

# ARTIFICIAL INTELLIGENCE AND ITS IMPACT ON YOUNG PEOPLE

## L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE ET SON IMPACT SUR LES JEUNES



Seminar Report  
Rapport de séminaire



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE





# Artificial Intelligence and its Impact on Young People

European Youth Centre  
Strasbourg, 4 – 6 December 2019

VERONICA STEFAN  
General Rapporteur

Version française pages 51 à 98



**Seminar report**  
**Artificial Intelligence and its impact on young people**

Strasbourg, 4 – 6 December 2019

The views expressed in this publication do not necessarily reflect the opinions of the Council of Europe.

Copyright of this publication is held by the Council of Europe.

No parts of this publication may be reproduced or transmitted for commercial purposes in any form or by any means, electronic (CD-ROM, Internet, etc.) or mechanical including photocopying, recording or any information storage or retrieval system, without the permission in writing from the Publishing Division ([publishing@coe.int](mailto:publishing@coe.int)), Directorate of Communication of the Council of Europe.

Reproduction of material from this publication is authorised for non-commercial education purposes only and on condition that the source is properly quoted.

All other correspondence concerning this document should be addressed to the Youth Department of the Council of Europe:

European Youth Centre Strasbourg  
30, rue Pierre de Coubertin  
F- 67075 Strasbourg Cedex – France  
Email: [youth@coe.int](mailto:youth@coe.int)

Credits for illustrations: Vanda Kovács

Design and layout: Dániel Horváth

Printed in Hungary

© Council of Europe, 2020

## **Rapport de séminaire**

### **L'intelligence artificielle et son impact sur les jeunes**

Strasbourg, 4 – 6 décembre 2019

Les opinions exprimées dans cette publication ne reflètent pas nécessairement les opinions du Conseil de l'Europe.

Les droits de reproduction sont propriété du Conseil de l'Europe.

Aucun extrait de cette publication ne peut être reproduit ou transmis à des fins commerciales sous quelque forme que ce soit ou par un quelconque moyen – électronique (CD-Rom, internet, etc.) ou mécanique, y compris la photocopie, l'enregistrement ou tout système de stockage ou de récupération de l'information – sans la permission écrite de la Division des Éditions (publishing@coe.int), Direction de la Communication, du Conseil de l'Europe.

La reproduction des matériels contenus dans cette publication est autorisée à des fins éducatives non commerciales et à la condition que la source soit clairement citée.

Toute correspondance relative à cette publication doit être adressée au Service de la jeunesse du Conseil de l'Europe :

Centre Européen de la Jeunesse  
30, rue Pierre de Coubertin  
F- 67075 Strasbourg Cedex – France  
Mél : youth@coe.int

Crédit des illustrations : Vanda Kovács

Mise en page et conception : Dániel Horváth

Imprimé en Hongrie

© Conseil de l'Europe, 2020

# TABLE OF CONTENTS / TABLE DES MATIÈRES

■	About the report .....	6
■	Executive summary .....	7
<b>Chapter 1</b>		
■	Relevance and Need for the Seminar .....	11
	1.1 Connecting with the Council of Europe's work in the field of Artificial Intelligence.....	11
	1.2 Artificial Intelligence – opportunities and challenges .....	12
	1.3 Young people – how is all this connected?.....	13
	1.4 Purpose and objectives of the Seminar .....	15
	1.5 Participants' profiles and expectations .....	16
<b>Chapter 2</b>		
■	<b>Conclusions and recommendations</b> .....	<b>19</b>
	2.1 The key conclusions of the Seminar in nine main directions.....	19
<b>Chapter 3</b>		
■	<b>Exploring Artificial Intelligence and Youth</b> .....	<b>25</b>
	3.1 Introduction to Artificial Intelligence.....	25
	3.2 AI and young people.....	28
<b>Chapter 4</b>		
■	<b>The Council of Europe – connecting youth and AI</b> .....	<b>33</b>
<b>Chapter 5</b>		
■	<b>Thematic working groups</b> .....	<b>41</b>
	5.1 Artificial Intelligence and Youth: Hopes and Concerns .....	41
	5.2 Recommendations and proposals for strategies and actions regarding AI and youth in the Council of Europe.....	47
■	À propos de ce rapport .....	52
■	Résumé.....	53
<b>Chapitre 1</b>		
■	<b>Pertinence et nécessité du séminaire</b> .....	<b>58</b>
	1.1 Faire le lien avec le travail du Conseil de l'Europe en matière d'intelligence artificielle .....	58
	1.2 Intelligence artificielle – Opportunités et défis.....	59
	1.3 Les jeunes – Quel lien avec l'IA ?.....	60
	1.4 But et objectif du séminaire .....	62
	1.5 Profils et attentes des participants .....	63

## Chapitre 2

<b>Conclusions et recommandations</b> .....	<b>67</b>
2.1 Neuf grandes orientations à partir des principales conclusions.....	67

## Chapitre 3

<b>Explorer l'intelligence artificielle sous l'angle de la jeunesse</b> .....	<b>73</b>
3.1 Introduction à l'intelligence artificielle .....	73
3.2 L'IA et les jeunes.....	76

## Chapitre 4

<b>Le Conseil de l'Europe – Faire le lien entre les jeunes et l'IA</b> .....	<b>81</b>
--	-----------

## Chapitre 5

<b>Groupes de travail thématiques</b> .....	<b>89</b>
5.1 L'intelligence artificielle et la jeunesse : espoirs et craintes.....	89
5.2 Recommandations et propositions de stratégies et d'actions concernant l'IA et la jeunesse au Conseil de l'Europe .....	96

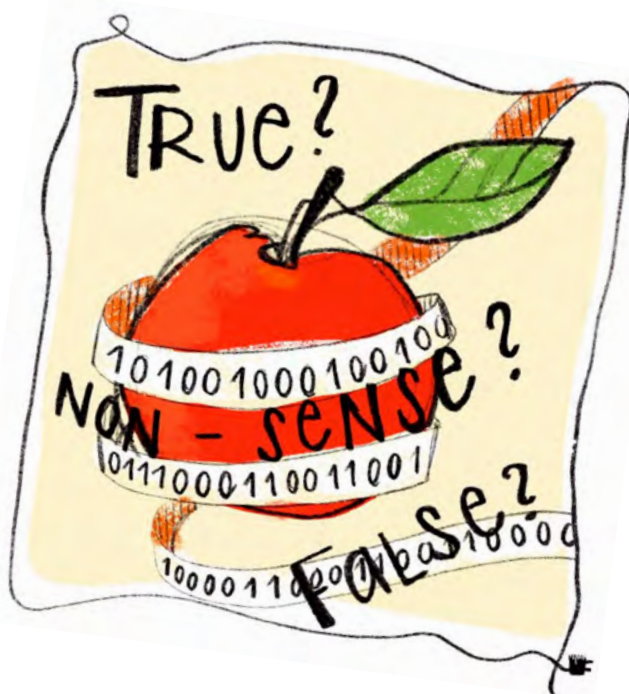
## Appendices .....

<b>Appendices</b> .....	<b>99</b>
-------------------------	-----------

Appendix 1 – Opening speeches .....	99
Appendix 2 – Thematic working groups .....	105
Appendix 3 – Reading materials .....	128
Appendix 4 – Programme .....	133
Appendix 5 – List of participants.....	135

## ABOUT THE REPORT

This report is an outcome of the Council of Europe's Seminar Artificial Intelligence and its Impact on Young People. It gathers the main ideas, recommendations and conclusions brought by participants, experts and guests. Nevertheless, the report is not designed as an exhaustive and complete account of everything that took place and presented during the event. For reasons of clarity, readability and consistency, the rapporteur edited and synthesised the most important parts, trying to offer at the same time an important overview of the connections between Artificial Intelligence, young people and the youth sector at large. A more detailed account of the input provided by participants and speakers can be found in the appendices, together with other reading materials related to the topic of the Seminar.





# EXECUTIVE SUMMARY

The Seminar Artificial Intelligence and its Impact on Young People was organised by the Youth Department of the Council of Europe from 4 to 6 December 2019 in Strasbourg, France. It aimed to explore the issues, roles and possible contributions of the youth sector in ensuring that Artificial Intelligence (AI) is responsibly used in democratic societies, and that young people have a say in this process. The event brought together over 40 youth experts from a variety of sectors – ranging from representatives of youth organisations, youth work, academia, trade unions and public institutions to those from start-ups, technology and legal experts.

Designed as a consultation with youth experts, the Seminar provided a unique opportunity to advance the debate on the relevance and understanding of AI today. It identified areas and proposals for further exploration and action by the Council of Europe's youth sector and its governmental and non-governmental partners. The seminar's results aim to connect the work already done by the Council of Europe in the field of AI, as well as to inform the future programme of the youth sector in the years to come, including the future youth strategy of the Council of Europe.

The Seminar specifically looked, inter alia, into three main dimensions of AI:

- AI and democratic youth participation (including young people's trust/interest in democracy)
- AI and young people's access to rights (including, in particular, social rights)
- AI and youth policy and youth work.

Organised by a preparatory group composed of representatives of youth organisations, independent experts and the Secretariat of the Council of Europe, the Seminar enabled participants to put together their experience and knowledge in proposing answers to the following questions:

1. What are the impacts of AI on young people and how can young people benefit from it?
2. How can the youth sector make use of the capacities of AI to enhance the potential of youth work and youth policy provisions for the benefit of young people?
3. How can young people be informed and "educated" about the potential benefits and risks of AI, notably in relation to young people's human rights and democratic participation and the need for all young people to be involved in the process?
4. How does AI influence young people's access to rights?
5. What should the youth sector of the Council of Europe, through all its various instruments and partners, do about AI in the future?

The themes of the Seminar were discussed in various plenary sessions and participatory working groups, combining input from experts and collecting ideas and recommendations from all participants.

On Day 2, four thematic working groups were organised in parallel under the main topic: *Artificial Intelligence and Youth: Hopes and Concerns*. The working groups explored four main topics with input from resource people.

*Democracy and Youth Participation* – analysed AI's role in supporting and motivating young people's participation in society. More specifically, it focused on issues connected with (manipulation of) data and information bubbles which impact young people's choices in democracies. It also looked into issues of digital citizenship and participation of young people, including questions about online participation, the digital divide and the opportunity to make informed choices. Furthermore, the group explored how these tensions and dilemmas are addressed through Human Rights Education and Education for Democratic Citizenship, as well as through what else can be done.

*Young People's Access to Rights* – addressed issues and concerns on algorithmic stereotyping and *prejudice 2.0* and discussed ways to promote non-discrimination. One particular dimension was related to young people and the impact of Artificial Intelligence on the future of work, and especially on work conditions. Besides these, the group discussed and explored the role of AI on young people's access to rights (including, in particular, social rights), as well as the sustainability and fairness of social security systems.

*Youth Policy* – looked at which aspects of youth policies and other public policies affecting young people can benefit from artificial intelligence. The group explored the potential and concerns of using AI in the youth policy cycle (planning, implementing, monitoring and evaluating youth policies), and how to ensure that the AI biases do not interfere with the creation of inclusive youth policies. The group also looked into data collection and the use of AI in policy research, as well as using AI for improving the predictability of issues relevant to young people.

*Youth Work* – explored how youth work can be made more effective by using AI for some of its functions. This working group discussed topics such as digital youth work and the potential issues on digital and gender divide. Additionally, the group looked at possible 'new emerging competences' that youth workers may need in the era of AI, and how AI can be integrated (or not) into youth work.

On Day 3, six working groups were organised to *identify key recommendations – what should be done and by whom, in the short / medium term, or in the long term – and offer proposals that could be the basis for future strategies and actions of the Council of Europe's youth sector regarding AI*.

The *Education* group looked at what should be done in the areas of education, both formal and non-formal, to address the gaps identified between young people and AI. The group's work was based on an analysis of content, competences of educators, trainers, (possibly teachers), education policies, education tools and resources, and tried to identify practical and policy recommendations for civil society organisations, youth organisations, member states and the Council of Europe.

The *Health and well-being* group reflected on what actions should be taken in the field of health and the well-being of young people in relation to threats and opportunities posed by Artificial

Intelligence. Participants discussed the topic within a human rights framework, looking at the following: the impact of AI on children's skills; what the concerns of surveillance are, and its impact on young people's behaviour; how monitoring health can ensure better access to health care and medical education; how AI can help disabled young people interact with others; how AI can lead to profiling young people and address their individual needs.

The *Social rights, employment and future of work* group explored possible actions and activities that could lead the way forward, particularly looking at how the impact of AI and the changes expected to happen in the future regarding employment and work conditions could be minimalised. The goal of the group was also to share specific practices and know-how on ensuring that social rights will not be affected negatively in the future, through providing recommendations on how the youth sector and young people, but also Council of Europe and other stakeholders, can prepare for the future of work.

The *Hate speech and disinformation* group explored the opportunities and risks of using AI to fight hate speech. As online hate speech and disinformation have been identified as some of the growing threats to the global Internet and its users, the group looked at how to take an evidence-based approach to prevent and remediate online hate speech and understand whether AI is both part of the problem and the solution as well. At the centre of the debate was what the role of different stakeholders (youth organisations, government, the private sector and civil society respectively) will be when dealing with the challenge of hate speech online.

The *Equality and dignity* group looked into how AI impacts equality and dignity, with a focus on human rights and social inclusion, including gender rights and the rights of minority groups. It examined what the potential opportunities are which AI offers in pursuance of equality and dignity, but also the risks of applying AI. The group analysed the following: the need to raise awareness of AI opportunities; how to fund AI solutions for inclusiveness and equality; how to ensure that AI developers take into account the diverse perspectives of all young people, including those with fewer opportunities; how to support youth from vulnerable groups in understanding their rights.

The *Data protection and privacy, security and online safety* group analysed the main concerns related to these topics when it comes to the Internet in general, and AI in particular. The group looked at the following issues: opportunities for AI literacy and the importance of developing educational curricula for both formal and non-formal education; encouraging research on good practices and standards; enforcing independent auditing on Internet companies; establishing legal frameworks that hold Internet companies accountable, and support simplification of online terms of conditions and agreements; supporting youth-friendly one-stop shops at national / local levels where young people can receive guidance on concerns and problems related to data protection and online safety, as well as providing them with legal advice when needed. Overall, after the three days of the Seminar, several conclusions were proposed in relation to AI, young people and the youth sector at large:

1. **Youth participation** – young people should be recognised as experts and legitimate stakeholders. Proper spaces have to be ensured for their participation in AI decision-making processes at all levels.
2. **AI Literacy** – there is a need to invest in the capacities of young people as responsible and active digital citizens, in the skills of teachers, educators, youth workers and other youth specialists to be better equipped in working with the generation of digital natives.
3. **Data literacy** – complementing AI literacy, education about data is critical. There is a need to understand the value of personal data and the way data collection works.
4. **Youth (digital) work** – needs to be supported in all its forms: develop and/or use new AI tools, offer accessible resources to all young people, and embrace techniques already used by the business sector to increase its efficiency, without losing its core mission.
5. **The need for research and knowledge** – considering the possible biases of AI and algorithms, research has an important role in analysing policies and practices, before harmful effects are produced. Retaining young researchers, with expertise on AI, in academia and public sector should be a priority.
6. **Defining standards and legal frameworks** to protect human rights in the new AI context: there is a common perception that regulations are needed, particularly to protect democracy and human rights, and especially young people's rights about social rights, the future of jobs and social security, and online safety.
7. **Youth policy** – considering that AI is affecting all dimensions of young people's lives, there needs to be a strong involvement of all stakeholders to shape relevant youth policies, aligned with digital / AI processes. More synergies have to be created between policies in order to ensure an inclusive approach and a faster response to the needs of young people.
8. **A multi-stakeholder approach is needed** – platforms for co-operation and networks of expertise have to be transversal in any initiative related to AI and young people.
9. **Beneficial use of technology** – AI is potentially beneficial for improving transparency, solving critical problems (climate change, health) and innovating. This transformative power of technology cannot be denied, yet it has to be carried out mindfully, with a focus on people and with respect to their human rights. Its affordability has yet to be addressed, as currently the access to advanced technologies still comes at a high price.



# CHAPTER 1

## RELEVANCE AND NEED FOR THE SEMINAR

The Seminar Artificial Intelligence and its Impact on Young People, organised in Strasbourg, France from 4 to 6 December 2019, by the Youth Department of the Council of Europe, was a timely response to the growing need to address technological advancements and their implications for human rights, democracy and the rule of law through the lens of the youth sector.

### 1.1 | CONNECTING WITH THE COUNCIL OF EUROPE'S WORK IN THE FIELD OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE

The momentum of this Seminar comes within a wider framework when the Council of Europe has already initiated its process to address Artificial Intelligence (AI) and has taken significant steps in this direction, looking to establish multi-stakeholder co-operation and engage in concrete actions, including possible legal frameworks.

An important milestone was the high-level conference [Governing the Game Changer – Impacts of artificial intelligence development on human rights, democracy and the rule of law](#), organised in Helsinki in February 2019, under the Finnish Chairmanship of the Council of Europe Committee of Ministers. The conference provided the space for a first major debate on artificial intelligence, from the perspective of the Council of Europe's core mandate and values. The debates explored ways to ensure that emerging technologies are designed, developed and applied to create value for individuals, for democratic societies and the viability of legal and institutional frameworks.

Building on the conference's conclusions and other previous work, the Recommendation of the Commissioner for Human Rights "[Unboxing artificial intelligence: 10 steps to protect human rights](#)" (May 2019) provides national authorities with steps that can be taken in 10 key areas of action which can maximise the potential of AI systems and mitigate the negative impact they may have on people's lives and rights. A specific recommendation calls Member States to: invest in the level of literacy on AI with the general public through robust awareness-raising, training, and education efforts, including (in particular) in schools. This should not be limited to education on the workings of AI, but also its potential impact – positive and negative – on

human rights. Particular efforts should be made to reach out to marginalised groups, and those that are disadvantaged as regards IT literacy in general.

In September 2019, the Council of Europe took its work a step further and set up the [Ad hoc Committee on Artificial Intelligence \(CAHAI\)](#), which is mandated by the Committee of Ministers to:

*examine the feasibility and potential elements on the basis of broad multi-stakeholder consultations, of a legal framework for the development, design and application of artificial intelligence, based on the Council of Europe's standards on human rights, democracy and the rule of law.*

Currently, based on the work of the [Committee of Experts on Human Rights Dimensions of automated data processing and different forms of artificial intelligence](#) (MSI-AUT) and wide public consultation, a new draft "Recommendation on the human rights impacts of algorithmic systems" is being prepared. The document, to be adopted in early 2020, urges the member states to ensure that the recommendations are translated into concrete, actionable policies, including the reviewing of their legislative frameworks and practices.

## 1.2 | ARTIFICIAL INTELLIGENCE – OPPORTUNITIES AND CHALLENGES

As there is no universally accepted definition of AI, for the purpose of this Seminar, the following one has been used:

a set of sciences, theories and techniques whose purpose is to reproduce by a machine the cognitive abilities of a human being. Current developments aim, for instance, for the possibility of entrusting a machine with complex tasks previously delegated to a human.<sup>1</sup>

On the one hand, the limitations to address AI come from the very struggle to define it, due to different forms and levels of complexity or "intelligence" in AI, and because the term is also used to express a variety of technological realities and developments. On the other hand, there is some consensus in crediting AI with the potential of being a formidable transformative force that is impacting, or will impact, our societies and solve many problems in all areas of human intervention, such as education, medicine, justice, agriculture or climate change. AI is also expected to play a greater role in the way governments and public institutions operate, and how citizens interact and participate in democratic processes.

<sup>1</sup> Definition included on the Council of Europe's website: [www.coe.int/en/web/artificial-intelligence/glossary](http://www.coe.int/en/web/artificial-intelligence/glossary)

Based on the current public debate, the hopes placed on AI are accompanied by a similarly high number of fears and concerns, mostly related to ethical issues, including human rights, reliability or security of these technologies. This is reflected in people's perceptions: one study<sup>2</sup>, carried out in seven west European countries, showed that 67% of Europeans think that the governance of new technologies is, along with climate change, one of the biggest challenges that the EU faces right now. Additionally, 70% of Europeans of all ages believe that if they are not appropriately controlled, new technologies will cause more harm than good to society in the coming decade.

### 1.3 | YOUNG PEOPLE – HOW IS ALL THIS CONNECTED?

When it comes to connecting the dots between AI and its impact on young people, little research and information has emerged. According to the data published by the United Nations' bodies – International Telecommunications Union, 'ICT Fact and Figures 2017'<sup>3</sup>, and UNICEF 'Children in a digital world'<sup>4</sup> – we know that in 2017, the presence of children and youth in the digital world was illustrated with the following numbers:

- Youth (ages 15–24) are the most connected age group. Worldwide, 71% are online compared with 48% of the total population.
- In developed countries, young people represent 94% of Internet users.
- Children and adolescents under 18 account for an estimated one in three Internet users around the world.
- A growing body of evidence indicates that children are accessing the Internet at increasingly younger ages. In some countries, children under 15 are as likely to use the Internet as adults over 25.

With increased opportunities for children and young people, as technology helps them to mobilise and collaborate and gives them a voice where they had none, there is also a growing digital divide:

- About 29% of youth worldwide – around 346 million individuals – are not online.
- Young people in developing countries are the least connected. In Africa, around 60% are not online.
- Digital divides go beyond the question of access. Children and young people who rely on mobile phones rather than computers may get only a second-best online experience, and those who lack digital skills or speak minority languages often cannot find relevant content online.

2 Study carried out in France, Germany, Ireland, Italy, The Netherlands, Portugal, Spain and the United Kingdom by the Centre for Governance of Change, [European Tech Insights 2019](#)

3 ITU, ICT Facts and Figures 2017, retrieved on 15 December 2019, available at: [www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Documents/facts/ICTFactsFigures2017.pdf](http://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Documents/facts/ICTFactsFigures2017.pdf)

4 UNICEF, The State of the World's Children 2017 'Children in a Digital World', retrieved on 15 December 2019, available at: [www.unicef.org/media/48601/file](http://www.unicef.org/media/48601/file)

- Digital divides also mirror prevailing economic gaps, amplifying the advantages of children from wealthier backgrounds and failing to deliver opportunities to the poorest and most disadvantaged children.
- There is a digital gender gap as well. Globally, 12% more men than women used the Internet in 2017. In India, less than one third of Internet users are female.

Besides these figures, looking at Eurostat<sup>5</sup> data about the EU's situation in 2018, in terms of Internet users, the numbers indicate a clear preference of young people (16 to 29 years old) for online environments.



On the other hand, in terms of people who have never used the Internet, just 1% of young people aged 16 to 29 are included, compared with 11% of all individuals.

AI-fuelled technologies have to be better understood through the lens of the population that is mostly engaged with them – young people.

In a context of insufficient research and information, more efforts have to be put into understanding how AI will impact young people as young citizens in the transition to autonomy regarding their well-being, possibilities to participate and shape society, and their access to rights, including social rights.

What is already visible is that young people across the world make up a large proportion of the workforce needed for training AI machines and tools, and that their work conditions are often below social rights standards. What is also visible is that AI is already shaping and conditioning the way information is delivered, political opinions and forms of participation are shaped, and the very understanding of what are and are not acceptable levels and forms of privacy, transparency, diversity, non-discrimination, and oversight in data collection, processing and use.

What is also visible is the potential impact of AI on prejudicial or stereotypical views of diversity and gender equality.

5 Eurostat: Individuals – Internet use, retrieved on 15 December 2019, available at <https://ec.europa.eu/eurostat/web/digital-economy-and-society/overview>



The less visible dynamics and impact of AI on young people may be the projection of dreams or myths, but their existence or speculation needs to be taken into account by anyone concerned with youth policy and the well-being of young people.

The youth policy of the Council of Europe aims at providing young people with equal opportunities and experience, which enable them to develop the knowledge, skills and competencies to play a full part in all aspects of society. The future youth strategy of the Council of Europe should enable young people across Europe to actively uphold, defend, promote and benefit from the Council of Europe's core values (human rights, democracy and the rule of law). Equality of opportunities and young people's active citizenship will also be impacted and shaped by AI.

It is in this context that the Youth Department of the Council of Europe organised the Seminar on Artificial Intelligence and its Impact on Young People, to explore the issues, role and possible contributions of the youth sector to ensure that AI is responsibly used in democratic societies and that young people have a say in matters that concern their present and future.

## 1.4 | PURPOSE AND OBJECTIVES OF THE SEMINAR

The Seminar was designed as a space to discover and analyse different situations, possibilities and experiences of the youth sector in engaging with AI, by discussing approaches and understandings of AI and its impact on young people.

The Seminar was prepared as a consultation with youth experts, aimed at leading to a synchronisation of the relevance and understanding of AI today and resulting in the identification of areas and proposals for further exploration and action by the Council of Europe youth sector and its governmental and non-governmental partners. Its results aim at informing the future programme of the youth sector in the upcoming years and being reflected in the future Youth Strategy of the Council of Europe, which notes "the pervasive influence of technology and the digital space on how young people live their lives" as a driver of change, alongside demographic issues.

The Seminar aimed at looking, inter alia, into three main dimensions of AI:

- AI and democratic youth participation (including young people's trust / interest in democracy)
- AI and young people's access to rights (including, in particular, social rights)
- AI and youth policy and youth work.

The Seminar, organised by a preparatory group composed of representatives of youth organisations, independent experts and the Secretariat of the Council of Europe, created a space that enabled participants to put together their experience and knowledge.

The seminar aimed at proposing answers on the following questions:

- What are the impacts of AI on young people and how can young people benefit from it?
- How can the youth sector make use of the capacities of AI to enhance the potential of youth work and youth policy provisions for the benefit of young people?
- How can young people be informed and “educated” about the potential benefits and risks of AI, notably concerning young people’s human rights and democratic participation and the need to involve all young people in the process?
- How does AI influence young people’s access to rights?
- What should the youth sector of the Council of Europe, through all its various instruments and partners, do about AI in the future?

The conclusions and results of the Seminar will become youth sector input for the work of the [Council of Europe on Artificial Intelligence. They will also be presented to the Joint Council on Youth](#) for decision.

## 1.5 | PARTICIPANTS’ PROFILES AND EXPECTATIONS

The Seminar Artificial Intelligence and its Impact on Young People was received with high interest from various stakeholders, in total gathering more than 570 applications. Of the 50 participants selected, most were new to the Council of Europe and to the European Youth Centre, suggesting that the event reached out to new stakeholder groups and types of youth leaders.

The diversity of interested stakeholders was also reflected in the variety of expertise and talent, as the Seminar brought together representatives from the standard youth sector to those of academia, public institutions and start-ups. The clusters below describe the different backgrounds of the participants and their overall area of activity:

- Representatives of youth organisations – active in European organisations, national umbrellas, youth councils and other local initiatives
- Representatives of youth work associations or other professional associations working with young people – active at European and national levels
- Representatives of trade unions and other civil rights organisations
- Representatives of public institutions – active at the local level
- Representatives of the private sector – entrepreneurs, tech hub managers, tech research and development (R&D) experts
- Representatives of academia and research institutes – active in public universities, research associations, working at the intersection of social fields and technology
- Representatives of media platforms – publishing information on Internet-related issues

- EdTech educators – working in both formal and non-formal settings – providing training courses on AI, robotics, coding, digital and media literacy, and ethics
- Technology experts – technology / mobile app developers, experts in natural language processing
- Legal experts – with an interest in technology regulations and protecting citizen's civil rights in the new AI reality
- Participants with experience on topics related to disinformation and fake news, hate speech, e-participation and e-democracy.

Considering the diversity of participants, their expectations and interests were wide-ranging too. Nevertheless, there were solid common expectations that were identified by the majority of participants.

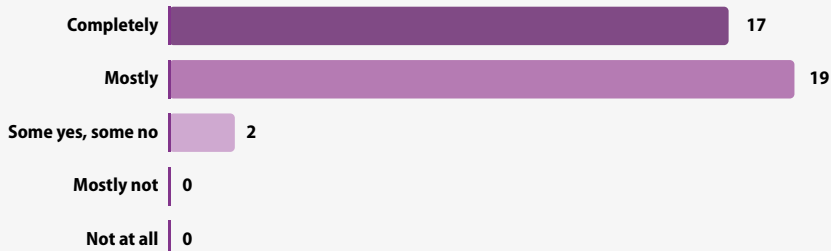
Firstly, they were interested in joining a multi-stakeholder debate that would shape the decisions around AI and youth, including ethical standards and AI-related policies. Secondly, there was clear motivation in getting knowledge and insights for developing national activities related to youth work and its transition to include AI tools, designing programmes for up-skilling youth workers, teachers or social workers, as well as for empowering young people.

Overall, most of the participants also highlighted a need to reflect on the future of educational programmes on human rights (particularly social rights) and youth participation in AI-related processes. At the end of the Seminar, the evaluation process revealed that the expectations of the participants had been met. Many people appreciated the diversity of the group, the complexity of the topics covered and the various perspectives offered over the three working days.

For many participants, the seminar was described as being inspiring and informative, at the same time as allowing for a good space to establish future co-operation or get ideas for new initiatives. Among the most important takeaways participants mentioned were the following: knowledge about AI, algorithms, and data and the impact these have on society and human rights; better understanding of Council of Europe's youth sector; and plans for future projects and co-operation.

## RESULTS

This seminar met my expectations







## CHAPTER 2

# CONCLUSIONS AND RECOMMENDATIONS

During the sessions organised over the three working days of the Seminar Artificial Intelligence and its Impact on Young People, several main ideas were highlighted by both participants and expert speakers – all of them contributing to the creation of a solid common ground related to Artificial Intelligence and its impact on young people, the youth sector, as well as society at large.

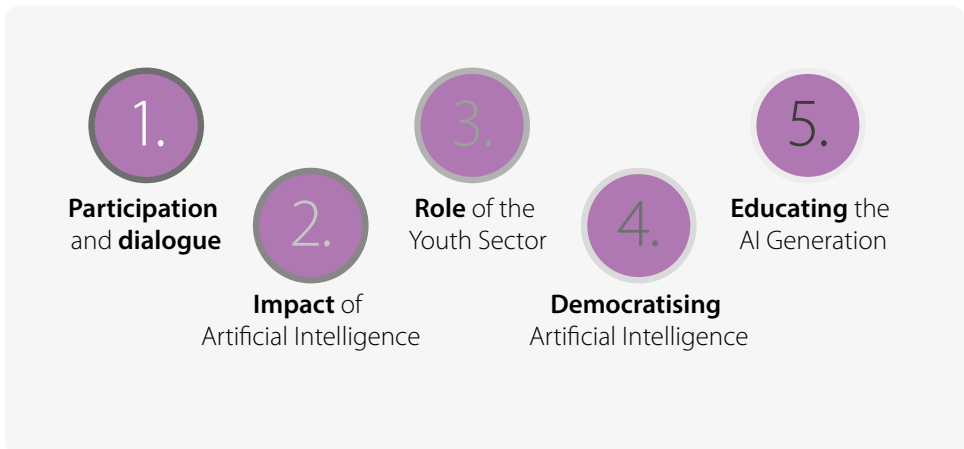
### 2.1 | THE KEY CONCLUSIONS OF THE SEMINAR IN NINE MAIN DIRECTIONS

1. **Youth participation** – young people have been recognised as experts and legitimate stakeholders. Nevertheless, proper spaces have to be ensured for their participation in AI decision-making processes at all levels. Empowering young people to act as multipliers and ambassadors of change requires intentional purpose and synergies between different institutions / bodies that are active in the AI field.
2. **AI Literacy** – there is common agreement that using and understanding what technology is are two different things. For this purpose, there is a call to invest: in the capacities of young people to become responsible, yet active digital citizens; in the skills of teachers, educators, youth workers and other youth specialists to be better equipped in working with the digital natives' generation.
3. **Data literacy** – complementing AI literacy, education about data is critical. Understanding the value of personal data but also the way data collection works is essential in the AI-fuelled world. Shifting from data as any other commodity to data as a highly important asset will require time and an intentional change of behaviour.
4. **Youth (digital) work** – needs to be supported in all its forms: develop and/or use new AI tools; offer accessible resources to all young people; embrace techniques already used by the business sector to increase its efficiency, without losing its core mission.
5. **The need for research** – continuous research needs to be supported to understand the full impact of AI on young people, particularly those in risk situations. Considering the possible biases of AI and algorithms, research has an important role in researching policies

and practices, before they produce harmful effects. Retaining young researchers, with expertise on AI, in academia and the public sector, should be a priority as the private sector is currently dominating the market, offering more incentives than traditional research hubs.

6. **Defining standards and legal frameworks to protect human rights in the new AI context** – there is a common perception that regulations are needed, particularly to protect democracy and human rights, and particularly young people’s rights about social rights, the future of jobs and social security, online safety.
7. **Youth policy** – considering that AI is affecting all dimensions of young people’s lives, there needs to be strong involvement of all stakeholders to shape relevant youth policies, aligned with the digital / AI processes. More synergies have to be created between policies in order to ensure an inclusive approach and a faster response to the needs of young people.
8. **The multi-stakeholder approach** – platforms for co-operation and networks of expertise have to be transversal in any initiative related to AI and young people. The Seminar was proof of how young experts, with different backgrounds, can contribute to the AI debate, and yet still learn about other perspectives.
9. **Beneficial use of technology** – AI is potentially beneficial to improving transparency (e.g. of decision-making processes), solving critical problems (climate change, health) and innovation. This transformative power of technology cannot be denied, yet it has to be used mindfully, with a focus on people and with respect to their human rights. Its affordability has yet to be addressed, as currently access to advanced technologies still comes at a high price.

The above-mentioned conclusions are rooted in the vibrant dialogue that took place during the Seminar. Moreover, based on the variety of input provided by keynote speakers and participants themselves, the debate on AI and youth identified both opportunities and challenges: their essence can be clustered under five umbrella topics, each of them including a series of recommendations and considerations.



## 1. PARTICIPATION AND DIALOGUE

**Multi-stakeholder debate** – in the debate around AI it is important to reach out to various types of expertise and talent, in all sectors.

