

# ARTIFICIAL INTELLIGENCE – HOW CAN YOUTH TAKE PART?

## L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE ET LA JEUNESSE – COMMENT LES JEUNES PEUVENT-ILS PARTICIPER ?



Seminar Report  
Rapport de séminaire



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE



**Artificial Intelligence  
– How Can Youth  
Take Part?**

**L'intelligence artificielle et  
la jeunesse – Comment les  
jeunes peuvent-ils participer ?**

**Report**

of the online seminar held  
from 23 to 27 November 2020

**Rapport**

du séminaire en ligne,  
23-27 novembre 2020

Compiled and edited by  
**ROBBIE STAKELUM**  
General Rapporteur

Version française pages 43 à 80



Artificial Intelligence – How Can Youth Take Part?  
23-27 November 2020 Strasbourg

The opinions expressed in this work are the responsibility of the author(s) and do not necessarily reflect the official policy of the Council of Europe

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

The reproduction of extracts (up to 500 words) is authorised, except for commercial purposes as long as the integrity of the text is preserved, the excerpt is not used out of context, does not provide incomplete information or does not otherwise mislead the reader as to the nature, scope or content of the text. The source text must always be acknowledged as follows “© Council of Europe, year of the publication”. All other requests concerning the reproduction/translation of all or part of the document, should be addressed to the Directorate of Communications, Council of Europe (F-67075 Strasbourg Cedex or publishing@coe.int).

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

Credits for illustrations: Vanda Kovács  
Design and layout: Dániel Horváth

Printed in Hungary  
© Council of Europe, 2021

L'intelligence artificielle et la jeunesse – Comment les jeunes peuvent-ils participer ?  
23-27 novembre 2020 Strasbourg

Les vues exprimées dans cet ouvrage sont de la responsabilité des auteurs et ne reflètent pas nécessairement la ligne officielle du Conseil de l'Europe.

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

La reproduction d'extraits (jusqu'à 500 mots) est autorisée, sauf à des fins commerciales, tant que l'intégrité du texte est préservée, que l'extrait n'est pas utilisé hors contexte, ne donne pas d'informations incomplètes ou n'induit pas le lecteur en erreur quant à la nature, à la portée et au contenu de ce texte. Le texte source doit toujours être cité comme suit : « © Conseil de l'Europe, année de publication ». Pour toute autre demande relative à la reproduction ou à la traduction de tout ou partie de ce document, veuillez vous adresser à la Direction de la communication, Conseil de l'Europe (F-67075 Strasbourg Cedex), ou à publishing@coe.int.

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, 2021



# Table of contents

<b>Executive summary</b> .....	<b>7</b>
Seminar background .....	7
Outcomes .....	7
Key conclusions .....	7
Key recommendations .....	8
<b>Artificial intelligence and youth</b> .....	<b>9</b>
Key concerns of young people .....	9
AI in practice .....	10
Insights from the field .....	11
AI and the European Convention on Human Rights .....	13
Conclusions on AI, young people and human rights .....	13
<b>AI governance and youth participation</b> .....	<b>15</b>
Overview of AI governance .....	15
Focus: the Council of Europe Ad Hoc Committee on Artificial Intelligence (CAHAI) .....	17
Youth participation .....	17
Effective youth participation .....	18
Principles for meaningful youth participation .....	20
Challenges and limitations when it comes to youth participation and AI governance .....	20
Youth participation and AI governance: opportunities for impact .....	21
<b>AI literacy and youth participation</b> .....	<b>24</b>
Components and goals of an AI literacy programme .....	25
Competencies to be addressed in AI literacy programmes .....	26
Topics and activities to be included in AI literacy programmes .....	27
Resources for AI literacy programmes .....	27
The role of the Council of Europe .....	27
<b>Declaration on Youth Participation in AI Governance</b> .....	<b>29</b>
<b>Conclusions and recommendations</b> .....	<b>32</b>
Conclusions .....	32
Recommendations .....	32
<b>Evaluation of the seminar</b> .....	<b>34</b>
<b>Appendix 1: Peer learning practices</b> .....	<b>35</b>
Global classrooms for teaching computer science and AI .....	35
NASA and the democratisation of data .....	35
University of Cologne and Fraunhofer IAIS and the accessibility of AI .....	35
Internet Governance Watch .....	36
<b>Appendix 2: Programme</b> .....	<b>37</b>

# Table des matières

<b>Résumé</b> .....	<b>40</b>
Contexte général du séminaire .....	40
Résultats .....	40
Principales conclusions .....	40
Recommandations clés .....	41
<b>L'intelligence artificielle sous l'angle de la jeunesse</b> .....	<b>42</b>
Sujets de préoccupation majeurs des jeunes .....	43
L'IA dans les faits .....	44
L'éclairage apporté par les spécialistes du domaine .....	45
L'IA et la Convention européenne des droits de l'homme (CEDH) .....	47
Conclusions sur l'IA, les jeunes et les droits de l'homme .....	47
<b>Gouvernance de l'IA et participation des jeunes</b> .....	<b>49</b>
Tour d'horizon de la gouvernance de l'IA .....	49
Plein phare sur le Comité ad hoc sur l'intelligence artificielle du Conseil de l'Europe (CAHA) ..	51
La participation des jeunes .....	51
La participation effective des jeunes .....	52
Principes pour une participation des jeunes pleinement pertinente .....	54
Participation des jeunes et gouvernance de l'IA : difficultés et limitations .....	55
Participation des jeunes et gouvernance de l'IA : possibilités d'action .....	56
<b>Éducation à l'IA et participation des jeunes</b> .....	<b>59</b>
Éléments et objectifs d'un programme d'éducation à l'IA .....	60
Compétences à intégrer dans les programmes d'éducation à l'IA .....	62
Thèmes et activités à intégrer dans les programmes d'éducation à l'IA .....	62
Ressources pour les programmes d'éducation à l'IA .....	63
Le rôle du Conseil de l'Europe .....	63
<b>Déclaration sur la participation des jeunes à la gouvernance de l'IA</b> .....	<b>65</b>
<b>Conclusions générales et recommandations</b> .....	<b>68</b>
Conclusions .....	68
Recommandations .....	69
<b>Évaluation du séminaire</b> .....	<b>70</b>
<b>Annexe 1 : Pratiques d'apprentissage par les pairs</b> .....	<b>72</b>
Salles de classe mondiales pour l'enseignement de l'informatique et de l'IA .....	72
La NASA et la démocratisation des données .....	72
L'Université de Cologne et l'institut Fraunhofer IAIS et l'accessibilité de l'IA .....	73
Internet Governance Watch .....	73
<b>Annexe 2 : Programme</b> .....	<b>74</b>
<b>Appendix 3: List of participants / Annexe 3 : Liste des participants</b> .....	<b>76</b>



# EXECUTIVE SUMMARY

## SEMINAR BACKGROUND

*Artificial Intelligence: How Can Youth Take Part* was an online seminar organised by the Council of Europe's Youth Department from 23 to 27 November 2020. With 82 participants representing young people, youth workers, trainers, AI specialists and human rights experts, the seminar aimed to map relevant stakeholders and processes involved in AI governance relevant for youth and identify policy gaps that prevent young people from taking part in AI governance. Additionally, the seminar aimed to strengthen the role of the youth sector in advocating for the active participation of young people in AI and to develop approaches and resources for AI literacy for the youth sector.

## OUTCOMES

By the end of the seminar, the participants had shared practices, perspectives and experiences around AI Governance and Youth Participation, thereby leading to a stronger network, and launched the Declaration on Youth Participation in AI Governance, which calls for meaningful youth participation in matters related to AI, equal access to AI literacy and education for all young people, strengthening the position and voice of the youth sector in the creation of AI regulatory frameworks and processes for AI governance and enhanced synergies and collaboration to ensure a multi-stakeholder approach to AI in the years ahead.

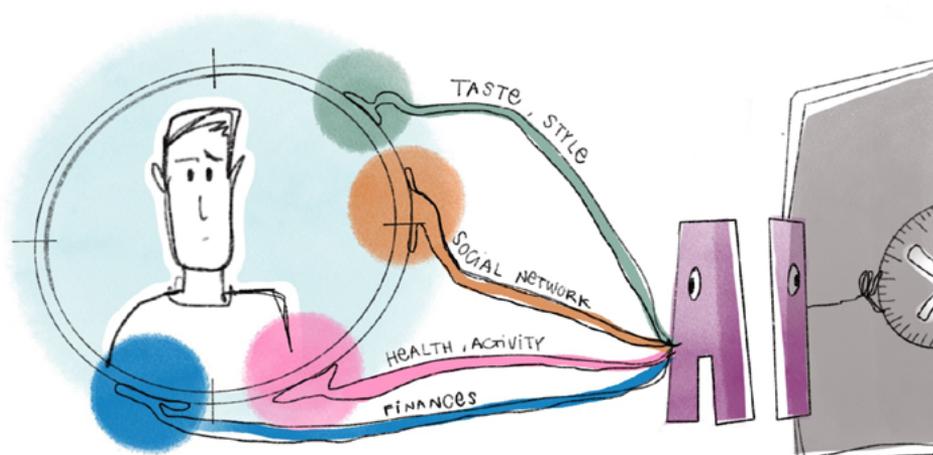
## KEY CONCLUSIONS

Many discussions and debates were held throughout the seminar. The detailed conclusions are listed at the end of this report and include agreement that there is no universal definition for AI, AI literacy or AI governance and that different stakeholders approach the topic from different perspectives, with different outcomes in mind. Improving AI literacy is at the core of improving youth participation and AI governance. Most resources around AI are only available in English, which acts as a barrier to the participation of young people from non-English speaking countries. A common topic raised by various speakers was the lack of transparency when it comes to the functioning and real impact of AI. This transparency issue has also led to a general absence of accountability when it comes to the impact AI has on our daily lives. Participants and expert speakers also noted the great speed at which AI is evolving, meaning participation and governance should be a continuous process, not a single event. Human rights experts also pointed to the human rights frameworks that are generally relied on to assert our human rights; however, many of these instruments predate the deployment of AI and caution is needed as to whether they are adequate for regulating AI. A key conclusion from the week was the role that youth organisations have as watchdogs in preventing AI from violating human rights.

