób preferujących

uczenie się przez doświadczenie, ponieważ oferują bardziej angażujący i dynamiczny sposób zgłębiania koncepcji sztucznej inteligencji. Kampanie w mediach społecznościowych wybrało 6 z 21 respondentów (29%), co pokazuje, że chociaż media społecznościowe odgrywają pewną rolę w edukacji w zakresie sztucznej inteligencji, nie są one dominującą metodą dla większości osób uczących się. Fora społecznościowe i grupy dyskusyjne (np. Reddit, Discord) zostały wybrane przez 4 z 21 respondentów (19%), co wskazuje, że chociaż niektóre osoby cenią sobie dyskusje z rówieśnikami i dzielenie się wiedzą w czasie rzeczywistym, metoda ta jest rzadziej wykorzystywana w przypadku nauczania ustrukturyzowanego. Ogólnie rzecz biorąc, wyniki sugerują, że większość użytkowników preferuje ustrukturyzowane i prowadzone przez ekspertów metody nauczania, takie jak kursy online i warsztaty. Istnieje jednak również duże zainteresowanie narzędziami interaktywnymi i dyskusjami prowadzonymi przez społeczność, co wskazuje, że konieczna jest różnorodna gama zasobów edukacyjnych, aby zaspokoić różne preferencje i style uczenia się.

## Serbia

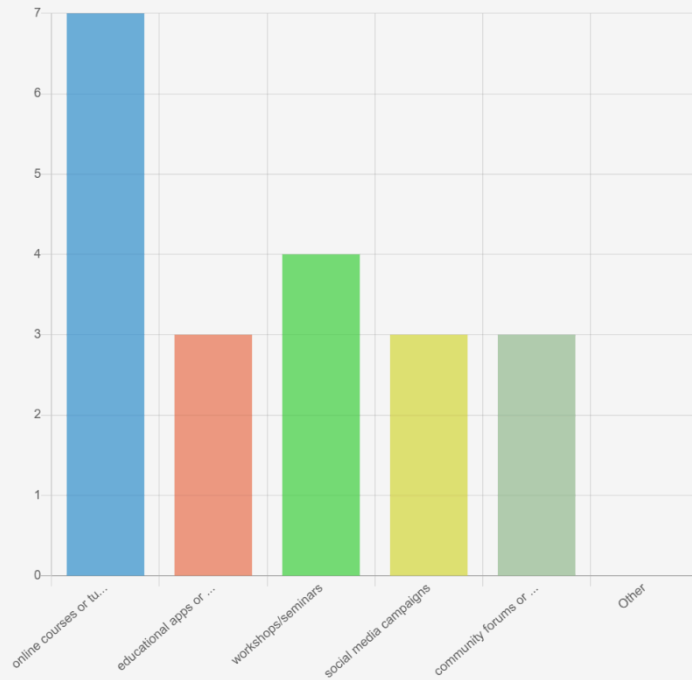
Preferowane metody poznawania generatywnej sztucznej inteligencji wskazują na zróżnicowane preferencje edukacyjne wśród respondentów. Największą popularnością cieszą się kursy internetowe lub samouczki – opcję tę wybrało 7 respondentów. Warsztaty lub seminaria wybrało 4 respondentów,



co wskazuje na zainteresowanie bardziej formalnymi, interaktywnymi formami, w ramach których uczestnicy mogą bezpośrednio współpracować z ekspertami i innymi uczestnikami podczas dyskusji lub ćwiczeń w czasie rzeczywistym.

Aplikacje edukacyjne lub narzędzia z integracją sztucznej inteligencji przyciągnęły również 3 respondentów, co sugeruje, że praktyczna nauka poprzez aplikacje lub narzędzia oparte na sztucznej inteligencji jest dla niektórych cennym sposobem zrozumienia koncepcji generatywnej sztucznej inteligencji. Fora społecznościowe lub grupy dyskusyjne (takie jak Reddit lub Discord) zostały

wybrane przez 3 respondentów, co wskazuje na preferencję dla nieformalnej nauki poprzez interakcję między rówieśnikami, gdzie osoby mogą wymieniać się pomysłami, zadawać pytania i współpracować nad rozwiązaniami. Wreszcie kampanie w mediach społecznościowych były najmniej popularną metodą – tylko 3 respondentów wybrało tę opcję. Sugeruje to, że chociaż media społecznościowe mogą być pomocnym źródłem wiedzy, respondenci zazwyczaj preferują bardziej ustrukturyzowane lub oparte na społeczności metody edukacyjne.