**Youth agency** – considering that young people represent the most active age group in engaging with technology, it's important to give them the space to shape the policies around it. Equally, they should be empowered to adjust, master and benefit from the opportunities provided by AI.

**Inclusive dialogue** – open and inclusive dialogue is needed, at all levels, to ensure that nobody is left behind.

**Algorithms/AI watchers** – with more and more AI technologies being deployed, it is important that the young generation acts as a watchdog for how these technologies work. As legislation might need more time to catch up with technology, someone from the outside needs to keep an open eye on what is already being developed and not yet regulated.

## 2. IMPACT OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE

**AI as a critical element for humanity** – it is agreed that technology is shaping all dimensions of our lives, not just in the future but in the present as well.

**The positive transformative power** – AI-fuelled technologies have the power to innovate, generate increased well-being and offer solutions to the most difficult world problems – health, climate, and so on.

**The uncertainty and challenges** – along with many opportunities, AI is bringing proportional concerns and fears, raising many questions related to rights, ethical issues, and increasing digital gaps for those who are already in precarious conditions.

**Technology as a tool not as a purpose** – the benefits brought by technology in people's daily lives are evident; nevertheless, technology should not be treated as a purpose in itself, but merely as a tool to meet an end, and, finally, enable people to take advantage of its benefits.

**Technology vs. people** – while there might be different approaches to how technology is impacting people's daily lives, the debate should never be about technology vs. people, but about creating opportunities to understand technology, its implications, and encouraging its use for more meaningful purposes.

**Legal frameworks** – since rights have to be the same, in both online and offline environments, legal frameworks should be revised to ensure access to these rights and create mechanisms adapted to the new AI realities. Current, but also possible future threats should be anticipated and tackled by policies.

### 3. ROLE OF THE YOUTH SECTOR

**Shaping policies** – it is time for this sector to find a place in the digital and Internet Governance decision-making structures and to contribute to the different sectoral debates that connect youth with AI: the future of jobs, social rights, privacy and data protection, online safety and more. This involvement needs to be done at different levels, where decisions are taken – in many cases at the national level – but, nevertheless, keeping in mind that processes are connected within local and European frameworks.

**Supporting the youth workers and youth specialists** – while many young people perceive technology as another body limb, being connected to it continuously, youth work is advancing at a slower pace. In this context, new tools – such as chatbots and digital platforms – are increasingly complementing the work done in the youth sector. Yet, more efforts are necessary to equip youth workers and other youth specialists with all necessary digital competences.

**Understanding the limitations of AI** – the power of AI might seem overwhelming, and for this reason, the youth sector needs to educate itself better about what AI is, how it functions and what its limitations are. In technology-related debates, the sector still has the power to shape the debate and decide how AI can be of service to its purpose and not just how the sector has to adapt to it.

### 4. DEMOCRATISING AI

**Fair decision making for all** – as more AI-fuelled decision-making tools emerge, it is important that they work fairly and with a non-bias approach for everyone, particularly for those belonging to the most vulnerable groups.

**Equal access to AI products and services** – with more and more AI developments, it is important to be aware that they need to be available for all those who needed them (e.g. health, cyber-security solutions) and not just for those who can afford to pay for them, as currently happens, in most cases.

**Harnessing Data** – as AI technologies are powered by massive data sets, it is important to be aware of who owns the specific data. Currently, most of the available data is owned by private entities, while governments, academia or other non-profit entities own just a limited part of it.

**The neutrality of the Internet** – originally, designed like a free network of networks, today private stakeholders dominate the Internet, as they have become the Internet gatekeepers: the ones that ensure access to information and communication spaces (Internet browsers, social media platforms, instant messaging applications, online shopping platforms, etc.).

**A new generation of researchers and data scientists** – considering the importance of ensuring access to data, analysing it and using it for the public interest, a new generation of researchers is needed. On the one hand, it is important to have experts who would be willing to work



closely with governments and academia, and on the other hand to have experts who would be interested in looking at technology through the human lens. Incorporating values and ethical principles into the technical education system has become an urgent need.

## 5. EDUCATING THE AI GENERATION

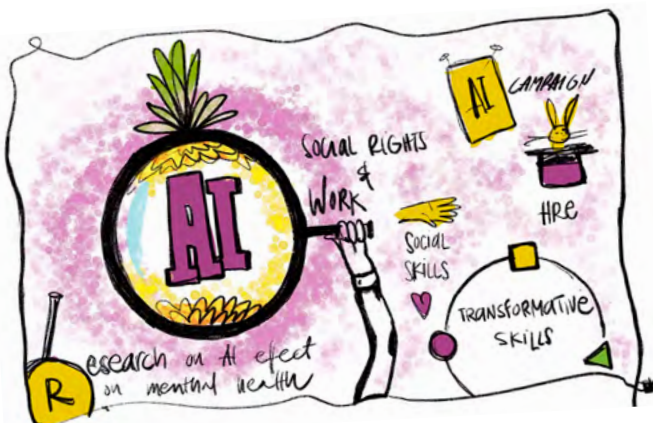
**Education for all** – as basic and advanced digital skills are becoming a prerequisite for benefiting from the AI-powered world, access to relevant education should be made available to all young people. Currently, in many countries, these educational opportunities are not provided as part of formal education, in many cases being accessible only for those with higher incomes.

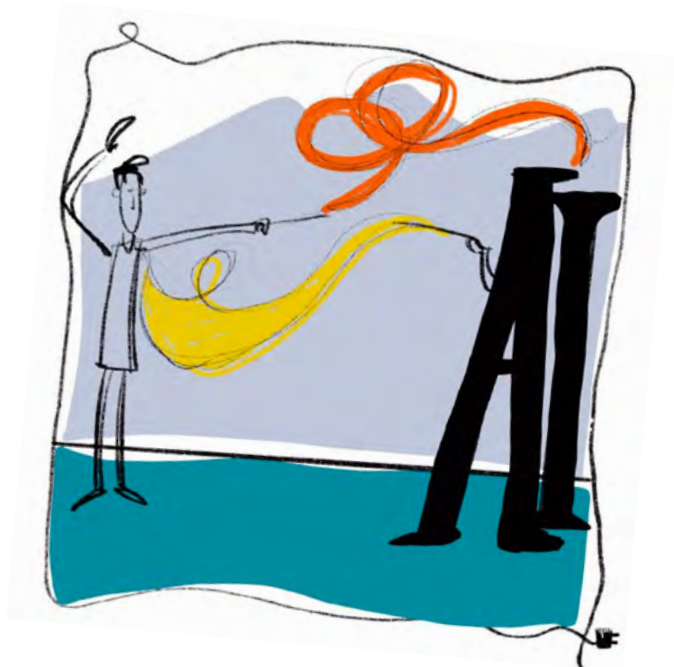
**AI as a reality and not as a temporary issue** – there are significant challenges in grasping the complexity of AI and its implications; nevertheless, teaching AI has to be part of the everyday reality.

**Understanding the powers and limits of AI** – while AI has a long over-arching arm over citizens' lives, its power is still defined by people; thus, it inherits the developers' limitations and biases. AI doesn't have a mind of its own since it executes tasks set by people; the difference is that it can do so on a very large scale.

**Personal data and privacy** – as more and more experts agree, data is one of the most precious assets humans have. Understanding how to protect it might become one of the most important issues, with some of the experts recommending that it should not be treated as a regular commodity that people can trade as they wish.

Last but not least, it could be concluded that AI is a new realm that has to be explored carefully but with an agile mindset. In this new technological context, the Seminar offered an opportunity to have an initial in-depth debate – looking to offer new insights on the intersectionality between artificial intelligence, youth, human rights and public policy.





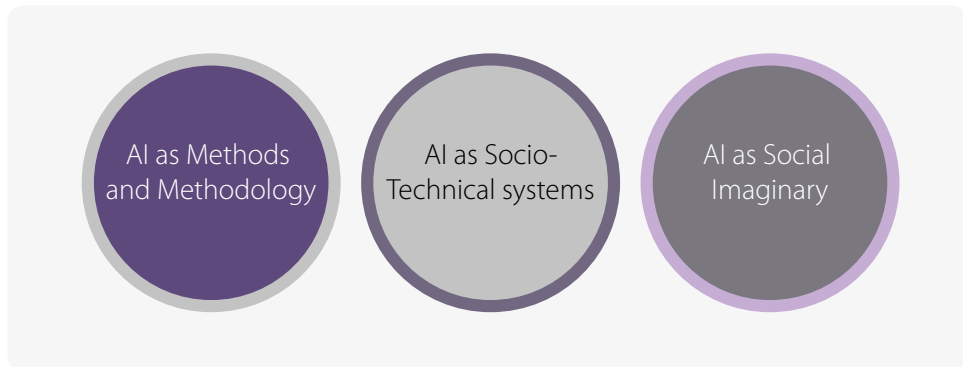


## CHAPTER 3 EXPLORING ARTIFICIAL INTELLIGENCE AND YOUTH

Through its design, the Seminar brought together expert speakers who offered an overview on what the current debates around AI are, what it is and what it is not, as well as what the implications are for the youth sector and young people.

### 3.1 | INTRODUCTION TO ARTIFICIAL INTELLIGENCE

In order to create a common understanding on what artificial intelligence is and what the current debates around it are, the Seminar benefitted from expert input from **Santeri Räsänen**, Centre for Consumer Society Research at the University of Helsinki. His session 'What is Artificial Intelligence? Everything you want to know but never dared to ask' explored the multiple dimensions of AI and the main theoretical approaches that have emerged:



It is important to be aware that just calling it AI, doesn't mean it is "intelligent". It's important to be mindful about how we use the term.

## AI AS METHODS AND METHODOLOGY

The term 'AI' was coined in 1956 but its growth happened in the '80s and correlates with the appearance of sci-fi movies such as *Star Wars* and *Blade Runner*. Over the years, the use of AI as a concept has changed, and in the '80s and '90s the concept moved very much towards statistics, while nowadays it mostly refers to Machine Learning (ML) and, even more often, to Deep Learning (DL).

In public discourse, artificial intelligence is rather a vague term as it is often used without too much scrutiny – the lines between what it is and what it is not being very volatile for those who use it.

In order to understand AI better, it is also important to understand what other associated terminologies refer to. 'Machine Learning', as one of the most popular terms, is a craft of making associations, consisting of symbolic associations with input and output. 'Algorithms', another important term, are often associated with great power when, in reality, they actually "don't care", as they are indifferent to interpretations: their output can be correct, incorrect or pure nonsense. Overall, algorithms have no certainty and cannot think about the output. In this context, it is important to be aware of the interpretations people project. A healthier approach in analysing algorithms would be to consider what data exists, what it represents and what can be inferred from it. The use of data algorithms can be trained, but developers and people at large cannot be sure of what it will predict, and what the final outcome will be.

In conclusion, when talking about AI as methods / algorithms it's important to remember:

- Symbols are not interpretations
- Associations are not meanings
- They're a great tool for making simple inferences from huge amounts of data.

The outcome of algorithms can be true, false or nonsense  
– but it takes a human to tell which is which.

## AI AS A SOCIO-TECHNICAL SYSTEM

Building on the previous considerations, it is important to highlight that algorithms are abstract: they don't *do* anything. In order to understand algorithms, it is important to understand the chains of production, valuation and meaning making. AI and algorithms have a reflection not just on people's perceptions but in social systems as well. While in books, AI might be algorithms, on the ground AI cannot be fully understood without inspecting the institutions, cultural behaviours, labour and material relations it is embedded in.

For example, a quote from Os Keyes' 'The Body instrumental' underlines the limitations of technology in dealing with social concepts such as gender: "When you integrate the assumptions embedded in this technology into our everyday infrastructure, you empower a system that has a very specific – and very exclusive – conception of what 'gender' is". From this example and many others, it can be observed that beyond being just a technology, AI has the power to create social identities.



Last but not least, it is important to understand that AI is fuelled by data, a reason for which the generic expression ‘data is the new oil’ has become rather popular. Nevertheless, this expression doesn’t reflect the reality, firstly, because data is not as accessible as oil, and secondly, because it is not as raw as the oil since data is somehow crafted. Understanding data, how it is produced, how it is used and who owns it is critical for the understanding of how AI works and who the main players shaping it are.

## AI AS SOCIAL IMAGINARY

When talking about the AI world, many questions are profoundly connected to AI systems. For example:

- What would we do if we didn’t have to do work?
- What would a data-conscious social movement look like?
- Would a more digital democracy be more just?
- Who gets to decide what kind of technologies are created?

Depending on where people stand, different answers might emerge: technical people might dismiss these problems much more easily, as their knowledge allows them to understand more easily the implications and limitations of AI technologies, while non-experts might project more power onto these problems.

When addressing these problems, it doesn’t mean that people refer to a specific algorithm or specific system (e.g. that of Facebook); they simply refer to AI as abstract concepts through which they can reflect their own social values. In this context, we can speak about AI as a ‘social imaginary’, allowing AI to be something completely abstract and serving only as a point of reflection.

Moreover, the projections people place onto AI has also led to a debate around who is creating AI. Public opinion is currently divided, leading to two techno-narratives: AI future is pushed by billionaire corporate CEOs vs. AI is created in open source communities, academia, and grassroots movements. The truth is somewhere in the middle, as open-source algorithms and volunteer communities were first developing AI (Google’s algorithm is such an example, as it was originally based on an open-source framework). Nevertheless, even if originally not all AI products were created by billionaires, in some cases, they eventually ended up in the hands of corporations.

The debate on AI will continue, as more and more AI-powered technologies continue to be developed. In this context, it is important to reflect on the idea proposed by Margrethe Vestager, Executive Vice President-Designate of the European Commission for a Europe fit for the Digital Age:

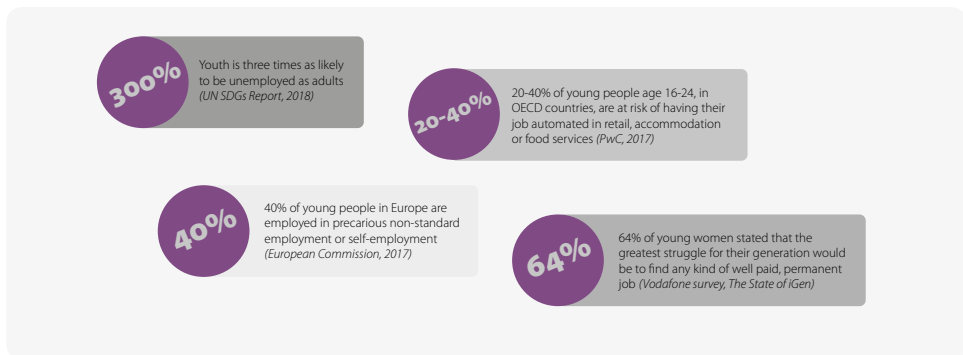
Some say China has all the data, and the U.S. has all the money. But in Europe, we have a purpose.

## 3.2 | AI AND YOUNG PEOPLE

The connection between AI and youth was explored with input from the first expert, Jonnie Penn, University of Cambridge, who delivered the presentation, 'AI and Young People – Three lessons to know'.

### LESSON 1 – BEWARE OF “THE AI REVOLUTION”

In order to draw connections between AI and young people, it is important to explore what it feels like to be a young person nowadays, starting from data:



From a labour perspective, it can be said that these are tough days to be a young person. Artificial Intelligence, if it is going to be a revolution, should particularly help these young people. Nevertheless, the existing evidence does not necessarily indicate that this is going to happen.

This new context, which needs to be further analysed, has been created from three main issues:

1. The ubiquity of powerful digital technologies has become the norm: everybody has a smartphone in their pocket, in many cases with more computational power than the technologies that have sent men to the moon. This is the reason for which AI technologies have been deployed in such a way that people can interact with them every day.
2. Some of the theoretical work is actually old; there are not necessarily recent breakthroughs, but only citizens who have started to feel their impact more.
3. When there are discussions about AI, nine-tenths of the conversation is really about data – how it should be governed, and whether it can be ingested and understood by machine-learning models or not. This point is mostly overlooked, but is the one really important one: we have structured data and annotated data – this is the real fuel that powers AI technologies.

Additionally, in order to have a meaningful debate about AI, it is also important to desensitise some of the media hype around it. Initially, with the *breakthroughs in machine learning*, it was thought that a new superintelligence would be created, vastly more intelligent than the human species. Later, with the increased *processing power*, a series of alarmistic statistics emerged,



some of them warning that “60% of jobs will disappear”. Nevertheless, it has been proven that most of AI working today is not that powerful, but rather a technology that is just processing *annotated data* (data that is being labelled to help machines recognise the same patterns). In practice, for now, the AI revolution might be more banal and boring than initially expected, but at the same time, unfortunately, a little more threatening.

With these reflections in mind, the question remains: What is the AI revolution?

Researchers at Berkman Klein Center for Internet & Society, Harvard University mention that in the early 2010s, major technology companies started to realise that there was a cultural moment that they could tap into. It resulted in an interest in rebranding existing techniques as revolutionary and as imminent, and ultimately deserving of sales. In this context, corporations are seen as factors that helped to manufacture an artificial intelligence revolution in which AI stands for a confusing mix of terms such as big data, machine learning or deep learning, whose common denominator is the use of expensive computing power to analyse massive centralised data. In other words, this approach created a certain aura around AI, making it seem futuristic, yet imminent and meaningful technology.

This trend can be also seen in academic conferences: over the last 30 years, the percentage of papers using the term AI has increased rapidly, whether or not the actual technical offering was about AI.

While at an individual level, it may seem intriguing and fun to be alive in a time when these technologies are starting to be used more and more, citizens should not be distracted from the questions of how AI will change society and, equally, how society will change AI, because tools are reflexive: they change as people use them.

People can change technologies to fit their uses – as human beings are very complex. People have to think, if they’re creating this really powerful toolset, how will they regulate it so that it isn’t misused, and how will they take stock of where they are right now in the evolution of this technological maturation process.

Going back to where it all originated from – the Internet, which by definition, means a network of networks – it is important to remember that this was the initial dream in the ‘90s, to have a type of utopia which everybody could participate in. Nevertheless, what exists now is beginning to be replaced, and it rather resembles a “tri-net”, a network of three networks: Amazon, Google and Facebook. Just as an indicator, Facebook and Google share between them direct influence over about 70% of Internet traffic and 60% of global advertising spent. Adding to the financial monopoly, people are increasingly getting into a data monopoly, a sort of intelligence inequality where these massive corporations have swayed over the data, including personal data, about each and every one of us.

In this context, the debate around “fake news” also takes place.

The fake news crisis isn't actually about whether people disagree on what's true or not true; it's disagreeing over about how truth is made, whose expertise counts, and which institutions deserve authority.

The trouble with the AI revolution is that it is held up as a solution to all problems, not just in media but also in criminal justice and governance in education in health care, in this push towards a quantum-filled society.

## LESSON 2 – WATCH FOR FOUR TRENDS

### 1. *Hidden labour*

AI and automation are usually introduced and offered to people as a way to save labour, but when these tools are introduced, they also shift labour and reconfigure the distribution of responsibility. Also, when talking about jobs, in particular, it's not necessarily that jobs will just be wiped out, but it's actually that the quality of the job may suffer. Young people, who are doing most of the jobs that will be automated, are at the heart of this problem.

AI stands to exacerbate income inequality and erode welfare state policies by further centralising power. Youth have a stake in a reversal of this trend and that need must be named as a priority in conversations about youth and AI.

### 2. *Disingenuous rhetoric*

We need to be mindful of the power of AI, as there is some disingenuous rhetoric being used, particularly in governmental or human-related use cases. The accuracy of AI and its ability to predict whether a young person is at risk, whether someone is a threat to the state, or if a young person is going to succeed in a job, might all result in dubious connections.

### 3. *Encoded behaviour*

There is a need to question the purpose of AI systems. Behind many AI systems is an ambition to render aspects of human behaviour knowable, legible or even programmable. Recent news reports profile the limits of such thinking, as seen in pseudoscientific claims that AI can, for instance, recognise someone's sexuality from a facial photograph (discredited) or someone's suitability for a job due to their facial movements in an interview (discredited). There is considerable room for error here as insights of this type are prone to exaggeration and falsehood. Given the underlying ambitions to categorise humans in (unproven) new ways, critics need to be sceptical on how such 'learning' systems actually discipline behaviour rather than simply describing it. To put it differently, in what ways





does the infrastructure required to make AI systems 'learn' in fact pressure people to act in the ways 'predicted' from supposedly analogous cases?

#### 4. *Cognitive injustice*

This is a bit abstract, but it's perhaps the most important of the four. The idea with cognitive injustice is that people need to be able to critique the image of intelligence that AI is deploying since AI is just one of the many existing intelligences and it cannot substitute the human one.

The digital world is rife with asymmetries in access to information and power. New tools often propagate outwards from a geographical core (i.e. the west), re-structuring semi-peripheral and peripheral sites as they are spread. The wide-scale deployment of AI systems would exacerbate these trends by imposing on people's lives and cultures in new ways that are both explicit and unconscious. These intrusions may narrow and limit knowledge, particularly for marginalised groups forced to change their ways to see the world through AI's eyes.

### **LESSON 3 – SEIZE THE OPPORTUNITY**

Social revolutions shape technological revolutions, not the other way around. In this context, the Pineapple Report (2019), carried out with the European Youth Forum, looks at tactics for how youth can flourish in an era dominated by AI.

The report recommends, among other things:

- a policy perspective: what can be done related to digital inclusion, the breaking up of monopolies, labour protections for gig workers.
- 10 steps for pushing back on disinformation
- advocacy strategies for protecting the mental health of young people.

The report positions AI as a variety of intelligence among many varieties of intelligence and supporting young people in different ways of expressing their intelligence and moving towards that as a goal in the future.





## CHAPTER 4

# THE COUNCIL OF EUROPE – CONNECTING YOUTH AND AI

The Seminar Artificial Intelligence and its Impact on Young People is an important step in the Council of Europe’s process in addressing artificial intelligence, as well as correlating it with other policy initiatives, such as the future youth strategy 2030 and the bigger agenda on human rights and democracy. The Seminar builds on previous efforts, from the No Hate Speech Movement campaign to more recent steps of addressing algorithmic processes. Furthermore, the debate on AI and young people comes at a time when the entire youth sector is looking to define its place in the new technology ecosystem.

In order to understand the vision of the Council of Europe and possible future actions better, a series of speakers had the opportunity to present their perspectives and recommendations on how to maximise the results of the Seminar.

**Snežana Samardžić-Marković,**

*Director General of Democracy, Council of Europe*

The Seminar comes at a time when there is an urgent need to understand how AI should promote, respect and protect our standards for living together in dignity.

Artificial Intelligence is not an end in itself: it is merely a tool or a resource to enable people to have a better experience, live and think.

The youth sector has usually been at the forefront of developments in the Council of Europe, the first to abolish paper files, the first to hold video conferences, then first to introduce online and blended learning or MOOCs in the organisation. The No Hate Speech Movement campaign initiated by the youth advisory body was pioneering in raising awareness about the spread of online hate speech and the need to improve the provision of and access to digital and media literacy for children and young people. Overall, there is a strong connection between Internet Governance, human rights online and artificial intelligence.

Furthermore, there is a need to look into how young people’s participation can feed the present debate, which is dominated by a generation of “non-digital natives”, people who were not born with a phone in their hand. For this purpose and more, the Council of Europe’s youth policy aims at providing young people with equal opportunities and experiences, which will enable them to develop the knowledge, skills and competences to take an active role in all aspects of society. The Seminar brings the need of discussing what kind of societies we want to live in and what kind of planet we want to enjoy. Among other topics, it addresses the following: democratic participation; protection of and access to social rights; understanding what the implications are for equality and non-discrimination, for youth work and youth policy – placing the participation and agency of young people at the centre.

The results from the Seminar will feed into the future Council of Europe’s youth strategy 2030 – looking at artificial intelligence from a human rights approach as part of enabling young people’s access to rights.

This meeting brings together people from different sectors dealing with Artificial Intelligence: we need all our intelligences to dialogue.

Emerging technologies, including AI, can facilitate direct participation of citizens in decision making enormously. Is this a positive development as we see that electoral participation has declined in Europe? Can this lead towards so-called “direct democracy”? Will representative democracy remain important and should it derive more legitimacy from these new forms of participation?

Technology is not so much about creating a new society, but rather amplifying existing social relations.

There is unique talent, skill, expertise and experience among young people that may and should be channelled into reflection and decision-making processes. Perhaps the most important objective of this Seminar would be to find ways to identify, mobilise and articulate those talents, skills and expertise.

### **Ivan Hromada**

*Vice-chair of the European Steering Committee for Youth*

New technologies are present in many aspects of everyday life and smart applications and devices are used not just by phones and computers, but also by houses and offices, which influence people’s work and lives. It is this new environment that draws attention to the fact that technology will influence education, health, creativity and free time, but also career opportunities, relationships and even human rights.

In order to face the fears that new technologies could diminish or eliminate people's position in society and job opportunities, there is a necessity to ensure that technology will also open up new possibilities for young people as well as protect their rights.

The 'liquid society' (a term coined by Zygmunt Bauman) is radically transforming, at great speed, the social forms and the experience of what it means to be human, as they are being "liquefied". The current liquid state of life brings distress, anxiety and fear to people because we lack anything that is fixed, 'solid' or durable. Everything is ephemeral.

In these circumstances, when the transformation of society – from industrial to information – is already a reality, there is a need for tangible actions and a wider dialogue to make sure nobody is left behind. *(Full speech available in Appendix 1)*

## **Jan Kleijssen**

*Director for Information Society and Action Against Crime*

Understanding the impact of AI on citizens, children, daily lives, and societies is still in its early days. The use of technologies has proved both beneficial and challenging. AI can be an instrument to enable people to make more careful selections, but that will require consistent AI literacy and this is a high priority on the Council of Europe's agenda. Enabling people to understand what AI does to them is crucial, especially since a large part of the population (elderly people in particular) do not understand what AI is already doing.

AI can be extremely dangerous when it goes wrong, for example, the case of Boeing 737MAX: in the two main incidents leading to the death of more than 400 people, the problem was that the data was incorrect and the possibility for human intervention was not available (according to the technical manual).

Governments have been rather passive, as digital technology is deployed with virtually no certification at the moment, despite having a much bigger impact than other technologies. So far certification has been left to self-regulation by industry, and to ethical charters – some of them very good, such as the Montreal Declaration created through large participation. However, none of them is binding.

In this context, with the 70th anniversary celebration, the Council of Ministers of the Council of Europe decided that it was high time to start working on a legal framework and not just leave it to the goodwill of companies. The feasibility of that is being discussed by the Ad Hoc Committee on Artificial Intelligence (CAHAI). So far, we know that there are already more than 200 non-binding frameworks that didn't prevent situations like Cambridge Analytica.

Youth is starting to be part of the AI debate. During the IGF Berlin, in November 2019, the Youth IGF was also organised for the first time. Young people have proven capable of producing a list of consistent recommendations, related to what the CAHAI is also looking at. Some of their highlights included the following: the system should be robust and not easily hacked; AI should

be transparent and young people should understand it; vulnerable groups, such as children, should be protected; it is important to ensure that youth has the opportunity to participate in the discussion; the connection between education and AI literacy; any design of AI should be in line with human rights and rule of law standards.

### **Ambassador Corina Călugăru**

*Permanent Representative of The Republic of Moldova, Thematic Co-ordinator on Information Policy*

One of the main priorities of the Digital Governance Strategy was to set up a platform of co-operation with the Internet companies and associations. It is the first type of platform for the Council of Europe where there are representatives from the business sector. Within this framework, the companies have been the ones mentioning that they actually need standards in AI development.

There is a common willingness and responsibility, including from the ministerial side, to understand where we are and where we want to go. In this context, the Council of Europe is the most important organisation that can do this with respect to human rights and the rule of law. With the Budapest Convention, it had already been proven that it is possible to adopt strong documents that can stand as an example for many countries. Based on the last year's activity it can be reconfirmed that AI is one of the political priorities of the organisation; CAHAI is part of this commitment, just as is the involvement of young people and civil society organisations.

### **Gregor Strojín**

*Chair of the Ad Hoc Committee on Artificial Intelligence (CAHAI)*

The discussion about technology could start from the words of Douglas Adams, who described the three levels of perception of technology as:

- Anything that is in the world when you're born is normal and ordinary and is just a natural part of the way the world works.
- Anything that's invented between when you're 15 and 35 is new and exciting and revolutionary and you can probably get a career in it.
- Anything invented after you're 35 is against the natural order of things.

These three perspectives might also be an indicator of how people react and try to regulate technologies. We can regulate out of fear, regulate by trying to understand the novelty, regulate the effects or we can see opportunities and try to move society in a better direction.

In the debate around AI, it is important to distinguish between science fiction and facts.

The last industrial revolution (about 100 years ago) was a trigger for climate change; therefore, in this new AI revolution, we have to be even more aware, and see how it can be addressed now, without waiting until it is too late to address its effects.

All changes bring both positive and negative effects and consequences. The Council of Europe and CAHAI want to address all this now. The Committee aims to address it in joint co-operation, coherently and by building on the bricks already laid – not on parallel ones. It's not a matter of prestige – who does it first – but about doing it correctly. The effects on human rights, and the impact on this generation and future ones are already visible. There is a need to look, for example, at what adequate education, social systems, and personal freedoms represent.

Young people can and must play an important role: by raising awareness and creating initiatives that can build consensus at local / national levels; by providing examples of a positive use of technologies; and, finally, by acting as Ambassadors of Change.

### **Antje Rothemund**

*Head of the Youth Department of the Council of Europe*

She introduced the AI in the Council of Europe Youth Strategy (Youth 2030) by highlighting that

- Participation is at the centre of everything. All the work done by the youth department is with the young people: not just for them, but also with and by them.
- The contribution of the Seminar is very important in gathering concrete input on how the future youth strategy can address AI and its impact on young people in the next decade.

The debate about youth and AI has to be placed in the Council of Europe setting – human rights, democracy, rule of law and with a key focus: young people are part of the solution, not a problem.

### **Ambassador Paruyr Hovhannisyan**

*Chair of the Group of Rapporteurs of the Committee of Ministers on Education, Culture, Sport, Youth and Environment*

After a challenging year in the Council of Europe, considering the financial context, the governments reconfirmed their full support for the youth sector of the Council of Europe, as a key pillar in the activity of the organisation. Young people and digital natives are the best actors for shaping AI and its future. Including young people's involvement within the framework of CAHAI is very much needed.

The results of this Seminar come at a time when they can feed into the wider Agenda of the Council of Europe on human rights and democracy. This will also be possible with the involvement of multipliers and youth associations, just as the No Hate Speech Movement Campaign succeeded until now.

Furthermore, there is a commitment from the Committee of Ministers to take the proposals of the Seminar into account, as the entire debate also fits into the previous work of Council of Europe in ensuring young people's access to rights.

## **Emilija Gagrčin**

### *Advisory Council on Youth*

The Advisory Council on Youth (CCJ) is one of the stakeholders in the work of CAHAI. The CCJ has been working for a while on Internet Governance, particularly on the hate speech issues, but AI is still a new topic, as it is also new to the youth organisations it is representing. This Seminar is the first step, but it will actually inform all subsequent steps and is thus really valuable. One of the conclusions that will be taken in the CCJ is that AI has to be looked at as a socio-technological system. We cannot understand technology without looking at institutions, cultural relations and other social relations in which it is embedded. Without this intersectional approach, understanding its use and associated tools, many people could be harmed, particularly those who are already in vulnerable situations.

Education on (ethical) values and technology is very important. Nevertheless, education in itself might not be enough, as sometimes it might mean putting too much responsibility on citizens in knowing how to deal with AI. Education is important but many consequences generated by AI don't come from how the technology is used, but by how it was designed – something which is alien to people. Similarly, the many movements across the globe don't actually ask just for education, but for structural changes in their society, for example, for sustainable practices regulated by law, anti-gun legislation and more. It is decision makers who have the responsibility to ensure that governments guarantee the respect of rights – of young people and all citizens. It is decision makers who can also control how AI will affect all citizens.

Being informed and educated about AI is a demand that young citizens can address to governments as their right. Being a young citizen also means having a lot of power – courage, boldness, and moral power – since technology will affect young people for the longest time.

Following the Seminar, the Advisory Council will continue advocating for youth rights within the AI framework in the Council of Europe.



## **Matjaž Gruden**

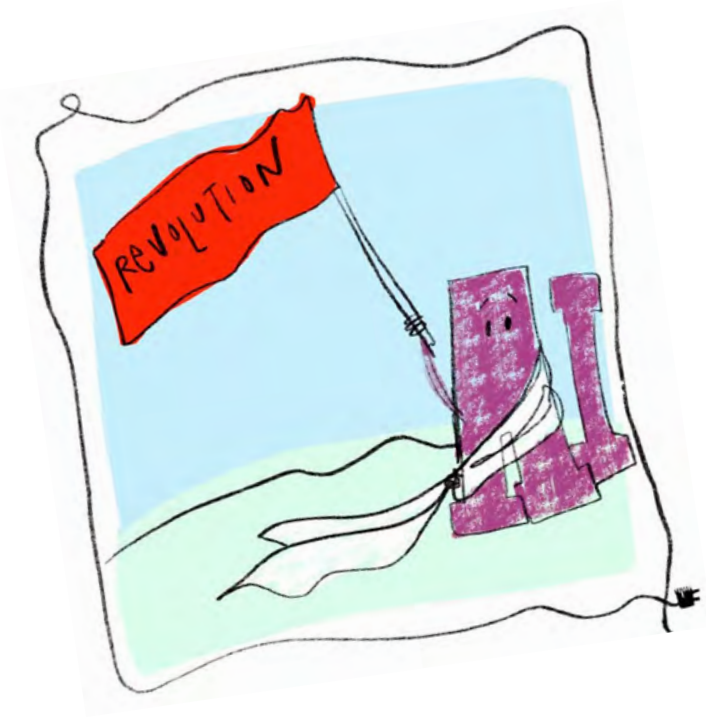
*Director of Democratic Participation, Council of Europe*

One of the main conclusions of the Seminar is that the AI debate cannot be resolved without meaningful input, by young people. Nevertheless, there is work to be done to ensure that young people have access and the opportunity for meaningful input in the decision-making process. In the beginning, the discussion around technology was very positive (e.g. the Arab spring); therefore, any mention of democracy might have been seen as censorship for freedom and democracy; any concern about future negative implications might have been seen as regressive and conservative. In between, it proved that not everything turned out to be positive: the echo chambers that the Internet created ended up facilitating populism and many other less positive issues.