## KEY RECOMMENDATIONS

The following is a summary of the recommendations made at the end of the seminar; a more detailed list is provided at the end of this report:

- AI literacy programmes need to become more accessible and learning resources should be co-developed with the combined expertise of young people, youth workers, AI specialists, trainers, educators and human rights activists to ensure the literacy programmes are tailored to the needs of the relevant stakeholders;
- to support the further development of literacy programmes, a digital hub should be established to pool resources, support knowledge exchange, translate resources and create materials for raising awareness about AI for young people;
- additional funding is also required for organisations developing and delivering AI literacy programmes;
- further conferences, seminars and forums can also facilitate knowledge exchange and support the development of a network focusing on youth participation and AI;
- a European framework to support AI literacy programmes across Europe would help with the development of AI literacy programmes;
- furthermore, a course for trainers on AI literacy would help disseminate knowledge and expertise from European level and filter it down to national and local level;
- youth organisations and networks should share information around AI with young people and promote better understanding of the impact AI has on our lives. This could also involve working closer with AI experts and setting up internal spaces for young people to discuss issues and campaign regarding AI.



# ARTIFICIAL INTELLIGENCE AND YOUTH

*“Artificial intelligence knows more about us, than we know about AI”*: an opening comment from Rui Gomes, Head of Division, Education and Training, Youth Department of the Council of Europe, captured a key concern of participants and a common theme throughout the seminar. A false narrative is being perpetuated whereby young people are the tech-savvy generation or *‘digital natives’* who have an instant understanding of modern technology, data and AI. While this narrative might massage the ego of young people, it also oversimplifies the reality of artificial intelligence and can lure young people into a false sense of security. This section of the report explores AI in practice, the concerns of young people and how it impacts on their lives.

**Artificial intelligence:** a set of sciences, theories and techniques whose purpose is to reproduce by machine the cognitive abilities of a human being – Council of Europe.<sup>1</sup>

**Artificial intelligence (AI) systems** are software (and possibly also hardware) systems designed by humans that, given a complex goal, act in the physical or digital dimension by perceiving their environment through data acquisition, interpreting the collected structured or unstructured data, reasoning on the knowledge, or processing the information, derived from this data and deciding the best actions to take to achieve the goal. AI systems can either use symbolic rules or learn a numeric model and they can also adapt their behaviour by analysing how the environment is affected by their previous actions – EU High Level Expert Group on AI.<sup>2</sup>

## KEY CONCERNS OF YOUNG PEOPLE

The concerns of young people in relation to AI and how it affects their daily lives were shared throughout the week, and included the following:

### ■ AI LITERACY

Young people do not know enough about AI. It is difficult to engage in this topic with confidence and competence in a meaningful way. The concept of a *‘digital native’* is a myth, AI is a complex

1 <https://www.CouncilofEurope.int/en/web/youth/artificial-intelligence>

2 <https://ec.europa.eu/transparency/regexpert/index.cfm?do=groupDetail.groupMeetingDoc&do-cid=30466>



system and thorough understanding of its application and consequences cannot be linked to age. Having grown up with AI around them, during a so-called “technological revolution”, young people can be unaware of AI and underestimate its impact. The lack of education about AI has also cultivated a culture of AI impenetrability, the idea that AI is too complex to understand, creating a barrier for engagement and also leading to disingenuous rhetoric about what AI is, how it affects each of us and how it can potentially be regulated.

#### ■ A MOVING TARGET

AI is fast developing. Ideas and concepts that emerged a few years ago have become a reality faster than could have been imagined. The widespread availability of facial recognition systems, the deployment of killer robots and the spread of deep fakes has ballooned exponentially, leaving young people, youth workers and human rights activists to play catch-up.

#### ■ TRANSPARENCY

The positive impact of AI is highlighted by those organisations which have an interest in promoting it. The private organisations which develop and deploy AI also possess the evidence of its impact. This is not shared with the public and so it becomes difficult to assess the real impact, if positive, and to fully grasp negative impacts, which may be unintended and not fully appreciated by those responsible for AI.

#### ■ FRAMEWORKS FOR REGULATING AI

AI needs to be regulated. It can infringe our human rights set out in existing human rights frameworks, which can be a source for regulating its use. However, this can be challenging, as human rights instruments often predate AI.

#### ■ BLURRED LINES

Young people are the biggest users of the internet, technology and AI, which means it has a disproportionate impact on them. They are both consumers of AI and citizens at the same time. It is difficult to know when you are a consumer benefiting from an enhanced and more efficient service and when your rights as a citizen have been infringed.

## AI IN PRACTICE

AI has many uses; throughout the week, participants shared their experiences of AI and heard from experts. This section examines some of the practices concerning young people and human rights, with a particular focus on Automated Decision-Making (ADM), which involves systems where government and public-interest decisions are made through AI.

In Spain, ADM has been used to reduce gender-based violence; in Italy, ADM predicts case law and detects what is relevant for the courts to hear, making the judicial process more efficient; while in Finland, ADM predicts life events, including marriage, unemployment and health, and

feeds this data into how government distributes funding and resources for public services. ADM has also been deployed in Belgium, Switzerland and Sweden in the allocation of school places to prevent segregation; in Slovenia, it has been used to detect early learning problems in children; while in Denmark, AI can profile families and identify vulnerable children.

On the surface, these examples have had a positive impact, fostering social inclusion and promoting more inclusive services that support people's access to their rights to education, health and employment. However, the key information and data to objectively assess the application of these forms of AI and ADM is not available to the public. The claims of positive impacts are made both by governments and by the private sector, but the data is stored by the AI developers. For example, in Finland, the system that predicts the social exclusion of young people is supplied by Fujitsu. It claims to have a 90% success rate in predicting young adults susceptible to social exclusion; however, there is no public data or evidence to validate that claim. There is a lack of transparency and there is no clear understanding of how effective it really is, nor regarding any side-effects or unintended consequences.

When AI and ADM are developed and delivered, there is little democratic or open discussion in advance. The governance of such matters is an afterthought, and those developing AI rarely consider the unintended consequences.

## INSIGHTS FROM THE FIELD

When looking at the application of AI, concerns were flagged up and raised by outside experts, including Fabio Chiusi from Algorithm Watch, who led the publication of the Automating Society report, Jonnie Penn, who is a research fellow at the University of Cambridge and an expert on the social impact of AI, and Ron Salaj, the Training Manager with Ong 2.0, a network of NGO and ICT professionals to improve the use of digital technologies for the social good.

### ■ THE CODED GAZE

AI discriminates. The data sets which fuel AI may be created in discriminatory processes and the resulting AI that is deployed also discriminates. For example, Amazon's facial recognition system has been developed by white male engineers, and heavily discriminates against black people, and particularly black women. When this AI is used for policing purposes, it leads to discriminatory outcomes. AI effectively mirrors existing discrimination in society which it picks up in biased datasets, and then perpetuates the same discriminatory practices when used, in some cases actually intensifying discrimination.

### ■ AI SERIALITY

AI processing categorises humans down to numbers, and from numbers into bubbles or clusters based on their interests and prejudices. This allows organisations to tailor the content they feed you. This in turn leads to targeted misinformation and fake news which can be used to radicalise young people.



## ■ INTER-PASSIVITY

AI aims to make your life easier, but this lets you become more passive about life. For example, Spotify, YouTube and Netflix all curate your content based on your profile, rather than what you might actively be looking for. They remove your active decision-making, which is replaced with your trust in their AI. This can have a far-reaching impact on your participation and lead to disempowerment.

## ■ ENCODED BEHAVIOUR

In categorising people into bubbles, AI encodes their behaviours, knowing how to keep people engaged in their products and services. This can lead to dependency on or addiction to AI products and services.

## ■ FORFEITING OUR RIGHTS

When somebody signs up to social media platforms, they sign up to the terms and conditions. Although most people do not read the terms and conditions, they are effectively forfeiting their right to freedom of expression in return for access to social platforms. The owners of these spaces have the power to limit rights as they see fit. They might appear to be public spaces, but they are privately owned.

## ■ AI REVOLUTION

The AI revolution is a myth. A revolution involves an enormous societal shift impacting on the balances of power; however, AI embeds the power of large corporations rather than redistributing power. AI is a conservative movement that serves existing power structures. Infringements of our rights by AI should be challenged. There has been success in recent years, with the Smart City plan for Toronto being terminated and Minneapolis banning racial recognition, while “troublesome” people can choose to use their power as consumers to reject AI infringements, but this requires education and AI literacy.