## Analiza

Dane wskazują na silną zależność od technologii w Polsce, Grecji, Serbii i Szwecji, gdzie większość respondentów korzysta z urządzeń cyfrowych codziennie. W Polsce i Serbii większość respondentów zgłaszała niemal ciągłe korzystanie z tych urządzeń (odpowiednio 57% i 83,3%), podczas gdy

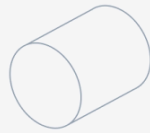




w Grecji odnotowano podobną tendencję – niemal wszyscy uczestnicy badania korzystali z technologii często. W Szwecji również odnotowano wysokie codzienne wykorzystanie, choć z nieco większą równowagą między użytkownikami korzystającymi z technologii nieustannie a tymi, którzy korzystają z niej często. Ogólnie rzecz biorąc, wyniki badania podkreślają istotną rolę narzędzi cyfrowych w komunikacji, pracy i rozrywce. Przy minimalnej liczbie zgłoszeń dotyczących niskiego poziomu korzystania z technologii, dane te podkreślają rosnące uzależnienie od urządzeń cyfrowych, zwracając uwagę na potrzebę umiejętności korzystania z technologii cyfrowych oraz odpowiedzialnego korzystania z nich we wszystkich regionach.

Media społecznościowe są najczęściej używaną usługą w Polsce (90%), Grecji (89%) i Serbii (91,7%), co podkreśla ich kluczową rolę w komunikacji i rozrywce. Platformy rozrywkowe również cieszą się dużym zainteresowaniem, szczególnie w Polsce (61%) i Serbii (66,7%), podczas gdy korzystanie z gier jest zróżnicowane, z niższym poziomem popularności w Grecji (10,5%) i Szwecji (9,5%). Aplikacje oparte na sztucznej inteligencji zyskują na popularności, ciesząc się dużym zainteresowaniem w Grecji (79%) oraz umiarkowanym w Polsce (42%) i Serbii (41,7%). Szwecja wyróżnia się skupieniem na narzędziach edukacyjnych (76,2%) i aplikacjach AI (47,6%), podczas gdy media społecznościowe (23,8%) i rozrywka (19%) cieszą się mniejszym zainteresowaniem. Ogólnie rzecz biorąc, media społecznościowe dominują w większości krajów, popularność AI i narzędzi edukacyjnych rośnie, a rozrywka pozostaje istotna, choć wzorce użytkowania różnią się w zależności od regionu.

We wszystkich czterech krajach znajomość generatywnej sztucznej inteligencji jest zróżnicowana, ale Polska i Szwecja wykazują najwyższy poziom świadomości. W Polsce ponad 80% respondentów deklaruje co najmniej umiarkowaną znajomość (poziomy 3–5), a 52% posiada głęboką wiedzę (poziomy 4–5). Podobnie w Szwecji 71,4% uczestników ocenia swoją



znajomość na poziomie 4 lub 5, co wskazuje na powszechny kontakt z tym zagadnieniem. Na kolejnym miejscu znajduje się Grecja, gdzie większość respondentów (89%) plasuje się na poziomach 3–4, choć tylko dwie osoby uważają się za bardzo biegłe (poziom 5). Serbia wykazuje najniższą znajomość, z zaledwie trzema respondentami na poziomie 5 i jednym uczestnikiem na poziomie 2, co sugeruje mniejsze zaangażowanie w technologie AI w porównaniu z innymi krajami. Ogólnie rzecz biorąc, podczas gdy wszystkie kraje wykazują rosnącą świadomość na temat generatywnej sztucznej inteligencji, Polska i Szwecja przodują pod względem wyższego poziomu znajomości, podczas gdy Grecja i Serbia mają więcej respondentów w przedziale od umiarkowanego do niższego.