More recently, when discussing AI, there is a sense of hesitation, reluctance, or fear. Some of these could probably be more present in older generations but many people feel this lack of agency and control. The reason for the significant difference between the two might be that it is not about technology, but about people. People are projecting onto technology their attitudes towards society.

In this context, the Council of Europe's work is very important as it focuses on regulation: protecting principles. Yet, regulation is not everything, as there is a need to invest in people. In the field of education for digital citizenship, many things have already been done. Recently, ministers of education met to discuss this, and there is also a manual on the topic. While some of these instruments could be adapted to the new digital context, the democratic competences needed in the technological transformation are in fact the same as in any other context.

This Seminar should be a starting point for reflecting on how to identify and articulate the position of young people on these issues, and then for finding ways to bring them into the discussion and the decision-making process. Young people can speak with greater authority and legitimacy on this topic.





## CHAPTER 5 THEMATIC WORKING GROUPS

### 5.1 | ARTIFICIAL INTELLIGENCE AND YOUTH: HOPES AND CONCERNS

Under the session ‘Artificial Intelligence and Youth: Hopes and Concerns’, five thematic working groups were organised in parallel, with the aim of exploring the implications of AI on some of the most critical dimensions for young people and the youth sector.

The working groups offered a space for expert input and active participation, looking to identify for each topic the purpose, the opportunities and the challenges. Defining the purpose for each main dimension came as a response to the idea advanced by Margrethe Vestager, Executive Vice President-Designate of the European Commission for a Europe fit for the Digital Age: “Some say China has all the data, and the U.S. has all the money. But in Europe, we have a purpose.”

#### **Democracy and Youth Participation** – *What is the impact of AI on young people’s democratic participation?*

This working group discussed and explored AI’s role in supporting and motivating young people’s participation in society. More specifically, it focused on issues connected with (the manipulation of) data and information bubbles which impact young people’s choices in democracies. It also looked into issues of digital citizenship and participation of young people, including questions about online participation, the digital divide and the opportunity to make informed choices. Furthermore, the group explored how these tensions and dilemmas are addressed through Human Rights Education and Education for Democratic Citizenship, and what else can be done.

#### ■ OUTCOMES

As defined by the participants, *the purpose in relation to Democracy and Youth Participation* is to empower young people through education in order to foster critical thinking. This is a criti-

cal step in supporting them to recognise and mitigate the risks of AI-powered technology and embracing the new opportunities related to promoting values of democracy and participation. The identified *challenges* for youth's democratic participation cover a wide spectrum, from youth-specific problems to more general approaches of how AI is used. On the one hand, AI is seen as a tool to disenfranchise young people and minority groups, relating among others to young people's lack of understanding of AI and how to evaluate its impact, including its limitations in offering safeguards for minors and other vulnerable groups. On the other hand, AI is considered a barrier in youth participation due to its lack of transparency, centralised power in the hands of a few private stakeholders (data monopoly), reliance on (possible) biased data, and the very filter bubbles that it has reinforced, thus limiting the dialogue between different groups.

From *the opportunities* identified, participants highlighted the importance of AI to mobilise people, foster co-operation to find solutions, and increase online engagement. AI is also seen as a tool for more information and increased creativity, enabling new forms of expression and the development of new products.

### **Young People's Access to Rights – Can AI support or hinder young people in better access to their rights?**

This working group explored issues and concerns on algorithmic stereotyping and *prejudice 2.0*, and discussed ways to promote non-discrimination. A particular dimension was related to young people and the impact of Artificial Intelligence on the future of work, and especially on work conditions. The group also discussed and explored the role of AI on young people's access to rights (including, in particular, social rights), as well as the sustainability and fairness of the social security systems.

#### ■ EXPERT INPUT

For this topic, specific input was provided by professor Alessio Plebe, Department of Cognitive Science, University of Messina, Italy, with a presentation on artificial intelligence and basic human rights.

Prof. Plebe drew attention to the importance of AI, as it should not be dismissed but rather be analysed with a cautious approach. AI might be a solution to some problems but not a solution for everything. Issues such as basic income and outdated educational systems should be revised, as they are, nowadays, generators of massive technological unemployment. The presentation highlighted that the protection of rights is already defined by two key documents: the Universal Declaration of Human Rights, and the European Convention on Human Rights. Nevertheless, when looking at the threats posed by the use of AI, the professor proposed a series of "basic human rights" that might need further consideration:

*The right to survive on roads* – In a time when the development of automated cars is continuously growing, it is necessary to ensure that there are standards and ethical principles in place that guarantee the safety of all road users.

*The right to survive climate change* – AI can be a tool that can help to address climate change issues. It can be useful in forecasting electricity demands, designing new materials that can store energy better, or even discover mobility patterns, thus, using its predictive power to offer new insights and lines of action.

*The right to survive a war* – This becomes relevant in a context when drones and other AI-powered systems are starting to be used in military actions. Any technology used in combat contexts should be capable of distinguishing between civilians and targets. All AI technologies that could be deployed for this purpose should have, as a principle, the respect for human personality and dignity.

*The right to a happy life* – AI, among other technological advances, can contribute to generating fulfilment in people's lives. Automating some of the repetitive tasks could lead to a possible distribution of leisure, justly, without injury to civilization.

Prof. Plebe offered arguments in favour of an automated economy, as long as it is used with respect to people's rights – as people are the final beneficiaries.

#### ■ OUTCOMES

*The purpose in relation to access to rights* is to contribute to a holistic approach where it supports young people in enjoying access to full human rights, being defined through a broad and inclusive participation process. In order to accomplish this purpose, AI has to be a tool, and not a means to an end, allowing young people to shape the way it works and not the other way around.

In terms of *challenges*, AI is seen as a factor that increases inequalities and frustrations, depriving underprivileged groups from accessing their human rights or by enforcing abuse of individual freedoms (freedom of expression, for instance). There are also considerable concerns that AI will lead to job losses and increased mental health problems among younger generations. Issues such as data monopoly or social credit practices, that have already been implemented in some parts of the world, are seen as threats to individuals as they further increase biases and pre-existing social discriminations.

On the positive side, there are many identified *opportunities* that AI could offer. Among the most important ones, participants included the educational system that could become more tailored to the needs of young people, and new tools that could support young people in focusing on priorities towards their professional / social / personal development. Furthermore, AI could be a net contributor to the advancement of various (public) digital services, thus facilitating, among others ideas, access to legal services and online dispute resolutions.

## Youth Policy – Why are AI policies important for the youth sector?

This thematic working group's core focus was to explore which aspects of youth policies and other public policies affecting young people can benefit from artificial intelligence. The group explored the potential and concerns of using AI in the youth policy cycle (planning, implementing, monitoring and evaluation of youth policies), and how to ensure that the AI biases do not interfere in the creation of inclusive youth policies. The group also looked into data collection and the use of AI in policy research, as well as using AI for improving the predictability of issues, relevant to young people.

### ■ EXPERT INPUT

For this topic, the input was offered by Sandra Cortesi, Berkman Klein Center for Internet & Society, Harvard University. As the Director of [Youth and Media](#) her work is focused on topics such as inequitable access, information quality, risks to safety and privacy, skills and digital literacy, spaces for participation, civic engagement, and innovation – where she mostly works with young people aged 12-18.

“The Youth and Media project aims to gain detailed insights into youth practices and digital fluencies, harness the associated opportunities, address challenges, and ultimately shape the evolving regulatory and educational framework in a way that advances the public interest.”

With this perspective, Sandra Cortesi highlighted that young people are often excluded from AI policies and strategies. Based on one of the reports published by the Berkman Klein Center, which analysed who collects data, who owns it and how much ownership they have, it turned out that young people were the last to be taken into consideration.

Another article published by the Center, [‘Youth and Artificial Intelligence: Where we stand’](#), looked at understanding what the main areas are that impact young people's lives. The findings focus on young people aged 12-18 and include an overview for each topic, a set of emerging questions and recommended readings. More precisely, five main areas were identified, clustered around two umbrella concepts: Education and health and wellbeing; Work, privacy and safety, and creativity and entertainment.

*Education* – relating to how teachers and educators can be equipped for the AI era, in order to reach out to the communities they serve better.

*Health and well-being* – analysing possible uses of AI, for instance how to assess suicide risk based on natural processing. While AI-based health / mental services might be useful, specialists have to be careful how AI takes into account the cultural nuances, and that it does not enforce further biases.

*Future of work* – with the risks created by automation, more challenges could be posed on young people living in high-risk contexts. Understanding the market for emerging jobs and future skills

also has to be connected with what the role of formal but also informal learning is. Looking to understand what the motivation of young people to learn will be, and what impacts it has on the new generation, which is constantly pressured by the effects of technology.

*Privacy and safety* – the world of big data raises important concerns on the privacy and safety of the youngest generation. There needs to be some consideration on what the role of non-youth stakeholders is on the matter: lawmakers, regulators or other adult decision makers. There is a need to analyse which actors should act, and through which channels, and the role face recognition is going to play in the entire picture.

*Creativity and entertainment* – AI systems might enable young people to work together and produce a variety of creative content: music, art, and so on. Nevertheless, there is a need to understand if AI will enhance human creativity or might alter the motivation for it negatively. Considering the interactive nature of AI-powered games, it is important to question how this will affect the social functioning of the world.

## ■ OUTCOMES

The *purpose* of AI in relation to youth policy is to ensure equality and inclusiveness of data, thus enabling stakeholders in the youth sector to advocate for the needs of young people better. In this context, it is equally important to educate young people and society at large on how data is collected and used, and how they can participate in associated regulations.

Most of the *challenges* related to AI and youth policy are directly linked to data. Currently, most technologies and data sets are still owned by private companies (as opposed to governments or research institutes), raising many questions relating to trust, or control over data. There is no certainty that there can be a completely non-biased technology, nor that AI can capture all cultural nuances; this barrier relates to the fact that existing data might not be enough in identifying comprehensive patterns, problems or solutions.

In terms of *opportunities*, participants identified the advantages that AI can bring in the transparency of decision-making processes and real-time accessibility of data. In order to further increase the opportunities, a particular need to create a new environment and approach for a new generation of researchers and data scientists has been identified, one that could later work in governments and/or academia, and thus contribute to future policies based on AI technologies.

### **Youth Work** – *What is the potential of AI to support some of the functions of youth work?*

This working group started from the premise that AI can impact youth work, especially in supporting some of its functions, such as the well-being of young people. In this context, the group explored how youth work could be more effective by using AI for some of its functions. Participants in this group also discussed topics such as digital youth work and the potential

issues of digital and gender divide. Furthermore, the group looked at possible ‘new emerging competences’ that youth workers may need in the era of AI, and how AI can be integrated (or not) into youth work.

### ■ EXPERT INPUT

The working group benefited from the presence of Mariel Aim, AI researcher and owner of the technology blog “From Business to AI”.

Ms Aim underlined from the very beginning that the public sector, including youth work, is lagging 10-15 years behind, compared to the business industry, even in Estonia, which is one of the most developed countries when it comes to general digitalisation.

Similar to a business, youth workers have to know their audiences – young people: what they want and how they want it; how they consume information; what information they consume and why. Youth workers constantly have to be able to put themselves into young people’s shoes, otherwise their actions would not be sustainable. What’s more, as youth work is about working directly with people, it requires relationship building.

According to Ms Aim, the ways of consuming information have changed; thus, young people’s preferences have changed:



#### Young people DO

- use the Internet to find information
- search in English
- want it NOW and FAST (no willingness to make an effort)



#### Young people DON'T

- find fairs and events attractive in their current form
- search in the local language
- make an effort to find something relevant

The presentation stressed the importance of digital communications, as young people explore the Internet on an hourly basis, if not even more often. The problematic part is that the Internet can lie, and it does. Algorithms, which are driven by AI, will feed them information without validating whether it’s accurate or not. Targeted advertisements in social media, Google or news portals provide biased, not objective information.

Newer technologies, such as ‘deepfakes’ are even bigger challenges, and these are only just being tackled.

Young people have to know that not everything they see is true.

The educational part is the most critical one when it comes to youth work. Educating young people on how to detect what is real and what is not requires youth workers who understand



it as well. This means that, in some ways, youth workers have to become technology experts, at least to an extent that they know how those technologies work.

#### ■ OUTCOMES

The *purpose* of AI in relation to youth work is to increase the readiness of both youth workers and young people in using and understanding AI tools. Nevertheless, AI should not fundamentally change the nature of youth work, the responsibility of youth workers being to find a balanced approach to dealing with both the digital and real world.

The identified *challenges* brought to light concerns in misusing data and possible implications for (sensitive) personal data and the privacy of young people. It is acknowledged that youth work cannot implement and use systems the same way as businesses, which may also lead to failure or disappointment. Moreover, basing youth work decisions on AI may lead to inaccurate or biased outcomes, as this sector might not have access to complete or big data sets.

From the *opportunities'* perspective, AI is seen as an important tool that enables youth workers to be in touch with young people without being physically present – including chatbots and other platforms / applications that facilitate youth work services. AI facilitates the identification of the needs of young people and getting to know them better, at the same time enabling the means to offer tailored and individualised solutions. The multitude of AI-powered applications can complement youth work services and increase their capacity in offering extended support in areas related to mental well-being, health, education and many others.

## 5.2 | RECOMMENDATIONS AND PROPOSALS FOR STRATEGIES AND ACTIONS REGARDING AI AND YOUTH IN THE COUNCIL OF EUROPE

Under this session, six working groups were created – each one focusing on a specific topic: *Education, Health and Well-being, Social rights and work; Hate speech and disinformation; Equality and dignity; Data protection and online safety – all of them through the lens of AI and youth.*

*As an outcome, each group had the mission of identifying key recommendations and proposals that could be the basis of future strategies and actions of the Council of Europe's youth sector.*

### EDUCATION

This working group looked at what should be done in the areas of education – both formal and non-formal – to address the gaps identified between young people and AI.

Among the main recommendations, participants included the need to educate and communicate, in a simplified manner, what AI is and what its implications are. For this purpose, there is a need to develop policies, and update competency frameworks as well as formal curricula. It is important that policies also ensure equal access to all – young people, youth workers, teachers – providing them with the necessary skills, tools and relevant infrastructure. Moreover, there is a need to develop guidelines for the ethical use of AI in educational environments, to guarantee that human rights are fully respected.

## **HEALTH AND WELL-BEING**

This working group reflected on what actions should be taken in the field of health and well-being of young people in relation to threats and opportunities posed by Artificial Intelligence. The proposals covering this topic included the need to define the fields where AI for well-being could be implemented and what standards should be in place, including the use of chatbots or other automated systems. There was also an interest in creating a code of conduct and/or ethical guidelines that can ensure AI is properly used for the benefit of young people. Additionally, more research is needed in order to understand what AI's impact is on young people's psychological and social development.

## **SOCIAL RIGHTS, EMPLOYMENT AND FUTURE OF WORK**

In order to address these issues, this working group proposed a set of recommendations for both youth stakeholders and public institutions.

Among them, one proposal specifically included a recommendation from the Council of Europe to member states to co-design (together with youth) strategies for supporting young people with transformative skills, through updating the formal education curricula and developing national training programmes on Human Rights Education (including labour rights), advocacy, a sense of initiative and overall social skills (including emotional intelligence). Additionally, they identified the need to organise a set of awareness-raising activities / a campaign that would focus on advocating the implementation of the recommendation on young peoples' access to rights, especially by suggesting specific programmes and mechanisms, towards different stakeholders.

## **HATE SPEECH AND DISINFORMATION**

This working group identified a series of actions that could be carried out at both European and national levels. Firstly, they identified the need to organise awareness and educational campaigns to draw attention to the amplified effects of AI on the use of online hate speech and disinformation. Additionally,, they also identified the beneficial use of AI in addressing this problem, as AI technologies could be used to identify and prevent harmful online behaviour.

There is a need to empower civil society to engage in advocacy initiatives that could increase the transparency of AI technologies and could keep Internet companies accountable.

## **EQUALITY AND DIGNITY**

This working group examined what the potential opportunities and risks of AI are in the debate around human equality and dignity.

Among the solutions proposed, the group identified the need to create a framework that could monitor the impact of AI on existing practices, tools and standards and the impact as the technology develops. The Council of Europe could also support a process of shaping a set of equity and equality practices that could be applied in relevant AI-powered technologies. Additionally, there were proposals to bridge the connection between technology developers and stakeholders in the youth sector, in order to ensure that technologies incorporate design ethical principles which are tailored for the needs of the final users – young people.

## **DATA PROTECTION AND PRIVACY, SECURITY AND ONLINE SAFETY**

The issues discussed in this working group are among the most common when discussing the Internet.

The main proposals focus on the need to tackle data protection and online safety (including AI and media literacy) through education and awareness-raising campaigns, by developing resources, materials and educational curriculum for formal, non-formal and informal education. Similarly, there is the need to ensure cross-sectoral co-operation among all stakeholders involved, including the establishment of a harmonised legal framework, among all Council of Europe member states, that could ensure 1) full transparency on data collection, storage and use; 2) similar measures in managing online safety and data protection.





# **L'intelligence artificielle et son impact sur les jeunes**

Centre Européen de la Jeunesse  
Strasbourg, 4 – 6 décembre 2019

VERONICA STEFAN  
Rapporteure générale

## À PROPOS DE CE RAPPORT

Ce rapport est le résultat du séminaire du Conseil de l'Europe « L'intelligence artificielle et son impact sur les jeunes ». Il rassemble les principales idées, recommandations et conclusions formulées par les participants, les experts et les invités. Néanmoins, il ne s'agit pas d'un compte rendu exhaustif de tout ce qui a eu lieu et a été présenté lors du séminaire. À des fins de clarté, de lisibilité et de cohérence, la rapporteure a effectué un travail de mise en forme et de synthèse des aspects essentiels, en s'efforçant de donner un aperçu clair et précis des connexions entre l'intelligence artificielle, les jeunes et le secteur jeunesse plus généralement. Une présentation plus détaillée des contributions des participants et des orateurs ainsi que d'autres documents à lire liés au thème du séminaire figurent dans les annexes.



# RÉSUMÉ

Le séminaire « L'intelligence artificielle et son impact sur les jeunes » a été organisé par le Service de la jeunesse du Conseil de l'Europe du 4 au 6 décembre 2019 à Strasbourg (France). Il visait à explorer les problématiques que soulève l'intelligence artificielle (IA) ainsi que le rôle et les contributions éventuelles du secteur jeunesse dans ce domaine, afin de garantir que l'IA fasse l'objet d'une utilisation responsable dans nos sociétés démocratiques et que les jeunes aient leur mot à dire dans ces processus. L'événement a rassemblé plus de 40 experts de la jeunesse provenant de divers secteurs – des représentants d'organisations de jeunesse, du travail de jeunesse, d'universités, de syndicats, d'institutions publiques et de start-ups, ainsi que des experts en technologie et en droit.

Conçu comme une consultation avec des experts de la jeunesse, le séminaire a fourni une occasion unique de faire avancer le débat sur la pertinence et la compréhension de l'IA aujourd'hui. Il a permis d'identifier des domaines dans lesquels le secteur jeunesse du Conseil de l'Europe et ses partenaires gouvernementaux et non gouvernementaux pourraient poursuivre leurs explorations et leur travail. Le séminaire visait à assurer le lien avec le travail déjà effectué par le Conseil de l'Europe dans le domaine de l'IA, ainsi qu'à poser les bases du futur programme du secteur jeunesse dans les années à venir, et notamment de sa stratégie 2030 pour le secteur jeunesse.

Le séminaire a porté, entre autres éléments, sur les trois dimensions de l'IA ci-après :

- l'IA et la participation démocratique des jeunes (y compris la confiance et l'intérêt des jeunes pour la démocratie) ;
- l'IA et l'accès des jeunes aux droits (en particulier les droits sociaux) ;
- l'impact de l'IA sur la politique en faveur de la jeunesse, et sur le travail de jeunesse.

Organisé par un groupe préparatoire composé de représentants d'organisations de jeunesse, d'experts indépendants et du Secrétariat du Conseil de l'Europe, le séminaire a permis aux participants de mettre en commun leurs expériences et leurs connaissances en proposant des réponses aux questions suivantes :

1. Quels sont les impacts de l'IA sur les jeunes, et comment ceux-ci peuvent-ils bénéficier de ses avancées ?
2. Comment le secteur jeunesse peut-il tirer parti des capacités de l'IA à renforcer le potentiel du travail dans le domaine de la jeunesse, et celui des politiques de jeunesse, au bénéfice des jeunes ?
3. Comment informer et « éduquer » les jeunes sur les bénéfices et risques potentiels de l'IA, notamment s'agissant de la protection des droits des jeunes et de leur participation démocratique et de la nécessité de toucher tous les jeunes ?
4. Comment l'IA influence-t-elle l'exercice de leurs droits par les jeunes ?

## 5. Comment le secteur jeunesse du Conseil de l'Europe devrait-il intervenir à l'avenir par le biais de ses différents instruments et partenaires ?

Les thèmes du séminaire ont été discutés dans le cadre de diverses séances plénières et de groupes de travail participatifs, qui ont permis d'y associer les contributions d'experts et de mutualiser les idées et les recommandations de l'ensemble des participants.

Le deuxième jour, quatre groupes de travail thématiques ont été organisés en parallèle sous le thème principal : *Intelligence artificielle et jeunesse : espoirs et craintes*. Les groupes de travail ont ainsi exploré quatre thèmes majeurs avec la contribution de personnes-ressources.

Le groupe « *Démocratie et participation des jeunes* » a analysé de quelle façon l'IA soutient et encourage la participation des jeunes à la société. Plus précisément, il s'est concentré sur les questions liées à la (manipulation des) bulles de données et d'informations qui ont un impact sur les choix des jeunes dans les démocraties. Il s'est également penché sur les questions de citoyenneté numérique et de participation des jeunes, y compris les questions relatives à la participation en ligne, à la fracture numérique et à la possibilité de faire des choix éclairés. En outre, le groupe a examiné comment ces tensions et dilemmes sont traités par l'éducation aux droits de l'homme et l'éducation à la citoyenneté démocratique, ainsi que par d'autres moyens.

Le groupe « *L'accès des jeunes aux droits* » a abordé les questions et les préoccupations relatives aux stéréotypes générés par les algorithmes et aux « préjugés 2.0 » et a discuté des moyens de promouvoir la non-discrimination. Il s'est particulièrement intéressé aux jeunes compte tenu de l'impact de l'intelligence artificielle sur l'avenir du travail, et notamment sur les conditions de travail. En outre, le groupe a exploré le rôle de l'IA dans l'accès des jeunes aux droits (dont les droits sociaux, en particulier), ainsi qu'à son impact sur la durabilité et l'équité des systèmes de sécurité sociale.

Le groupe « *Politique de jeunesse* » a examiné quels aspects des politiques de jeunesse et d'autres politiques publiques touchant les jeunes peuvent bénéficier de l'intelligence artificielle. Il a exploré le potentiel de l'utilisation de l'intelligence artificielle dans le cycle de la politique de jeunesse (planification, mise en œuvre, suivi et évaluation) et les préoccupations afférentes, et les façons de s'assurer que les biais de l'intelligence artificielle ne nuisent pas à l'élaboration de politiques de jeunesse inclusives. Le groupe s'est également penché sur la collecte de données et l'utilisation de l'IA dans la mise en œuvre de recherches sur les politiques et dans l'objectif d'améliorer la prévisibilité des problèmes qui touchent les jeunes.

Le groupe « *Travail de jeunesse* » a exploré comment améliorer l'efficacité du travail de jeunesse en utilisant l'IA pour certaines de ses fonctions. Il a discuté de sujets tels que le travail de jeunesse numérique et les problèmes potentiels liés à la fracture numérique et au fossé entre hommes et femmes. En outre, le groupe a examiné les éventuelles « compétences émergentes » dont les travailleurs de jeunesse pourraient avoir besoin à l'ère de l'IA, et comment intégrer (ou pas) l'IA dans le travail de jeunesse.

Le troisième jour, six groupes de travail ont été constitués pour identifier les recommandations



clés – ce qui devrait être fait et par qui, à court / moyen terme, ou à long terme – et faire des propositions susceptibles de servir de base aux futures stratégies et actions du secteur jeunesse du Conseil de l'Europe en matière d'IA.

Le groupe « *Éducation* » s'est penché sur les mesures à prendre dans les domaines de l'éducation, tant formelle que non formelle, pour combler le fossé identifié entre les jeunes et l'IA. Le travail du groupe s'est basé sur une analyse des contenus pédagogiques, des compétences des éducateurs, des formateurs (éventuellement des enseignants), des politiques, des outils et des ressources en matière d'éducation, et a tenté d'élaborer des recommandations pratiques et stratégiques pour les organisations de la société civile, les organisations de jeunesse, les États membres et le Conseil de l'Europe.

Le groupe « *Santé et bien-être* » a réfléchi aux actions à entreprendre dans le domaine de la santé et du bien-être des jeunes par rapport aux menaces et aux opportunités que représente l'intelligence artificielle. Les participants ont débattu du sujet dans le cadre des droits de l'homme, en examinant les points suivants : l'impact de l'IA sur les compétences des enfants ; les préoccupations liées à la surveillance de la santé et son impact sur le comportement des jeunes ; la manière dont la surveillance médicale peut garantir un meilleur accès aux soins de santé et à l'éducation médicale ; la manière dont l'IA peut aider les jeunes handicapés à entrer en interaction avec les autres ; la manière dont l'IA peut conduire à établir le profil des jeunes et répondre à leurs besoins individuels.

Le groupe « *Droits sociaux, emploi et avenir du travail* » a exploré les mesures et activités qui pourraient ouvrir la voie dans ce domaine, en particulier en examinant comment minimiser l'impact de l'IA et les changements attendus sur l'emploi et les conditions de travail. L'objectif du groupe était également de partager des pratiques et un savoir-faire spécifiques pour garantir que les droits sociaux ne soient pas affectés négativement, en fournissant des recommandations sur la façon dont le secteur jeunesse et les jeunes, mais aussi le Conseil de l'Europe et d'autres parties prenantes peuvent se préparer concernant l'avenir du travail.

Le groupe « *Discours de haine et désinformation* » a étudié les possibilités et les risques liés à l'utilisation de l'IA dans la lutte contre le discours de haine. Le discours de haine et la désinformation en ligne ayant été identifiés comme des menaces qui pèsent de plus en plus lourdement sur l'internet mondial et ses utilisateurs, le groupe s'est penché sur la manière d'adopter une approche fondée sur des faits pour prévenir et contrer ces phénomènes et comprendre si l'IA fait partie du problème et/ou si elle constitue également la solution. Le débat a porté sur le rôle des différentes parties prenantes (organisations de jeunesse, gouvernement, secteur privé et société civile, respectivement) face au défi que représente le discours de haine en ligne.

Le groupe « *Égalité et dignité* » a étudié l'impact de l'IA sur l'égalité et la dignité, en mettant l'accent sur les droits de l'homme et l'inclusion sociale, y compris les droits des femmes et les droits des groupes minoritaires. Il a examiné les opportunités potentielles qu'offre l'IA dans la poursuite de l'égalité et de la dignité, mais aussi les risques qu'elle comporte. Le groupe a analysé

les points suivants : la nécessité de sensibiliser aux possibilités offertes par l'IA ; la manière de financer les solutions d'IA pour l'inclusion et l'égalité ; la manière de garantir que les concepteurs d'IA prennent en compte les perspectives de tous les jeunes, y compris les moins favorisés ; la manière d'aider les jeunes des groupes vulnérables à comprendre leurs droits.

Le groupe « *Protection des données et de la vie privée, sécurité et sûreté en ligne* » a analysé les principales préoccupations liées à ces sujets lorsqu'il s'agit de l'internet en général et de l'IA en particulier. Le groupe s'est penché sur les questions suivantes : les possibilités de formation à l'IA et l'importance de développer des programmes éducatifs pour l'éducation formelle et non formelle ; l'encouragement de la recherche sur les bonnes pratiques et les normes ; l'application de l'audit indépendant aux sociétés d'internet ; l'établissement de cadres juridiques qui tiennent les sociétés internet responsables et soutiennent la simplification des conditions des contrats en ligne ; la promotion de guichets uniques adaptés aux jeunes, aux niveaux national et local, où les jeunes pourraient recevoir des conseils relativement aux préoccupations et problèmes liés à la protection des données et à la sécurité en ligne, ainsi que des conseils juridiques si nécessaire. À l'issue du séminaire, plusieurs conclusions ont été proposées en ce qui concerne l'IA, les jeunes et le secteur jeunesse en général :

1. **Participation des jeunes** – Les jeunes doivent être reconnus comme des experts et des acteurs légitimes. Il faut que soient garantis des espaces appropriés pour leur participation aux processus décisionnels en matière d'IA, à tous les niveaux.
2. **Éducation à l'IA** – Il est nécessaire d'investir dans les capacités des jeunes en tant que citoyens numériques responsables et actifs, dans les compétences des enseignants, des éducateurs, des animateurs de jeunesse et d'autres spécialistes de la jeunesse afin qu'ils soient mieux outillés pour travailler avec la génération des « natifs du numérique ».
3. **Maîtrise des données** – En complément de l'éducation à l'IA, l'éducation à la maîtrise des données est essentielle. Il est nécessaire de comprendre la valeur des données personnelles et le fonctionnement de la collecte de données.
4. **Travail de jeunesse (numérique)** – Il doit être soutenu sous toutes ses formes : développer et/ou utiliser de nouveaux outils d'IA, offrir des ressources accessibles à tous les jeunes et adopter les techniques déjà utilisées par le secteur des entreprises, l'objectif étant que le travail de jeunesse puisse renforcer son efficacité sans perdre de vue sa mission principale.
5. **Nécessité de la recherche et de la connaissance** – Compte tenu des biais possibles de l'IA et des algorithmes, la recherche a un rôle important à jouer dans l'analyse des politiques et pratiques en la matière afin de prévenir leurs éventuels effets néfastes. Il faut s'attacher en priorité à retenir les jeunes chercheurs ayant une expertise en IA dans les universités et le secteur public.
6. **Définir des normes et des cadres juridiques** pour protéger les droits de l'homme dans le nouveau contexte de l'IA : il existe une perception commune de la nécessité de réglementations, notamment pour protéger la démocratie et les droits de l'homme – et

en particulier les droits des jeunes du point de vue de leurs droits sociaux-, l'avenir de l'emploi et de la sécurité sociale, et la sécurité en ligne.

7. **Politique de jeunesse** – Étant donné que l'IA touche toutes les dimensions de la vie des jeunes, une forte implication de toutes les parties prenantes est nécessaire pour élaborer des politiques de jeunesse pertinentes et cohérentes avec les processus numériques/l'IA. Il faut créer davantage de synergies entre les politiques afin de garantir une approche inclusive et une réponse plus rapide aux besoins des jeunes.
8. **Nécessité d'une approche multipartite** – Toute initiative liée à l'IA et aux jeunes doit mettre à contribution les plateformes de coopération et les réseaux d'expertise.
9. **Utilisation bénéfique de la technologie** – L'IA pourrait contribuer à l'amélioration de la transparence, à la résolution des problèmes critiques (changement climatique, santé) et à l'innovation. Ce pouvoir de transformation de la technologie est indéniable, mais il doit être exploité de manière réfléchie, en mettant l'accent sur les personnes et en respectant leurs droits fondamentaux. La question de la faisabilité n'a pas encore été abordée, car l'accès aux technologies de pointe est pour l'instant encore très coûteux.





# CHAPITRE 1

## PERTINENCE ET NÉCESSITÉ DU SÉMINAIRE

Le séminaire « L'intelligence artificielle et son impact sur les jeunes », organisé à Strasbourg (France) du 4 au 6 décembre 2019 par le Service de la jeunesse du Conseil de l'Europe, était une réponse opportune à la nécessité grandissante d'aborder les avancées technologiques et leurs implications sur les droits de l'homme, la démocratie et l'État de droit sous l'angle du secteur jeunesse.

### 1.1 | FAIRE LE LIEN AVEC LE TRAVAIL DU CONSEIL DE L'EUROPE EN MATIÈRE D'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

La dynamique de ce séminaire s'inscrit dans un cadre plus large alors que le Conseil de l'Europe a déjà entamé une réflexion sur l'intelligence artificielle (IA) et pris des mesures essentielles en la matière, en cherchant à établir une coopération multipartite et à s'engager dans la mise en œuvre de mesures concrètes, y compris d'éventuels cadres juridiques.

Dans ce processus, une étape importante a été franchie avec la conférence de haut niveau « [Maîtriser les règles du jeu – l'impact du développement de l'intelligence artificielle sur les droits de l'homme, la démocratie et l'État de droit](#) », organisée à Helsinki en février 2019 sous la présidence finlandaise du Comité des Ministres du Conseil de l'Europe. La conférence a été l'occasion d'un premier grand débat sur l'intelligence artificielle sous l'angle du mandat et des valeurs fondamentales du Conseil de l'Europe. Les discussions ont permis d'explorer les moyens de garantir que les technologies émergentes soient conçues, développées et appliquées de manière à créer une valeur ajoutée pour les individus, les sociétés démocratiques et la viabilité des cadres juridiques et institutionnels.

S'appuyant sur les conclusions de la conférence et d'autres travaux antérieurs, la recommandation du Commissaire aux droits de l'homme « [Décoder l'intelligence artificielle : 10 mesures pour protéger les droits de l'homme](#) » (mai 2019) propose aux autorités nationales une série de mesures dans dix domaines clés afin d'optimiser le potentiel des systèmes d'intelligence artificielle tout en contrant ou minimisant leurs répercussions négatives sur la vie et les droits des personnes. La recommandation invite les États membres à :

*s'employer à familiariser davantage le grand public avec l'IA en déployant d'importants efforts de sensibilisation, de formation et d'éducation, y compris (et en particulier) dans les*

établissements scolaires. Il faudrait certes expliquer le fonctionnement de l'IA, mais ne pas oublier de traiter aussi la question de ses éventuels effets – positifs et négatifs – sur les droits de l'homme. Des efforts particuliers devraient être faits pour toucher les groupes marginalisés et les personnes qui, de manière générale, sont moins familiarisées avec l'informatique.