## ■ WORKERS' RIGHTS

Young people are the most likely to engage in so-called ‘ghost work’. They are the people that facilitate the operation of AI. However, these jobs are generally not recognised by labour laws, meaning that young people in the jobs have insecure employment and few rights, and lack access to social and healthcare benefits. Additionally, the push to automate the world also means that young people are most at risk of becoming unemployed as a result of AI. Pre-COVID-19, some 20% to 40% of the jobs done by young people were at risk of becoming automated.

## ■ THE MYTH OF PROBLEM-SOLVING

AI is more concerned with responding to a problem, rather than investigating and preventing the problem from occurring. Rather than using AI for predictive policing or providing social sup-

port for vulnerable groups, why are governments not looking to understand the motivations for crime and respond to them? Why is there a reluctance to understand the triggers of social exclusion or unemployment and develop interventions before the problem occurs rather than responding to an issue that is predicted to occur?

## AI AND THE EUROPEAN CONVENTION ON HUMAN RIGHTS

AI can violate our human rights in different ways. The intersection of AI with human rights is often not considered by AI developers or by governments using these services for efficiencies and cost-saving reasons. This section describes some of the practices discussed during the seminar and how they intersect with rights enshrined in the ECHR.

### ■ ARTICLE 6 OF THE ECHR: THE RIGHT TO A FAIR TRIAL

AI can be used for predictive policing and criminal justice. Using facial recognition technology, AI claims to be able to assess the risk of a convicted criminal reoffending. However, the data sets which the AI is built on are highly discriminatory, and mirror and intensify existing discrimination in the justice system. They predict black people having a higher chance of reoffending compared to their white counterparts. Building risk assessments with AI removes the individual and subjective approach and can violate our human rights.

### ■ ARTICLE 8 OF ECHR: THE RIGHT TO PRIVATE AND FAMILY LIFE

Additionally, AI can be used for mass surveillance of the public by means of biometric data or sentiment detection. This form of AI may claim to predict a person's suitability for a job, impacting on their job security and access to education. Mass surveillance for this purpose infringes our right to privacy.

### ■ ARTICLE 10 OF THE ECHR: FREEDOM OF EXPRESSION

In recent high-profile elections and referendums, there has been an increase in the reporting of deep fakes or fake news. AI collects data based on our preferences and categorises us into bubbles and then targets us with personalised content based on our perceived interests. This enables AI to target us with fake news and false information, unknown to us. This can lead to violations of our freedom of expression.

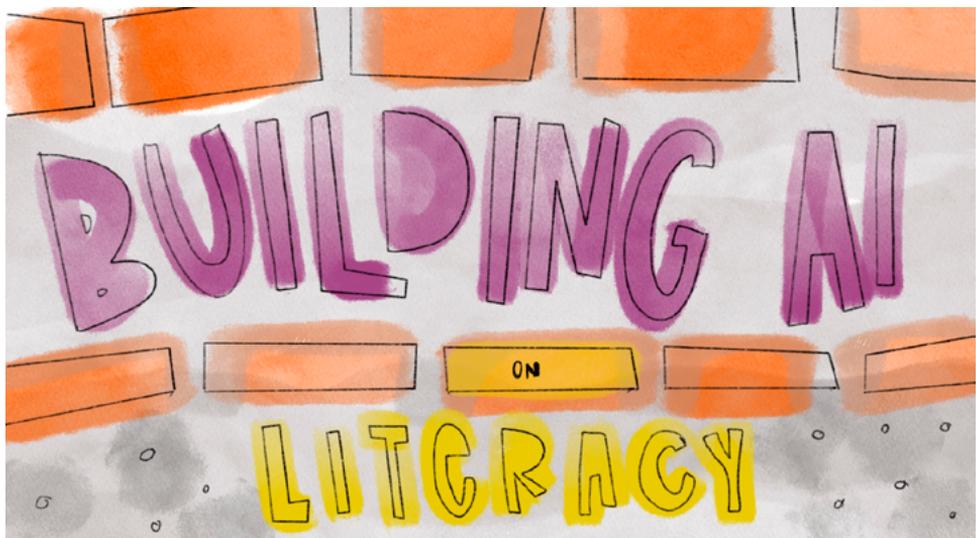
## CONCLUSIONS ON AI, YOUNG PEOPLE AND HUMAN RIGHTS

Over the course of the seminar, a series of conclusions were reached concerning the development and deployment of AI and how AI should be regulated in the future to ensure that our human rights are protected. The first key conclusion relates to improving transparency regarding the use and consequences of AI and ADM systems; this could also include enacting legally binding frameworks for access to the data sets which AI and ADM rely on. This will help inform public

debate, support governance structures and facilitate public-interest research. Access to data and greater transparency regarding AI will help enforce a system of accountability. Artificial intelligence is not automated, it is developed and implemented with a human rationale. With such wide-ranging positive and negative consequences stemming from AI, someone should be held accountable for them.

More generally, however, civil society, youth organisations and journalists should be empowered to act as watchdogs and draw attention to AI when it threatens or actually violates our human rights. This can also be facilitated with enhanced AI and algorithmic literacy; improving collective understanding of AI leads to more meaningful discussions and the development of appropriate and impactful recommendations and regulations for its use. For example, facial recognition systems and mass surveillance of the public should be banned – the consequences of this form of AI would be better understood by the public with improved AI literacy. Finally, there should be a shift in the language used regarding AI from individual responsibility towards a collective and societal approach, as outlined in the box below.

<p><b>Instead of individual terms</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ethics</li> <li>• Bias</li> <li>• Fairness</li> <li>• Accountability</li> <li>• Transparency</li> <li>• Understanding algorithms</li> </ul>		<p><b>Move to collective and societal language:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Justice</li> <li>• Oppression</li> <li>• Equity</li> <li>• Co-liberation</li> <li>• Reflexivity</li> <li>• Understanding history, culture and context</li> </ul>
--	--	---



# AI GOVERNANCE AND YOUTH PARTICIPATION

**Governance:** the structures and processes that are designed to ensure accountability, transparency, responsiveness, rule of law, stability, equity and inclusiveness, empowerment and broad-based participation - UNESCO<sup>3</sup>

**AI governance:** a set of policies, instruments and structures of participation that promote the deployment and use of AI through transparent, explainable and ethical principles and approaches.

Inspiration for AI governance and youth participation. Private Corporations Advisory Council: in order to strengthen the participation of young people in AI governance, an inspiring idea could be establishing a Youth Council within, or with the support of, private companies in AI. This can be a space that strengthens the trust between young people and private companies, showcases the youth perspective, enables young people to learn about AI from experts and feeds into meaningful policy recommendations. While not done in AI previously, Gucci has established an advisory group for young people to feed into its work which can provide a potential template.<sup>4</sup>

## OVERVIEW OF AI GOVERNANCE

While there is no universal definition or agreement as to what constitutes AI, AI governance or AI literacy, there is a set of principles which are generally applied:

- **Transparency**  
Ensuring that information and data are accessible, and people can understand AI rules and how they are applied and impact on their life.
- **Justice and fairness**  
The use and application of AI should be non-discriminatory, impartial and respect diversity.

3 <http://www.ibe.unesco.org/en/geqaf/technical-notes/concept-governance>

4 <https://www.wmagazine.com/story/gucci-millennials-shadow-committee-alessandro-michele/>

- **Responsibility**

Someone should be responsible for the application of AI; it is not implemented in a vacuum but has a human behind it.

- **Safety**

The systems for AI should be robust enough to protect the safety, both physical and mental, of the people using it, and be aware of potentially harmful unintended actions or consequences.

- **Privacy**

AI processes our data, and our privacy should still be protected. For example, AI systems should respect the General Data Protection Regulation and the Council of Europe Convention for the Protection of Individuals with regard to Automatic Processing of Personal Data.

AI governance can include biometric and facial recognition, object recognition, risk and success predictions, algorithmic decision-making and chat bots.

AI governance occurs at different levels with different institutions. There is a range of players involved in AI governance, including the Council of Europe, the European Union (EU), the United Nations (UN), the United Nations Educational, Scientific and Cultural Organisation (UNESCO) and the Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD). Below is a timeline of some key milestones for AI governance in Europe:

- 2018: EU's AI Strategy sets out draft ethical guidelines for how AI should be implemented;
- 2019: OECD makes a set of recommendations to member states which include a set of AI principles;
- 2019: Council of Europe Recommendation from the Commissioner for Human Rights, providing a ten-step approach to protecting human rights with respect to AI;
- 2020: EU publishes a White Paper and consultation on AI;
- 2020: UNESCO organises a workshop to draft a set of recommendations on ethics for AI. Publication due in 2021.

Though these are not hard laws or binding documents, they all feed into the wider discussions about AI at national level. Policymakers at national level incorporate these guidelines, recommendations and perspectives when formulating national frameworks. The texts also demonstrate that AI governance is already in operation and some forums do exist – the question is how young people can participate in them.

The EU has already created a high-level expert group on AI, while the UN has established a High-Level Panel on Digital Co-operation. But young people and youth workers are not included in these forums. However, the Council of Europe's Ad Hoc Committee on Artificial Intelligence (CAHAI) provides an innovative approach to how young people's voices and perspectives can be brought into AI governance, through the Council of Europe's Advisory Council on Youth.