W Polsce, Grecji, Szwecji i Serbii media społecznościowe oraz publikacje internetowe okazują się dominującymi źródłami informacji na temat sztucznej inteligencji generatywnej, choć ich znaczenie różni się w zależności od kraju. W Polsce najpopularniejszym źródłem są media społecznościowe (69,5%), a na drugim miejscu plasują się publikacje internetowe (53,7%), podczas gdy w Serbii oba źródła cieszą się równą popularnością (83,3%). Podobnie w Grecji te dwa kanały są na równi, a 15 z 19 respondentów polega na nich, podczas gdy w Szwecji publikacje internetowe mają niewielką przewagę (52,4%) nad mediami społecznościowymi (42,9%). Instytucje edukacyjne odgrywają większą rolę w Szwecji (47,6%) i Polsce (30,5%) w porównaniu z Grecją (15,8%) i Serbią (33,3%), co sugeruje, że w niektórych regionach edukacja formalna jest bardziej zintegrowana z procesem uczenia się o sztucznej inteligencji. Przyjaciele i rodzina mają znaczący wpływ na wiedzę o sztucznej inteligencji w Polsce (40,2%) i Grecji (57,9%), podczas gdy ich wpływ jest minimalny w Szwecji (19%) i nieobecny w Serbii. Różnice te podkreślają zróżnicowany stopień polegania na źródłach ustrukturyzowanych w porównaniu z nieformalnymi w poszczególnych krajach, odzwierciedlając różnice w kulturze cyfrowej, systemach edukacyjnych i wpływach społecznych.



We wszystkich czterech krajach – Polsce, Grecji, Szwecji i Serbii – ChatGPT jawi się jako najbardziej rozpoznawalne i najczęściej używane narzędzie generatywnej sztucznej inteligencji, z niemal powszechnym wykorzystaniem, wynoszącym od 91,6% w Polsce do 100% w Grecji, Szwecji i Serbii. DALL·E jest drugim najpopularniejszym narzędziem, ale jego rozpoznawalność jest zróżnicowana, od 31,3% w Polsce do zaledwie jednego użytkownika w Serbii. Bing Image Creator wykazuje umiarkowane wykorzystanie w Polsce (18,1%), ale jest znacznie mniej znany w Grecji, Szwecji i Serbii. Narzędzia AI ukierunkowane na produktywność, takie jak Copilot, Gamma i SlidesGPT, charakteryzują się stosunkowo niskim poziomem wykorzystania we wszystkich krajach, przy czym Grecja wykazuje najwyższy poziom świadomości na temat Copilota (57,9%). Co ciekawe, w Serbii żaden z respondentów nie wskazał na korzystanie ze SlidesGPT lub Quizard, podczas gdy w Grecji zaangażowanie w korzystanie z tych narzędzi było minimalne. Kategoria „Inne” obejmuje dodatkowe narzędzia AI, które są obecnie badane. Polska zgłosiła najszerszy zakres, w tym Midjourney, Stable Diffusion i Claude, podczas gdy Grecja i Serbia odnotowały mniej wzmianek. Różnice te sugerują, że chociaż narzędzia AI oparte na tekście dominują na całym świecie, zainteresowanie generowaniem obrazów i specjalistycznymi narzędziami AI różni się znacznie w zależności od kraju, co może wynikać z potrzeb zawodowych, lokalnego wdrażania technologii i dostępności.