En septembre 2019, le Conseil de l'Europe a franchi une étape supplémentaire dans ses travaux et a mis en place le [Comité ad hoc sur l'intelligence artificielle](#) qui est chargé, sous l'autorité du Comité des Ministres, d' :

*examiner, sur la base de larges consultations multipartites, la faisabilité et les éléments potentiels d'un cadre juridique pour le développement, la conception et l'application de l'intelligence artificielle, fondés sur les normes du Conseil de l'Europe dans le domaine des droits de l'homme, de la démocratie et de l'État de droit.*

Sur la base des travaux du [Comité d'experts sur la dimension droits de l'homme des traitements automatisés de données et différentes formes d'intelligence artificielle](#) (MSI-AUT) et d'une vaste consultation publique, un nouveau projet de recommandation sur les impacts des systèmes algorithmiques sur les droits de l'homme est en préparation. Le document, qui doit être adopté au début de 2020, exhorte les États membres à veiller à ce que les recommandations soient traduites en politiques concrètes et réalisables, et notamment la révision de leurs cadres législatifs et de leurs pratiques.

## 1.2 | INTELLIGENCE ARTIFICIELLE – OPPORTUNITÉS ET DÉFIS

Faute de définition de l'IA universellement acceptée, la suivante a été utilisée pour les besoins du séminaire :

L'intelligence artificielle (IA) désigne un ensemble de sciences, théories et techniques dont le but est de reproduire par une machine des capacités cognitives d'un être humain. Les développements actuels visent, par exemple, à pouvoir confier à une machine des tâches complexes auparavant déléguées à un humain.<sup>1</sup>

D'un côté, définir l'IA est un défi en soi compte tenu des différentes formes et niveaux de complexité ou « intelligences » qu'elle revêt, et parce que le terme est également utilisé pour

1 Définition figurant sur la page web du Conseil de l'Europe : <https://www.coe.int/fr/web/artificial-intelligence/glossary>

exprimer diverses réalités et développements technologiques. D'un autre côté, il y a un certain consensus sur le fait que l'IA est potentiellement une extraordinaire force de transformation qui a ou aura un impact sur nos sociétés et résoudra de nombreux problèmes dans tous les domaines d'intervention humaine, tels que l'éducation, la médecine, la justice, l'agriculture ou le changement climatique. L'IA devrait également jouer un rôle plus important dans le fonctionnement des gouvernements et des institutions publiques, et dans la manière dont les citoyens interagissent et participent aux processus démocratiques.

De l'actuel débat public, il ressort que les nombreux espoirs placés dans l'IA s'accompagnent d'autant de craintes et de préoccupations, principalement liées à des questions éthiques, en lien notamment avec les droits de l'homme, et à la fiabilité ou à la sécurité de ces technologies. Cela se reflète dans la perception du public : une étude<sup>2</sup>, réalisée dans sept pays d'Europe occidentale, a montré que 67 % des Européens pensent que la gouvernance des nouvelles technologies est, avec le changement climatique, l'un des plus grands défis auxquels l'UE est actuellement confrontée. En outre, 70 % des Européens de tous âges estiment que, faute d'un contrôle approprié, les nouvelles technologies risquent de faire plus de mal que de bien à la société au cours de la prochaine décennie.

### 1.3 | LES JEUNES – QUEL LIEN AVEC L'IA ?

Peu de recherches ont été conduites et peu d'informations sont disponibles au sujet de l'IA et de son impact sur les jeunes. Concernant la présence des enfants et des jeunes dans le monde numérique en 2017, les études d'organismes des Nations Unies (*ICT Facts and Figures 2017*<sup>3</sup> de l'Union internationale des télécommunications et *Children in a digital world*<sup>4</sup> de l'Unicef) nous livrent les chiffres suivants pour 2017 :

- Les jeunes (15–24 ans) constituent le groupe d'âge le plus connecté. Dans le monde, 71 % d'entre eux sont des internautes, contre 48 % de la population totale.
- Dans les pays développés, les jeunes représentent 94 % des utilisateurs d'internet.
- Les enfants et les adolescents de moins de 18 ans représenteraient un utilisateur d'internet sur trois dans le monde.
- Des données toujours plus nombreuses indiquent que les enfants accèdent à l'internet à un âge de plus en plus précoce. Dans certains pays, les moins de 15 ans utilisent autant l'internet que les plus de 25 ans.

2 Étude menée en France, Allemagne, Irlande, Italie, Pays-Bas, Portugal, Espagne et Royaume-Uni par le Centre for Governance of Change, [European Tech Insights 2019](#)

3 UIT, *ICT Facts and Figures 2017*, consulté le 15 décembre 2019, accessible à l'adresse : [www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Documents/facts/ICTFactsFigures2017.pdf](http://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Documents/facts/ICTFactsFigures2017.pdf)

4 Unicef, *The State of the World's Children 2017 « Children in a Digital World »*, consulté le 15 décembre 2019, accessible à l'adresse : [www.unicef.org/media/48601/file](http://www.unicef.org/media/48601/file)

De plus en plus de possibilités s'offrent aux enfants et aux jeunes ; la technologie met à leur disposition les moyens de se mobiliser et de collaborer et leur donne une voix dans des processus où ils n'en avaient pas. Parallèlement, la fracture numérique ne cesse de se creuser :

- Environ 29 % des jeunes du monde entier, soit quelque 346 millions d'individus, ne sont pas connectés.
- Les jeunes des pays en développement sont les moins connectés. En Afrique, environ 60 % d'entre eux ne sont pas en ligne.
- La fracture numérique dépasse la simple question de l'accès : les enfants et les jeunes équipés de téléphones portables plutôt que d'ordinateurs n'ont qu'une expérience numérique limitée ; quant à ceux qui sont dépourvus de compétences numériques ou qui parlent des langues minoritaires, ils n'ont bien souvent pas accès à des contenus pertinents en ligne.
- La fracture numérique reflète également les disparités économiques, optimisant les bénéfices et les opportunités accessibles aux enfants issus des milieux les plus aisés au détriment des enfants les plus pauvres et les plus défavorisés.
- Il existe également un fossé numérique entre les hommes et les femmes. À l'échelle mondiale, en 2017, les hommes étaient 12 % plus nombreux que les femmes à utiliser l'internet. En Inde, les femmes représentent moins d'un tiers des utilisateurs de l'internet.

Outre ces chiffres, si l'on examine les données d'Eurostat<sup>5</sup> sur la situation de l'UE en 2018 en termes d'utilisateurs d'internet, on note une nette préférence des jeunes (16 à 29 ans) pour les environnements en ligne.



97% des **jeunes**  
utilisent internet



85% de **l'ensemble de la**  
**population** utilise internet

Par ailleurs, 1 % seulement des jeunes âgés de 16 à 29 ans font partie des personnes n'ayant jamais utilisé l'internet, contre 11 % de l'ensemble de la population.

Les technologies qui utilisent l'IA doivent être davantage appréhendées sous l'angle de la population qui s'y intéresse le plus : les jeunes.

Malgré des études et des informations insuffisantes, il faut tenter de comprendre quelles vont être les répercussions de l'IA sur les jeunes en tant que jeunes citoyens en marche vers l'autonomie du point de vue de leur bien-être, de leurs possibilités de participer à la société et de la modérer, et de leur accès aux droits, y compris les droits sociaux.

5 Eurostat, *Individuals - Internet use*, consulté le 15 décembre 2019, accessible à l'adresse : <https://ec.europa.eu/eurostat/fr/web/digital-economy-and-society/overview>

Ce qui apparaît déjà, c'est que les jeunes du monde entier constituent une grande part de la main-d'œuvre nécessaire à l'entraînement des machines et des outils d'IA, et que leurs conditions de travail sont souvent en deçà des normes en vigueur sur le plan des droits sociaux. Ce qui est également visible, c'est que l'IA façonne et conditionne déjà la fourniture des informations, la formation des opinions politiques et des modes de participation, ainsi que la perception même de ce que sont des niveaux et formes acceptables de vie privée, de transparence, de diversité, de non-discrimination et de contrôle de la collecte, de traitement et d'utilisation des données.

Ce qui commence à se dessiner, c'est l'impact potentiel de l'IA sur les préjugés et les visions stéréotypées de la diversité et de l'égalité des genres.

Les rêves et les mythes que vient alimenter l'IA chez les jeunes font probablement partie des aspects les moins visibles de sa dynamique et de son impact, mais leur existence réelle ou supposée doit être prise en compte par toute personne concernée par la politique de jeunesse et le bien-être des jeunes.

La politique de jeunesse du Conseil de l'Europe vise à offrir aux jeunes l'égalité des chances, ainsi que des expériences leur permettant d'acquérir les savoirs, savoir-faire et compétences nécessaires pour participer pleinement à la vie sociale sous tous ses aspects. La stratégie 2030 pour le secteur jeunesse devrait avoir pour objectif de permettre aux jeunes Européens d'adhérer activement aux valeurs fondamentales de l'Organisation en matière de droits de l'homme, de démocratie et d'État de droit, de les défendre, de les promouvoir et d'en jouir. L'IA va aussi influencer et façonner l'égalité des chances et la citoyenneté active des jeunes.

C'est dans ce contexte que le Service de la jeunesse du Conseil de l'Europe a organisé le séminaire sur l'intelligence artificielle et son impact sur les jeunes afin d'explorer les problématiques qu'elle soulève, ainsi que le rôle et les éventuelles contributions du secteur jeunesse pour garantir que l'IA est utilisée de manière responsable dans nos sociétés démocratiques et que les jeunes ont leur mot à dire sur les questions qui concernent leur présent et leur avenir.

## 1.4 | BUT ET OBJECTIF DU SÉMINAIRE

Le séminaire a été conçu comme un espace dans lequel découvrir et analyser différentes situations, possibilités et expériences du secteur jeunesse en matière d'IA, en débattant des approches et des compréhensions de l'IA et de son impact sur les jeunes.

Le séminaire a été préparé en consultation avec des experts de la jeunesse dans le but de préciser la pertinence de l'IA aujourd'hui et la façon dont elle est appréhendée. L'objectif était aussi d'identifier les domaines et les modalités d'une exploration plus approfondies de l'IA par le secteur jeunesse du Conseil de l'Europe et ses partenaires gouvernementaux et non gouvernementaux afin d'engager des actions. Les résultats du séminaire seront intégrés au



programme du secteur jeunesse du Conseil de l'Europe dans les années à venir et contribueront à sa stratégie 2030 pour le secteur jeunesse, qui relève au nombre des facteurs de changement, aux côtés des défis démographiques, « l'influence croissante de la technologie et du numérique sur le mode de vie des jeunes ».

Le séminaire a porté, entre autres éléments, sur trois dimensions de l'IA :

- l'IA et la participation démocratique des jeunes (y compris la confiance et l'intérêt des jeunes pour la démocratie) ;
- l'IA et l'accès des jeunes aux droits (en particulier les droits sociaux) ;
- l'impact de l'IA sur la politique en faveur de la jeunesse, et sur le travail de jeunesse.

Le séminaire, organisé par un groupe préparatoire composé de représentants d'organisations de jeunesse, d'experts indépendants et du Secrétariat du Conseil de l'Europe, a permis aux participants de mettre en commun leurs expériences et leurs connaissances.

Le séminaire visait à apporter des réponses aux questions ci-après :

- Quels sont les impacts de l'IA sur les jeunes, et comment ceux-ci peuvent-ils bénéficier de ses avancées ?
- Comment le secteur jeunesse peut-il tirer parti des capacités de l'IA à renforcer le potentiel du travail de jeunesse, et celui des politiques de jeunesse, au bénéfice des jeunes ?
- Comment informer et « éduquer » les jeunes sur les bénéfices et risques potentiels de l'IA, notamment s'agissant de la protection des jeunes par les droits de l'homme et de leur participation citoyenne, et de la nécessité de toucher tous les jeunes ?
- Comment l'IA influence-t-elle l'exercice de leurs droits par les jeunes ?
- Comment le Conseil de l'Europe devrait-il intervenir à l'avenir par le biais de ses différents instruments et partenaires ?

Les conclusions et les résultats du séminaire constitueront la contribution du secteur jeunesse aux travaux du Conseil de l'Europe sur l'intelligence artificielle. Ils seront également présentés au Conseil mixte sur la jeunesse pour décision.

## 1.5 | PROFILS ET ATTENTES DES PARTICIPANTS

Le séminaire « L'intelligence artificielle et son impact sur les jeunes » a suscité un vif intérêt de la part de diverses parties prenantes, recueillant plus de 570 candidatures. Sur les 50 participants sélectionnés, la plupart étaient nouveaux au Conseil de l'Europe et au Centre européen de la Jeunesse, ce qui laisse à penser que l'événement a touché de nouveaux groupes d'acteurs et de nouveaux types de responsables de jeunesse.

La diversité des parties prenantes intéressées s'est également reflétée dans l'éventail des com-

pétences et des talents mis à disposition : le séminaire a ainsi rassemblé des représentants du traditionnel secteur jeunesse et du monde universitaire, ainsi que des institutions publiques et des start-ups. Les catégories ci-dessous précisent les profils des participants et leur sphère d'activité :

- représentants d'organisations de jeunesse – actifs dans les organisations européennes, les fédérations nationales, les conseils de jeunesse et autres initiatives locales ;
- représentants d'associations de travail de jeunesse ou d'autres associations professionnelles travaillant avec les jeunes – actifs aux niveaux européen et national ;
- représentants de syndicats et d'autres organisations de défense des droits civils ;
- représentants d'institutions publiques – actifs au niveau local ;
- représentants du secteur privé – entrepreneurs, gestionnaires de centres technologiques, experts en recherche et développement (R&D) ;
- représentants d'universités et d'instituts de recherche – actifs dans les universités publiques, les associations de recherche, travaillant à l'intersection des domaines sociaux et de la technologie ;
- représentants de plateformes médiatiques – publication d'informations sur les questions liées à l'internet ;
- éducateurs EdTech – intervenant dans des contextes formels et non formels, et dispensant des cours de formation sur l'IA, la robotique, le codage, l'éducation numérique et aux médias, et l'éthique ;
- experts en technologie – développeurs de technologies et d'applications mobiles, experts en traitement du langage naturel ;
- experts juridiques – s'intéressant aux réglementations technologiques et à la protection des droits civils des citoyens dans la nouvelle réalité de l'IA ;
- participants ayant une expérience sur des sujets liés à la désinformation et aux fausses nouvelles, au discours de haine, à la participation et à la démocratie en ligne.

Compte tenu de la diversité de leurs profils, les participants avaient des attentes et des intérêts très variés. Néanmoins, la majorité d'entre eux partageaient un certain nombre d'attentes essentielles.

Tout d'abord, ils étaient intéressés par la participation à un débat multipartite qui déboucherait sur des décisions concernant l'IA et les jeunes, les normes éthiques et les politiques liées à l'IA. Ensuite, ils étaient clairement motivés par l'acquisition de connaissances et la découverte d'approches concernant le développement d'activités nationales liées au travail de jeunesse et à sa transition vers l'inclusion d'outils d'IA, la conception de programmes pour le perfectionnement des travailleurs de jeunesse, des enseignants ou des travailleurs sociaux, ainsi que pour l'autonomisation des jeunes.

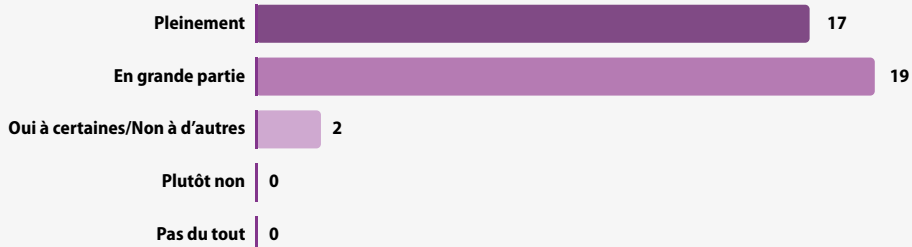
Dans l'ensemble, la plupart des participants ont également souligné la nécessité de réfléchir à l'avenir des programmes éducatifs sur les droits de l'homme (en particulier les droits sociaux) et la participation des jeunes aux processus liés à l'IA.

À la fin du séminaire, le processus d'évaluation a révélé que les attentes des participants avaient été satisfaites. Beaucoup ont apprécié la diversité des profils représentés, la complexité des sujets traités et les différentes perspectives présentées durant les trois jours de travail.

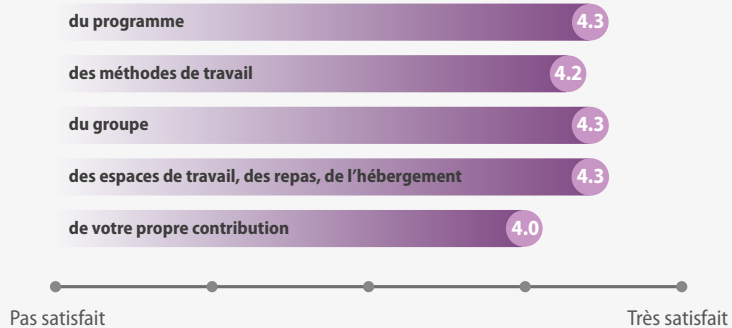
De nombreux participants ont estimé que le séminaire avait été inspirant et instructif, tout en offrant un espace approprié à la pose des bases d'une future coopération ou à la découverte d'idées pour de nouvelles initiatives. Les participants ont notamment mentionné les points suivants : connaissance de l'IA, des algorithmes et des données, et de leur impact sur la société et les droits de l'homme ; meilleure compréhension du secteur jeunesse du Conseil de l'Europe ; et perspectives de coopération et de projets.

## RÉSULTATS

Ce séminaire a répondu à mes attentes



Dans quelle mesure êtes-vous satisfait







## CHAPITRE 2

# CONCLUSIONS ET RECOMMANDATIONS

Au cours des sessions organisées pendant les trois jours de travail du séminaire, les participants et les orateurs experts ont formulé plusieurs idées majeures qui, toutes, contribueront à la mise en place d'un solide socle commun relatif à l'intelligence artificielle et à son impact sur les jeunes, le secteur jeunesse, ainsi que la société en général.

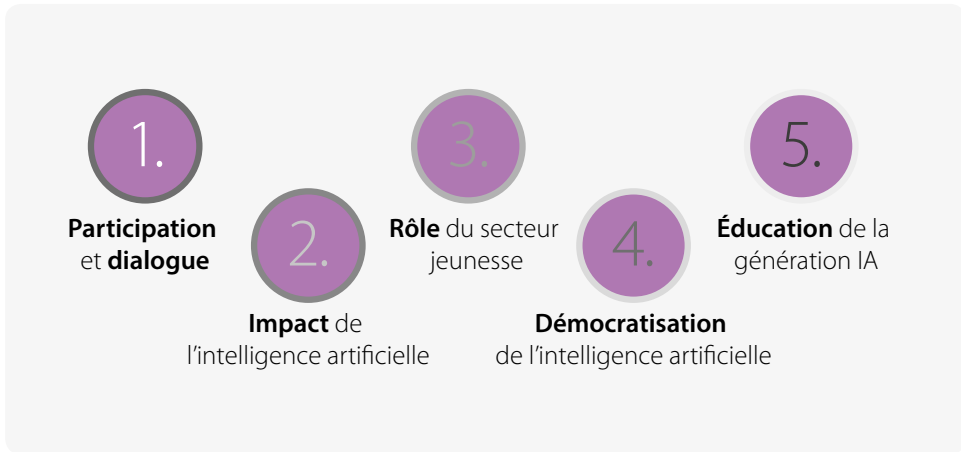
### 2.1 | NEUF GRANDES ORIENTATIONS À PARTIR DES PRINCIPALES CONCLUSIONS

- 1. Participation des jeunes** – Les jeunes ont été reconnus comme des experts et des parties prenantes légitimes. Néanmoins, il faut des espaces appropriés pour garantir leur participation aux processus décisionnels en matière d'IA, à tous les niveaux. Donner aux jeunes les moyens d'agir en tant que multiplicateurs et ambassadeurs du changement nécessite une réelle volonté et des synergies entre les différentes institutions / organes actifs dans le domaine de l'IA.
- 2. Éducation à l'IA** – Il est communément admis que l'utilisation de la technologie et sa compréhension sont deux choses différentes. À cette fin, il est nécessaire d'investir : dans les capacités des jeunes à devenir des citoyens numériques à la fois responsables et actifs ; et dans les compétences des enseignants, des éducateurs, des animateurs de jeunesse et d'autres spécialistes de la jeunesse afin qu'ils soient mieux outillés pour travailler avec la génération des « natifs du numérique ».
- 3. Maîtrise des données** – En complément de l'éducation à l'IA, l'éducation à la maîtrise des données est essentielle. Il est essentiel de comprendre la valeur des données personnelles, mais aussi la façon dont la collecte de données fonctionne dans le monde de l'IA. Ne plus considérer les données comme une quelconque marchandise, mais comme des ressources de grande valeur passe par un changement intentionnel de comportement.
- 4. Travail de jeunesse (numérique)** – Il doit être soutenu sous toutes ses formes : développer et/ou utiliser de nouveaux outils d'IA ; offrir des ressources accessibles à tous les jeunes ; adopter les techniques utilisées par le secteur des entreprises pour accroître

l'efficacité du travail de jeunesse sans perdre de vue sa mission principale.

- 5. Nécessité de la recherche** – Il faut encourager la poursuite des travaux de recherche pour comprendre l'impact global de l'IA sur les jeunes, en particulier sur ceux qui sont en situation de risque. Compte tenu des biais possibles de l'IA et des algorithmes, la recherche a un rôle important à jouer dans l'étude des politiques et des pratiques en la matière afin de prévenir leurs éventuels effets néfastes. Retenir les jeunes chercheurs compétents en matière d'IA dans les universités et le secteur public devrait être une priorité à l'heure où le secteur privé domine le marché en offrant plus d'incitations que les centres de recherche traditionnels.
- 6. Définition de normes et de cadres juridiques pour protéger les droits de l'homme dans le nouveau contexte de l'IA** – Il existe un consensus autour de la nécessité de réglementations, en particulier pour protéger la démocratie et les droits de l'homme, et notamment les droits sociaux des jeunes, l'avenir de l'emploi et la sécurité sociale, ainsi que la sécurité en ligne.
- 7. Politique de jeunesse** – Dans la mesure où l'IA touche à toutes les dimensions de la vie des jeunes, il faut une forte implication de l'ensemble des parties prenantes pour élaborer des politiques de jeunesse pertinentes, en phase avec les processus numériques/l'IA. Il faut promouvoir les synergies entre les politiques afin de garantir une approche inclusive et une réponse plus rapide aux besoins des jeunes.
- 8. Approche multipartite (plateformes de coopération et réseaux d'expertise)** – Une telle approche doit sous-tendre toute initiative liée à l'IA et aux jeunes. Le séminaire a montré de quelle façon de jeunes experts issus de différents milieux peuvent apporter leur contribution au débat sur l'IA tout en s'ouvrant à d'autres perspectives.
- 9. Utilisation bénéfique de la technologie** – L'IA est potentiellement bénéfique pour améliorer la transparence (par exemple des processus décisionnels), résoudre des problèmes critiques (changement climatique, santé) et promouvoir l'innovation. Ce pouvoir de transformation de la technologie, s'il est indéniable, doit être utilisé de manière réfléchie, en mettant l'accent sur les personnes et en respectant leurs droits fondamentaux. La question de son accessibilité économique n'a pas encore été abordée ; l'accès aux technologies de pointe est aujourd'hui encore très coûteux.

Les conclusions ci-dessus sont le fruit du débat animé qui s'est tenu durant le séminaire. Les diverses contributions des orateurs principaux et des participants eux-mêmes ont permis de mettre en lumière à la fois des opportunités et des défis que l'on peut regrouper sous cinq thèmes généraux, chacun étant associé à une série de considérations et de recommandations.



## 1. PARTICIPATION ET DIALOGUE

**Débat multipartite** – Dans le débat sur l'IA, il est important de faire appel à différents types de compétences et de talents, dans tous les secteurs.

**Intervention des jeunes** – Étant donné que les jeunes représentent le groupe d'âge le plus actif dans l'utilisation des technologies, il est important de leur donner l'espace nécessaire pour élaborer les politiques qui les concernent. De même, il faudrait leur donner la possibilité de bénéficier, de maîtriser et d'adapter les possibilités offertes par l'IA.

**Dialogue inclusif** – Un dialogue ouvert et inclusif est nécessaire, à tous les niveaux, pour s'assurer que personne n'est laissé pour compte.

**Observateurs critiques des algorithmes/de l'IA** – Face à l'essor de l'IA, il est important que la jeune génération se positionne comme un observateur critique du fonctionnement de ces technologies. Il faudra probablement du temps pour rattraper le retard pris par la législation en matière d'IA ; un œil extérieur sur les développements en marche et sur ce qui n'est pas encore réglementé est donc capital.

## 2. IMPACT DE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

**L'IA, une dimension essentielle de l'humanité** – Il est admis que la technologie façonne toutes les dimensions de notre vie d'aujourd'hui et de demain.

**Un pouvoir de transformation positif** – Les technologies alimentées par l'IA ont le pouvoir d'introduire des innovations, de générer un bien-être accru et d'apporter des solutions aux problèmes mondiaux les plus délicats (santé, climat, etc.).

**Des incertitudes et des défis** – En même temps que de multiples opportunités significatives, l'IA génère des préoccupations et des craintes tout aussi grandes, soulevant de nombreuses

questions liées aux droits, à l'éthique et au fossé numérique, qui tend à se creuser pour ceux qui connaissent déjà des conditions précaires.

**La technologie comme outil et non comme finalité** – Les bénéfices apportés par la technologie dans le quotidien des citoyens sont une évidence ; pour autant, la technologie ne doit pas être conçue comme une fin en soi, mais simplement comme un outil pour atteindre un objectif et, en fin de compte, permettre aux individus de profiter de ses bénéfices.

**Technologie et individus** – Si différentes approches de l'impact de la technologie sur la vie quotidienne sont possibles, le débat ne devrait jamais opposer la technologie et les individus, mais viser la création d'opportunités pour comprendre la technologie, ses implications et encourager son exploitation à des fins plus utiles.

**Cadres juridiques** – Puisque les droits doivent être les mêmes dans les environnements en ligne et hors ligne, il faut réviser les cadres juridiques de manière à garantir l'accès à ces droits et créer des mécanismes adaptés aux nouvelles réalités de l'IA. Les menaces actuelles tout comme les éventuelles menaces futures doivent être anticipées et combattues au moyen de politiques.

### 3. RÔLE DU SECTEUR JEUNESSE

**Façonner les politiques** – Il est temps pour le secteur jeunesse de trouver sa place dans les structures décisionnelles de la gouvernance numérique et de l'internet et d'apporter sa contribution aux débats sectoriels sur les jeunes et l'IA : l'avenir de l'emploi, les droits sociaux, la protection de la vie privée et des données, la sécurité en ligne, etc. Cette participation doit se situer aux différents niveaux où se prennent les décisions – dans de nombreux cas, au niveau national –, tout en gardant à l'esprit l'interconnexion des processus aux niveaux local et européen.

**Soutenir les travailleurs et les spécialistes des questions de jeunesse** – Alors que, pour beaucoup de jeunes connectés en permanence, la technologie est dorénavant une part intégrante de leur personne, le travail de jeunesse l'intègre plus lentement. De plus en plus, de nouveaux outils – tels que les chatbots (agents conversationnels) et les plateformes numériques – trouvent leur place dans le travail effectué par le secteur jeunesse. Pourtant, des efforts supplémentaires doivent être déployés pour doter les travailleurs de jeunesse et les autres spécialistes de la jeunesse de toutes les compétences numériques nécessaires.

**Cerner les limites de l'IA** – La puissance de l'IA peut sembler écrasante. C'est pourquoi le secteur jeunesse doit mieux s'informer sur ce qu'est l'IA, comment elle fonctionne et quelles sont ses limites. Le secteur jeunesse conserve le pouvoir d'orienter le débat sur la technologie et de décider non seulement de quelle façon s'y adapter, mais surtout de quelle façon mettre l'IA au service de son objectif.



## 4. DÉMOCRATISATION DE L'IA

**Prise de décision équitable pour tous** – Il est important que les nouveaux outils de prise de décision basés sur l'IA soient garants d'une équité et d'une impartialité totales pour tout le monde, en particulier pour les personnes appartenant aux groupes les plus vulnérables.

**Égalité d'accès aux produits et services d'IA** – Il faut veiller à ce que les développements de l'IA, de plus en plus nombreux, soient accessibles à tous ceux qui en ont besoin (par exemple, en matière de santé et de solutions de cybersécurité), et pas seulement à ceux qui en ont les moyens, comme c'est le cas actuellement.

**Exploitation des données** – Les technologies d'IA étant alimentées par des ensembles de données très volumineux, il est important de savoir à qui appartiennent ces données spécifiques. Actuellement, la plupart des données disponibles sont détenues par des entités privées, tandis que les gouvernements, les universités ou d'autres entités à but non lucratif n'en possèdent qu'une partie limitée.

**Neutralité de l'internet** – Les acteurs privés dominent aujourd'hui l'internet, à l'origine conçu comme un réseau gratuit, car ils en sont devenus les gardiens : ce sont eux qui assurent l'accès aux espaces d'information et de communication (navigateurs internet, plateformes de médias sociaux, applications de messagerie instantanée, plateformes d'achat en ligne, etc.).

**Une nouvelle génération de chercheurs et de spécialistes des données** – Compte tenu de l'importance de garantir l'accès aux données, de les analyser et de les utiliser dans l'intérêt du public, une nouvelle génération de chercheurs doit voir le jour. Il est important de disposer non seulement d'experts prêts à travailler en étroite collaboration avec les gouvernements et les universités, mais aussi d'experts intéressés par l'étude de la technologie à travers le prisme de l'homme. L'intégration de valeurs et de principes éthiques dans le système d'enseignement technique est devenue une urgence.

## 5. ÉDUCATION DE LA GÉNÉRATION IA

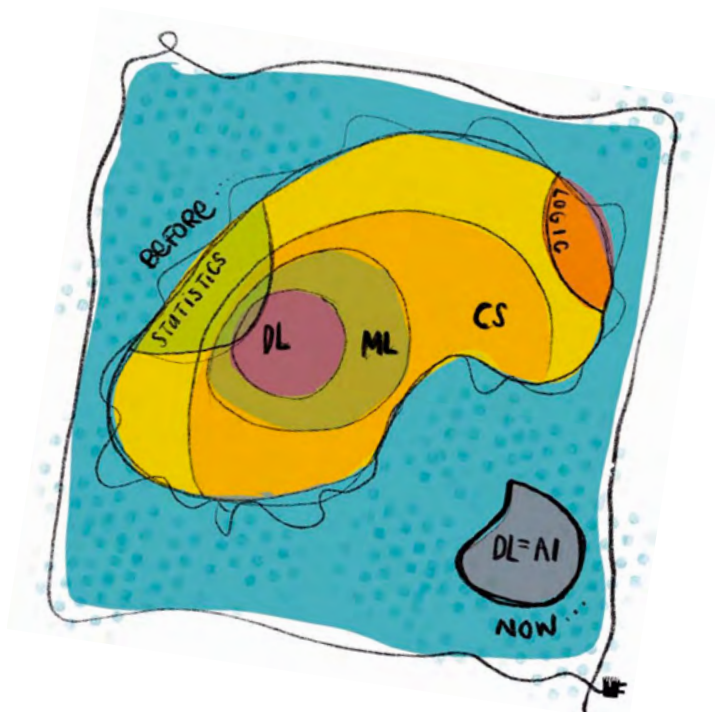
**L'éducation pour tous** – Les compétences numériques élémentaires et avancées devenant une condition préalable pour bénéficier des technologies de l'IA, tous les jeunes devraient avoir accès à une éducation adaptée. Actuellement, dans de nombreux pays, de telles possibilités d'éducation ne sont pas offertes par l'enseignement formel et ne sont bien souvent accessibles qu'aux personnes à plus hauts revenus.

**L'IA : une réalité pérenne et non temporaire** – Il y a des défis importants à relever pour saisir la complexité de l'IA et ses implications ; néanmoins, l'enseignement de l'IA doit faire partie de la réalité quotidienne.

**Comprendre le potentiel et les limites de l'IA** – Le pouvoir énorme de l'IA sur la vie des citoyens n'en reste pas moins aux mains des humains ; ainsi, l'IA hérite des limites et des préjugés des développeurs. L'IA n'a pas d'esprit propre puisqu'elle exécute des tâches définies par les hommes ; par contre, elle peut les exécuter à très grande échelle.

**Données personnelles et vie privée** – Comme de plus en plus d'experts en conviennent, les données sont l'un des biens les plus précieux dont dispose l'homme. Comprendre comment les protéger pourrait devenir l'une des questions essentielles, certains experts recommandant qu'elles ne soient pas considérées comme une marchandise ordinaire que l'on peut échanger à loisir.

Enfin et surtout, on pourrait conclure que l'IA est un nouveau domaine qu'il faut explorer avec beaucoup d'attention, mais aussi avec une grande ouverture d'esprit. Dans ce nouveau contexte technologique, le séminaire a été l'occasion d'un premier débat approfondi qui a permis de faire éclore de nouvelles idées sur les points d'intersection entre l'intelligence artificielle, la jeunesse, les droits de l'homme et les politiques publiques.