## FOCUS: THE COUNCIL OF EUROPE AD HOC COMMITTEE ON ARTIFICIAL INTELLIGENCE (CAHAI)

The CAHAI was established to examine the feasibility of a legal framework for the development, design and application of AI, based on Council of Europe standards on human rights, democracy and the rule of law. The committee comprises the 47 Member States of the Council of Europe plus five observers from Canada, the Holy See, Japan, Mexico and the USA, in addition to private-sector players like IBM and Apple and representatives from academia, civil society and regional organisations, including the EU and the OECD. The Council of Europe Advisory Council on Youth is also a participant. The CAHAI approach brings the different stakeholders who are involved in the development of AI and impacted by its use together to collaborate towards a common definition for AI, transparency and justice.

Although the work is still in development, the CAHAI aims to set out substantive requirements, operational requirements and rights and obligations when it comes to AI.

- substantive requirements: underline how AI operates with respect to human rights, non-discrimination, transparency, user control, responsibility and safety;
- operational requirements: define how AI works and the operational requirements to make it human rights-compliant with digital ethics, HR impact assessments, accountability measures and verification, oversight and control by independent authorities;
- rights and obligations: refer to measures which will be the responsibility of member states such as the right to information and the right not to be subject to a decision based solely on automated processing.

## YOUTH PARTICIPATION

Young people have a right to participate in the decision-making process and to contribute to the society they live in. It is not a favour that is granted at the goodwill of governments, but from a human rights perspective, as reflected, in the UN Convention on the Rights of the Child. When AI is discussed, youth participation is crucial and presents the perspective of different groups of young people from across Europe. Young people are not homogenous but have various needs. Age intersects with ethnicity, socio-economic background, religion, gender identity and living with a disability. Young people can experience multiple forms of discrimination. Youth participation is key to bringing these disparate perspectives to the decision-making process.

It is important to safeguard against tokenising young people's participation. The end goal is not to have a seat at the table, but to make meaningful contributions and to be heard, respected and have your contribution included in policy outcomes, in order to have a direct impact on the lives of young people. When it comes to AI governance, young people should be treated as equals and should be heard in the same manner as corporates and AI experts. If done correctly, it can build trust between the youth sector, AI players and governments.

## EFFECTIVE YOUTH PARTICIPATION

### Youth participation on AI governance

When thinking about AI governance structures and spaces, think about those that exist already and what their purposes are. Do they facilitate empowerment, furthering education, advocacy, building trust, communicating a message to the public, connecting expertise or developing a strategy? Analysing existing spaces and understanding their purpose can help identify what new governance structures are needed, and the role of youth organisations in setting them up.

Participation is more than just democracy and voting. It is about having rights, spaces and opportunities to discuss those rights and engage in decision-making processes. This section sets out components for effective youth participation as proposed by the Council of Europe Charter on Participation of Young People in Local and Regional Life.



### Right

Youth participation is a right. In the context of AI, young people are disproportionately impacted by AI, and that should be captured in decisions that directly impact them. Offering young people the right to participate in AI governance creates a more sustainable future and a positive society.

### Means

Ensure that young people have the means to participate. This is not just about financial costs but also includes access to stable internet or computers in order to join online spaces. Do people with disabilities have the means to participate if the physical layout of the space is not accessible? The term can also be wider and include access to education, housing and healthcare. If you do not have a roof over your head or a way to put food on the table, youth participation will not be a priority.

For the purposes of AI governance, young people need:

- education programmes and data literacy courses to be able to reflect on how AI impacts their life and develop critical and meaningful responses;
- awareness building about the problems of AI in order to get the attention and interest of young people;
- a shift in how young people view politics and policymaking, drawing attention to the value they can bring and change they can create;
- to change their mindset of policy makers, AI players and corporates should view young people as valued stakeholders;
- to eliminate language barriers to participation.

### **Spaces**

Promoting awareness about the spaces that young people can participate in is key. Often young people can be unaware of their existence. These spaces should also be designed to empower young people to share their opinions, perspectives and recommendations and lead to concrete outputs.

For the purposes of AI governance, young people need:

- to recognise all the spaces that are available physically, virtually and institutionally, including social media, educational spaces, student organisations and internet governance forums;
- to consider establishing spaces for their voice to be heard if existing spaces do not value their contribution. This can include forming activists' groups, social media campaigns and petitions to national governments or international organisations.

### **Opportunities**

Young people should be given adequate opportunity to engage and participate. Information about spaces and ways to participate should be shared in a timely fashion and use language that makes the process accessible.

For the purposes of AI governance, young people need to:

- establish or find existing networks and/or experts to exchange ideas, knowledge and propose ways of working together;
- get buy-in from youth organisations to promote awareness of the negative impact of AI on the lives of young people, as a means of getting more young people interested in the topic;
- form stronger communication channels to make these opportunities visible and known to young people, as many are not aware of them;
- integrate education into the solutions to promote awareness among young people about AI, thereby making it less 'untouchable' as a topic and empowering young people to tackle AI and embrace opportunities.

## Support

When participating, young people should be offered both financial support such as travel reimbursement, accommodation and meals to facilitate their participation. This can also extend to institutional support from youth workers in terms of moral support and building their confidence to share their unique perspective.

For the purposes of AI governance, young people need to:

- be invited to share their perspectives; generally, they are not offered that opportunity;
- have access to information about how AI governance works and operates;
- get support and buy-in from national youth councils, the European Youth Forum, the Advisory Council on Youth or other players in the youth participation field;
- integrate AI into the broader work on young people, ensuring that organisations are prepared to invest in youth participation when it comes to AI.

## PRINCIPLES FOR MEANINGFUL YOUTH PARTICIPATION

Youth participation should also be built on the following principles that cultivate an engaging space for young people to participate in:

- *Challenge*: young people should be challenged to learn, grow, develop new ideas and be inspired through their participation.
- *Capacity*: young people should have the competence, skills and attitude to actively participate. Where needed, education can be a support to help build the capacity of young people, fostering better participation.
- *Connection*: young people should not feel alone when participating; instead, they should feel connected to the process and to other young people.
- *Non-discrimination*: young people should not be discriminated against in the process of participation.
- *Voluntary*: youth participation should be a voluntary activity that young people want to engage in.

Finally, to make youth participation a meaningful and impactful process, there should be diverse forms of involvement. Participation is not limited to meetings, but can include activism, campaigning and ongoing discussions. The process should create a partnership between young people and adults, and the decisions and impact made should be transparent and understood by everyone. It should also be an enjoyable process.

## CHALLENGES AND LIMITATIONS WHEN IT COMES TO YOUTH PARTICIPATION AND AI GOVERNANCE

During the seminar, a series of barriers and challenges that prevent youth voices from being represented within AI governance were discussed. These challenges are set out below.

- **Siloed**

Synergies between the youth sector and AI are the exception rather than the rule. Youth policies do not include AI, nor do AI policies include a youth voice. While AI policies may name-check vulnerable or marginalised groups, young people are not named or considered as stakeholders who should be at the table.

- **Experts only**

AI governance is generally reserved for experts; stakeholders representing the voice and needs of young people are not thought of, and as a result not invited to participate. Expertise on AI is considered a prerequisite for participating.

- **Combined expertise**

There are few experts who have combined expertise on youth participation, human rights and AI.

- **It's economic, not social**

At the national level, policies concerning AI are driven by ministries responsible for business, enterprise and the economy. The social impact of AI is not considered a priority, meaning that economic interests are more often invited to participate than social interests.

- **Ignorance**

The youth sector is generally unaware of the wider impact of AI on the lives and rights of young people. It is not a priority, and they are therefore are unaware of the AI governance structures they could participate in.

- **Predated frameworks**

While there are existing frameworks for the protection of human rights, they generally predate AI, which makes their application challenging. This often means that the courts have to decide on the application of these frameworks. For example, terms like transparency or justice are discussed and defined 73 and 68 times, respectively, in 84 documents related to international human rights frameworks. This means that there is no certainty how the courts will rule on AI or interpret the frameworks when evaluating infringements of human rights.

## **YOUTH PARTICIPATION AND AI GOVERNANCE: OPPORTUNITIES FOR IMPACT**

The challenges can, however, be overcome, indicating a path forward for improving AI governance and areas which youth organisations should consider. During the seminar, the following areas were identified as ways to improve youth participation in AI governance structures:

- **AI literacy**

A common theme in the seminar was that youth stakeholders, activists, workers, educators and young people themselves need access to further AI education to fully understand

the impact of AI and also to engage in meaningful conversations when it comes to AI governance and knowing what to ask for to have a positive impact. This will also combat misinformation about AI in the general public and the idea that is impenetrable and not worth investigating or doing advocacy work about.

- **Advocating for a Recommendation from the Council of Europe’s Committee of Ministers**

The Advisory Council on Youth will work towards a recommendation on youth participation in AI and internet governance and mainstream youth participation across the committees within Council of Europe.

- **Advocating for stronger AI ethics and principles**

National governments are developing their frameworks for AI; this is an area where young people should exert their voice.

- **Demanding a seat at the table**

There is momentum behind AI governance, with more governments and international institutions getting active on the topic. Young people should be involved in these discussions as soon as possible to co-shape the development of AI frameworks in the future.