We wszystkich czterech krajach – w Polsce, Grecji, Szwecji i Serbii – zwiększona wydajność w wykonywaniu zadań i tworzeniu treści jawi się jako najczęściej wymieniana korzyść płynąca z generatywnej sztucznej inteligencji. W Polsce 57% respondentów postrzega sztuczną inteligencję jako narzędzie do optymalizacji procesów roboczych, podczas gdy w Grecji aż 79% dostrzega jej rolę w automatyzacji. Podobnie w Szwecji (52,4%) i Serbii (58,3%) wydajność jest kluczowym czynnikiem decydującym o wdrożeniu sztucznej inteligencji. Generowanie treści, w tym tekstu, obrazów i muzyki, jest szczególnie cenione w Grecji (84%) i Polsce (54%), podczas gdy w Szwecji (42,9%) i Serbii zajmuje drugorzędne miejsce. Ułatwiona komunikacja za pośrednictwem chatbotów i narzędzi tłumaczeniowych jest częściej





doceniana w Polsce (47%) i Szwecji (28,6%) niż w Serbii (16,7%) i Grecji (37%). Spersonalizowane nauczanie i edukacja cieszą się umiarkowanym uznaniem we wszystkich krajach, przy czym największe zainteresowanie wykazuje Grecja (47%), a następnie Polska (37%) i Serbia (25%). Kreatywność jest mniej widoczną korzyścią, wahającą się od 25% w Polsce do zaledwie 9,5% w Szwecji, co sugeruje, że rola sztucznej inteligencji w ekspresji artystycznej wciąż się rozwija. Najmniejsze zainteresowanie budzi rozrywka – tylko 11% respondentów w Grecji i 9,5% w Szwecji uznaje ją za główną korzyść płynącą ze sztucznej inteligencji. Co ciekawe, sceptycyzm pozostaje, przy czym 17% respondentów w Polsce i 14,3% w Szwecji stwierdza, że nie widzi żadnych korzyści, podczas gdy w Grecji wszyscy respondenci uznali co najmniej jedną zaletę. Wyniki te podkreślają regionalne różnice w przyjmowaniu sztucznej inteligencji, przy czym niektóre kraje priorytetowo traktują produktywność i tworzenie treści, podczas gdy inne pozostają bardziej ostrożne co do jej codziennej wartości.

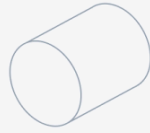
Obawy dotyczące generatywnej sztucznej inteligencji różnią się w Polsce, Grecji, Szwecji i Serbii, ale pojawiają się wspólne motywy. Uzależnienie od sztucznej inteligencji i utrata umiejętności to główne obawy w Polsce (75,9%) i Grecji (63%), odzwierciedlające obawy o zmniejszenie ludzkiej kreatywności i krytycznego myślenia. Ryzyko związane z dezinformacją jest również znaczące w obu krajach, przy czym 67,5% respondentów w Polsce i 63% w Grecji obawia się fałszywych informacji generowanych przez sztuczną inteligencję. W Szwecji największym zmartwieniem jest utrata miejsc pracy (76,2%), co podkreśla obawy ekonomiczne, podczas gdy w Serbii najczęściej wymieniane są implikacje etyczne (66,7%) i obawy dotyczące prywatności (66,7%), odzwierciedlające obawy o sprawiedliwość AI i bezpieczeństwo danych. Prywatność jest ważną kwestią w Polsce (62,7%) i Grecji (47%), ale jest mniej paląca w Szwecji (19%). Obawy dotyczące bezpieczeństwa odnotowano w Serbii (41,7%), Polsce (43,4%) i Grecji (42%), ale są one minimalne w Szwecji (9,5%). Co ciekawe, Serbia i Polska zgłaszają obawy dotyczące środowiska, podczas gdy Szwecja ma najwyższy odsetek (14,3%) respondentów, którzy nie mają żadnych obaw związanych ze sztuczną inteligencją. Różnice te sugerują, że chociaż wpływ sztucznej inteligencji na



społeczeństwo jest wspólnym zmartwieniem, różne kraje traktują priorytetowo różne rodzaje ryzyka w oparciu o swoje perspektywy ekonomiczne, etyczne i technologiczne.