## CHAPITRE 3

# EXPLORER L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE SOUS L'ANGLE DE LA JEUNESSE

De par sa conception, le séminaire a réuni des orateurs experts qui ont donné un aperçu des débats actuels autour de l'IA, de ce qu'elle est et de ce qu'elle n'est pas, ainsi que de ses implications pour le secteur jeunesse et les jeunes

### 3.1 | INTRODUCTION À L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

Afin de parvenir à une compréhension commune de ce qu'est l'intelligence artificielle et des discussions actuelles dont elle fait l'objet, le séminaire a bénéficié de l'expertise de **Santeri Räsänen, du Centre de recherche sur la société de consommation de l'université d'Helsinki**. Sa session intitulée « Qu'est-ce que l'intelligence artificielle ? Tout ce que vous voulez savoir sans avoir jamais osé le demander » a permis d'explorer les multiples dimensions de l'IA et les principales approches théoriques qui se sont dégagées :

L'IA: une  
méthode et une  
méthodologie

L'IA: un système  
sociotechnique

L'IA: un  
imaginaire social

Il est important d'être conscient que sa dénomination d'intelligence artificielle ne signifie pas que cette technologie est « intelligente ». Nous devons donc faire attention à la façon dont nous utilisons ce terme.

## L'IA : UNE MÉTHODE ET UNE MÉTHODOLOGIE

Le terme d'intelligence artificielle a vu le jour en 1956, mais l'IA ne s'est réellement développée qu'à partir des années 80 au moment de la parution de films de science-fiction tels que *Star Wars* et *Blade Runner*. Au fil des années, l'utilisation de l'IA en tant que concept a évolué. Dans les années 80 et 90, le concept s'appliquait principalement au domaine des statistiques, alors qu'aujourd'hui, il fait surtout référence au *machine learning* (ML) et, plus souvent encore, au *deep learning* (DL).

Dans le débat public, l'intelligence artificielle est un terme assez vague, souvent utilisé sans grand discernement : pour ceux qui l'utilisent, la frontière entre ce qu'est l'IA et ce qu'elle n'est pas est très floue.

Pour mieux comprendre le concept d'IA, il est également important de comprendre les termes qui lui sont associés. Le *machine learning* (apprentissage automatique), l'un des termes les plus répandus, fait référence à une technologie qui s'appuie sur des associations symboliques faites à partir d'input et d'output. Les algorithmes, autre terme important, sont souvent associés à l'idée d'une grande puissance alors qu'en réalité, « ils s'en fichent », puisqu'ils sont indifférents aux interprétations : le résultat peut être correct, incorrect ou purement absurde. Globalement, les algorithmes ne peuvent établir aucune certitude ni réfléchir au résultat qu'ils vont livrer. Dans ce contexte, il est important d'être conscient des extrapolations auxquelles ces concepts donnent lieu. Une approche plus saine de l'analyse des algorithmes serait de considérer les données existantes, ce qu'elles représentent et ce qui peut en être déduit. Il est possible d'entraîner les algorithmes, mais les développeurs et les utilisateurs d'une manière générale ne peuvent pas être sûrs de ce que vont prédire les algorithmes et du résultat final de leur utilisation.

En conclusion, lorsqu'on parle d'IA/d'algorithmes comme de méthodes, il est important de se souvenir que :

- un symbole n'est pas une interprétation ;
- les associations ne sont pas des significations ;
- ce sont des outils formidables pour faire des déductions simples à partir d'énormes quantités de données.

Les algorithmes peuvent produire des résultats qui peuvent être exacts, inexacts ou absurdes, ce que seul l'homme est en mesure de déterminer.

## L'IA : UN SYSTÈME SOCIOTECHNIQUE

Sur la base des considérations précédentes, il est important de souligner que les algorithmes sont un modèle de calcul abstrait ; ils ne font pas réellement quelque chose. Pour comprendre les algorithmes, il est important de comprendre les chaînes de production, d'évaluation et de création de signification. L'IA et les algorithmes ont des répercussions non seulement sur les

perceptions des individus, mais aussi sur les systèmes sociaux. Alors que, dans les livres, l'IA peut se résumer à des algorithmes, sur le terrain, l'IA ne saurait être pleinement comprise sans explorer les institutions, les comportements culturels, les relations de travail et les relations matérielles dans le cadre desquels elle opère.

Par exemple, une citation de *The Body instrumental* d'Os Keyes souligne les limites de la technologie dans le traitement de concepts sociaux tels que le genre : « Lorsque vous intégrez les hypothèses de cette technologie dans notre infrastructure quotidienne, vous donnez le pouvoir à un système qui a une conception très spécifique – et très exclusive – de ce qu'est le «genre». À partir de cet exemple et de bien d'autres, on peut observer qu'au-delà du fait d'être une simple technologie, l'IA a le pouvoir de créer des identités sociales.

Enfin, et surtout, il est important de comprendre que l'IA est alimentée par des données, ce qui explique la popularité de l'expression « les données sont le nouveau pétrole ». Néanmoins, cette expression ne reflète pas la réalité : premièrement parce que les données ne sont pas aussi accessibles que le pétrole, et, deuxièmement, parce qu'elles ne sont pas aussi brutes que le pétrole puisque, en quelque sorte, elles sont fabriquées. Comprendre les données, comment elles sont produites, comment elles sont utilisées et qui les possède est essentiel pour comprendre comment fonctionne l'IA et qui sont les principaux acteurs qui la façonnent.

## L'IA : UN IMAGINAIRE SOCIAL

De nombreuses questions sont profondément liées aux systèmes d'intelligence artificielle.

- Que ferions-nous si nous n'avions pas à travailler ?
- À quoi ressemblerait un mouvement social conscient des données ?
- Une démocratie plus numérique serait-elle plus juste ?
- Qui décide des types de technologies qui sont développés ?

Selon les positions de chacun, différentes réponses peuvent émerger : pour les techniciens, il est facile de dédramatiser les problèmes soulevés, car leurs connaissances leur permettent de mieux comprendre les implications et les limites des technologies d'IA. Pour les néophytes, par contre, ils vont sembler beaucoup plus complexes.

Lorsqu'ils évoquent ces problèmes, les gens ne se réfèrent pas à un algorithme ou à un système spécifique (par exemple, celui de Facebook) ; ils parlent de l'IA comme d'un concept abstrait sur lequel ils projettent leurs propres valeurs sociales. Dans ce contexte, l'IA apparaît comme un « imaginaire social », quelque chose de complètement abstrait et ne servant que de miroir.

Par ailleurs, les projections dont l'IA fait l'objet ont ouvert un débat sur la question de savoir qui en est à l'origine. L'opinion publique est actuellement divisée entre deux discours : pour certains, le développement de l'IA serait encouragé par les PDG d'entreprises milliardaires ; pour d'autres, l'IA serait créée dans les communautés open source, les universités et les mouvements de la base. La vérité se situe quelque part entre ces deux positions, puisque les communautés open source et des bénévoles ont été les premiers développeurs de l'IA (l'algorithme de Google

en est un exemple, car à l'origine basé sur un framework open source). Cela étant, même si à l'origine tous les produits de l'IA n'ont pas été créés par des milliardaires, ils se sont retrouvés entre les mains de grosses sociétés.

Le débat sur l'IA n'est pas près de se refermer, car de plus en plus de technologies basées sur l'IA sont développées. Dans ce contexte, il est important de réfléchir à l'idée avancée par Margrethe Vestager, vice-présidente exécutive désignée de la Commission européenne et chargée de l'Europe à l'ère numérique (« Pour une Europe adaptée à l'ère numérique ») :

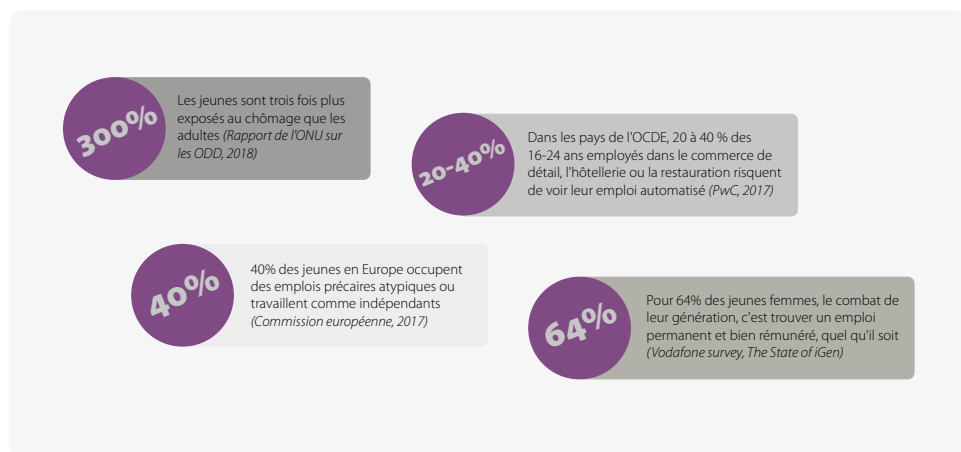
Les Chinois ont les données, et les Américains l'argent. Nous, en Europe, nous avons un objectif.

## 3.2 | L'IA ET LES JEUNES

Le lien entre l'IA et les jeunes a été exploré avec la contribution du premier expert, Jonnie Penn, de l'université de Cambridge, qui a fait une présentation intitulée « L'IA et les jeunes – Trois enseignements à retenir ».

### ENSEIGNEMENT 1 – ATTENTION À LA « RÉVOLUTION DE L'IA »

Afin d'établir les liens entre l'IA et les jeunes, il est important d'explorer ce que l'on ressent en tant que jeune de nos jours à la lumière des données ci-après :



En matière d'emploi, force est d'admettre que c'est une époque compliquée pour les jeunes. L'intelligence artificielle, si elle doit être une révolution, devrait surtout être une aide pour ces jeunes. Or, des éléments semblent indiquer que tel n'est pas forcément le cas.

À l'origine de cette nouvelle réalité, qu'il faut analyser plus en détail, se trouvent trois problématiques :

1. L'omniprésence de puissantes technologies numériques est un état de fait : tout le monde a un smartphone dans sa poche, souvent avec une puissance de calcul supérieure à celle qui a permis d'envoyer les hommes sur la lune. Les technologies de l'IA ont été déployées pour faire partie du quotidien de tout un chacun.
2. Certains des travaux théoriques ne datent pas d'hier et il n'y a pas véritablement de percées récentes ; par contre, l'impact de ces technologies sur les citoyens s'est accru.
3. À propos d'IA, l'essentiel des discussions porte sur les données : comment les gérer, peuvent-elles être absorbées et comprises par les modèles d'apprentissage automatique. Un point est généralement négligé, mais c'est l'essentiel : les données structurées et les données annotées sont le véritable carburant des technologies d'IA.

En outre, pour que puisse se tenir un débat significatif sur l'intelligence artificielle, il est important de calmer le battage médiatique dont elle fait l'objet. Au départ, devant *les progrès de l'apprentissage machine*, on pensait que serait créée une nouvelle « superintelligence » qui serait bien supérieure à celle de l'espèce humaine. Par la suite, avec l'augmentation de la *puissance de traitement*, une série de statistiques alarmistes sont apparues, certaines prédisant que « 60% des emplois allaient disparaître ». Néanmoins, il a été prouvé que la plupart des systèmes IA qui fonctionnent aujourd'hui ne sont pas si puissants. Cette technologie ne fait que traiter des *données annotées* (données qui sont étiquetées pour aider les machines à reconnaître des modèles). Dans la pratique, finalement, la révolution de l'IA pourrait être plus banale et ennuyeuse que prévu ; mais, malheureusement, elle pourrait aussi constituer une menace plus grande que nous le pensions.

Avec ces réflexions à l'esprit, reste la question : qu'est-ce que la révolution de l'IA ?

Les chercheurs du Berkman Klein Center for Internet & Society, de l'université de Harvard, indiquent qu'au début des années 2010, les grandes entreprises technologiques ont commencé à se rendre compte qu'il existait un temps culturel dont elles pourraient tirer parti. Certaines se sont alors intéressées à redorer l'image des techniques existantes ; elles devenaient révolutionnaires et investissaient un futur proche, méritant en fin de compte d'être vendues. Dans ce contexte, les entreprises font partie de ces acteurs qui ont contribué à la fabrication d'une révolution de l'intelligence artificielle dans laquelle l'IA apparaît comme un mélange confus de termes (*big data*, *machine learning* ou *deep learning*), dont le dénominateur commun est l'utilisation d'une puissance de calcul coûteuse pour analyser des données massives centralisées. En d'autres termes, cette approche a créé une certaine aura autour de l'IA, la faisant passer pour une technologie significative, à la fois projet futuriste et réalité imminente.

Cette tendance est également visible dans les conférences universitaires : au cours des 30 dernières années, le pourcentage d'articles utilisant le terme « IA » a rapidement augmenté, qu'ils traitent ou non d'IA.

Si, au niveau individuel, il peut sembler curieux et amusant de vivre à une époque où ces technologies se généralisent, les citoyens ne doivent pas se laisser distraire de la question de savoir comment l'IA va changer la société et comment, à son tour, la société va changer l'IA. Car les outils sont réflexifs : ils changent au fur et à mesure que les gens les utilisent.

Les hommes peuvent modifier les technologies pour les adapter à leurs besoins –l'être humain est très complexe. Si on développe ces outils extrêmement puissants, il faut réfléchir à la façon dont nous allons les réglementer pour éviter qu'ils ne soient utilisés à mauvais escient. Et pour savoir où nous en sommes, il faut aussi faire le point sur le processus de maturation technologique en marche.

Pour revenir à l'origine de tout cela, internet – qui par définition est un réseau de réseaux – est né dans les années 90 du rêve d'une sorte d'utopie à laquelle tout le monde pourrait participer. Aujourd'hui, le projet initial tend à prendre la forme d'un réseau formé de trois réseaux : Amazon, Google et Facebook. À titre indicatif, Facebook et Google se partagent une influence directe sur environ 70 % du trafic internet et 60 % des dépenses publicitaires mondiales. En plus d'un monopole financier se développe un monopole des données, une sorte d'inégalité de l'intelligence où ces énormes sociétés ont pris le contrôle des données, y compris de nos données personnelles.

Dans ce contexte s'est aussi ouvert un débat sur les « fausses nouvelles ».

La crise suscitée par les fausses nouvelles ne tourne pas autour de la question de savoir si les gens sont en désaccord sur ce qui est vrai ou non. C'est une remise en cause de la façon dont la vérité est faite, des personnes dont l'expertise compte et des institutions qui méritent de détenir l'autorité.

Dans cette marche forcée vers une société quantique, le problème, c'est que la révolution de l'IA est présentée comme une solution à tous les problèmes, non seulement dans les médias, mais aussi au niveau de la justice pénale, de la gouvernance de l'éducation et des soins de santé.

## ENSEIGNEMENT 2 – QUATRE TENDANCES À LA LOUPE

### 1. Le travail dissimulé

L'IA et l'automatisation sont généralement introduites et proposées comme un moyen de faire des économies de travail, mais elles ont d'autres conséquences : elles déplacent le travail et reconfigurent la répartition des responsabilités. En outre, il ne s'agit pas forcément d'emplois supprimés, mais d'une baisse de la qualité de l'emploi. Les jeunes, qui effectuent la plupart des tâches qui seront automatisées, sont au cœur de ce problème.



L'IA risque d'exacerber les inégalités de revenus et d'éroder les politiques de l'État-providence en centralisant davantage le pouvoir. C'est une tendance que les jeunes ont intérêt à voir s'inverser, et ce besoin doit être mentionné comme une priorité dans les débats sur les jeunes et l'IA.

## 2. Une rhétorique fallacieuse

Nous devons être conscients de la puissance de l'IA face à une rhétorique fallacieuse, en particulier lorsqu'elle est utilisée par les gouvernements ou en relation avec les citoyens. La précision de l'IA et sa capacité à prédire si un jeune est en danger, si une personne est une menace pour l'État ou si un jeune va réussir dans un emploi risquent de donner lieu à des rapprochements abusifs.

## 3. Des comportements codés

Il est nécessaire de s'interroger sur la finalité des systèmes d'IA. Derrière nombre d'entre eux se cache la volonté de rendre certains aspects du comportement humain connaissables, lisibles, voire programmables. De récents reportages ont montré les limites d'un tel raisonnement : par exemple, les affirmations pseudo-scientifiques selon lesquelles l'IA pourrait déterminer la sexualité d'une personne à partir de la photo de son visage (affirmation démentie) ou l'aptitude d'une personne à occuper un emploi sur la base des expressions de son visage lors d'un entretien (affirmation démentie). En fait, la marge d'erreur est considérable, et l'exagération et le mensonge sont le terreau de telles idées. Face aux ambitions sous-jacentes de classer les humains selon de nouvelles catégories (non établies), les opposants doivent se demander si ces systèmes d'« apprentissage » n'auraient pas tendance à « discipliner » les comportements plutôt qu'à simplement les décrire. Autrement dit, de quelle manière l'infrastructure requise pour que les systèmes d'IA « apprennent » pousse-t-elle en fait les gens à agir de la manière « prévue » à partir de cas supposés analogues ?

## 4. L'injustice cognitive

Cette idée est peut-être un peu abstraite, mais c'est probablement la plus importante des quatre. Autrement dit, les individus doivent être capables de critiquer l'image de l'intelligence que l'IA renvoie, puisque l'IA n'est qu'une des nombreuses intelligences existantes et qu'elle ne peut se substituer à l'intelligence humaine.

Le monde numérique se caractérise par des disparités en matière d'accès à l'information et au pouvoir. Les nouveaux outils se propagent souvent à partir d'un noyau géographique (c'est-à-dire l'ouest), réorganisant des sites semi-périphériques et périphériques au fur et à mesure de leur propagation. Le déploiement à grande échelle des systèmes d'IA exacerberait ces tendances en imposant dans la vie et la culture des individus de nouvelles façons de faire, à la fois explicites et inconscientes. Ces intrusions peuvent restreindre

et limiter les connaissances, en particulier pour les groupes marginalisés contraints de changer leur façon de voir le monde à travers les yeux de l'IA.

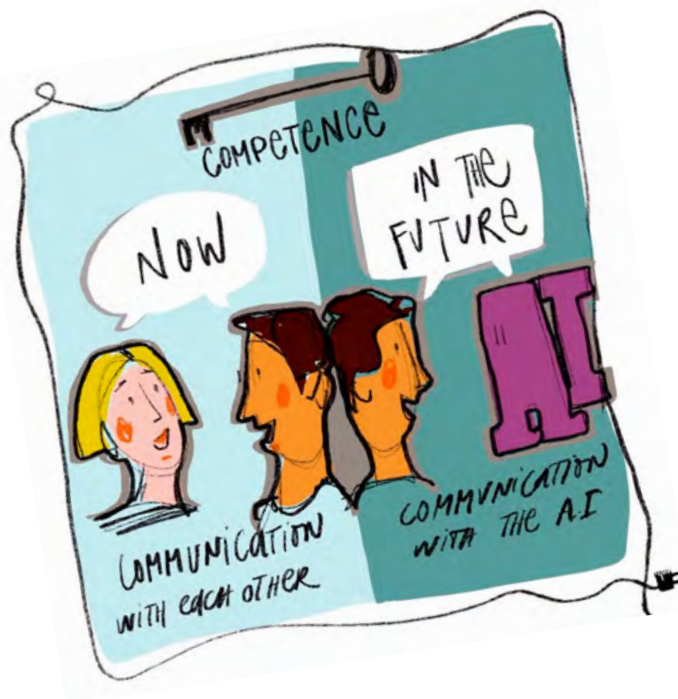
### ENSEIGNEMENT 3 – UNE OPPORTUNITÉ À SAISIR

Les révolutions sociales façonnent les révolutions technologiques, et non l'inverse. Dans ce contexte, le Pineapple Report (2019), réalisé avec le Forum européen de la jeunesse, examine les tactiques permettant aux jeunes de s'épanouir à une époque dominée par l'IA.

Le rapport recommande, entre autres choses :

- une vision politique : ce qui peut être fait en matière d'inclusion numérique, de démantèlement des monopoles, de protection des travailleurs du secteur du spectacle ;
- une approche en 10 étapes pour faire reculer la désinformation ;
- des stratégies de mobilisation pour la protection de la santé mentale des jeunes.

Le rapport appréhende l'IA comme une forme d'intelligence parmi de nombreuses autres, avec pour objectif d'être susceptible d'aider les jeunes à exprimer leur intelligence de différentes manières.





## CHAPITRE 4

# LE CONSEIL DE L'EUROPE – FAIRE LE LIEN ENTRE LES JEUNES ET L'IA

Le séminaire « L'intelligence artificielle et son impact sur les jeunes », étape importante dans les travaux du Conseil de l'Europe sur l'intelligence artificielle, est à rapprocher d'autres initiatives politiques telles que sa stratégie 2030 pour le secteur jeunesse et son programme plus vaste sur les droits de l'homme et la démocratie. Le séminaire s'inscrit dans la continuité des efforts déployés depuis la campagne du Mouvement contre le discours de haine jusqu'à des travaux plus récents sur les processus algorithmiques. En outre, le débat sur l'IA et les jeunes arrive au moment où l'ensemble du secteur jeunesse tente de définir sa place dans l'écosystème des nouvelles technologies.

Pour favoriser une meilleure compréhension de la vision du Conseil de l'Europe et des actions futures envisageables, une série d'intervenants ont pu présenter leurs perspectives et recommandations sur la manière d'optimiser les résultats du séminaire.

### **Snežana Samardžić-Marković**

*Directrice générale de la Démocratie, Conseil de l'Europe*

Le séminaire se tient à un moment où il est urgent de comprendre comment l'IA devrait promouvoir, respecter et protéger nos normes dans l'objectif de vivre ensemble dans la dignité.

L'intelligence artificielle n'est pas une fin en soi : ce n'est qu'un outil ou une ressource pour améliorer nos expériences, notre façon de vivre et de penser.

Le secteur jeunesse a d'une manière générale été à l'avant-garde des avancées numériques du Conseil de l'Europe : le premier à abolir les dossiers papier, le premier à organiser des vidéoconférences et le premier encore à introduire dans l'Organisation l'apprentissage en ligne et mixte ainsi que les MOOC. La campagne du Mouvement contre le discours de haine, lancée par le Conseil consultatif sur la jeunesse, a ouvert la voie en sensibilisant à la propagation du discours de haine en ligne et à la nécessité d'améliorer l'offre et l'accès à l'éducation numérique et aux

médias pour les enfants et les jeunes. Globalement, il existe un lien étroit entre la gouvernance de l'internet, les droits de l'homme en ligne et l'intelligence artificielle.

Par ailleurs, il faut examiner de quelle façon la participation des jeunes peut venir alimenter le débat actuel, qui est dominé par une génération qui, elle, n'est pas constituée de « natifs du numérique » ou de personnes nées avec un téléphone à la main. À cette fin et bien plus encore, la politique de jeunesse du Conseil de l'Europe vise à offrir aux jeunes des chances et des expériences égales, qui leur permettront de développer les connaissances, les aptitudes et les compétences nécessaires pour jouer un rôle actif dans tous les aspects de la société.

Le séminaire ouvre le débat sur le type de société à laquelle nous aspirons et sur la planète sur laquelle nous voulons vivre. Il aborde entre autres les thèmes suivants : la participation démocratique ; la protection des droits sociaux et l'accès à ceux-ci ; la compréhension des implications en matière d'égalité et de non-discrimination, de travail et de politique de jeunesse – en plaçant la participation et l'action des jeunes au centre de tout cela.

Fruit de l'examen de l'intelligence artificielle sous l'angle des droits de l'homme et dans le cadre de l'accès des jeunes aux droits, les résultats du séminaire contribueront à la définition de la stratégie 2030 pour le secteur jeunesse de l'Organisation.

Cette réunion réunit des participants de divers secteurs impliqués dans l'intelligence artificielle : nous avons besoin de toutes nos intelligences pour conduire un dialogue constructif.

Les technologies émergentes, dont l'IA, peuvent faciliter considérablement la participation directe des citoyens à la prise de décision. Peut-on parler d'évolution positive, face au constat d'une participation électorale en baisse en Europe ? Cela peut-il conduire à ce qu'on appelle la « démocratie directe » ? La démocratie représentative restera-t-elle importante et devrait-elle tirer davantage de légitimité de ces nouvelles formes de participation ?

La finalité de la technologie n'est pas tant de créer une nouvelle société que de développer les relations sociales existantes.

Les jeunes possèdent un talent, des compétences, une expertise et une expérience uniques qui peuvent et doivent être canalisés vers les processus de réflexion et de décision. L'objectif le plus important de ce séminaire est peut-être de trouver des moyens d'identifier, de mobiliser et d'articuler ces talents, ces compétences et cette expertise.

## **Ivan Hromada**

*Vice-Président du Comité directeur européen pour la jeunesse*

Les nouvelles technologies sont présentes dans de nombreux aspects de la vie quotidienne : les applications intelligentes sont utilisées par les téléphones et les ordinateurs et présentes dans les maisons et les bureaux, avec des répercussions sur le travail et la vie des gens. Ce nouvel environnement est la preuve que la technologie va influencer sur l'éducation, la santé, la créativité et le temps libre, mais aussi sur les possibilités de carrière, les relations et même les droits de l'homme.

Face à la crainte que les nouvelles technologies puissent réduire voire supprimer la place qu'occupent les hommes dans la société, et les possibilités d'emploi qui s'offrent à eux, il est nécessaire de s'assurer qu'elles créent de nouvelles possibilités pour les jeunes tout en protégeant leurs droits.

La « société liquide » (concept inventé par Zygmunt Bauman) est une nouvelle forme de société qui transforme radicalement et à grande vitesse les formes sociales et l'expérience de ce que signifie « être humain », en les « liquéfiant ». Cet état liquide de la vie génère détresse, anxiété et peur, parce qu'il nous prive de tout ce qui est fixe, « solide » ou durable ; tout devient éphémère.

Dans ces circonstances, alors que la transformation de la société – de l'industrie à l'information – est déjà une réalité, il est nécessaire de prendre des mesures concrètes et d'engager un dialogue plus large de manière à ce que personne ne soit laissé pour compte.

(Discours complet à l'annexe 1)

## **Jan Kleijssen**

*Directeur de la société de l'information et de la lutte contre la criminalité*

On commence seulement à appréhender l'impact de l'IA sur les citoyens, les enfants, la vie quotidienne et les sociétés. L'utilisation de ces technologies s'avère à la fois bénéfique et stimulante. Ainsi, l'IA peut permettre aux individus de faire des choix plus éclairés, à la condition d'en avoir une solide connaissance, ce qui fait partie des objectifs prioritaires du Conseil de l'Europe. Il est essentiel de permettre aux individus de comprendre l'impact de l'intelligence artificielle, d'autant qu'une grande partie de la population (les personnes âgées en particulier) ne sait pas ce qu'est l'IA.

L'IA, lorsqu'elle est défectueuse, peut être extrêmement dangereuse, comme dans le cas du Boeing 737MAX. Dans les deux crashes qui ont entraîné la mort de plus de 400 personnes, le problème venait de données incorrectes et de l'impossibilité d'une reprise en main de la machine par l'homme (selon le manuel technique).

Les gouvernements ont adopté une attitude plutôt passive ; pour le moment, la technologie numérique est déployée sans pratiquement aucune démarche d'homologation, malgré un

impact beaucoup plus important que d'autres technologies. Jusqu'à présent, l'homologation a été laissée à l'autoréglementation de l'industrie et à des chartes éthiques, dont certaines sont excellentes, comme la Déclaration de Montréal qui rassemble un grand nombre de signataires. Toutefois, aucune d'entre elles n'est contraignante.

Dans ce contexte, et dans le cadre de la célébration de son 70e anniversaire, le Comité des ministres du Conseil de l'Europe a décidé qu'il était grand temps de commencer à définir un cadre juridique et de ne pas le laisser au bon vouloir des entreprises. La faisabilité de ce projet est actuellement examinée par le Comité ad hoc sur l'intelligence artificielle (CAHAI). Nous savons en effet qu'il existe déjà plus de 200 cadres non contraignants qui n'ont pas empêché des situations comme le scandale « Cambridge Analytica ».

Les jeunes entrent dans le débat sur l'IA. Le Forum sur la gouvernance de l'internet (FGI) à Berlin, en novembre 2019, a vu l'organisation de la première édition du FGI de la jeunesse. Les jeunes ont prouvé qu'ils étaient capables de produire une liste de recommandations cohérentes, en rapport avec ce que le CAHAI examine également. Voici quelques-uns des points mis en exergue : les systèmes d'IA doivent être solides et protégés contre le piratage ; l'IA doit être transparente et compréhensible par les jeunes ; les groupes vulnérables, tels que les enfants, doivent être protégés ; il est important de veiller à ce que les jeunes aient la possibilité de participer à la discussion ; il faut que la connaissance de l'IA fasse partie de l'éducation, et ; la conception de l'IA doit être conforme aux normes européennes des droits de l'homme et de l'État de droit.

### **Mme l'ambassadrice Corina Călugăru**

*Représentante permanente de la République de Moldova, coordinatrice thématique sur la politique d'information*

L'une des principales priorités de la stratégie de gouvernance numérique était de mettre en place une plateforme de coopération avec les entreprises et les associations de l'internet ; c'est la première plateforme du Conseil de l'Europe où l'on trouve des représentants du secteur des affaires, et ce sont les entreprises qui ont indiqué qu'elles avaient réellement besoin de normes concernant le développement de l'IA.

Il existe une volonté et une responsabilité communes, y compris du côté ministériel, de faire un point sur la situation et de tracer une feuille de route. Le Conseil de l'Europe est l'organisation la mieux placée pour mener ce travail dans le respect des droits de l'homme et de la primauté du droit. La Convention de Budapest a déjà prouvé qu'il était possible d'adopter des documents solides, susceptibles de servir d'exemple à de nombreux pays. À la lumière des activités menées l'année dernière, il peut être confirmé que l'IA fait partie des priorités politiques de l'Organisation ; le CAHAI s'inscrit dans cet engagement, tout comme la participation des jeunes et des organisations de la société civile.

## Gregor Strojín

*Président du Comité ad hoc sur l'intelligence artificielle (CAHAI)*

Le débat sur la technologie pourrait avoir pour point de départ les mots de Douglas Adams, qui en décrit les trois niveaux de perception en ces termes :

- Tout ce qui existe déjà quand on naît est normal et ordinaire, et s'intègre dans le fonctionnement naturel du monde.
- Tout ce qui est inventé alors qu'on a entre 15 et 35 ans est nouveau et enthousiasmant, révolutionnaire, et on peut probablement y faire carrière.
- Tout ce qui est inventé alors qu'on a plus de 35 ans est contraire à l'ordre naturel.

Ces trois perspectives pourraient également être un indicateur de la manière dont les gens réagissent aux technologies et tentent de les réglementer. Nous pouvons être animés par la peur, essayer de comprendre la nouveauté et d'en réguler les effets, ou alors percevoir les opportunités sous-jacentes et tenter de faire évoluer la société dans une direction plus appropriée.

Dans le débat sur l'IA, il est important de faire la distinction entre la science-fiction et les faits. La dernière révolution industrielle (il y a une centaine d'années) a été un déclencheur du changement climatique ; face à cette nouvelle révolution de l'IA, nous devons donc être plus attentifs et réfléchir à la façon de remédier à ses effets préjudiciables dès maintenant, avant qu'il ne soit trop tard.

Tous les changements ont des répercussions et des conséquences positives et d'autres négatives. C'est un défi global auquel le Conseil de l'Europe et le CAHAI veulent s'attaquer dès à présent. Le CAHAI entend l'aborder dans le cadre d'une coopération commune, de manière cohérente et en s'appuyant sur les briques déjà posées – et non en repartant de zéro. Ce n'est pas une lutte pour les honneurs ; il ne s'agit pas d'être le premier, mais de relever le défi au mieux. Les effets sur les droits de l'homme et l'impact sur cette génération et les suivantes sont déjà visibles. Il est nécessaire d'examiner, par exemple, ce en quoi consistent une éducation, des systèmes sociaux et des libertés individuelles adéquats.

En la matière, les jeunes peuvent et doivent jouer un rôle important : en menant des actions de sensibilisation et en lançant des initiatives susceptibles de susciter un consensus aux niveaux local / national ; en fournissant des exemples d'utilisation positive des technologies ; et, enfin, en agissant en tant qu'ambassadeurs du changement.

## **Antje Rothemund**

*Cheffe du Service de la jeunesse du Conseil de l'Europe,*

*a fait une présentation sur l'IA dans la stratégie 2030 pour le secteur jeunesse du Conseil de l'Europe (Youth 2030), en soulignant que :*

La participation est au centre de tout. Les jeunes sont au cœur du travail mené au sein du Service de la jeunesse : pour eux, mais aussi avec eux et par eux.

Le séminaire est essentiel pour recueillir des informations concrètes sur la manière dont la future stratégie pour le secteur jeunesse peut aborder l'IA et son impact sur les jeunes au cours de la prochaine décennie.

Le débat sur les jeunes et l'IA doit se dérouler dans le cadre établi par le Conseil de l'Europe – les droits de l'homme, la démocratie, l'État de droit –, autour d'une idée directrice : les jeunes font partie de la solution, ils ne sont pas le problème.

## **M. l'ambassadeur Paruyr Hovhannisyan**

*Chef du Groupe de Rapporteurs du Comité des Ministres sur l'éducation, la culture, le sport, la jeunesse et l'environnement*

Après une année difficile pour le Conseil de l'Europe compte tenu du contexte financier, les gouvernements ont confirmé leur soutien total au secteur jeunesse en tant que pilier essentiel de l'activité de l'Organisation. Les jeunes et les « natifs du numérique » sont en effet les mieux placés pour modeler l'IA et son avenir. L'implication des jeunes dans le cadre du CAHAI est donc particulièrement nécessaire.

Les résultats de ce séminaire viendront alimenter l'agenda plus large du Conseil de l'Europe sur les droits de l'homme et la démocratie, que la participation de multiplicateurs et d'associations de jeunes, ainsi que la campagne du Mouvement contre le discours de haine ont déjà permis de faire avancer.

Le Comité des Ministres s'est quant à lui engagé à tenir compte des propositions formulées à l'occasion du séminaire, sachant que le débat tout entier s'inscrit aussi dans le cadre des travaux antérieurs du Conseil de l'Europe visant à garantir l'accès des jeunes aux droits.