- **Multidisciplinary approach**

The approach advocated by the CAHAI should be seen as a best practice in recognising the diverse perspectives young people bring to discussion about AI. Creating the best possible policy outcomes requires different stakeholders at the table to ensure the rights of citizens are taken into account. This can also involve youth organisations by bringing together young people with different expertise and competencies on AI from different backgrounds.

- **Leadership within youth organisations**

AI is an emerging topic that is gaining momentum and impact. Youth organisations should take leadership, for example, by setting up branches or working groups to build internal expertise on the topic, which can have a multiplying effect across their network in terms of empowering young people to use their voice.

- **Bottom-up approach**

This is not just about high-level expert groups – there are forums at local and regional level, too. AI should be on the agenda of youth organisations at all levels. For example, your local city might be considering a smart city strategy: although not labelled AI, it will have significant impact on AI in your city in the future.

- **Strengthening networking**

With limited expertise on this topic across Europe, there needs to be stronger networking to connect experts and share their learning with a wider audience that can be empowered to act on AI.

- **Funding and resources**

The European Youth Foundation should consider providing funding for activities related to AI training and activities.

- **Establishing a digital hub**

The Youth Department at the Council of Europe should establish a digital youth hub or pool of experts to support wider training and education about AI within the youth work sector.

- **Improving language accessibility**

Make AI more accessible. While this can be achieved via education and AI literacy programmes, to get young people interested in the first instance, the language needs to be accessible and make a clear case for how and why AI impacts on their lives. This applies both to youth stakeholders and also to governance structures.

- **Reaching young people**

AI should be a topic that is discussed in spaces occupied by young people to attract their interest, for instance, in podcasts and on YouTube, and by influencers that young people follow on social media.

- **Open dialogue**

This is not an issue for young people alone. There is a role for other stakeholders to support youth participation in AI governance. This can include private organisations, governments and foundations providing financial resources to support participation. It can include the experts currently involved in the decision-making processes developing an appreciation for the input of young people and the role of NGOs like Algorithm Watch providing technical expertise to youth organisations, as well as the creation of scholarships to help young people become experts on AI.

- **Council of Europe**

While the Council of Europe is already a leader on youth participation and on AI governance, a role is envisioned for it to continue providing forums, including conferences and seminars, on the topic, provide funding to help produce experts on AI and young people and harness that expertise within its work and in translating existing tools and resources into different languages to support young people in their native languages.



# AI LITERACY AND YOUTH PARTICIPATION

## Inspiration

How to build an AI literacy programme: AI literacy programmes should engage young people in the co-design process to develop educational material around AI that resonates directly with them and their needs. Such programmes should facilitate a multi-stakeholder approach and bring together three communities combining the youth sector, teaching expertise and the AI developers with technical expertise. For more resources, check out:

- <https://cyber.harvard.edu/publication/2020/youth-and-digital-citizenship-plus>
- <https://medium.com/berkman-klein-center/sharing-learning-tools-for-youth-digital-life-dd8d6eb56e7a>
- <https://andreslombana.net/blog/2017/03/16/co-designing-learning-resources-with-local-youth/>
- <https://www.hastac.org/blogs/lombana/2017/05/31/dml-competition-final-report-challenges-and-opportunities-co-designing>

## Youth Labs

Bringing young people and adults together for mutual learning. AI is a moving target and is developing rapidly, with more tools, more positive and negative impacts and evidence constantly emerging. Youth Labs are an example of participatory research, involving young people. For example, in Switzerland, young people and adults were invited to join a lab attached to a university. Rather than hosting an ad hoc meeting, the lab takes the form of weekly meetings to keep up to date with emerging ideas and trends as a form of continuous learning.

<https://youthlab.20min.ch/>

AI literacy is important in empowering youth participation and combating young people's perception of AI being impenetrable. Literacy programmes for AI should not be left to the sole discretion of AI experts. If you compare AI literacy to general literacy, there is no expectation for professional writers to be the only literacy educators in schools. Teachers play an incredibly important role in understanding literacy and developing and delivering curriculums that meet the learning needs of students. AI literacy programmes should likewise be co-created with three different stakeholders, representing:

- **Technical expertise**

The expertise on the functioning of AI, how it operates, examples of its use and its impact.

- **Teaching expertise**

The skills to turn the complexities of AI into accessible and understandable learning outcomes, tailored to the needs and ages of the students.

- **Youth expertise**

Including the voices and perspectives of young people will make AI literacy programmes interesting to young people and create a tangible link between an abstract concept like AI and its direct impact in their lives. Achieving uptake of a course and getting engagement of young people requires tailoring the design of the course to what interests them. Their perspectives will be crucial for motivated participation and decision-making around AI.

## COMPONENTS AND GOALS OF AN AI LITERACY PROGRAMME

The seminar discussed the design of an AI literacy programme, investigating the components that make for success, which include:

### *Accessibility*

When designing an AI literacy programme, an important step will be tailoring the programme to the needs and levels of expertise of students. A one-size-fits-all approach does not work. For example, *Elements of AI*, an AI literacy programme, is designed with different stages, the entry level keeps language light and inviting; it is about starting a conversation on AI, not about complex maths, algorithms or coding.

### *Connecting AI back to young people*

Literacy programmes play a vital role not just in understanding the technical functioning of AI and how to design your own, but at a more basic level in building awareness of how AI already operates around you in your daily life. Getting young people motivated and passionate about AI means connecting it back to their lives. For example, when you post a picture on Instagram, AI decides who gets to see that picture and when. When you use a filter lens on snapchat or Instagram, AI is capturing your image. When you google search or use Siri or other voice interaction systems, AI is pooling an online persona of you.

### *Data, data, data*

AI is fuelled by the data sets it creates about you. Data is one of the most important and valuable resources. Through data collection, AI can make predictions and recommendations to influence your behaviour based on your preferences. When you engage and confirm AI's predictions, this feeds back into and strengthens the data sets, enabling AI to make further recommendations. Navigating data should be a pillar of AI literacy programmes.



### *Understanding bias*

When data is incomplete, biased or unrepresentative, it undermines the functioning of AI. For example, Amazon attempted to use AI to recruit a team based exclusively off the applicants' CVs. The system hired only white males. The AI was developed by white male engineers, unknowingly building the AI around their bias, and used data which was unrepresentative, with white men occupying more senior roles. Poor data can perpetuate existing discriminatory practices.

### *Machine learning*

This is the capacity for machines to learn without being specifically programmed to do so. Generally, computers and robots have to be programmed with a specific code to act in a certain way. Machine learning enables AI to observe previous actions and learn from them. Machine learning can be used to scaremonger or spread unjust fears about AI and superintelligence; understanding the functioning of these processes will lead to more informed decision-making and engagement by young people.

### *Critical understanding*

AI literacy should not just be about understanding how AI functions but should also empower students to have critical understanding of AI and how technologies are applied and impact on their lives. The more data that is harnessed, the more the individual moves from being the consumer to the product of AI, and critically understanding this issue can help reclaim individual autonomy.

### *Encourage the diversification of AI experts*

Many of the problems encountered with AI are rooted in discriminatory biases. Including the voices and experiences of young people and other diverse voices is important to rebalancing the negative impact of AI. Motivating these people to be engaged in AI should be a goal of any AI literacy programme.

## **COMPETENCIES TO BE ADDRESSED IN AI LITERACY PROGRAMMES**

There is a range of skills and understanding of AI that need to be addressed. However, this should go further and deeper, recognising that AI is not just about technical issues but also includes ethics, human rights, privacy laws, data analysis, digital skills and statistics.

AI literacy programmes need to incorporate these broad competencies to empower trainers and youth workers to master AI and subsequently tailor their work with young people accordingly. AI literacy programmes should also be about thinking critically about AI's impact, while empowering the youth sector to harness the positive potential into their work, where relevant. These competencies should also be provided to teachers and educators within the education sector, by updating the curriculum, which can filter down to all young people.

## TOPICS AND ACTIVITIES TO BE INCLUDED IN AI LITERACY PROGRAMMES

Topics included in AI literacy programmes should address human rights, ethics, youth participation, the history and development of AI to date and understanding machine learning, in an accessible manner. Programmes should also be tailored to reality as actually experienced. For example, where AI is used to fuel extremist views, radicalise young people and spread hate.

AI literacy needs to address the real needs and realities of young people. Programmes should highlight best practices around AI. Some European countries such as Estonia have done excellent work in integrating AI into youth work and this should be shared.

Literacy approaches should also include integrating AI with advocacy and campaigning. Learning about AI is not the end goal: that should be empowering people to use their AI expertise to engage in governance, for example, or advocating for better AI regulations and promoting digital activism.

## RESOURCES FOR AI LITERACY PROGRAMMES

For literacy programmes to be impactful, they need to be accessible. This requires a holistic approach that tackles digital poverty, where barriers restrict access to online engagement. For example, a young person needs a laptop and internet connection and to have the space and privacy to meaningfully engage in AI.

Youth workers and non-formal educators need access to technical expertise to partner together in order to deliver quality training. This technical expertise can be difficult to access in the youth and human rights sector. Co-creation models need to be adopted, bringing academics, young people, human rights activists, young people, educators and youth workers together to share their expertise.