Postawy wobec generatywnej sztucznej inteligencji różnią się w Polsce, Grecji, Szwecji i Serbii, odzwierciedlając różne poziomy optymizmu i sceptycyzmu. W Polsce najczęstszą oceną jest 3, co sugeruje neutralne stanowisko, choć wielu respondentów wybrało również 4, wykazując umiarkowane uznanie dla korzyści płynących ze sztucznej inteligencji pomimo obaw. Grecja i Szwecja wykazują najbardziej pozytywne nastawienie, przy czym większość respondentów w obu krajach ocenia sztuczną inteligencję na 4 (Grecja: 53%, Szwecja: 66,7%), a niektórzy wybierają nawet 5 (Grecja: 15,8%, Szwecja: 14,3%), co wskazuje na silny entuzjazm. Serbia wykazuje jednak największy sceptycyzm, gdzie najczęściej przyznawaną oceną jest 2 (33,3%), co odzwierciedla ostrożność lub obawy, podczas gdy powszechne jest również neutralne stanowisko (3) (41,7%), a jedynie niewielka mniejszość (16,7%) oceniła sztuczną inteligencję na 5. Ogólnie rzecz biorąc, Szwecja i Grecja skłaniają się ku optymizmowi, Polska zachowuje wyważone podejście, a Serbia wykazuje największe zastrzeżenia co do wpływu sztucznej inteligencji.

Wykorzystanie generatywnej sztucznej inteligencji znacznie różni się w Polsce, Grecji, Szwecji i Serbii, co odzwierciedla różne poziomy jej wdrażania i integracji z codziennymi czynnościami. Najwyższy poziom wykorzystania odnotowano w Grecji, gdzie 63% respondentów korzysta ze sztucznej inteligencji codziennie, a kolejne 21% – co tydzień, co wskazuje, że narzędzia oparte na sztucznej inteligencji stanowią istotną część zadań zawodowych i osobistych. Kolejne miejsce zajmuje Polska, gdzie 28% respondentów korzysta z AI codziennie, a 19% co tydzień, co wskazuje na silne, choć nieco mniej intensywne zaangażowanie, przy czym znaczna część (23%) korzysta z niej tylko sporadycznie. Szwecja wykazuje bardziej zrównoważone wdrożenie, gdzie 50% respondentów korzysta z AI co tydzień, a 25% codziennie, co



sugeruje częste, ale nie powszechne poleganie na tej technologii. Natomiast Serbia ma najniższy poziom wykorzystania sztucznej inteligencji, gdzie najczęstszą odpowiedzią jest sporadyczne korzystanie (42%), a następnie rzadkie korzystanie (33%), a tylko 17% respondentów korzysta z niej co tydzień, co wskazuje, że sztuczna inteligencja nie stała się jeszcze stałym narzędziem dla większości użytkowników. To porównanie podkreśla, że podczas gdy sztuczna inteligencja jest powszechnie stosowana w Grecji i Polsce, Szwecja znajduje się w fazie przejściowej, a Serbia pozostaje na wczesnym etapie wdrażania.

Narzędzia generatywnej sztucznej inteligencji są wykorzystywane głównie do zadań związanych z pracą i edukacją we wszystkich czterech krajach, choć stopień ich wdrażania jest zróżnicowany. Grecja przoduje w wykorzystaniu w miejscu pracy, gdzie 89,5% respondentów włącza sztuczną inteligencję do swojej działalności zawodowej, a następnie Polska (57%), Serbia (67%) i Szwecja (50%), co wskazuje, że sztuczna inteligencja jest powszechnie postrzegana jako narzędzie zwiększające produktywność i wydajność. Kolejnym ważnym sektorem jest edukacja, gdzie Polska (60%) i Grecja (57,9%) wykazują wysoki poziom wdrożenia, podczas gdy Szwecja (40%) i Serbia (25%) odnotowują mniejsze zaangażowanie w tym obszarze. Rozwój osobisty jest kluczowym obszarem zastosowania sztucznej inteligencji w Szwecji (55%) i Polsce (36%), ale jest również zauważalny w Grecji (52,6%), co sugeruje rosnące zainteresowanie samodoskonaleniem wspomaganym przez sztuczną inteligencję. W rozrywce obserwuje się umiarkowane wykorzystanie, przy czym Polska (31%), Grecja (26,3%), Szwecja (25%) i Serbia (17%) zgłaszają zaangażowanie, co odzwierciedla rolę sztucznej inteligencji w dziedzinach kreatywnych. Jednak wykorzystanie mediów społecznościowych jest niezmiernie niskie, przy czym Polska (5%), Grecja (26,3%), Szwecja (20%) i Serbia (0%) wykazują minimalną interakcję, co wskazuje, że sztuczna inteligencja nie jest jeszcze głównym narzędziem osobistego zaangażowania w mediach społecznościowych. Ogólnie rzecz biorąc, sztuczna inteligencja jest najbardziej ceniona do celów zawodowych i