## **Emilija Gagrčin**

*Conseil consultatif sur la jeunesse*

Le Conseil consultatif sur la jeunesse (CCJ) est l'une des parties prenantes aux travaux du CAHAI. Le CCJ travaille déjà depuis un certain temps sur la gouvernance de l'internet, en particulier sur les questions relatives au discours de haine. Cela étant, l'IA est un sujet nouveau pour le CCJ, car



il l'est également pour les organisations de jeunesse qu'il représente. Ce séminaire, qui est donc la première étape, éclairera en fait toutes les étapes ultérieures ; en cela, il est tout particulièrement utile. L'une des conclusions que le CCJ retiendra est que l'IA doit être appréhendée à la manière d'un système sociotechnologique. Il est impossible en effet de comprendre la technologie sans se pencher sur les institutions, les relations culturelles et les autres interactions sociales dans lesquelles elle s'inscrit. Seules une approche intersectionnelle de l'IA et la bonne compréhension de son utilisation et des outils associés peuvent permettre d'éviter les préjudices que pourraient subir en conséquence de nombreuses personnes, en particulier celles qui sont déjà en situation de vulnérabilité.

L'éducation aux valeurs (éthiques) et à la technologie est capitale. Néanmoins, l'éducation en soi peut s'avérer insuffisante, d'autant qu'elle risque de faire porter aux citoyens une trop lourde responsabilité dans la gestion de l'IA. Bien des conséquences de l'IA proviennent non pas de son utilisation, mais de sa conception et, de ce point de vue, l'éducation des citoyens à l'IA n'est pas la réponse. Dans un même ordre d'idées, les revendications de nombreux mouvements de citoyens à travers le monde vont au-delà de l'éducation ; elles visent des changements structurels et sociétaux, par exemple des pratiques durables réglementées par la loi, une législation contre les armes à feu et bien d'autres choses encore. C'est aux décideurs qu'il incombe de veiller à ce que les gouvernements garantissent le respect des droits – des jeunes et de tous les citoyens. Et ce sont les décideurs qui peuvent réglementer la manière dont l'IA affectera l'ensemble des citoyens.

L'accès à l'éducation et à l'information en matière d'IA est une demande que les jeunes citoyens peuvent adresser aux gouvernements au titre de leurs droits. Par ailleurs, parce que les jeunes citoyens seront les plus durablement impactés par la technologie, il leur faudra avoir beaucoup de courage, d'audace et de force morale.

Suite au séminaire, le Conseil consultatif sur la jeunesse continuera à défendre les droits des jeunes dans le cadre de l'IA au Conseil de l'Europe.

### **Matjaž Gruden**

*Directeur de la participation démocratique, Conseil de l'Europe*

L'une des principales conclusions du séminaire est que le débat sur l'IA ne saurait avancer sans une contribution majeure des jeunes. Néanmoins, il reste beaucoup à faire pour que les jeunes aient accès au processus décisionnel et aient la possibilité d'y contribuer de manière significative.

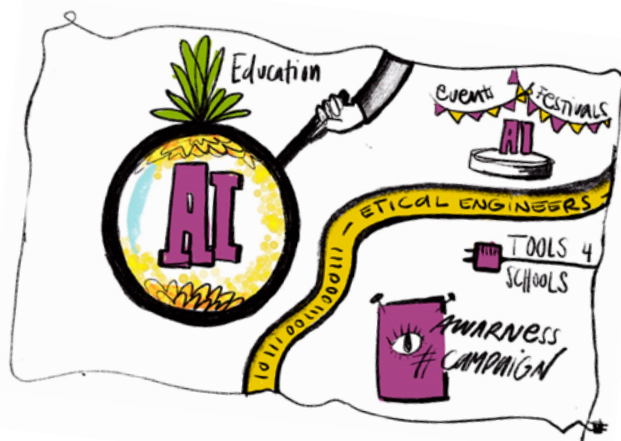
Dans les premiers temps, la discussion autour de la technologie était très positive (avec l'exemple du printemps arabe). Par conséquent, toute réserve sur la question risquait d'être perçue comme une forme de censure de la liberté et de la démocratie ; toute préoccupation concernant de futures implications préjudiciables aurait pu sembler régressive et conservatrice. Dans l'intervalle,

il s'est avéré que tout n'était pas aussi positif : les chambres d'écho créées par internet ont fini par faire le jeu du populisme et de bien d'autres réalités moins réjouissantes.

Aujourd'hui, lorsqu'on parle d'IA, on ressent une certaine hésitation, de la réticence et de la peur, chez les générations plus âgées surtout, mais pas seulement. En effet, beaucoup de citoyens ont le sentiment en la matière de ne rien pouvoir contrôler et de ne pas pouvoir exercer leur libre arbitre. Fondamentalement, cela peut s'expliquer par le fait que le problème n'est pas une question de technologie, mais de personnes. Les individus projettent sur la technologie leur rapport à la société.

Dans ce contexte, l'action du Conseil de l'Europe est essentielle car ciblée sur la réglementation, autrement dit la protection des principes. Cependant, la réglementation n'est pas tout : il faut investir dans les personnes. Dans le domaine de l'éducation à la citoyenneté numérique, beaucoup de choses ont déjà été faites. Récemment, les ministres de l'Éducation se sont réunis pour en discuter, et un manuel sur le sujet a été produit. Certains de ces outils pourraient être adaptés au nouveau contexte numérique. Quant aux compétences démocratiques nécessaires à la transformation technologique, elles sont en fait les mêmes que celles requises dans tout autre contexte.

Ce séminaire devrait servir de point de départ à une réflexion sur la manière d'identifier et d'articuler la position des jeunes sur ces questions, pour ensuite identifier les moyens de les faire participer à la discussion et au processus décisionnel. Les jeunes sont en effet en capacité de s'exprimer avec plus d'autorité et de légitimité sur ce sujet.





## CHAPITRE 5 GROUPES DE TRAVAIL THÉMATIQUES

### 5.1 | L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE ET LA JEUNESSE : ESPOIRS ET CRAINTES

Dans le cadre de la session « Intelligence artificielle et jeunesse : espoirs et craintes », quatre groupes de travail thématiques ont été organisés parallèlement afin d'explorer les implications de l'IA sur certaines des dimensions les plus critiques pour les jeunes et le secteur jeunesse.

Les groupes de travail ont permis une active participation et la contribution d'experts, afin d'identifier, pour chaque sujet, l'objectif, les opportunités et les défis associés. La définition de l'objectif de chacune de ces dimensions de l'IA découlait de l'idée avancée par Margrethe Vestager, vice-présidente exécutive désignée de la Commission européenne et chargée de l'Europe à l'ère numérique (« Pour une Europe adaptée à l'ère numérique ») : « Les Chinois ont les données, et les Américains l'argent. Nous, en Europe, nous avons un objectif. »

#### **Démocratie et participation des jeunes – Quel est l'impact de l'IA sur la participation démocratique des jeunes ?**

Ce groupe de travail a analysé de quelle façon l'IA soutient et encourage la participation des jeunes à la société. Plus précisément, il s'est concentré sur les questions liées à la (manipulation des) bulles de données et d'informations qui ont un impact sur les choix des jeunes dans les démocraties. Il s'est également penché sur les questions de citoyenneté numérique et de participation des jeunes, y compris les questions relatives à la participation en ligne, à la fracture numérique et à la possibilité de faire des choix éclairés. En outre, le groupe a examiné comment ces tensions et dilemmes sont traités par l'éducation aux droits de l'homme et l'éducation à la citoyenneté démocratique, ainsi que par d'autres moyens.

#### ■ CONCLUSIONS

Ainsi que l'ont défini les participants, *l'objectif en matière de démocratie et de participation des*

*jeunes* est d'autonomiser ces derniers au moyen de l'éducation afin de favoriser leur esprit critique. Il s'agit d'une étape essentielle pour les aider à identifier et réduire les risques de la technologie basée sur l'IA et à saisir les nouvelles opportunités offertes par l'IA pour la promotion des valeurs de démocratie et de participation.

Les *défis* identifiés dans ce domaine couvrent un large spectre : depuis les problèmes spécifiques aux jeunes jusqu'aux approches plus générales de l'utilisation de l'intelligence artificielle. L'IA est perçue comme un outil susceptible de déposséder les jeunes et les groupes minoritaires de leurs droits, faute d'une bonne compréhension par ces derniers de la technologie et de la manière d'évaluer son impact, y compris ses limites en matière de protection des mineurs et des autres groupes vulnérables. L'IA est aussi considérée comme un obstacle à la participation des jeunes en raison de son manque de transparence, du pouvoir centralisé entre les mains de quelques acteurs privés (monopole des données), de la dépendance à l'égard de données (éventuellement) biaisées et des bulles de filtre qu'elle a renforcées, réduisant ainsi le dialogue entre les différents groupes.

Parmi les *opportunités* mises en relief, les participants ont souligné l'importance de l'IA pour mobiliser les individus, favoriser la coopération dans la recherche de solutions et accroître l'engagement en ligne. L'IA est également considérée comme un outil permettant d'obtenir plus d'informations et d'accroître la créativité, en favorisant de nouvelles formes d'expression et le développement de nouveaux produits.

### **L'accès des jeunes aux droits – L'IA peut-elle favoriser ou entraver l'accès des jeunes à leurs droits ?**

Ce groupe de travail a abordé les questions et les préoccupations relatives aux stéréotypes générés par les algorithmes et aux « préjugés 2.0 » et a discuté des moyens de promouvoir la non-discrimination. Il s'est particulièrement intéressé aux jeunes compte tenu de l'impact de l'intelligence artificielle sur l'avenir du travail, et notamment sur les conditions de travail. En outre, le groupe a exploré le rôle de l'IA dans l'accès des jeunes aux droits (dont les droits sociaux, en particulier), ainsi que sur la durabilité et l'équité des systèmes de sécurité sociale.

#### **■ CONTRIBUTION D'UN EXPERT**

Le professeur Alessio Plebe, du département des sciences cognitives de l'université de Messine, en Italie, a apporté sa contribution sur la question au moyen d'une présentation sur l'intelligence artificielle et les droits de l'homme fondamentaux.

Le professeur Plebe a attiré l'attention sur l'importance de l'IA, qu'il faut non pas rejeter, mais plutôt aborder avec prudence. L'IA peut être une solution à certains problèmes, mais pas à tous. Il a évoqué des questions comme le revenu de base et des systèmes éducatifs dépassés, qu'il faudrait remanier, car ils sont générateurs d'un chômage technologique massif. Selon lui, la protection des droits repose sur deux documents clés : la Déclaration universelle des droits de

l'homme et la Convention européenne des droits de l'homme. Néanmoins, face aux menaces que représente l'utilisation de l'IA, le professeur a proposé une série de « droits de l'homme fondamentaux » qui pourraient nécessiter un examen plus approfondi :

*Le droit de vie sur les routes* – À une époque où les voitures automatisées se développent, il faut s'assurer qu'il existe des normes et des principes éthiques qui garantissent la sécurité de tous les usagers de la route.

*Le droit de survivre au changement climatique* – L'IA peut aider à résoudre les problèmes liés au changement climatique. Elle peut être utile pour prévoir la demande d'électricité, concevoir de nouveaux matériaux capables de mieux stocker l'énergie, voire découvrir des schémas de mobilité, et ainsi, grâce à son pouvoir de prédiction, dessiner de nouvelles perspectives et lignes d'action.

*Le droit de survivre en temps de guerre* – Cette considération devient pertinente dans un contexte où les drones et autres systèmes basés sur l'IA commencent à trouver leur place dans les actions militaires. Toute technologie utilisée en situation de guerre doit pouvoir faire la distinction entre les civils et les cibles, et tout système d'IA déployé à cette fin devrait intégrer le principe du respect de la personnalité et de la dignité humaine.

*Le droit à une vie heureuse* – L'IA, parmi d'autres avancées technologiques, peut contribuer à l'épanouissement des hommes. L'automatisation de certaines tâches répétitives pourrait conduire à la répartition des loisirs de façon équitable, sans nuire à la civilisation.

Le professeur Plebe a présenté des arguments en faveur d'une économie automatisée, pour autant qu'elle soit utilisée dans le respect des droits des personnes – puisque les personnes en sont les bénéficiaires finaux.

## ■ RÉSULTATS

En ce qui concerne l'accès aux droits, *l'objectif* est de contribuer à une approche holistique qui permette aux jeunes de jouir pleinement des droits de l'homme, définis dans le cadre d'un processus de participation large et inclusif. Pour atteindre cet objectif, l'IA doit être un outil, et non une fin, et il faut que les jeunes puissent modeler son fonctionnement et non l'inverse.

Concernant les *problématiques*, l'IA est considérée comme un facteur d'accroissement des inégalités et des frustrations, en ce qu'elle prive les groupes défavorisés de l'accès à leurs droits ou qu'elle bafoue certaines libertés individuelles (la liberté d'expression, par exemple). On peut craindre également que l'IA n'entraîne des pertes d'emploi et une augmentation des problèmes de santé mentale parmi les jeunes générations. Des questions telles que le monopole des données ou les pratiques de crédit social, déjà mises en œuvre dans certaines régions du monde, sont considérées comme des menaces pour les individus car elles accentuent les préjugés et les discriminations sociales.

Du côté positif, de nombreuses *opportunités* ont été identifiées. Parmi les plus importantes, les participants ont mentionné le système éducatif, qui pourrait être mieux adapté aux besoins

des jeunes, et de nouveaux outils susceptibles d'aider les jeunes à se concentrer sur les priorités de leur développement professionnel / social / personnel. En outre, l'IA pourrait contribuer au déploiement de divers services numériques (publics), facilitant ainsi, entre autres, l'accès aux services juridiques et à la résolution des litiges en ligne.

### **Politique de jeunesse – Pourquoi les politiques en matière d'IA sont-elles importantes pour le secteur jeunesse ?**

Ce groupe thématique a examiné quels aspects des politiques de jeunesse et d'autres politiques publiques touchant les jeunes peuvent bénéficier de l'intelligence artificielle. Il a exploré le potentiel de l'utilisation de l'IA dans le cycle des politiques de jeunesse (planification, mise en œuvre, suivi et évaluation) et les préoccupations afférentes, et les façons de s'assurer que les biais de l'intelligence artificielle ne nuisent pas à l'élaboration de politiques de jeunesse inclusives. Le groupe s'est également penché sur la collecte de données et l'utilisation de l'IA dans la mise en œuvre de recherches sur les politiques et dans l'objectif d'améliorer la prévisibilité des problèmes qui touchent les jeunes.

#### ■ CONTRIBUTION D'UN EXPERT

Sandra Cortesi, du Berkman Klein Center for Internet & Society (université de Harvard), a apporté sa contribution sur ce sujet. Directrice de [Youth and Media](#) (où elle travaille principalement avec des jeunes de 12 à 18 ans), elle se consacre à des sujets tels que l'inégalité d'accès, la qualité de l'information, les risques pour la sécurité et la vie privée, les compétences et la culture numérique, les espaces de participation, l'engagement civique et l'innovation.

« Le projet *Youth and Media* vise à recueillir des informations détaillées sur les pratiques des jeunes et leur maîtrise du numérique, à exploiter les opportunités associées, à relever les défis et, en fin de compte, à façonner le cadre réglementaire et éducatif en évolution dans le sens de l'intérêt public. »

À ce sujet, Sandra Cortesi a souligné que les jeunes sont souvent exclus des politiques et des stratégies d'IA. Selon l'un des rapports publiés par le Berkman Klein Center, qui a conduit une analyse sur qui collecte les données, qui en est propriétaire et dans quelle mesure, les jeunes sont les derniers à être pris en compte.

Un autre article publié par le Berkman Klein Center, « [Youth and Artificial Intelligence: Where we stand](#) », traite des principaux domaines de la vie des jeunes qui sont impactés. Les conclusions, axées sur les 12-18 ans, donnent un aperçu de chaque sujet, présentent les questions émergentes et recommandent un certain nombre de lectures. Plus précisément, l'article identifie cinq domaines principaux, regroupés autour de deux concepts globaux : Éducation, santé et bien-être ; Travail, vie privée et sécurité, créativité et loisirs.

*Éducation* – Faire en sorte que les enseignants et les éducateurs soient mieux outillés pour l'ère de l'IA, afin qu'ils puissent servir plus efficacement leurs communautés d'apprenants.

*Santé et bien-être* – Analyser les applications possibles de l'IA, par exemple comment évaluer le risque de suicide en utilisant le traitement automatique du langage naturel. Si les services de santé et de santé mentale basés sur l'IA peuvent être utiles, les spécialistes doivent veiller à ce qu'ils respectent les spécificités culturelles et ne renforcent pas les préjugés.

*Avenir du travail* – Avec les risques inhérents à l'automatisation, les jeunes vivant dans des environnements à haut risque pourraient être confrontés à plus de difficultés. Le rôle de l'apprentissage formel et informel sera essentiel dans le contexte des emplois émergents et des compétences futures. Il faudra comprendre quelle sera la motivation des jeunes à apprendre et quels sont les impacts de l'IA sur la nouvelle génération qui subit la pression constante des nouvelles technologies.

*Vie privée et sécurité* – Le monde des mégadonnées soulève d'importantes préoccupations quant à la vie privée et à la sécurité de la jeune génération. Il convient de réfléchir au rôle des parties prenantes en la matière : législateurs, régulateurs ou autres décideurs adultes. Il est nécessaire d'analyser quels acteurs devraient agir, et par quels canaux, mais aussi le rôle que la reconnaissance faciale va jouer dans ce contexte.

*Créativité et loisirs* – Les systèmes d'IA pourraient permettre aux jeunes de travailler ensemble et de produire divers contenus créatifs (musique, art, etc.). Néanmoins, il est nécessaire de se demander si l'IA va renforcer la créativité ou si elle peut au contraire l'émousser. Il faut aussi se demander de quelle façon la nature interactive des jeux utilisant l'IA va affecter le fonctionnement social du monde.

## ■ RÉSULTATS

L'*objectif* de l'IA en matière de politique de jeunesse est de garantir l'égalité et l'inclusion, permettant ainsi aux acteurs du secteur jeunesse de mieux défendre les besoins des jeunes. Dans ce contexte, il est important d'éduquer les jeunes et la société en général à la fois sur la manière dont les données sont collectées et utilisées, et sur la manière dont les jeunes peuvent participer aux réglementations associées.

La plupart des *problématiques* concernant l'IA et la politique de jeunesse sont directement liées aux données. Actuellement, la plupart des technologies et des ensembles de données sont encore détenus par des entreprises privées (et non par les gouvernements ou des instituts de recherche), ce qui soulève de nombreuses questions relatives au contrôle des données et à la confiance des citoyens. Il n'est pas certain qu'il puisse y avoir une technologie totalement impartiale, ni que l'IA puisse saisir toutes les nuances culturelles ; en effet, les données disponibles pourraient ne pas suffire à identifier des solutions spécifiques, des schémas ou des problèmes d'ensemble.

Sur le plan des *opportunités*, les participants ont identifié les bénéfices que l'IA peut apporter du point de vue de la transparence des processus décisionnels et de l'accessibilité des données en temps réel. Afin d'accroître encore les possibilités, il a été identifié un besoin particulier de

créer un nouvel environnement et une nouvelle approche pour une nouvelle génération de chercheurs et de scientifiques spécialisés dans les données, qui pourraient par la suite travailler au sein des gouvernements et/ou des universités et ainsi contribuer aux futures politiques basées sur les technologies d'IA.

### **Travail de jeunesse – Dans quelle mesure l'IA est-elle susceptible de soutenir certaines des fonctions du travail de jeunesse ?**

Ce groupe de travail est parti du principe que l'IA peut avoir un impact sur le travail de jeunesse, notamment en soutenant certaines de ses missions, comme le bien-être des jeunes. Dans ce contexte, il a exploré comment améliorer l'efficacité du travail de jeunesse en utilisant l'IA pour certaines de ses fonctions. Il a discuté de sujets tels que le travail de jeunesse numérique et les problèmes potentiels liés à la fracture numérique et au fossé entre hommes et femmes. En outre, le groupe a examiné les éventuelles « compétences émergentes » dont les travailleurs de jeunesse pourraient avoir besoin à l'ère de l'IA, et comment intégrer (ou pas) l'IA dans le travail de jeunesse.

#### ■ CONTRIBUTION D'UN EXPERT

Le groupe de travail a bénéficié de la présence de Mariel Aim, chercheuse en IA, qui tient le blog technologique « From Business to AI » (Des entreprises à l'IA).

Mme Aim a souligné d'emblée qu'en la matière le secteur public, y compris le travail de jeunesse, a un retard de 10 à 15 ans par rapport au secteur des entreprises, même en Estonie, qui est pourtant l'un des pays les plus avancés en matière de numérisation.

Tout comme une entreprise, les animateurs de jeunesse doivent connaître leur public – les jeunes : ce qu'ils veulent et comment ils le veulent ; comment ils consomment l'information ; quelles informations ils consomment et pourquoi. Les travailleurs de jeunesse doivent constamment être capables de se mettre à la place des jeunes, sinon leurs actions ne sauraient être pérennes. De plus, comme le travail de jeunesse consiste à travailler directement avec les gens, les relations sont essentielles.

Selon Mme Aim, les modes de consommation de l'information ont changé ; ainsi, les préférences des jeunes ont évolué :

#### **OUI, les jeunes**

- utilisent internet pour trouver des informations
- effectuent leurs recherches en anglais
- veulent des réponses IMMÉDIATEMENT et RAPIDEMENT (sans faire d'effort)

#### **NON, les jeunes**

- NE sont pas attirés par les manifestations et événements tels qu'ils leur sont proposés
- NE font pas leurs recherches dans la langue locale
- NE font pas d'effort pour trouver des résultats pleinement pertinents



L'experte a souligné l'importance des communications numériques, car les jeunes se connectent toutes les heures, voire plus souvent. Le problème, c'est qu'internet peut mentir, et c'est ce qu'il fait. Les algorithmes qui sont pilotés par l'IA fournissent des informations sans aucun contrôle de leur exactitude. Les publicités ciblées dans les médias sociaux, Google ou les portails d'information diffusent des informations biaisées et partiales.

Le phénomène des « deepfakes » (vidéos truquées), permis par une nouvelle génération d'IA, constitue un défi encore à relever.

Les jeunes doivent savoir que tout ce qu'ils voient n'est pas vrai.

En matière de travail de jeunesse, la dimension éducative est la plus critique. Pour apprendre aux jeunes à distinguer ce qui est réel de ce qui ne l'est pas, il faut des travailleurs de jeunesse qui le comprennent également. Cela signifie que, dans une certaine mesure, ceux-ci doivent devenir des experts en technologie, tout du moins savoir comment ces technologies fonctionnent.

## ■ RÉSULTATS

En matière de travail de jeunesse, l'*objectif* est de mieux préparer les travailleurs de jeunesse et les jeunes à l'utilisation et à la compréhension des outils d'IA. Néanmoins, l'IA ne doit pas changer fondamentalement la nature du travail de jeunesse, la responsabilité des travailleurs de jeunesse étant de trouver une approche équilibrée pour investir à la fois le monde numérique et le monde réel.

Parmi les *défis* identifiés figurent les préoccupations liées à l'utilisation abusive des données et les menaces qui en découlent pour les données personnelles (sensibles) et la vie privée des jeunes. Il est admis que le secteur du travail de jeunesse ne peut déployer et utiliser les systèmes d'IA de la même manière que les entreprises ; cela pourrait se solder par un échec voire par de la déception. En outre, sachant que ce secteur pourrait ne pas avoir accès à des ensembles de données complets, baser les décisions du travail de jeunesse sur l'IA pourrait aboutir à des résultats inexacts ou biaisés.

Du point de vue des *opportunités*, l'IA (et notamment les chatbots et autres plateformes / applications qui facilitent les services du travail de jeunesse) apparaît comme un outil précieux qui permet aux travailleurs de jeunesse d'être en contact avec les jeunes sans être physiquement présents. L'IA facilite l'identification des besoins des jeunes et permet de mieux les connaître, tout en donnant les moyens d'offrir des solutions adaptées et individualisées. La multitude d'applications alimentées par l'IA peut compléter les services d'aide à la jeunesse et accroître leur capacité à offrir un soutien étendu dans des domaines liés au bien-être mental, à la santé, à l'éducation et à bien d'autres encore.

## 5.2 | RECOMMANDATIONS ET PROPOSITIONS DE STRATÉGIES ET D' ACTIONS CONCERNANT L'IA ET LA JEUNESSE AU CONSEIL DE L'EUROPE

Six groupes de travail ont été créés pour réfléchir sur les thématiques ci-après : éducation ; santé et bien-être ; droits sociaux, emploi et avenir du travail ; discours de haine et désinformation ; égalité et dignité ; protection des données et de la vie privée, sécurité et sûreté en ligne. Tous ces thèmes ont été abordés sous l'angle de l'intelligence artificielle et de la jeunesse.

En conclusion, chaque groupe avait pour mission d'identifier des recommandations et propositions clés qui pourraient éclairer les futures stratégies et actions du secteur jeunesse du Conseil de l'Europe.

### ÉDUCATION

Ce groupe de travail s'est penché sur ce qui devrait être fait dans les domaines de l'éducation – tant formelle que non formelle – pour combler le fossé entre les jeunes et l'IA.

Parmi les principales recommandations, les participants ont inclus la nécessité d'éduquer et de communiquer, de manière simplifiée, sur ce qu'est l'IA et ses implications. À cette fin, il est nécessaire d'élaborer des politiques et d'actualiser les cadres de compétences ainsi que les programmes d'études formels. Il est important que les politiques garantissent également l'égalité d'accès à tous – jeunes, travailleurs de jeunesse, enseignants – en leur fournissant les compétences nécessaires, les infrastructures et les outils adéquats. En outre, il est nécessaire de concevoir des lignes directrices pour une utilisation éthique de l'IA dans les environnements éducatifs, afin de garantir que les droits de l'homme soient pleinement respectés.

### SANTÉ ET BIEN-ÊTRE

Ce groupe de travail a réfléchi aux actions à entreprendre dans le domaine de la santé et du bien-être des jeunes compte tenu des menaces, mais aussi des opportunités que représente l'intelligence artificielle.

Les propositions sur ce sujet comprenaient la nécessité de définir les domaines dans lesquels l'intelligence artificielle pourrait être utilisée au profit du bien-être (chatbots et autres systèmes automatisés), ainsi que les normes à mettre en place. Les participants se sont également intéressés à la création d'un code de conduite et/ou de directives éthiques susceptibles de garantir que l'IA soit correctement utilisée au profit des jeunes. En outre, des recherches supplémentaires sont nécessaires afin de comprendre l'impact de l'IA sur le développement psychologique et social des jeunes.

## DROITS SOCIAUX, EMPLOI ET AVENIR DU TRAVAIL

Pour répondre à ces problématiques, le groupe de travail a proposé une série de recommandations destinées à la fois aux acteurs de la jeunesse et aux institutions publiques.

Parmi celles-ci, une proposition comprenait spécifiquement une recommandation du Conseil de l'Europe aux États membres de concevoir conjointement (avec les jeunes) des stratégies de soutien aux jeunes ayant des compétences de transformation, en actualisant les programmes d'enseignement formel et en développant des programmes de formation nationaux sur l'éducation aux droits de l'homme (y compris les droits du travail), la défense des droits, le sens de l'initiative et les compétences sociales générales (y compris l'intelligence émotionnelle). En outre, ils ont identifié la nécessité d'organiser une série d'activités de sensibilisation / une campagne qui se concentrerait sur la promotion de la mise en œuvre de la recommandation sur l'accès des jeunes aux droits, notamment en suggérant des programmes et des mécanismes spécifiques à l'intention des différentes parties prenantes.

## DISCOURS DE HAINE ET DÉSINFORMATION

Ce groupe de travail a identifié une série d'actions qui pourraient être menées aux niveaux européen et national. Tout d'abord, les participants ont relevé la nécessité d'organiser des campagnes de sensibilisation et d'éducation pour attirer l'attention sur les effets amplifiés de l'IA sur la circulation du discours de haine et la désinformation en ligne. En outre, ils ont également noté l'utilisation bénéfique de l'IA pour résoudre ce problème : les technologies de l'IA pourraient servir à identifier et prévenir les comportements préjudiciables en ligne.

Il est nécessaire de donner à la société civile les moyens de s'engager dans des initiatives de promotion qui pourraient accroître la transparence des technologies d'IA et obliger les entreprises internet à rendre des comptes.

## ÉGALITÉ ET DIGNITÉ

Ce groupe de travail a examiné les opportunités et les risques potentiels de l'IA dans le débat sur l'égalité et la dignité humaine.

Parmi les solutions proposées, le groupe a identifié la nécessité de créer un cadre permettant d'assurer un suivi de l'impact de l'IA sur les pratiques, les outils et les normes en place, et au fur et à mesure que la technologie se développe. Le Conseil de l'Europe pourrait également soutenir l'élaboration d'un ensemble de pratiques d'équité et d'égalité qui pourraient être appliquées aux technologies pertinentes utilisant l'IA. En outre, des propositions ont été faites pour établir un lien entre les développeurs de technologies et les parties prenantes du secteur jeunesse, afin de garantir que les technologies intègrent des principes éthiques de conception adaptés aux besoins des utilisateurs finaux – les jeunes.

## PROTECTION DES DONNÉES ET DE LA VIE PRIVÉE, SÉCURITÉ ET SÛRETÉ EN LIGNE

Les questions abordées au sein de ce groupe de travail sont parmi les plus courantes lorsqu'on évoque internet.

Les principales propositions portent sur la nécessité d'aborder la protection des données et la sécurité en ligne (y compris l'IA et l'éducation aux médias) par le biais de campagnes d'éducation et de sensibilisation, en développant des ressources, du matériel et des programmes éducatifs pour l'éducation formelle, non formelle et informelle. De même, il est nécessaire d'assurer une coopération intersectorielle entre toutes les parties prenantes concernées, y compris l'établissement d'un cadre juridique harmonisé, entre tous les États membres du Conseil de l'Europe, qui pourrait garantir : 1) une transparence totale sur la collecte, le stockage et l'utilisation des données ; 2) des mesures similaires dans la gestion de la sécurité en ligne et la protection des données.





## APPENDICES

### | APPENDIX 1 – OPENING SPEECHES

**Snežana Samardžić-Marković**

*Director General of Democracy, Council of Europe*

Ladies and gentlemen, dear friends,

When the Council of Europe was created, there were no considerations about Artificial Intelligence. And if there were already talks about AI, they seemed futuristic, science fiction and, in any case, very far away.

We are here today because AI is now reality and present in our everyday life. It is a fact and it has changed our lives. In fact, many of you live off AI by creating it, by studying it or just by talking about it.

Yet, modern developments are seldom met with endless enthusiasm.

On one hand, the prospect of improvements to the quality of life are truly promising, from early detection of diseases to the prevention of suicides or simply by almost instant translation into a variety of languages. All the wildest dreams seem about to become possible. Dreams will come true – probably we can even be forever young?

On the other hand, pessimists will certainly argue that dreams can easily turn into nightmares. Many of the best inventions of humankind have another side to the coin, and cause harm if used with wrong intentions. I think you know this; we are not going to divide this room between optimists and pessimists. We all know that AI brings hope as well as fear.

#### **AI AND THE COE YOUTH SECTOR**

What we need urgently is to understand how AI should promote, respect and protect our standards for living together in dignity. After all, AI is not an end in itself: it is merely a tool or

a resource to enable us to better experience, live and think. The Council of Europe is quickly stepping up its action in the human rights field. Our 47 member states have instructed us to *[here I quote a CM decision] “examine the feasibility and potential elements on the basis of broad multi-stakeholder consultations, of a legal framework for the development, design and application of artificial intelligence, based on the Council of Europe’s standards on human rights, democracy and the rule of law.”* But in fact, it is the whole organisation that is concerned because Artificial Intelligence affects *all* aspects of our daily life.

It is therefore high time that the youth sector of the Council of Europe carves out its place in this debate on AI. To be fair, we must acknowledge that the youth sector has usually been at the forefront of developments in the Council of Europe, first to abolish paper files, first to hold video conferences, first to introduce on-line and blended learning or MOOCs in our organisation. The No Hate Speech Movement campaign initiated by our youth advisory body was a pioneer in raising awareness about the spread of online hate speech and the need to improve the provision of and access to digital and media literacy for children and young people. There is a strong connection between Internet Governance, human rights online and AI.

A few weeks ago, we hosted the 7th World Forum on Democracy here, which asked the question “Is democracy in danger in the information age?” The input and reflections of the young people in this forum was much appreciated. Not least, because the so-called digital natives have important contributions to make in creating awareness of the dangers and downfalls of the information society while embracing and exploiting its advantages.

From you, participants in this consultative meeting, we hope to go a step further and a level deeper to help in creating a better understanding on how Artificial Intelligence impacts young people and how policy and practice should respond to this impact. We would like for you to look into how young people’s participation can feed the present debate, which is dominated by a generation of “non-digital natives”, people who were not born with a phone in their hand, but remember when the internet started and the first mobile phones the size of a brick came on the market.

The Council of Europe youth policy aims at providing young people with equal opportunities and experiences which will enable them to develop the knowledge, skills and competencies to take an active role in all aspects of society. This commitment must also embrace the digital world and AI. As your programme suggests, you’ll be discussing democratic participation, protection of and access to social rights. You will be talking about equality and non-discrimination, about youth work and youth policy. You will undoubtedly also discuss the future of work. And I believe you cannot avoid talking about how we’ll want to live together in the future. What kind of societies we want to live in and what kind of planet we want to enjoy?

It is a huge agenda for a meeting of less than 3 days, but it is the beginning of something, not the conclusion. Consultative meetings are meant to deepen the understanding of issues of specific relevance to youth policy. The Joint Council on Youth, the co-management body responsible

for youth policy in the Council of Europe will examine your conclusions your findings and your proposals, some of its members are here. I have no doubt that you will help the Council of Europe to advance its work in this area.

The future Council of Europe youth strategy 2030 looks at AI from a human rights approach as part of enabling young people's access to rights. It suggests to work towards:

*improving institutional responses to emerging issues affecting young people's rights and their transition to adulthood, such as (...) artificial intelligence, digital space, increased mobility and new forms of employment.*

## THE ROLE OF THIS CONSULTATIVE MEETING

Several of you here are technical experts and managers of AI companies and projects and we appreciate your presence and interest in helping us to create an understanding of AI that looks after the human side of life.