A knowledge directory should be set up, acting as a one-stop shop which can direct young people to existing platforms and knowledge hubs to access further information.

Language barriers should also be addressed; many of the resources available in AI are in English, creating difficulties for young people and youth workers in terms of access.

## THE ROLE OF THE COUNCIL OF EUROPE

The Youth Department of the Council of Europe is seen as a best practice and leader in the field of AI and empowering the youth sector to engage in AI and foster youth participation. The following points were raised on what the specific role of the Council of Europe could be in supporting AI literacy.

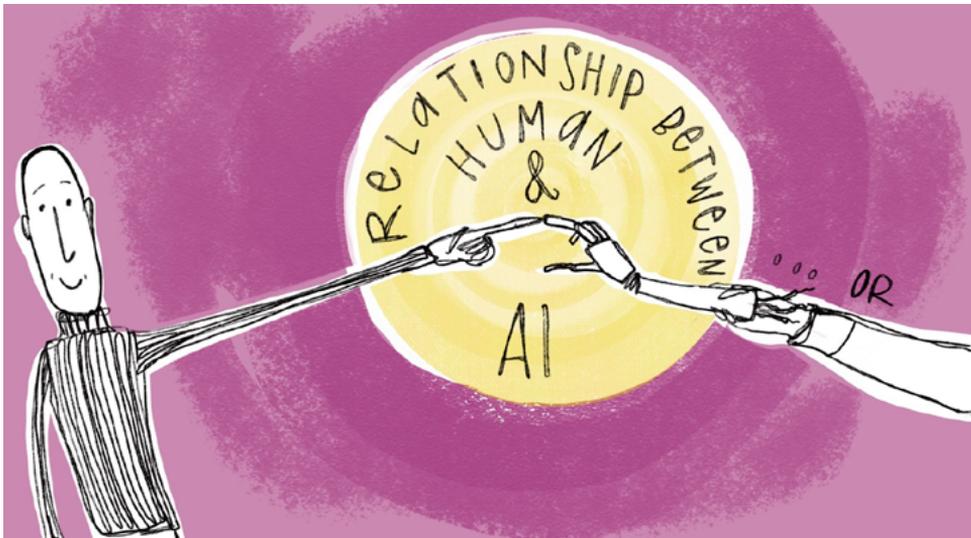
- The existing work on seminars and conferences could be reinforced by working directly with organisations at local and regional level to strengthen the understanding of those closest to young people. Through adopting a train-the-trainer model, the Council of Europe can multiply its effect.

- Partner with the European Youth Foundation to promote access to funding for additional training and resources.
- Develop an educational framework for both non-formal and formal education, which can support organisations interested in promoting AI literacy and governance among young people.
- Use the resources of the Council of Europe to translate materials into other languages to support dissemination and reach more young people from different backgrounds.
- The Council of Europe should also consider further training for the online environment. Youth organisations are not always comfortable in this area and furthering their competencies in online training can help in reaching out to young people about AI.
- The Council of Europe should consider a campaign on AI to promote awareness about AI and its impact on young people that would target the youth sector.



# DECLARATION ON YOUTH PARTICIPATION IN AI GOVERNANCE

During the seminar, the participants prepared a Declaration on Youth Participation in AI Governance. This was the final product of the seminar and the recommendations in it will be taken forward by the Advisory Council on Youth and will impact the further work undertaken by the Youth Department concerning AI. The declaration notes that the fast-paced development of AI technologies often leaves youth stakeholders, human rights activists and policy makers behind when it comes to regulating these technologies. It highlights the need to use existing legal frameworks and develop new instruments, if necessary, at international and national level to safeguard our human rights. It draws particular attention to the fact that young people are absent from the emerging processes for AI governance. The declaration also emphasises that recognition of and respect for ethical principles should be at the core of AI developments and deployments and that there is a need to assess the value of AI technologies and their wider impact and benefits.



# DECLARATION ON YOUTH PARTICIPATION IN AI GOVERNANCE

This declaration is the outcome of the work done by the young people, participants of the seminar *Artificial Intelligence: How Can Youth Take part?* organised by the Youth Department of the Council of Europe, between 23 and 27 November 2020. It is positioned within the wider framework of the Council of Europe's youth policy and initiatives that link Artificial Intelligence (AI) and democratic citizenship. The declaration explores issues, challenges and roles that stakeholders can play to secure and enable the participation of young people in AI governance processes at all levels.

Considering the impact of AI systems on everyday life, in addition to the accelerated trends and risks due to COVID19, the present Declaration highlights:

- **The exclusionary consequences of the fast-paced development** of AI technologies driven by the private sector that leave many stakeholders, especially youth actors and human rights activists, but also policy makers, behind, and result in normatively questionable and ineffective self-regulation in the private sector
- **The need to develop and ensure legal safeguards** both by international organisations through existing or new legal instruments and by national governments responsible for securing and implementing them at national level
- **The absence of youth in the emerging AI governance processes** as a denial of the right to participation in democratic processes which impedes a whole sector from co-shaping the discourse about development, assessment, implementation and regulation of AI technologies
- **The imperative to respect ethical principles** which must be at the core of all AI developments and deployment (transparency, justice and fairness, responsibility, safety and security, privacy)
- **The need to assess the value of AI technologies** on the impact of their consequences and benefits on individuals and society. Not all social and economic problems need to be anchored in technological solutions.

Based on these elements and the full set of conclusions that resulted from the seminar, the declaration invites the existing youth structures to engage actively in AI governance and calls on the Council of Europe, its member states, national, regional and local authorities to take action upon the following priorities:

1. **Youth Participation** - Safeguard and promote quality and meaningful youth participation in all AI Governance processes, recognise and position young people as rightful stakeholders that stand on the same level as AI experts and private representatives, and other groups, by
  - ensuring access to AI governance processes at all levels, local, regional, national and European
  - including young people in existing structures such as digital transformation councils,

smart city strategies and councils, multidisciplinary advisory boards dealing with the development and deployment of AI-technologies, etc.

- supporting the establishment of new forms of youth participation – such as Youth Labs, Open Creative Spaces – in cooperation with various stakeholders, within schools, academia, and technology companies.
2. **AI Literacy and Education** - Support the democratisation of AI as a complementary approach to all AI governance processes. First, this includes demystifying the complexity of issues and making algorithms understandable and interpretable, breaking the culture of AI “impenetrability”. Second, it means ensuring equal access of young people to AI-related value-based knowledge, skills and competences needed to participate in and co-shape the AI discourse, by
- increasing awareness on the use of AI while focusing on understanding the impact of AI systems on human rights, including social rights, and on the well-being and dignity of young people
  - supporting the skills development of young people, thereby facilitating the transition to an increasingly automated society
  - supporting educators and teachers in advancing their digital skills needed to empower young people in dealing with AI technology
  - enabling a “maker culture” and empowering young people to engage in identifying and developing solutions based on AI technologies that can further improve their quality of life
  - educating engineers and technical experts on human rights-based approaches to technology development and on democratic governance
  - anchoring AI literacy in formal education, in order to reach young people from an early age. For this, an international or European AI curriculum for teacher training and school education should be developed
  - ensuring AI literacy initiatives are affordable and accessible to all young people, from all socio-economic backgrounds, to avoid furthering existing digital gaps.
3. **AI Governance** - there is a need to put the respect for human rights and democracy at the centre of AI policies and to safeguard principles of social inclusion and diversity, by:
- ensuring that the language used in these processes is accessible and clear for all citizens, including those with no technical background
  - proposing evidence-based policies that consider young people as a specific category and mandating intersectional audits on the possible impacts of specific policies on different groups, before a policy is adopted.
  - including specifically the youth sector in public consultations on AI use and regulation
4. **Creating Synergies** - Foster cross-sectoral and multi stakeholder cooperation between AI, educational and youth stakeholders among others, by
- ensuring that cooperation between youth and stakeholders in AI Governance is the rule rather than the exception
  - harmonising AI and youth policies, by creating links between AI and youth priorities, in all processes.

# CONCLUSIONS AND RECOMMENDATIONS

## CONCLUSIONS

- AI, AI literacy and AI governance are important topics but are approached with different perspectives and with different outcomes. For example, youth participation in these topics intersects with preschool level, students and young adults, and the outcomes can include promoting engagement in AI governance, regulation of AI, improving digital citizenship, protection of human rights or harnessing AI to support youth work.
- Education is critical. Improving our collective understanding of AI is one of the most important steps in restricting the negative impact of AI and harnessing its use to improve society in a human rights-compliant way.
- There is an English language barrier, with most resources being in English. This can prevent young people at local level from learning about these resources.
- There is a lack of transparency when it comes to the functioning and real impact of AI. Clearer transparency will help inform public debate, support governance structures and facilitate public-interest research.
- There is a question over who is responsible for AI and its impact. AI is not fully automated, it is developed and implemented with a human rationale. With such wide-ranging positive and negative consequences of AI, someone should be held accountable.
- AI is developing at incredible speed, with emerging topics and challenges. Supporting youth participation and strengthening AI governance requires a framework and strategy, rather than ad hoc meetings. Continuous debate is key to improving our learning and understanding of this evolving sector.
- Human rights frameworks already exist for protecting our rights; however, these predate the application of AI, creating doubts over how effective they will continue to be in asserting our human rights.
- Civil society, youth organisations and journalists need to be empowered to act as watchdogs and draw attention to AI when it threatens or actually violates our human rights.