edukacyjnych, podczas gdy jej rola w rozrywce i mediach społecznościowych pozostaje ograniczona we wszystkich krajach.

We wszystkich czterech krajach kwestie zaufania dotyczące dokładności i wiarygodności stanowią poważną przeszkodę – Polska (43% respondentów), Szwecja (38%), Serbia (33%) i Grecja (26,3%) wyrażają obawy co do spójności i poprawności treści generowanych przez sztuczną inteligencję. Obawa przed uzależnieniem od sztucznej inteligencji jest szczególnie znacząca w Szwecji (52%) i Grecji (42,1%), co wskazuje na obawy związane z nadmiernym poleganiem na automatyzacji, podczas gdy Polska (21%) i Serbia (42%) również zgłaszają podobne obawy. Kwestie prywatności i bezpieczeństwa danych stanowią kolejną powszechną barierę, zwłaszcza w Polsce (31 respondentów), Szwecji (29%) i Serbii (33%), co pokazuje, że wielu użytkowników pozostaje ostrożnych w kwestii przetwarzania danych przez platformy AI. Obawy związane z kosztami są najbardziej widoczne w Grecji (42,1%), a następnie w Szwecji (29%), Serbii (33%) i Polsce (14 respondentów), co sugeruje, że przystępność cenowa wpływa na wdrażanie w niektórych regionach bardziej niż w innych. Brak wiedzy utrudnia korzystanie z tych narzędzi użytkownikom w Szwecji (33%), Grecji (31,6%), Polsce (11 respondentów) i Serbii (8%), co podkreśla potrzebę lepszej edukacji w zakresie narzędzi AI. Problemy z dostępnością są rzadziej wymieniane, ale nadal występują w Szwecji (19%) i Grecji (21,1%), podczas gdy w Serbii nie odnotowano żadnych. Co ciekawe, Polska (23 respondentów), Grecja (26,3%) i Szwecja (10%) zgłaszają, że część użytkowników nie napotyka żadnych barier, co pokazuje, że coraz większa grupa czuje się komfortowo z AI. Ogólnie rzecz biorąc, zaufanie, prywatność, koszty i edukacja jawią się jako największe przeszkody w powszechnym wdrażaniu generatywnej AI, podczas gdy obawy przed uzależnieniem i kwestie etyczne również odgrywają rolę w ograniczaniu jej stosowania.

We wszystkich czterech krajach kursy online lub samouczki są preferowaną metodą nauki o generatywnej sztucznej inteligencji, przy czym Polska (47