We must do it together and this meeting brings together people from different sectors dealing with AI - we need all our *intelligences* to dialogue.

I invite you to place the participation and the agency of young people centrally in your debate. I tried to imagine a young person, a first time voter, on the day of elections in some twenty years from now. Let's call her: Dositea.

Provided Dositea still believes in the integrity and meaning of elections, will she go to the nearest polling station or will she vote from home? Will she have a social number that has already categorised her in a "voting" rank, depending on her social profile, or "social credit" as we know from China already today? Will she be aware of this ranking, will she agree to be ranked?

How will she know whom to choose? Will Dositea be able to distinguish facts from deep fake texts, deep fake voices and videos? How will she be approached by the potential candidates, through the social platforms, media, or *AI-powered micro-targeting techniques*? How will she choose? Will she consult Alexa, Siri or whatever AI "consultant" will there be for her to digest the programs? Upon which criteria will this selection and "digestion" be made?

In the future, AI will likely have a tremendous impact on the way public authorities are constituted (on elections), on the way citizens are involved in decisions (on citizen participation) and on the way public authority is exercised (i.e. on governance). Such impact can be very positive but can also present fundamental risks.

Emerging technologies, including AI, can facilitate direct participation of citizens in decision making enormously. Is this a positive development as we see that electoral participation has declined in Europe? Can this lead towards so called "direct" democracy? Will representative democracy remain important and should it derive more legitimacy from these new forms of participation?

Will Dositea be protected from online electoral interference? Is there something we can do already now to try to empower Dositea and secure the quality, integrity and legitimacy of the election processes and her democratic choices?

When we discuss ways in which the youth sector could contribute to the Council of Europe work on AI, we should bear in mind three things.

Firstly, the discussion on AI should not focus so much on technology versus people, but in particular on people who understand technology and those who do not. Technology is not so much creating a new society, but rather amplifying existing social relations.

Secondly, young people have a particular perspective on technology and its impact on society, because, unlike we, from the older generation, they did not have to learn and adjust to the recent quantum leaps in technological development, but were born with them. This is why any discussion on AI and its impact on society which would not provide for meaningful input and insight from young people, is going to be incomplete and risks failure. This, in turn, also means, for the purpose of this seminar, that your discussions should not only focus on what impact AI may have on the young people, or what impact young people may have on AI, but first and foremost on what role young people can and should play in helping society to come to terms, adjust, master and benefit from the opportunities provided by AI.

Thirdly and finally, with all this being said, we should also stress that being young and slick with the use of a smartphone is not enough. There is a huge difference between using technology and understanding technology. But also, when it comes to the latter, I am convinced there is unique talent, skill, expertise and experience among young people that may and should be channelled into reflection and decision-making processes. Perhaps the most important objective of this seminar would be for you to find ways to identify, mobilise and articulate that talent, skill and expertise.

### **Ivan Hromada**

#### *Vice-chair of the European Steering Committee for Youth*

Dear colleagues,

I am honoured to greet you on behalf of the European Steering Committee on Youth and to open this conference on such an important topic as Artificial Intelligence and its impact on youth.

The impact of AI on humanity is one of the most critical elements that will define not just future development, but also the period in which we live. New technologies are present in many aspects of our everyday life and smart applications and devices are used not just in our phones and computers, but also in our homes and offices, which influence our work and personal lives.

Over the last few years, much has been written or spoken about the impact of AI on society and how it might influence everyday life of people, but little work has focused on how young people interact with new technologies and how they are impacted by AI, while they are the



most vulnerable. Technology will influence their education, health, creativity and free time, but also their career opportunities, relationships and even their human rights.

Let us take as an example, the so-called Millennials, a generation dealing with one of the greatest challenges our society has ever faced: stability. Young people are the latest victims of a process manufactured by the contemporary post-modern world: The liquid society – a term used by the sociologist Zygmunt Bauman. Radically transforming, at great speed, social forms and the experience of what it means to be human are being liquefied. The current liquid state of life brings distress, anxiety and fear to people because they lack anything that is fixed, 'solid' or durable. Everything is ephemeral.

In order to face the fears that new technologies could diminish or eliminate our position in society and our job opportunities, we need to make sure that technology will also open up new possibilities for young people as well, and protect their rights.

I am aware that one of the authors of a publication *Youth and AI: Where we stand*, Sandra Cortesi, is here with us today. This paper is a very good example of a broad spectrum of different aspects which will be influenced by AI, raising questions like:

- How can we equip educators with the skills and support to implement AI-based technologies in the classroom in a thoughtful manner?
- How can AI systems be applied towards public health issues? or
- How will AI-fuelled technologies shape young people's perceptions of potential future career pathways?

And those are just a few examples of questions we should ask ourselves right now. We are living in a time when the fact that industrial society is transforming into an information society is no longer news, that's why we need to take tangible action in opening a wider expert and public dialogue to make sure we are not left behind.

The Council of Europe prepared a list of 10 main recommendations for member states, where the Commissioner for Human Rights on Artificial Intelligence and Human Rights identified key actions, which need to be implemented for the protection of human rights in upcoming technological era. Through human rights impact assessment, consultations with public, implementation of human rights standards in the private sector, information and transparency, independent oversight, non-discrimination and equality principle, data protection, protection of the freedom of expression, freedom of assembly and the right to work, a rule that AI systems must always remain under human control and promotion of "AI literacy", we can be better prepared for the approaching technological changes.

I am glad to say that in the Slovak Republic, in my country, we've already implemented a few measures. In a Strategy of the Digital Transformation of Slovakia 2030, we created an inter-ministerial strategy that defines the policy and particular priorities of Slovakia in the context of already on-going digital transformation of economy and society under the influence of innovative technologies and global megatrends of the digital era.

Among the successful projects that have been implemented in this area, I would like to mention a few examples from Slovakia, which can demonstrate how AI and new technologies might enter the lives of young people. This year Slovak Research Center for Artificial Intelligence – [slovak.ai](https://slovak.ai) – was founded. It is a platform for excellence in the field of AI, with an aim to bring together students, researchers, investors and all the other stakeholders working within the field. They are also trying to motivate young people to study new technologies.

Another example worth mentioning are projects run by the organisations EDUMA and Rain for Climate. EDUMA uses virtual reality for an experiential inclusive education. Through the projection of life situations that are commonly experienced by, for example, Roma people or people with disabilities, they strive to increase tolerance and sensitivity in society. Rain for Climate is a start-up working in the area of global warming and climate change. They are currently developing their own unique system to solve the drainage problem with the help of unmanned aircraft data. AI will also help to speed up the evaluation of a data collection in this area, which can be a significant benefit for combating climate change, which is a crucial topic for young people and their future.

Last but not least, we all have to admit that we are raising a generation of young people who live in a digital era. Children who were born since the year 2010 are now part of generation alpha and they are fully shaped in the 21st century. These young people are logged on and linked up – known as ‘digital natives’. According to a 2019 report from Wunderman Thompson Commerce, 59% of generation alpha children would like to work somewhere saving lives, while 51% want a job where they can use technology to make a difference. They are the most materially endowed and technologically literate generation to ever grace the planet, but they are the ones who may also experience negative influence of the technologies. These technologies are part of their everyday life and we need to make sure, that policy makers, educators and youth workers will understand and include this in their efforts to help young people to prepare for their future.

Dear colleagues and friends, the agenda of this seminar is really extensive. Not only considering the topic of AI and new technologies, but also the variety of invited experts working in this field and the variety of participants from many countries. I await all the great ideas and suggestions from this seminar and I will bring them to the attention of the European Steering Committee for Youth – the body I have the honour to represent here today. Thank you very much!

# APPENDIX 2 – THEMATIC WORKING GROUPS

## EXPERT'S INPUT

### 1. ALESSIO PLEBE

*Department of Cognitive Science, University of Messina, Italy*

#### **Presentation on Artificial Intelligence and (some) Basic Human Rights**

(Summary of the key points presented)

There is a pluralism of wisdom in AI, such as rationalism; logic/symbolic processes and rules-based reasoning, which are not to be ignored. We should be aware of the stagnation that will appear in AI after this fast-growing path.

AI MIGHT be the solution to some problems but is not the solution for/of everything. The issue of basic income, of outdated educational systems should be revised, as they are, nowadays, generators of massive technological unemployment

How AI was understood through the years:

- 1958, Allan Newell Herbert Simon, *Heuristic Problem Solving: The Next Advance in Operations Research*  
*"There are now in the world machines that think, that learn and that create. [...] in a visible future – the range of problems they can handle will be coextensive with the range to which the human mind has been applied"*
- 1968, Marvin Minsky, *Machines Are More Than They Seem*  
*"Computers [...] now recognize shapes on simple backgrounds. Soon they will rival man's analysis of his environment."*
- 1973, James Lighthill, *Artificial Intelligence: A General Survey*  
*"Most workers in AI research and in related fields confess to a pronounced feeling of disappointment in what has been achieved in the past twenty-five years. [...] In no part of the field have the discoveries made so far produced the major impact that was then promised."*
- The plurality of AI – variations in its use and development:
  - expert systems (starting with the 1980s)
  - genetic algorithms (starting with the 1990s)
  - deep learning (starting with 2000s)

Basic human rights and AI – protection of rights is already defined in:

- Universal Declaration of Human Rights (Article 3)  
*“Everyone has the right to life, liberty and security of person”*
- European Convention on Human Rights (Article 2)
  1. *Everyone’s right to life shall be protected by law. No one shall be deprived of his life intentionally save in the execution of a sentence of a court following his conviction of a crime for which this penalty is provided by law.*
  2. *Deprivation of life shall not be regarded as inflicted in contravention of this Article when it results from the use of force, which is no more than absolutely necessary [...].*
- Universal Declaration of Human Rights (Article 24)  
*“Everyone has the right to rest and leisure, including reasonable limitation of working hours and periodic holidays with pay”*

Considering the threats posed by AI the following rights emerge as “basic human rights”

- Right to survive in war
- Right to survive on roads
- Right to survive climatic changes
- Right to a happy life

In what the Right to survive in war is concerned, the following ideas should be considered:

- The parties to the conflict must at all times distinguish between civilians and combatants. Attacks may only be directed at combatants.
- It is forbidden to launch an attack which may be expected to cause incidental loss of civilian life, injury to civilians, damage to civilian objects, or a combination thereof, which would be excessive in relation to the concrete and direct military advantage anticipated
- Ensure the respect of human personality and dignity
- Initiatives around the globe have emerged to support this right:
- International Committee for robot Arms Control – founded by Noel Sharkey
- Youth Champion for Securing our Common Future
- Campaign to stop Killer Robots – a coalition of NGOs
- The Convention on Certain Conventional Weapons of the U.N. in 2016 has established the *Group of Governmental Experts on emerging technologies in the area of lethal autonomous weapons systems*
- *Maven*, the Pentagon drone AI imaging project, and the backlash from Google employees and academics in 2018

In what the Right to survive on roads is concerned:

- The German Federal Ministry of Transport and Digital Infrastructure, through the Ethics Commission Automated and Connected Driving 2017 has highlighted:  
*“The primary purpose of partly and fully automated transport systems is to improve safety for all road users.”*

In what the Right to survive climate changes is concerned, the following should be considered:

- Electricity demand forecasting and variable generation planning
- Synthesis, characterization, modelling, and design of new materials that can better store energy
- Discovery of mobility patterns for transportation planning and routing
- The book *Tackling climate change with Machine Learning* offers a deeper understanding on the topic

Regarding the Right to a happy life, the literature already notices:

- Bertrand Russell, 1932, *In Praise of Idleness*  
*“And with modern technique it would be possible to distribute leisure justly without injury to civilization.”*
- André Gorz, 1983, *Paths to paradise (Les chemins du paradis)*  
*“The micro-electronic revolution heralds the abolition of work. There can no longer be full-time waged work for all, and waged work cannot remain the centre of gravity or even the central activity in our lives.”*

Based on the most recent technological advancements it is noticed that the dialogue between researcher and technology giants is yet very thin and not sufficiently explored, therefore the awareness about rights of the final beneficiaries as well as rights of the workforce of AI are barely acknowledged.

AI approach jeopardizes the “universal basic income” concept.

*“Our first demand is for a fully automated economy. Using the latest technological developments, such an economy would aim to liberate humanity from the drudgery of work while simultaneously producing increasing amounts of wealth. [...] For this reason, we argue that the tendencies towards automation and the replacement of human labour should be enthusiastically accelerated and targeted as a political project of the left.”* – U.S. presidential candidate Andrew Yang

## 2. MARIEL AIM

*AI researcher, owner of the technology blog “From Business to AI”*

### **Presentation on: Artificial Intelligence in Youth Work**

Current state of play in AI and Youth Work:

- Motivated youth workers to achieve something
- Industry is underfinanced for AI
- Currently no or minimum AI applied

Public sector (incl. youth work) is around 10-15 years lagging behind business industry – even in Estonia, which is quite developed when it comes to digitalisation in general.

What is similar between youth work and business?

- Hard work to reach out to “clients” – if you don’t invest, they go elsewhere
- In business industry you always have to provide your customers something that they really need and in a way that they need it. Your customers will almost never run to you to get something, you have to do the hard work. And if you don’t, they will use the alternatives.
- Exactly the same thing applies to youth work. If you are working with young people, you have to know what they want and how they want it. How do they consume information, what information do they consume and why? You have to be able to put yourself into their shoes, continually. Not doing so is unsustainable. As you are working directly with people, it requires relationship building. They have to trust. If you provide them with what they want, and they trust you – that’s where you want to be. If you are – great. If you are not, then most probably you do not know what they want.

Ways of consuming information changed – young people:

#### **DON'T**

- Find fairs and events attractive in the current form
- Search in local language
- Make an effort to find something relevant

#### **DO**

- Use internet to find information
- Search in English
- Want it NOW and FAST – no willingness to make an effort

Fake news – Internet can lie, and it does:

- Biased search algorithms
- Targeted advertisements
- Deepfake – fake videos, audio and text

Young people don’t have such a strong common sense to understand what is truth and what is not

- Young people want digital communication. They are exploring Internet on an hourly basis, if not even more often. The problematic part is that Internet can lie, and it does. Algorithms, which are driven by AI will feed them information without validating whether it’s accurate or not. Targeted advertisements in social media, Google, news portals – they provide you with the information that the companies want you to see, it’s not objective, it’s biased.
- AI is so good that anyone could generate a video with any random text into the mouths of Kim Kardashian or Donald Trump and distribute it saying that it’s true. This method is called deepfake. Everything you see is not true, it’s false. And young people have to know that.
- The educational part is the most critical one when it comes to youth work – educating young people how to detect what is real and what is not. For that, youth workers have to understand it. Which means that we need youth workers to be technology experts, at least to an extent that they know how those things work.

What are young people's preferences?

- Immediate access to content anytime and anywhere
- Frictionless experiences
- Increased convenience
- Choice and personalisation

They want EVERYTHING and NOW, or they leave.

- Young people also expect instant answers, instant content at the time they request it. If they don't receive it, they will look for that information from another place. So how to provide it? In many cases, it is not humanly possible. There are two layers – instant content: e.g. similar to how a start-up/company can generate industry reports using machine learning based on data in the Internet. Maybe this could be done for youth work as well? Maybe we don't have to write everything by ourselves, maybe AI could do this content creation? Or maybe it helps to translate good international content to your specific language, if required, so we ensure that young people always have the necessary data available for them.
- Another is instant answer – easy answer, chatbots. The problem is that chatbots do not tend to be very good yet and they require decent amount of money. But young people would be definitely up for trying it out. 24/7 accessible young people advisor.

Automation and AI

- Finding target group for adverts through automation
- Understanding people's interests and behaviour is considered AI
- Bring youth work to everybody that needs it
- Targeted advertisements - address relevant information to relevant people e.g. if you are 18-year male, then use condom etc.
- Accumulate information needs of young people. Which information do they need, how can AI recognise that and create the "information"?
- BUT it is also important to let children/young people to learn in non-digital environment (e.g. schools without screens)

How could AI help?

- *State of the art*
- Collecting data through keywords
- Combining reports for stakeholders
- *To fuel your mind*
- Machine controls the whole process
- Human-like chatbots
- Whole process is done by robots
- understanding needs
- collecting data
- creating information
- distributing it to right people the right ways

### 3. SANDRA CORTESI

*Berkman Klein Center for Internet & Society, Harvard University*

#### **Summary of the presentation on Artificial Intelligence and Youth Policy**

As director of the Youth and Media project, Sandra focuses on topics such as inequitable access, information quality, and risks to safety and privacy, skills and digital literacy, and spaces for participation, civic engagement, and innovation – where she mostly works with young people 12-18 years old.

The project Youth and Media (<http://youthandmedia.org/>) tackles the following topics:

- Digital citizenship
- AI
- Civic/Political engagement
- Computational thinking
- Content production
- Contextual literacy
- Data literacy
- Digital access
- Digital economy
- Data literacy
- Identity exploration
- Information literacy
- Legal literacy
- Media literacy
- Positive behaviour
- Privacy and reputation
- Safety and well-being
- Security

Young people are not really included in AI policies/strategies. In one of the reports conducted by the Centre related to privacy and safety there was an analysis on who collects data, who owns data and how much ownership they have. The report highlights that young people are the last to be taken into consideration.

In the article “Youth and Artificial Intelligence: Where do we stand”<sup>1</sup> an exploratory analysis has been done, looking to understand what are the main areas that impact young people’s lives. The findings focus on young people ages 12-18 and include an overview for each topic, a set of emerging questions and recommended readings. Five main areas have been identified clustered around two umbrella concepts: Education and health and wellbeing; Work, privacy and safety, and creativity and entertainment.

<sup>1</sup> [https://dash.harvard.edu/bitstream/handle/1/40268058/2019-05\\_YouthAndAI.pdf?sequence=5&isAllowed=y](https://dash.harvard.edu/bitstream/handle/1/40268058/2019-05_YouthAndAI.pdf?sequence=5&isAllowed=y)



- **Education** – relating to how we can equip teachers/educators for the AI era, and better reach out to the communities they serve.
- **Health and well-being** – possible uses of AI: how to assess suicide risk based on natural processing. While AI based health/mental services might be useful we have to be careful how they take into account the cultural nuances and not enforce further biases.
- **Future of work** – with the risks created by automation more challenges could be posed to young people living in high-risk contexts. Understanding the market for emerging jobs and future skills has also to be connected with what is the role of formal but also informal learning. What will be the motivation of young people to learn and what perspectives will it create for the new generation that is constantly pressured by the effects of technology?
- **Privacy and safety** – the world of big data raises important concerns on the privacy and safety of the youngest generations. There needs to be some consideration of what is the role of non-youth stakeholders in the matter: lawmakers, regulators or other adult decision-makers. Which actors should act, and through which channels? How is face recognition going to play in the entire picture?
- **Creativity and entertainment** – AI systems might enable young people to work together and produce a variety of creative content – music, art, etc. Will this enhance human creativity or might it alter the motivation (negatively) for creation. Considering the interactive nature of AI-powered games how will this affect the social functioning of the world?

Resources and recommendations for future reading:

- Artificial intelligence & inclusion - [aiandinclusion.org](http://aiandinclusion.org)
- Youth and Cyberbullying - <https://cyber.harvard.edu/publication/2019/youth-and-cyberbullying/another-look>
- Global network of internet and society research centres – [networkofcenters.net](http://networkofcenters.net)
- [dcrp.berkman.harvard.edu](http://dcrp.berkman.harvard.edu)
- Wired article (AI innovators should be listening to kids) (<https://www.wired.com/story/ai-innovators-should-be-listening-to-kids/>)

## ISSUES ADDRESSED AND THE RESULTS OF THE WORKING GROUPS - ARTIFICIAL INTELLIGENCE AND YOUTH: HOPES AND CONCERNS

The thematic working groups organised in parallel on 5 December 2019, under the main topic: *Artificial Intelligence and Youth: Hopes and Concerns*, explored four main topics and benefited of input from resource persons as it follows:

- Democracy and Youth Participation, with Emilija Gagrcin, Advisory Council on Youth
- Young People's access to rights, with Alessio Plebe, University of Messina
- Youth Policy, with Sandra Cortesi, Berkman Klein Center for Internet & Society, Harvard University
- Youth Work, with Mariel Aim, AI researcher and business analyst

The outcomes of the four parallel working groups were organised in three main categories: Opportunities, Threats/Challenges and the purpose in relation with the main topic of the working group.

### Thematic Working Group 1:

#### Democracy and Youth Participation

*What is the impact of AI on young people's democratic participation?*

The working group discussed and explored the role of AI in supporting and motivating young people's participation in society. More specifically the focus was on issues connected with (manipulation of) data and information bubbles which impact young people's choices in democracies. It also looked into issues of digital citizenship and participation of young people, including questions about participation online, the digital divide and the opportunity to make informed choices. Furthermore, the group explored how these tensions and dilemmas are addressed through Human Rights Education and Education for Democratic Citizenship and what else can be done.

Some of the *guiding questions* for this working group were:

- What is the impact of AI on democracy? Refer to recent cases of manipulation of data for elections – Facebook–Cambridge Analytica data scandal for example or the recent news that Facebook will not take out fake ads - What impact can this have on democratic citizenship and participation?
- Does AI influence youth participation in democratic process as well as in social, cultural, political, economic life? If yes, how?
- Does digital citizenship mean it is automatically easier to participate? For whom? How?
- What are the strengths and opportunities to use AI in supporting youth participation in democracy? Education for democracy / HRE – does it need to reflect some of these tensions?

## ■ OUTCOMES OF THE WORKING GROUP

### ***Opportunities***

- Mobilise people
- Sparking conversations and raising awareness
- Develop technologies to get rid of routine
- Make people's lives safer and more comfortable
- Foster cooperation for finding solutions
- More time for creativity
- Young people have more power to influence what is trending in AI
- Increase online citizen engagement
- Create better products
- Easier access to information
- Cluster activists by topic groups and foster civic power
- Allow politicians to make informed decisions because they have access to validated data

### ***Threats/Challenges***

- Agenda setting: filter bubbles and what kind of information actually makes it on the public agenda – limiting dialogue between groups
- Biased data
- Disenfranchising young people and minority
- Misleading voters
- Lack of safeguards for minority groups/clusters
- Monopolised data
- Lack of transparency
- AI operated by the military
- Reinforcing identity politics
- Lack of understanding of AI and ability to evaluate how it impacts us
- Identity images – the fact that people are concerned too much about their online persona
- Connection to hate speech

### ***The Purpose in relation to Democracy & Youth Participation***

AI is not neutral; data is not neutral and yet governments have been neutral to young people's detriment

*so our purpose is...*

Empower young people through education in critical thinking that will help to recognise and mitigate the risks of AI powered technology and embrace opportunities it brings to promote values of democracy and participation.

## Thematic Working Group 2:

### *Young People Access to Rights*

*Can AI support or hinder young people in better access to their rights?*

One of the key questions raised by young people is the impact of AI on the future of work and especially on working conditions. The working group explored issues and concerns from algorithmic stereotyping and *prejudice 2.0* and discussed ways to promote non-discrimination. In addition, the group discussed and explored the role of AI on young people's access to rights (including, in particular, social rights), as well as the sustainability and fairness of social security systems.

Some of the *guiding questions* for this working group were:

- What is the impact of AI in young people's access to rights such as education, health and wellbeing, employment?
- What is the future of work for young people? How can AI impact on the work conditions for young people in the future?
- How to secure non-discrimination and avoid algorithmic stereotyping and prejudice?
- What are the biggest challenges faced by young people?
- Can AI impact on the sustainability of social security systems? How to make sure that there is equality and fairness in benefiting from technological advancements?
- What are the strengths and opportunities of using AI in young people's access to rights?

### ■ OUTCOMES OF THE WORKING GROUP

#### **Opportunities**

- AI is supporting young people to focus on priorities towards their professional/social/ personal development, according to their personal needs
- AI could support young people to realise their full "capacity" of being human
- Using AI young people could be aware and engaged in different societal processes
- AI lets children and young people live their dreams
- AI contributes to career choices and to explore future career and life paths
- AI facilitates access to legal information for young people (the accessibility of court services) and to online dispute resolution
- AI provides opportunities for new forms of participation in design of public policies
- Support educational systems becoming more tailor-made to the needs of young people

#### **Threats/Challenges – AI contributes:**

- To job loss
- To increased mental health problems among younger generations
- To an increase in inequalities and frustrations
- The misuse of data and individual inability of becoming "social media invisible"

- Data is monopolised – that can create biases in defining policies
- Social credit aspect – stimulating discrimination through pre-existing social discriminations
- Depriving underprivileged groups in accessing their human rights
- The abuse of individual freedoms (freedom of expression, for instance)

### ***The Purpose in relation to access to rights***

- Use AI to handle ALL the problems we have - for the good of humanity
- AI should be put to serve “global/local priorities” that had been defined through a broad and inclusive participation process (AI is a tool not an end in itself)
- Do not ask how AI will change but ask how young people will change AI
- Contributes to an holistic approach of enjoying in full human rights by young people

## **Thematic Working Group 3:**

### *Youth Policy*

#### *Why are AI policies important for the youth sector?*

This thematic working group’s core focus was to explore which aspects of youth policies and other public policies affecting young people can benefit from AI. The group explored the potential and concerns of using AI in the youth policy cycle (planning, implementing, monitoring and evaluation of youth policies), and how to secure that the AI biases do not interfere in creating inclusive youth policies.

Furthermore, the group looked into data collection and the usage of AI in policy research as well as, using AI for improving predictability of issues of concern to young people.

Some of the *guiding questions* for this working group were:

- Which aspects of youth policy / policies for young people can benefit from AI?
- Does AI have a role in youth policy today? AI in the policy cycle – (planning – implementing - monitoring – evaluation) ...
- What impact (can have) has AI in youth policy? How to secure that the actual policies are inclusive and do not replicate different AI biases?
- How the AI policies based on Human Rights are important for young people?
- How can AI be used for better research and data collection in youth policy? Can it increase predictability of issues so that policies can become more relevant?

### ■ **OUTCOMES OF THE WORKING GROUP**

#### ***Opportunities***

- We have the chance to engage a more digitally literate generation in our processes
- Talent retention: it is a good momentum to create a new environment and new approach for a new generation of researchers and data scientists (that could later stay in Govern-

ment and/or Academia and contribute to future policies)

- Technology can add a layer of transparency in decision-making
- Data can be accessible in real time, more open data can be available

### **Threats/Challenges**

- Most technologies are still owned by private companies (raising many questions related to trust, or control over data)
- There is no certainty that there can be a completely non-biased technology, nor that AI can capture all cultural nuances
- Access to limited data: governments or research institutes have access to limited data, compared to companies
- Existing data is not enough in identifying comprehensive patterns – problems or solutions

### **The Purpose in relation to Youth Policy is to:**

- Ensure equality and inclusiveness of data
- Advocate for fulfilling issues/needs relevant to youth
- Promote an inclusive manner for a better life
- Educate society and young people (in a lifelong learning process)

## **Thematic Working Group 4:**

### *Youth Work*

*What is the potential of AI to support some of the functions of youth work?*

AI can impact youth work, especially in supporting some of its functions such as wellbeing of young people. Can youth work be more effective using AI for some of its functions?

This working group discussed topics such as digital youth work and the potential issues on digital and gender divide. Furthermore, the group looked at possible ‘new emerging competencies’ that youth workers may need in the era of AI and how AI can be integrated (or not) in their work.

Some of the *guiding questions* for this working group were:

- How is youth work impacted by AI today? What do we know and how do we use it now?
- AI and wellbeing of young people – it could support some of the functions of youth work. What are the possibilities?
- What kind of digital youth work is being developed across Europe today? Is it accessible? How is digital divide addressed?
- How is gender equality in digital youth work promoted?

Do youth workers need to have better understanding and competences on AI? If yes, what precisely?

What are the possible opportunities of using AI in youth work?

## ■ OUTCOMES OF THE WORKING GROUP

### ***Opportunities***

- Identifying the needs of young people and getting to know them better
- Using AI for improving lives of young people for greater inclusion
- Predicting threats and prevention - e.g. detecting signs of stress (mental wellbeing)
- Applications (e.g. Grammarly) helping people with dyslexia or other problems related to stress/anxiety - down syndrome, autism, etc. (e.g. iWatch heartbeat tracking)
- Personalised solutions allowing for tailored and individualised educational solutions
- AI enables youth workers to be in touch with young people without being physically present
- Contacting psychologists/chatbots through apps to deal with psychological issues/problems (e.g. Bosnia)
- AI Monitoring air quality, etc. for a better and healthier living conditions – positive impact on physical and mental health as well

### ***Threats/Challenges***

- Algorithms used to screen applicants for jobs – also with respect to gender based/sexist/ stereotypical selection
- Side effects: misuse of data; privacy concerns (young people not aware of dangers...)
- Potential wrong decision made by AI; lack of critical thinking, data manipulations
- Manipulation of decision making
- (Mis)use of sensitive/personal data of young people
- Profiling of people
- Databases hacked
- Youth work cannot implement and use systems the same way as businesses, which may lead to failure/disappointment
- Inaccurate and /or biased predictions because of biased or incomplete data sets
- Failure to acknowledge the impact of AI on young people's lives
- Digital gap (access, interest, abilities)
- Using AI for screening applications (jobs, loans, etc.) leads to biased decision making/ discrimination

### ***The Purpose in relation to youth work***

- Helping youth workers in helping young people with AI: AI should not fundamentally change the nature of youth work
- Training youth workers who acknowledge the new digital realities and experiences of young people despite the blurred borders between reality and digital work and opportunities and challenges raised by AI
- Develop competencies of both young people and youth workers in relation to AI
- Minimising biases AI systems and train programmers and AI accordingly

## RECOMMENDATIONS AND PROPOSALS FOR STRATEGIES AND ACTIONS REGARDING AI AND YOUTH IN THE COUNCIL OF EUROPE

### EDUCATION

This group looked at what should be done in the areas of education - both formal and non-formal to address the gaps identified between young people and AI. The work's group was based on an analysis of:

- Content
- Competences of educators, trainers, (possibly teachers)
- Education policies
- Education tools and resources

and tried to identify practical and policy recommendations for civil society organisations, youth organisations, member states and the Council of Europe.

■ RECOMMENDATIONS OF THE WORK GROUP THAT SHOULD BE TAKEN INTO CONSIDERATION ON SHORT - MEDIUM TERM AND WHO SHOULD ACT

What	Who
<p>Create AI content in every language (for accessibility in every community)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Most explanations of AI are in English.</li> <li>• In order to support inclusive youth work, more information should be available in languages other than English.</li> </ul>	<p>Civil society – AI researchers</p>
<p>Simplified dialogue about AI and its impact on society</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organisations in cooperation with research and government partners can propose different events such as AI Festivals/ Parties where the participants – young people can get a better understanding of issues related to AI (also general issues of technologies). These events already occur as good practice and may simply be expanded.</li> <li>• Possibly hold an AI Awareness Campaign with the aim of demystifying AI.</li> </ul>	<p>Civil society, researchers and government</p>
<p>Funding for AI Technology in Schools</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Having funds for schools to buy equipment, secure Internet, pay expert staff or provide scholarships is essential so that the gap in being digitally literate (including AI) is not widening.</li> </ul>	<p>EU, national and local government, corporations (CSR)</p>

>



What	Who
<ul style="list-style-type: none"> <li>Council of Europe policies for ministries of education (guidelines) should mainly focus on emphasising the ethical rules for using AI in educational contexts and providing restrictions for using AI so that children and their human rights are fully respected in the classroom (based on the negative example from the school in China where students had electronic monitors to measure their attention, sending real-time information to their teacher and parents)</li> </ul>	Council of Europe
<p>Courses for teachers in AI basics</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>These courses are needed so that teachers can actually include AI in their work in different subjects such as computer science but also sociology, civic education etc. These can be included in university degrees but also as further education - lifelong Learning of teachers.</li> </ul>	Ministries involving private companies
<p>Courses for Youth Workers on AI bases (NFE)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Youth workers should also get a chance to learn about AI and especially its social impact, through specialised courses.</li> </ul>	Council of Europe – National Youth Councils (NYCs) – Youth Forum Jeunesse (YFJ) (with Training of Trainers) – Non-governmental organisations (NGOs)
<p>Updating the Competencies Framework</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>To check if learning about AI is part of existing framework of competences addressed in education systems</li> <li>To check which AI related competences are included in the framework of competences for teachers and youth workers.</li> </ul>	ALL – Council of Europe – Committee of Ministers and relevant stakeholders
<p>Updating of the Educational System with AI classes or contents.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>The group discussed 2 ideas – one was to have a specialised course in AI including the technical and social aspects, and the other was that AI should be added to existing courses based on relevance (in computer science, civic education, sociology, philosophy, ethics, math, etc.)</li> </ul>	Ministries of Education – Schools
<p>Commitment of companies to develop educational programmes should become part of the companies' to-do list making sure their new products in AI do not stay exclusive and expensive to use.</p>	Governments / private companies

## HEALTH AND WELL-BEING

The workshop aimed to reflect on what actions should be taken in the field of health and well-being of young people in relation to threats and opportunities posed by AI. Participants were invited to discuss the topic in a human rights framework and come up with recommendations to be potentially taken by the Council of Europe or by participants as a follow up of the seminar.

General considerations for future actions

- Will AI have a negative Impact on social Skills of Children? What is the interaction between AI and Children?
- Fear of surveillance, change of behaviour trying to be as normal as possible.
- Can monitoring health ensure better accessibility to healthcare and medical education?
- Targeted advertising can have a negative impact (e.g. McDonalds fast food) but even this can be analysed to remind the person to live healthily
- Electronic patient card report
- AI helping disabled young people interacting with others
- Monitoring environmental conditions (warning system in case of catastrophe)
- Profiling young persons - detecting tiredness and giving notice to the teacher, monitoring individual needs of children.