## RECOMMENDATIONS

- Enhance AI literacy: improving education and literacy regarding AI will result in better and more meaningful discussions that can develop appropriate and impactful recommendations and regulations for its use.

- Co-create learning resources. The combined expertise of young people, youth workers, AI specialists, trainers, educators and human rights activists is required to achieve the best-quality and most tailor-made resources for youth stakeholders.
- Establish a digital hub with the capacity to:
  - Pool existing resources;
  - Function as a classroom that shares knowledge and education through training activities;
  - Translate resources into languages other than English;
  - Spark the curiosity of young people through the creation of short videos and interactive infographics tailored to youth perspectives. These can be powerful ways to attract young people to the AI conversation.
- Increase funding for organisations which want to develop AI literacy programmes for young people.
- Hold more seminars and conferences to bring together experts from AI, academia, the youth, education and rights sectors.
- The Council of Europe should set out an educational framework that supports the non-formal and formal education sectors on AI literacy. This should enable Council of Europe member states to develop national AI literacy programmes.
- Organise a train-the-trainer course on AI literacy. This would have a multiplier effect and lead to the training of teachers, youth workers and young people across Europe at national and local level.
- Channel AI literacy resources through existing structures and networks such as youth councils. Using existing structures makes it easier to bring the voice of young people to AI governance and bring the work of AI governance back to young people.
- Assist youth organisations interested in AI literacy to connect with people from technical backgrounds, co-create programmes, implement the programmes together and evaluate their effectiveness.
- Create spaces for young people to discuss AI. This is not only about having a seat; it also means more strategic support to help youth organisations and young people to understand and get involved in these discussions. Make sure that the young people who participate are also representative and able to act as multipliers.
- Expanding youth voices beyond government frameworks and into tech companies. Young people are consumers, so harness their power as consumers. Investigate the practicalities of establishing advisory boards/councils/forums for young people to have their voices heard within tech companies.



# APPENDIX 1: PEER LEARNING PRACTICES

During the seminar, participants were given the opportunity to share their own practices and experiences around youth and AI.

## GLOBAL CLASSROOMS FOR TEACHING COMPUTER SCIENCE AND AI

This practice focused on the possibility of establishing a global classroom for teaching AI and computer science, to narrow the gap between what is taught in schools across Europe in relation to AI and what skills young people actually need.

A global AI classroom is a space where young people from across the world have the opportunity to come together in an online environment to become AI literate. The global AI classroom can be a space for young people to experience AI technology first-hand, not just learn about it; this improves both AI literacy and also wider understanding about the potential and impact of AI. Although there are challenges involving language barriers and cultural approaches to education, this initiative could be capable of providing accessible AI literacy programmes to people of all ages and levels of expertise on AI and could provide resources to teachers and educators.

A proposal was made during the presentation of this practice to contact the University of Helsinki and to access their resources from an AI literacy crash course they offer on data science and AI, as a starting point to get people more interested in the potential of AI. Such an initiative could function like Duolingo but for AI literacy, making it incredibly accessible.

## NASA AND THE DEMOCRATISATION OF DATA

The democratisation of data is defined as ensuring data is accessible for everyone. While NASA are collecting data about Earth, they share that data through an online tool on their website, not only making the data available to the public, but also making it more easily understood through the visualisation tool. Democratising data can have significant benefits for the public, including empowering all people irrespective of wealth or AI literacy to understand data and avoid people misinterpreting data or accessing data that is unrepresentative, which can lead to poor decisions. The democratisation of NASA data is being utilised to better understand our planet and shape climate change policies.

## UNIVERSITY OF COLOGNE AND FRAUNHOFER IAIS AND THE ACCESSIBILITY OF AI

Designing and delivering an accessible curriculum on AI is a challenge for educators. While courses on machine learning exist, they do not explain the technical part of machine learning

for young people and students, often meaning that this component of AI remains an unknown entity. A research group on AI at the University of Cologne and Fraunhofer have developed a three-step approach on how to make AI learning engaging and accessible.

- Scale back to AI essentials: AI can easily become overcomplicated, for young students this can create a barrier to further learning. When designing AI literacy programmes, reduce the learning to the essentials and gradually build up the understanding.
- Create playful experiences: AI should not just be an academic or abstract programme. It should be practical, with students working with robots and other AI systems.
- Give room to experiment: AI is a practical tool that can be implemented and experimented in many ways. This can create a motivating and engaging attitude towards AI.

## INTERNET GOVERNANCE WATCH

Internet Governance Watch is a project aimed at supporting the participation of young people in internet governance, by providing information about national and regional issues around internet governance and supporting capacity-building activities for young people to engage in internet governance on topics that impact on their lives. The project is still in development but the information will be made available through an app and will help network and connect young people with an interest in youth participation in AI and internet governance.



# APPENDIX 2: PROGRAMME

## MONDAY 23 NOVEMBER

- 11:00 **Opening session, with**
- **Matjaz Gruden**, Director of Democratic Participation, Council of Europe
  - **Andrea Ugrinoska**, Chair of the Advisory Council on Youth
- 12:45 **AI and Youth** – Lessons learnt so far, input and discussion with **Jonnie Penn**, University of Cambridge)
- Expectations from organisers and participants
  - The seminar programme and methodology
- 16:00 **AI governance and Us**
- Input by **Fabio Chiusi** (Algorithm Watch)
  - The viewpoints and experiences of the seminar participants in working groups

## TUESDAY 24 NOVEMBER

- 11:00 **AI Governance and Youth**
- Mapping spaces of AI governance, presentation by **Veronica Stefan** (Digital Citizens)
- 12:45 **Council of Europe standards for AI**
- Presentation by **Clementina Barbaro**, secretary to the Ad Hoc Committee on Artificial Intelligence, and
  - **Emilija Gagrcin**, Advisory Council on Youth
- 16:00 **Youth Participation in AI governance**
- Principles of youth participation applied to AI
- Youth policy priorities for AI governance, by **Rita Jonusaite**, European Youth Forum
- Round-table discussion with **Ron Salaj** and **Dan McQuillan**
- Working groups** on policy principles of AI governance relevant for young people

## WEDNESDAY 25 NOVEMBER

- 11:00 **How to overcome gaps in democratic participation and human rights?**
- How to mobilise and why take part?
  - What should be done?
- 12:45 In **working groups**
- 16:00 **Free afternoon**
- Webinar of the European Law Students Association
- AI and HUMAN RIGHTS**
- (optional attendance from 16:00 to 17:00 on [Facebook](#))

## THURSDAY 26 NOVEMBER

### 11:00 **Peer Learning Space**

Participants-led workshops about experiences and attempts to democratise AI

### 16:00 **What is AI Literacy?**

(And the role of youth work and non-formal education)

Intro by **Sanna Reponen** University of Helsinki

### 18:00 **Working groups** on

- Competences
- Resources
- Activities
- Role of the youth sector
- Inter-sectoral co-operation

## FRIDAY 27 NOVEMBER

### 11:00 **Preparing the Declaration on AI and Youth**

- Advocacy priorities, demands and actions

### 12:45 **Action Plan for follow-up**

- Resources for AI Literacy (Youth Workers, Young People)
- Activities for further learning and action

16:00 Presentation of conclusions and action plan

### **Closing session with**

- **Miriam Teuma**, vice-chair. European Steering Committee on Youth (tbc)
- **Matthias Heinz**, Deputy Permanent Representative of Germany, Chair of the Committee of Ministers of the Council of Europe
- **Antje Rothmund**, Head of the Youth Department

18:00 **Evaluation and closing of the seminar**





# L'intelligence artificielle et la jeunesse – Comment les jeunes peuvent-ils participer ?

23–27 novembre 2020 Strasbourg  
Centre Européen de la Jeunesse

rédigé par  
**ROBBIE STAKELUM**  
Rapporteur général

# RÉSUMÉ

## CONTEXTE GÉNÉRAL DU SÉMINAIRE

« Intelligence artificielle : Comment les jeunes peuvent-ils participer ? » est l'intitulé d'un séminaire en ligne organisé par le Service de la jeunesse du Conseil de l'Europe du 23 au 27 novembre 2020. Ce séminaire, qui a réuni 82 participants représentant les jeunes, les travailleurs de jeunesse, les formateurs, les spécialistes de l'IA et les experts des droits de l'homme, avait pour but de recenser les parties concernées ainsi que les processus de la gouvernance de l'IA ayant un lien avec les jeunes, et d'identifier les lacunes en matière d'action publique qui empêchent la jeune génération de prendre part à cette gouvernance. Il avait aussi comme objectif de renforcer le rôle du secteur de la jeunesse en tant que défenseur de la participation active des jeunes à l'IA et d'élaborer des approches et des ressources utilisables par le secteur de la jeunesse dans le cadre de l'éducation à l'IA.