respondentów), Grecja (73,7%), Szwecja (67%) i Serbia (7 respondentów) wykazują duże zainteresowanie. Podkreśla to zapotrzebowanie na ustrukturyzowaną naukę we własnym tempie, która zapewnia wiarygodność i dogłębną wiedzę. Warsztaty i seminaria są również wysoko cenione, szczególnie w Grecji (73,7%) i Szwecji (57%), gdzie uczniowie preferują interaktywne sesje prowadzone przez ekspertów. Aplikacje edukacyjne lub narzędzia zintegrowane ze sztuczną inteligencją są popularnym wyborem w Polsce (27 respondentów), Grecji (57,9%), Szwecji (38%) i Serbii (3 respondentów), co wskazuje na zainteresowanie praktycznymi, opartymi na technologii doświadczeniami edukacyjnymi. Fora społecznościowe i grupy dyskusyjne (np. Reddit, Discord) są bardziej popularne w Polsce (29 respondentów), ale mniej preferowane w Grecji (21,1%), Szwecji (19%) i Serbii (3 respondentów), co sugeruje, że chociaż nauka w grupie rówieśniczej jest przydatna, nie jest ona podstawowym wyborem w przypadku zorganizowanej edukacji. Kampanie w mediach społecznościowych są najmniej preferowaną metodą we wszystkich krajach, przy czym Polska (13 respondentów), Grecja (26,3%), Szwecja (29%) i Serbia (3 respondenci) wykazują ograniczone zaufanie do tych platform w zakresie dogłębnej nauki. Ogólnie rzecz biorąc, wyniki sugerują, że zorganizowane kursy, interaktywne warsztaty i narzędzia oparte na sztucznej inteligencji są najskuteczniejszymi sposobami edukowania osób na temat generatywnej sztucznej inteligencji, podczas gdy fora i media społecznościowe odgrywają raczej rolę uzupełniającą.

## Wnioski

Wyniki badania wskazują na silną zależność od technologii cyfrowych w Polsce, Grecji, Serbii i Szwecji, przy czym najczęściej korzysta się z mediów społecznościowych. Narzędzia oparte na sztucznej inteligencji oraz aplikacje edukacyjne zyskują na popularności, zwłaszcza w Szwecji i Grecji, co odzwierciedla przejście w kierunku bardziej zaawansowanego korzystania z technologii cyfrowych. Tendencje te podkreślają znaczenie umiejętności cyfrowych oraz odpowiedzialnego korzystania z technologii, co pozwala





użytkownikom skutecznie poruszać się w zmieniającym się cyfrowym środowisku.

Świadomość na temat generatywnej sztucznej inteligencji jest zróżnicowana – Polska i Szwecja wykazują większą znajomość tego zagadnienia, podczas gdy Grecja i Serbia wykazują umiarkowane zaangażowanie. ChatGPT jest najbardziej rozpoznawalnym narzędziem AI we wszystkich krajach, choć wdrażanie sztucznej inteligencji służącej do generowania obrazów i zwiększania produktywności pozostaje nierównomierne. Główne bariery we wdrażaniu sztucznej inteligencji obejmują kwestie zaufania, obawy dotyczące prywatności oraz obawy przed uzależnieniem, szczególnie w Szwecji i Grecji. Rozwiązanie tych problemów poprzez edukację i przejrzystość będzie miało kluczowe znaczenie dla zwiększenia akceptacji sztucznej inteligencji.

Wydajność, automatyzacja i generowanie treści to najbardziej cenione korzyści płynące ze sztucznej inteligencji, ale obawy dotyczące dezinformacji, etyki i bezpieczeństwa pozostają powszechne. Szwecja wyraża największe obawy dotyczące utraty miejsc pracy, podczas gdy Grecja i Szwecja wykazują największy optymizm co do wpływu sztucznej inteligencji. Serbia pozostaje najbardziej ostrożna, odzwierciedlając bardziej powściągliwe stanowisko w kwestii integracji sztucznej inteligencji. Wyniki te sugerują, że wdrażanie sztucznej inteligencji jest kształtowane przez regionalne perspektywy gospodarcze, etyczne i społeczne.

Edukacja odgrywa kluczową rolę w podnoszeniu kompetencji w zakresie sztucznej inteligencji, a kursy online, warsztaty i narzędzia zintegrowane ze sztuczną inteligencją są preferowanymi metodami nauki. Polska i Szwecja wykazują większe zaufanie do edukacji formalnej, podczas gdy Grecja i Serbia angażują się w połączenie nauki formalnej i nieformalnej. W miarę rozwoju sztucznej inteligencji promowanie dostępnej edukacji i rozwiązywanie kluczowych problemów będzie miało kluczowe znaczenie dla zapewnienia odpowiedzialnego wdrażania i maksymalizacji korzyści płynących z tej technologii.