### ■ SHORT-MEDIUM TERM PROPOSALS

What	Who
<ul style="list-style-type: none"> <li>• AI helping disabled young people (e.g. text to speech...) they need to be funded. State-driven start-ups working in fields of e.g. analysis of adverts – if good or bad for young people</li> <li>• Enabling trainers, youth workers,</li> </ul>	National level
Fields where AI can help youth work should be defined <ul style="list-style-type: none"> <li>• e.g. Chatbots giving therapy support</li> <li>• eg. detecting tiredness in school, giving notice to the teacher, monitoring individual needs of children</li> </ul>	Council of Europe
Increase research in the field of AI especially concerning young people and how it can have an impact on their social skills	Council of Europe, Council of Europe and European Commission Youth Partnership
Take into consideration what other organisations are doing in the field of health and AI to reach a synergy effect .	Council of Europe United Nations

>

## ■ LONG-TERM PROPOSALS

What	Who
Support for start-ups working in the field of environmental protection	National Governments
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guarantee that AI as a tool is regulated</li> <li>• Ethics, a code of conduct should be implemented</li> <li>• Examples: electronic patient card (medical history)</li> <li>• Gender equality is ensured</li> <li>• Targeted advertising</li> </ul>	Council of Europe Parliamentary Assembly of the Council of Europe Committee of Ministers of the Council of Europe
Classify which AI has a good impact on children and which devices can have bad impact on social skills. Guarantee that no surveillance can be possible	Council of Europe

## SOCIAL RIGHTS, EMPLOYMENT AND FUTURE OF WORK

The group explored possible actions and activities that could give the way forward into the topic of the working group. It particularly looked at how the impact of AI and the changes expected to happen in the future regarding employment and work conditions, could be minimalised. The goal of the group was also to share specific practices and know-how on ensuring that social rights will not be affected negatively in the future, through providing recommendations on how the youth sector and young people, but also CoE and other stakeholders prepare for the future of work.

## ■ SHORT-MEDIUM TERM PROPOSALS

What	Who
Prepare young people for the rapidly evolving field of work, focusing on educating young people with specific transformative skills. They will be needed in order to cope with the challenges and transformations that will happen in the field of work, because of incorporation of AI and digital society. This should be done through empowering young people with providing training courses on human rights education (HRE) (including labour rights), advocacy, sense of initiative and overall social skills (including emotional intelligence)	Youth organisations (and other organisations working with/for youth) with the support of the Youth Department of the Council of Europe should implement the training courses. Additionally, the Youth Department could create and educational program/training that will tackle this point.

&gt;

What	Who
<p>Youth organisations and young people should be trained in advocacy, and in development of youth policy, so they could actively take part and be a relevant stakeholder in their respective communities when developing labour policies, preventing negative impacts that AI could have in regards to the right to work, rights at work and related human rights (such as right to health)</p>	<p>Youth organisations (and other organisations working with/for youth) with the support of the Youth Department should implement the trainings. Additionally, the Youth Department could create and educational program/training that will tackle this point.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organise a set of raising awareness activities/campaign that would focus on advocating towards different stakeholders the implementation of the recommendation on young peoples’ access to rights, especially by suggesting specific programs and mechanisms.</li> <li>• The campaign should assure that the narrative behind it is that the person’s employment status does not affect their access to rights (for example if a young person is in a NEET (not in education, employment or training) position, other rights should not be limited, such as access to health, education, health and wellbeing etc.)</li> </ul>	<p>Youth Department of the Council of Europe, and/or youth organisations (possibly offer funding through the European Youth Foundation (EYF))</p>
<p>Do a study/research on the impact of AI based evaluation mechanisms, especially in work environments, and its effects on mental health of young people</p>	<p>Partnership between the European Commission and the Council of Europe in the Field of Youth</p>
<p>Create a set of activities/campaign on what is AI and creating a de-mystifying environment about the term, aiming to assure that young people should not be afraid of it and see it far away as a only technical/mathematical manner, rather than as a tool that has social impact. This could be linked with specific Council of Europe processes focused on media literacy, building competences for tackling the digital divide, a follow up of the No Hate Speech movement, as well as related work in regards to the impact of digitalisation</p>	<p>Council of Europe Youth Department, youth organisations, participants of the AI seminar (us) through social media or set of other activities</p>

## ■ LONG TERM PROPOSALS

What	Who
Develop a recommendation by the Council of Europe for member states to develop strategies for supporting young people with transformative skills, through updating the formal education curricula, and developing national training programs on HRE (including labour rights), advocacy, sense of initiative and overall social skills (including emotional intelligence)	Council of Europe Youth Department – Joint council on Youth together/through the Committee of Ministers
The recommendation would involve a part that proposes meaningful involvement of young people and youth organisations when creating labour policies on European, national and local level. These policies should be co-created with young people and youth organisations, that will assure that the social rights and proper measures are incorporated in a way that empowers young people	Council of Europe Youth Department - Joint Council on Youth together/through the Committee of Ministers
The Council of Europe should ensure that its general work, including that related with AI, is carried out in a manner which avoids any form of discrimination, including one based on socio-economic status (as it is the case when trainees within Council of Europe are not paid)	

## HATE SPEECH AND DISINFORMATION

Online hate speech and disinformation can be identified as one of the growing threats to the global internet and its users. Hence, the urge to take an evidence-based approach to prevent and remediate online hate speech. AI is both part of the problem and the solution. At the centre of the debate was what will be the role of different stakeholders (youth organisations, government, the private sector and civil society respectively) when dealing with the challenge of hate speech online. Still, there are different views about who should be responsible to set the rules for keeping the internet free from harmful content. Hate speech, various forms of racism and xenophobia are spreading increasingly through social networks while machine-learning based techniques are becoming more efficient in tracking written and video content.

The goal of this working group was to explore the opportunities and the risks of using AI to fight hate speech.

■ SHORT-MEDIUM TERM PROPOSALS

What	Who
Encourage and support young people to organise awareness campaigns about the consequences of online hate speech	Council of Europe, national governments, NGOs, etc.
Use AI to detect, discourage and prevent hate speech; informing users of the potential harm that their language may cause	Private tech companies, national governments – through the setup of ethical standards and national legislation
Strengthen the role of civil society and representative stakeholders in holding Big Tech to account and ensure transparency	Council of Europe – through capacity-building opportunities; other international organisations
Create an Advisory Council at national level for increasing the validation and transparency of data to improve hate speech detection	National governments

■ LONG-TERM PROPOSALS

What	Who
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Develop critical thinking guidelines and training courses</li> <li>• Develop training courses on AI/ Deep Learning/ Correlation between hate speech and AI: with an emphasis on social media and the algorithms that shape discourse and debate</li> <li>• Develop training and educational materials for young people to become aware of the necessity of dealing with hate speech and disinformation online</li> <li>• Educational resources and programs for member states to teach “fake news” detection</li> </ul>	National education ministries, Council of Europe, NGOs
Monitor working conditions of the workers in hate speech / AI detection facilities	National governments, Council of Europe

## EQUALITY AND DIGNITY

Questions of equality, dignity, social inclusion and human rights are at the core of Council of Europe's work. This working group had a focus on how AI impacts on equality and dignity, with a focus on human rights and social inclusion, including gender rights and the rights of minority groups. It examined what potential opportunities AI offers in pursuance of equality and dignity, but also the risks of applying AI to the matters of equality and human dignity. The group explored these concerns, and looked to identify recommendations on how the Council of Europe and the Council of Europe's youth sector minimise the risks of AI to human rights, equality and dignity.

### ■ SHORT-MEDIUM TERM PROPOSALS

What	Who
Raising awareness about opportunities from AI	Formal and NFE systems; public authorities;
Promoting Interdisciplinary research	Interdepartmental research; universities; governments; Council of Europe, private sector; psychologists; sociologists;
Inclusiveness of AI developers – from all groups of young people – ensuring diverse perspectives and identities	Education institutions – technical universities
Funding for AI solutions to inclusiveness and equality	Public authorities, at all levels; private companies
Making information available in local languages –	Council of Europe, multipliers from trainings and seminars to have follow up activities at home
Using AI to facilitate networking and exchange of knowledge on tools and possibilities of AI to facilitate a life of young people and other disadvantaged groups	NGOs, youth workers, educators
Interactions and connections between developers and groups of young people – bridging the tech gap/understanding	Council of Europe; private sectors; universities; schools; civil society organisations (CSOs)

>

What	Who
Using AI solutions for equal education opportunities (specific tools/technologies for facilitating access of young people from specific groups to education opportunities)	Universities; society; civil society organisations (CSOs); Council of Europe; youth organisations;
Adding equity as one of the criteria/indicators in the algorithms	Developers together with legislative authorities and Council of Europe
Creating spaces for discussions about AI in youth spaces and youth services	Youth workers, municipalities; NGOs, universities and private sector

#### ■ LONG TERM PROPOSALS

What	Who
Interdisciplinary research – interdepartmental research	Universities, governments, Council of Europe, Private sector
Council of Europe to Determine Equity and Equality Principles to apply to AI development in order to take account both equity and equality principles and apply them as needed	Council of Europe
Council of Europe to adopt monitoring practice, tools and standards on the on-going impact as the technology develops	Council of Europe
Supporting youth from vulnerable groups on understanding their right to privacy; possible risks and protection of data (right to be forgotten);	Council of Europe, NGOs, private companies, other national organisations

## DATA PROTECTION AND PRIVACY, SECURITY AND ONLINE SAFETY

Data protection and online privacy, security and online safety are among the main concerns when it comes to the Internet in general, and AI in particular. Every time we navigate on Internet, we leave traces of various data on it: from personal data such as phone numbers, birthday, gender, name, nationality, etc.—to data about our emotional wellbeing, political beliefs, what we love and what not, and so on. Although these data sometimes are protected, in other cases they are either hacked or simply sold out. All these concerns were analysed in this working group, which sought to propose recommendations about ways to minimise these risks and ways of securing safer Internet for all.



## ■ SHORT-MEDIUM TERM PROPOSALS

What	Who
Tackling data protection and online safety (including AI and media literacy) through education and awareness-raising campaigns by developing resources, materials and educational curricula for formal, non-formal and informal education.	Council of Europe Youth Department, relevant ministries, NGOs
Inform citizens (particularly young people) about the “the right to be forgotten” and hold internet companies accountable to respect this right, as well as encourage international and national legal bodies to monitor its effectiveness.	Council of Europe Youth Department, civil society, internet companies, legal bodies
Encourage research on good practices and standards when it comes to AI tools, data protection and online safety; enforce regular independent auditing on Internet companies/start-ups/entities that develop technologies, tools and applications regarding to AI and data protection.	Academia, relevant ministries and regulatory bodies
Establish youth friendly one-stop shop offices at the national/local level that addresses all the concerns, dilemmas and violations regarding data protection and online safety, and provide legal advice and support to young people (e.g. representation in courts, tribunals).	Council of Europe Youth Department, relevant ministries, NGOs, youth councils

## ■ LONG TERM PROPOSALS

What	Who
Establish a legal framework that holds accountable internet companies for full transparency on data collection, storage and use (e.g. number of pictures stored, personal data, access to microphone, access to other apps etc.) and simplify/label terms of conditions and agreements in such a way that they are understandable to young people and citizens (e.g. effectiveness of obligation of information).	Governmental bodies, Committee of Ministers of the Council of Europe, civil society advocacy groups
Encourage intra-state and multi-stakeholder cooperation (governments, civil society organizations, academia, judicial institutions) on data protection and online safety as well as establish stronger and more harmonized legal framework (e.g. GDPR) for all Council of Europe Member States.	Governments, civil society organizations, academia, judicial institutions, Committee of Ministers of the Council of Europe
Encourage states and other bodies/entities to embrace new technological innovations (such as open source technologies, blockchain, etc.) to enhance data protection, secure safer Internet and prevent future online threats within human rights standards.	Computer science community, engineers, Committee of Ministers of the Council of Europe, national authorities

## APPENDIX 3 – READING MATERIALS

### COUNCIL OF EUROPE

Main highlights regarding the institution's work on Artificial Intelligence (AI) and impact on human rights, democracy and the rule of law:

The **Recommendation** of the Commissioner for Human Rights on Artificial Intelligence and Human Rights – "[Unboxing artificial intelligence: 10 steps to protect human rights](#)" (2019).

The recommendation is particularly addressed to the member states of the Council of Europe, but also to anyone who "significantly influences – directly or indirectly – the development, implementation or effects of an AI system."

The document provides a definition of AI, while among the ten key areas identified, a specific one is the *Promotion of "AI Literacy"*.

Draft **Recommendation** of the Committee of Ministers to member States on the [human rights impacts of algorithmic systems](#) (to be adopted in early 2020).

The document includes a horizontal set of guidelines aiming to support an "environment of legal certainty" for both human rights and innovation.

**Ad Hoc Committee on Artificial Intelligence** – CAHAI ([www.coe.int/en/web/artificial-intelligence/cahai](http://www.coe.int/en/web/artificial-intelligence/cahai))

Established in 2019, under the authority of the Committee of Ministers of the Council of Europe, the body has a role in examining the "feasibility and potential elements on the basis of broad multi-stakeholder consultations, of a legal framework for the development, design and application of artificial intelligence, based on the Council of Europe's standards on human rights, democracy and the rule of law".

The [conclusions of the conference](#) *Governing the Game Changer – Impacts of artificial intelligence development on human rights, democracy and the rule of law*, held in February 2019 in Helsinki sum up the overall challenges and what is expected from the Council of Europe in regards to the impact of AI on human rights, democracy and the rule of law.

### ARTICLES AND PUBLICATIONS

**Article** Youth and Artificial Intelligence: Where We Stand

[nrs.harvard.edu/urn-3:HUL.InstRepos:40268058](https://nrs.harvard.edu/urn-3:HUL.InstRepos:40268058)

Authored by Alexa Hasse, Sandra Cortesi, Andres Lombana-Bermudez, and Urs Gasser the article was published in 2019, by the Youth and Media, Berkman Klein Center for Internet & Society

at Harvard University. The article highlights some “initial learnings and exploratory questions around the ways young people (ages 12-18) may interact with and be impacted by AI technologies. In the context of AI and youth, the paper takes stock of what we know — and what we don’t know — across domains such as education, health and well-being, the future of work, privacy and safety, and creativity and entertainment”.

### **The Pineapple report**

<https://www.youthforum.org/new-pineapple-report>

Commissioned by the European Youth Forum and funded by Google Inc. the report is looking at the impact of new technologies on the lives of young people.

“Think about how the digital world influences our lives. Is the internet a free, open space? Who controls what we read, buy, see and watch online? What is our personal data being used for?

All around us, our societies, jobs, education and democracies are going digital. This transformation, or as some call it, the ‘fourth industrial revolution,’ impacts our lives in countless ways; both positively and negatively. As we navigate these changes, more must be done to make sure that young generations especially, will be protected and empowered to access rights, opportunities and tools needed to reach their potential as global citizens.”

### **Report Artificial Intelligence and Child Rights**

[www.unicef.org/innovation/reports/memoAIchildrights](http://www.unicef.org/innovation/reports/memoAIchildrights)

Published by UNICEF Innovation and Human Rights Center at UC Berkeley in 2019, the report looks at how artificial intelligence technologies are being used in ways that impact children at home, at school, and at play, including a series of critical questions that researchers, corporations, governments, educators and parents should be asking now in order to better promote children’s rights and protect children from negative consequences”.

### **Book Digitalisation and youth work**

[www.verke/wp-content/uploads/2019/02/Digitalisation-and-youth-work.pdf](http://www.verke/wp-content/uploads/2019/02/Digitalisation-and-youth-work.pdf)

Published through a joint effort of Verke, the national Centre of Expertise for Digital Youth Work in Finland, and the Estonian Youth Work Centre (EYWC) in 2019, the book explores different implications of new technologies on youth work. The publication touches on implications of AI fueled technologies, their integration in youth work, including articles such as “Building equality with artificial intelligence” or “How to choose the right career from a million possible paths – in Finland, algorithms help teens make the right choices”.

### **Report AI: The Future of work? Work of the Future!**

[ec.europa.eu/digital-single-market/en/news/future-work-work-future](http://ec.europa.eu/digital-single-market/en/news/future-work-work-future)

The report authored by Michel Servoz, Senior Adviser on Artificial Intelligence, Robotics and the Future of Labour, at the request of the European Commission, and published in 2019 is trying

to respond to the following questions: “What do recent technological developments in AI and robotisation mean for the economy, businesses and jobs? Should we be worried or excited? Which jobs will be destroyed and which new ones created? What should education systems, businesses, governments and social partners do to manage the coming transition successfully?”

**Report** Educ-AI-tion rebooted? Exploring the future of artificial intelligence in schools and colleges  
[media.nesta.org.uk/documents/Future\\_of\\_AI\\_and\\_education\\_v5\\_WEB.pdf](https://media.nesta.org.uk/documents/Future_of_AI_and_education_v5_WEB.pdf)

The report authored by Toby Baker, Laura Smith, and Nandra Anissa for NESTA, and published in 2019, is focused on the UK context and outlines the potential of AI tools in schools and colleges - what could be the possible benefits and risks.

**Report** The Future of Jobs 2018

[www.weforum.org/reports/the-future-of-jobs-report-2018](http://www.weforum.org/reports/the-future-of-jobs-report-2018)

Launched by the World Economic Forum, this edition of the report aims to provide a “better understanding of the potential of new technologies to create as well as disrupt jobs and to improve the quality and productivity of the existing work of human employees.”

## POLICY INITIATIVES

### European Commission (EC)

Part of its efforts towards a European Strategy on Artificial Intelligence, the European Commission has adopted a set of policy measures:

Communication from the Commission to the European Parliament, the European Council, the Council, the European Economic and Social Committee and the Committee of the Regions on [Artificial Intelligence for Europe](#) (COM(2018) 237 final), April 2018

The communication provides a definition of Artificial Intelligence and highlights, among others, the importance of 2 pillars:

Preparing for socio-economic changes brought about by AI;

Ensuring an appropriate ethical and legal framework, based on the Union’s values and in line with the Charter of Fundamental Rights of the European Union.

Communication from the Commission to the European Parliament, the European Council, the Council, the European Economic and Social Committee and the Committee of the Regions - [Coordinated Plan on Artificial Intelligence](#) (COM(2018) 795 final)

The plan brings together a set of concrete and complementary actions at EU, national and regional level that, among others, aiming at:

Adapting learning and skilling programmes and systems to prepare Europe’s society and its future generations for AI;

Implementing clear ethics guidelines for the development and the use of AI in full respect of fundamental rights.

The **High-Level Expert Group on Artificial Intelligence**, set up by the European Commission, has as a general objective to support the implementation of the European Strategy on Artificial Intelligence.

Part of its work resulted in the development of two main documents:

[Ethics guidelines for trustworthy AI](#)

[Policy and investment recommendations for trustworthy Artificial Intelligence](#)

## UNITED NATIONS (UN)

**High-level Panel on Digital Cooperation** - convened by the UN Secretary General is a multi-stakeholder platform “expected to raise awareness about the transformative impact of digital technologies across society and the economy, and contribute to the broader public debate on how to ensure a safe and inclusive digital future for all, taking into account relevant human rights norms”.

The panel submitted a first report in 2019 [The Age of Digital Interdependence](#) - including five main sets of recommendations: Build an Inclusive Digital Economy and Society, Develop Human and Institutional Capacity, Protect Human Rights and Human Agency, Promote Digital Trust, Security and Stability, Foster Global Digital Cooperation.

**UNICEF Generation AI** - is a multi-year initiative led by UNICEF with the support of a wide partnership aiming to “outlining the opportunities and challenges, as well as engaging stakeholders to build AI powered solutions that help realize and uphold child rights”.

**International Telecommunication Union (ITU) AI for Good Global Summit** - is the biggest UN platform that facilitates an inclusive dialogue on AI. The Summit is hosted each year in Geneva by the ITU in partnership with UN sister agencies, XPRIZE Foundation and ACM.

Articles resulted from the 2018 edition include:

[How can young people seize the opportunities of artificial intelligence?](#)

[Who decides the future of artificial intelligence? Young people \(if we support them\).](#)

## ORGANISATION FOR ECONOMIC CO-OPERATION AND DEVELOPMENT (OECD)

[OECD Council Recommendation on Artificial Intelligence](#) - including OECD **Principles on Artificial Intelligence**, was adopted in 2019 by member countries and other countries including Argentina, Brazil, Colombia, Costa Rica, Peru and Romania.

“Complementing existing OECD standards in areas such as privacy, digital security risk management, and responsible business conduct, the Recommendation focuses on AI-specific issues and sets a standard that is implementable and sufficiently flexible to stand the test of time in this rapidly evolving field.”

**Future of Education and Skills 2030: Conceptual Learning Framework** - published in 2018, the document particularly focuses on [Education and AI: preparing for the future & AI, Attitudes and Values](#), addressing issues related to how AI is/can be used in education, what is the potential of AI in improving education and increasing opportunities for students in their process to enter the workforce. More information also available at: [www.oecd.org/education/2030-project](http://www.oecd.org/education/2030-project).

[Digital Coalition for Digital Intelligence \(DCI\)](#) – OECD in partnership with EEE Standards Association and DQ Institute launched in 2018 a new platform aiming to coordinate digital intelligence across technology and education sectors.

## OTHER INITIATIVES

**Institute for AI in education** ([instituteforethicalaiineducation.org](http://instituteforethicalaiineducation.org)) - set by UK based universities and experts.

**AI Now Institute at New York University** ([ainowinstitute.org](http://ainowinstitute.org)) - conducts research on the social implications of AI, related to: rights and liberties, labour and automation, bias and inclusion, and safety and critical infrastructure.

**Berkman Klein Center for Internet & Society** ([cyber.harvard.edu](http://cyber.harvard.edu)) - a research center at Harvard University that focuses on the study of cyberspace and other internet-related issues.

**Partnership on AI** ([www.partnershiponai.org](http://www.partnershiponai.org)) - set by US based universities and major technology companies. The structure has published a series of studies, among them analysing issues related to Human-AI collaboration, algorithmic risk in US criminal justice system, the impact of AI on the economy and labour market.

## APPENDIX 4 – PROGRAMME

### Wednesday, 4 December

- Arrival of participants
- Registration of participants at the **European Youth Centre**
- 12:45 Lunch (European Youth Centre)
- 14:30 At the **Agora building** Room G 01 (Quai Jacoutot, Strasbourg)
- Opening of the seminar
- Snežana Samardžić-Marković**, *Director General of Democracy, Council of Europe*
- Ivan Hromada**, *Vice-chair of the European Steering Committee on Youth*
- Presentation of the participants, experiences and expectations
- 16:00 *Break*
- 16:30 What is Artificial Intelligence? (*Everything you want to know but never dared to ask*), with **Santeri Räisänen**, Finnish Center for Artificial Intelligence
- Working groups: how AI matters to the participants' work
- 18:15 Conclusions and closing of the day
- Dinner in town (self-organised by the participants)

### Thursday, 5 December

- At the European Youth Centre
- 09:15 Welcome and programme of the day
- 09:30 **The Council of Europe and Artificial Intelligence**, with Ambassador Corina Călugăru, Permanent Representative of the Republic of Moldova, Thematic Co-ordinator on Information Policy
- Jan Kleijssen**, Director for Information Society and Action Against Crime
- 10:15 **Artificial Intelligence and Youth: Hopes and Concerns**, with **Jonnie Penn**, University of Cambridge (*by visio conference*)
- 11:15 *Break*
- 11:45 Artificial Intelligence and Youth: Hopes and Concerns - thematic working groups on:
  - Democracy and Youth Participation**, with **Cameran Ashraf**, Central European University
  - Young People's access to rights**, with **Alessio Plebe**, University of Messina
  - Youth Policy**, with **Sandra Cortesi** Berkman Klein Center for Internet & Society, Harvard University
  - Youth Work**, with **Mariel Aim**, business analyst
- 13:00 *Lunch*

- 14:30 Thematic Working groups continue
- 16:00 *Break*
- 17:15 Results and conclusions of the thematic working groups
- 18:15 Debriefing and conclusion of the day
- 19:00 *Dinner - reception*
- 21:00 *Open Space / Bazar on Artificial Intelligence*

## Friday, 6 December

At the European Youth Centre

- 09:15 *Opening and programme of the day*  
*Recap of the work done so far.*
- 09:30 **AI in the Council of Europe Youth Strategy (Youth 2030)**, by **Antje Rothmund**,  
*Head of the Youth Department of the Council of Europe*
- 09:50 **Recommendations and proposals** for strategies and actions regarding AI and Youth  
*in the Council of Europe, short and long-term, for the youth and other policy areas – in  
working groups (break included)*
- 12:45 *Lunch*
- 14:15 *Presentation of the Recommendations and proposals of the working groups*
- 15:15 *Conclusions of the seminar by **Veronica Ştefan**, rapporteur of the seminar*
- 15:45 *Evaluation of the seminar*
- 16:00 *Closing remarks by*  
**Ambassador Paruyr Hovhannisyan**, Chair of the Group of Rapporteurs of the  
Committee of Ministers on Education, Culture, Sport, Youth and Environment (tbc)  
**Emilija Gagrcin**, Advisory Council on Youth  
**Matjaž Gruden**, Director of Democratic Participation, Council of Europe
- 16:30 *End of the seminar*  
*Departure of participants*



## APPENDIX 5 – LIST OF PARTICIPANTS

Country	Name	Organisation	Role
<i>Albania</i>	<b>Kristi Cunga</b>	ICSE	Project Manager
<i>Armenia</i>	<b>Menua Gevorgyan</b>	Turing	Founder and leader
	<b>Svetlana Jaghatspanyan</b>	Enterprise Incubator Foundation	Mentor
	<b>Hayk Sergoyan</b>	Data Foundry	
<i>Azerbaijan</i>	<b>Nijat Eldarov</b>	Young European Ambassadors (Eastern Partnership)	
<i>Belgium</i>	<b>Diego Escribano</b>	ITUC	Intern
	<b>Corina Pirvulescu</b>	EYCA	Support and Programme Manager
<i>Bosnia and Herzegovina</i>	<b>Belma Merdanovic</b>	Vijeće Mladih BiH	Board of Youth Council Zavidovići
<i>Canada (Québec)</i>	<b>Vicky Lapointe</b>	Inside Immigration	Co-founder and CEO
	<b>Rahija Muslemani</b>	Les offices jeunesse internationaux du Québec	
<i>Estonia</i>	<b>Serhii Davydov</b>	Tallin University of Technology	Manager/Developer AI systems
<i>France</i>	<b>Tun Tun Aung</b>	Coding Classroom	Founder and educator
<i>Georgia</i>	<b>Tamar Abzianidze</b>	Internet Development Initiative	Analyst, Columnist
	<b>Liza Ardashelia</b>	International Center for Peace and Integration	
<i>Germany</i>	<b>Frederik Boerner</b>	Bavarian Youth Council	Member of the steering group
	<b>Katrin Schuberth</b>	Hollywood media & education	Project Manager
<i>Greece</i>	<b>Giorgos Verdi</b>	European Student Think Tank	Policy researcher
<i>Hungary</i>	<b>Csenge Kolozsvari</b>	Youth Bridges Budapest	Legal representative
<i>Ireland</i>	<b>Patrick Burke</b>	ERYICA	Chief Executive Officer
	<b>Cathal Finney</b>	National Youth Council Ireland	International Advisory Committee
<i>Italy</i>	<b>Enrico Elefante</b>	APICE	Vice-President
<i>Kazakhstan</i>	<b>Askhat Makhmetov</b>	EduTeach	Mentor to teachers
<i>Kyrgyz Republic</i>	<b>Adil Adenov</b>	Movegreen NGO	Data scientist

<b>Country</b>	<b>Name</b>	<b>Organisation</b>	<b>Role</b>
<i>Lithuania</i>	<b>Oksana Trescenko</b>	Vilnius City Municipal Administration	Director
<i>The Netherlands</i>	<b>Azamat Omuraliev</b>	School of Data Kyrgyzstan	Co-founder
<i>Portugal</i>	<b>Carlos M. De Carvalho</b>	Cascais Jovem	President of Youth Party
	<b>Ana Teresa Santos</b>	Fundação Calouste Gulbenkian	Project Manager
<i>Republic of Moldova</i>	<b>Irina Buzu</b>	NGO Action for Justice	Vice President
<i>Russian Federation</i>	<b>Aidar Khusainov</b>	Tatarstan Youth Public Fund "Select" Institute of Applied Semiotics	Teacher, Researcher
<i>Slovenia</i>	<b>Simon Vrbanič</b>	National Youth Council of Slovenia	Project Manager
<i>Turkey</i>	<b>Kadir Soran</b>	Emoner7840 Robotics & AI	Co-founder
	<b>Goksel Ucak</b>	European Network	Member of Independent Living Youth
	<b>Cihat Ucak</b>		Personal Assistant to G. Ucak
<i>Ukraine</i>	<b>Karyna Litvinova</b>	Center for Innovation Development	Researcher, Project co-ordinator
	<b>Maksym Liushan</b>	NGO European Youth Community	Manager, Trainer, Mentor
	<b>Kateryna Onishchuk</b>	European Youth of Ukraine	Social Media Manager
<i>United Kingdom</i>	<b>Auriane Moch</b>	AIBE	President AIBE
	<b>William Carter</b>	Phillennials	Co-chair and Co-founder

## ■ SPEAKERS AND RESOURCE PERSONS

**Mariel Aim**, business analyst, Estonia

**Cameran Ashraf**, Central European University, Budapest

**Sandra Cortesi**, Berkman Klein Center for Internet and Society, Harvard University

**Jonnie Penn**, University of Cambridge (by Visio)

**Alessio Plebe**, University of Messina

**Santeri Räsänen**, Finnish Center for Artificial Intelligence

## ■ CONSULTANTS

**Veronica Ștefan**, General Rapporteur

**Ron Salaj**, Facilitator

**Vanda Kovacs**, Graphic Facilitator

## ■ COMMITTEE OF MINISTERS

Ambassador **Corina Călugăru**, Thematic Co-ordinator on Information Policy

Ambassador **Paruyr Hovhannisyan**, Chair of the Group of Rapporteurs on Education, Culture, Sport, Youth and Environment

## ■ AD HOC COMMITTEE ON ARTIFICIAL INTELLIGENCE

**Gregor Strojín**, President of the Committee

**Livia Stoica**, Co-secretary to the Committee

## ■ JOINT COUNCIL ON YOUTH

**Ivan Hromada**, Vice-chair of the European Steering Committee on Youth

**Emilija Gagričín**, Member of the Advisory Council on Youth

**Matej Manevski**, Member of the Advisory Council on Youth

**Neringa Tumenaite**, Member of the Advisory Council on Youth

## ■ OFFICE OF THE DIRECTORATE GENERAL OF PROGRAMMES

**Elitsa Todorova**

## ■ DIRECTORATE GENERAL HUMAN RIGHTS AND RULE OF LAW

**Johannes Kleijssen**, Information Society and Action Against Crime, Director

## ■ DIRECTORATE GENERAL OF DEMOCRACY

**Snežana Samardžić-Marković**, Director General

■ DIRECTORATE OF DEMOCRATIC PARTICIPATION

**Matjaž Gruden**, Director

■ YOUTH DEPARTMENT

**Antje Rothmund**, Head of Department

**Florian Cescon**, Head of Division Youth Policies

**Natalja Turenne**, Youth Policies Division

**Sylvia Ivanova**, European Youth Foundation

**Rui Gomes**, Head of Division Education and Training

**Stefan Manevski**, Educational Advisor

**Laszlo Milutinovits**, Educational Advisor

**Marius Jitea**, Programme Officer

**Marta Medlinska**, Secretary of the Youth “Partnership” with the European Commission

**Lana Pasic**, Youth Research and Policy Officer, Partnership Between the European Commission and the Council of Europe in the Field of Youth

**Estelle Glessinger**, Administrative Assistant

**Alexandra Streltsova**, Administrative Assistant

**Fabrizio Provenzano**, Trainee

**Vincent Scanlan**, Trainee



Artificial Intelligence (AI) is among the thematic areas of action of the Council of Europe youth sector Strategy 2030 as an emerging issue affecting young people's rights.

The seminar Artificial Intelligence and its Impact on Young People was organised in December 2019. It explored the issues, role and contributions of the youth sector in ensuring that AI is used responsibly in democratic societies and that young people have a say in matters that concern their present and future. Designed as a consultation with youth experts, the seminar identified key areas for further exploration and action by the Council of Europe youth sector. This publication is a direct result of the activity and provides starting points on the topic of AI and youth, as well as highlighting the proposals made during the seminar.

L'intelligence artificielle (IA) fait partie des thématiques de la stratégie 2030 du Conseil de l'Europe pour le secteur de la jeunesse comme une problématique émergente affectant les droits des jeunes.

Le séminaire sur l'Intelligence Artificielle et son impact sur les jeunes a été organisé en décembre 2019. Il a exploré les enjeux, le rôle et les contributions du secteur de la jeunesse pour garantir que l'IA est utilisée de manière responsable dans les sociétés démocratiques et que les jeunes ont leur mot à dire sur les questions qui concernent leur présent et leur avenir. Conçu comme un échange avec des experts de la jeunesse, le séminaire a identifié des domaines clés à explorer et des pistes d'actions à mener par le secteur de la jeunesse du Conseil de l'Europe. Cette publication est le résultat (condensé) de l'activité. Elle fournit des points de départ (de réflexions) sur la thématique de l'IA associée à la jeunesse, ainsi que la mise en évidence des propositions faites lors du séminaire.



The Council of Europe is the continent's leading human rights organisation. It comprises 47 member states, including all members of the European Union. All Council of Europe member states have signed up to the European Convention on Human Rights, a treaty designed to protect human rights, democracy and the rule of law. The European Court of Human Rights oversees the implementation of the Convention in the member states.

Le Conseil de l'Europe est la principale organisation de défense des droits de l'homme du continent. Il comprend 47 États membres, dont l'ensemble des membres de l'Union européenne. Tous les États membres du Conseil de l'Europe ont signé la Convention européenne des droits de l'homme, un traité visant à protéger les droits de l'homme, la démocratie et l'État de droit. La Cour européenne des droits de l'homme contrôle la mise en œuvre de la Convention dans les États membres.

[www.coe.int](http://www.coe.int)



ENG  
FRA