## RÉSULTATS

À la fin du séminaire, les participants avaient mis en commun des pratiques, des points de vue et des expériences autour de la gouvernance de l'IA et de la participation des jeunes, enrichissant ainsi le réseau. Ils avaient aussi inauguré la Déclaration sur la participation des jeunes à la gouvernance de l'IA, qui préconise une participation pleinement pertinente des jeunes aux questions liées à l'IA, l'accès à l'éducation à l'IA pour tous les jeunes sur un pied d'égalité, le renforcement du rôle et de la parole du secteur de la jeunesse dans la création des cadres réglementaires et des processus de gouvernance de l'IA, et une collaboration et des synergies renforcées permettant une approche multi-parties prenantes de l'IA dans les années à venir.

## PRINCIPALES CONCLUSIONS

Le séminaire a donné lieu à maintes discussions et à de nombreux débats. Les conclusions détaillées, qui figurent à la fin du présent rapport, font état du constat général qu'il n'existe pas de définition universelle de l'IA, de l'éducation à l'IA et de la gouvernance de l'IA, et que les parties prenantes abordent ce sujet sous des angles différents et avec en tête des résultats variés. En outre, il a été souligné qu'une meilleure éducation à l'IA est essentielle pour améliorer la participation des jeunes et la gouvernance de l'IA, et que la plupart des ressources autour de l'IA ne sont disponibles qu'en anglais, ce qui est un obstacle à la participation des jeunes de pays non anglophones. Divers intervenants ont mentionné le manque de transparence s'agissant, d'une part, du fonctionnement de l'IA et, d'autre part, de l'incidence réelle de cette technologie, d'où une absence générale de responsabilité quant aux effets de l'IA sur notre quotidien. Les

participants et les intervenants spécialistes de l'IA ont également relevé la rapide évolution de cette technologie, soulignant que la participation et la gouvernance doivent être envisagées comme un processus continu et non comme une action ponctuelle. Les spécialistes des droits de l'homme ont appelé l'attention sur les systèmes de protection des droits fondamentaux auxquels on se réfère en général pour faire valoir ses droits, précisant que bon nombre de ces instruments ont été élaborés avant la mise en place de l'IA et qu'ils ne sont peut-être pas adaptés à la réglementation de ce nouvel outil. L'une des conclusions essentielles de cette semaine de réflexion est que les organisations de jeunesse ont un rôle d'observateur critique à jouer pour empêcher que l'IA ne porte atteinte aux droits de l'homme.

## RECOMMANDATIONS CLÉS

Synthèse des recommandations formulées à la fin du séminaire (voir liste détaillée à la fin du présent rapport) :

- Les programmes d'éducation à l'IA devraient être plus accessibles, et les ressources pédagogiques devraient être élaborées en commun grâce à l'expertise combinée des jeunes, des travailleurs de jeunesse, des spécialistes de l'IA, des formateurs, des éducateurs et des militants des droits de l'homme, afin que les programmes d'éducation à l'IA soient adaptés aux différents besoins des parties prenantes.
- Une plate-forme numérique devrait être créée pour poursuivre l'élaboration des programmes d'éducation à l'IA : elle permettrait de mutualiser les ressources, d'échanger des connaissances, de traduire les matériels et de créer des supports de sensibilisation des jeunes à l'IA.
- Il faut aussi prévoir des financements supplémentaires pour que les organisations concernées puissent élaborer des programmes d'éducation à l'IA et dispenser ces programmes.
- D'autres conférences, séminaires et forums pourraient en outre faciliter l'échange de connaissances et favoriser la création d'un réseau sur le thème « participation des jeunes et intelligence artificielle ».
- Il serait souhaitable de mettre en place un cadre européen de soutien aux programmes d'éducation à l'IA en Europe pour faciliter l'élaboration de ces programmes.
- De plus, une formation pour les formateurs dans le domaine de l'éducation à l'IA permettrait de diffuser des connaissances et de l'expertise au niveau européen et de transmettre ces savoirs au niveau national et local.
- Les organisations et réseaux de jeunesse devraient communiquer aux jeunes des informations sur l'IA et promouvoir une meilleure compréhension des effets de cette technologie sur nos vies. Cela passerait notamment par une collaboration plus étroite avec des spécialistes de l'IA et par la création d'espaces internes où les jeunes pourraient débattre et mener des actions autour de l'IA.

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

« L'intelligence artificielle sait plus de choses sur nous que nous n'en savons sur elle » : ce constat, fait à l'ouverture du séminaire par Rui Gomes, chef de la Division de l'éducation et de la formation, Service de la jeunesse du Conseil de l'Europe, restitue parfaitement une préoccupation majeure des participants et constituera un thème récurrent tout au long du séminaire. Selon un discours erroné, mais qui se perpétue, les jeunes seraient la génération technophile, les « natifs du numérique » qui ont une compréhension instantanée des technologies modernes, des données et de l'intelligence artificielle (IA). Si ce discours peut certes flatter l'ego de la jeune génération, il simplifie aussi à l'extrême la réalité de l'intelligence artificielle et risque d'induire chez les jeunes un faux sentiment de sécurité. Cette partie du rapport examine l'utilisation de l'IA dans la pratique, les préoccupations des jeunes et les répercussions de cette technologie sur leur quotidien.

**Intelligence artificielle** : Ensemble de sciences, théories et techniques dont le but est de reproduire au moyen d'une machine des capacités cognitives d'un être humain – Conseil de l'Europe.<sup>6</sup>

**Les systèmes d'intelligence artificielle (IA)** sont des systèmes logiciels (et éventuellement matériels) conçus par des êtres humains et qui, ayant reçu un objectif complexe, agissent dans le monde réel ou numérique en percevant leur environnement par l'acquisition de données, en interprétant les données structurées ou non structurées collectées, en appliquant un raisonnement aux connaissances ou en traitant les informations dérivées de ces données et en décidant des meilleures actions à prendre pour atteindre l'objectif donné. Les systèmes d'IA peuvent soit utiliser des règles symboliques, soit apprendre un modèle numérique. Ils peuvent également adapter leur comportement en analysant la manière dont l'environnement est affecté par leurs actions antérieures – Groupe d'experts de haut niveau de l'UE sur l'intelligence artificielle.<sup>7</sup>

5 <https://www.coe.int/fr/web/youth/artificial-intelligence>

6 <https://ec.europa.eu/transparency/regexpert/index.cfm?do=groupDetail.groupMeetingDoc&docid=30466> (en anglais seulement).

## SUJETS DE PRÉOCCUPATION MAJEURS DES JEUNES

Tout au long de la semaine, les jeunes ont fait part de leurs préoccupations en lien avec l'IA et ses retentissements sur leur quotidien. Leurs préoccupations portent notamment sur les sujets suivants :

### ■ ÉDUCATION À L'IA

Les jeunes ne savent pas suffisamment de choses sur l'IA et ont du mal à aborder ce sujet intelligemment, en toute confiance et avec les compétences que cela requiert. Le concept de « natifs du numérique » est un mythe : l'IA est un système complexe et la compréhension fine de ses applications et de ses conséquences ne saurait être liée à l'âge. Les jeunes, qui ont grandi avec l'IA dans leur environnement au cours de la « révolution technologique », peuvent fort bien ne pas avoir connaissance de cette technologie et en sous-estimer les effets. De plus, le manque d'éducation autour de l'IA a alimenté une culture de l'impénétrabilité de l'IA, c'est-à-dire l'idée que cette technologie est trop complexe pour être comprise, créant un obstacle à la participation et conduisant à un discours fallacieux sur ce qu'est l'IA, sur la manière dont elle affecte chacun de nous et sur les possibilités de l'encadrer.

### ■ UNE CIBLE MOUVANTE

L'IA se développe rapidement. Les idées et concepts apparus il y a quelques années sont devenus une réalité plus vite qu'on ne pouvait l'imaginer. L'offre généralisée des systèmes de reconnaissance faciale, l'utilisation des robots tueurs et la diffusion de l'hypertrucage ou « deep fake » ont connu une croissance telle que les jeunes, les travailleurs de jeunesse et les militants des droits de l'homme essaient en permanence de rattraper leur retard.

### ■ TRANSPARENCE

Les bienfaits de l'IA sont vantés par ceux-là mêmes qui ont un intérêt à promouvoir cette technologie. Les organismes privés qui mettent au point et diffusent l'IA détiennent aussi les éléments d'appréciation de son impact. Ces informations n'étant pas communiquées au public, il est difficile d'évaluer l'impact réel et peut-être positif de cette technologie et d'en saisir pleinement les répercussions négatives, que les acteurs de l'IA peuvent ne pas avoir prévues ni mesurées.

### ■ CADRES DE RÉGLEMENTATION DE L'IA

L'IA doit faire l'objet d'une réglementation. En effet, elle peut porter atteinte aux droits fondamentaux qui sont consacrés dans les instruments de protection des droits de l'homme en vigueur. On pourrait s'inspirer de ces instruments pour encadrer l'usage de cette technologie, mais cela peut se révéler difficile, car ils sont souvent antérieurs à la diffusion de l'IA.

### ■ DES FRONTIÈRES MAL DÉLIMITÉES

Les jeunes sont les plus gros consommateurs de l'internet, des technologies et de l'IA, qui ont

donc sur eux des effets disproportionnés. Ils sont à la fois des consommateurs de l'IA et des citoyens. Il est difficile de savoir quand on est un consommateur bénéficiant d'un service amélioré et plus efficace et à quel moment nos droits en tant que citoyens sont bafoués.

## L'IA DANS LES FAITS

L'IA a des utilisations diverses et multiples. Tout au long de la semaine, les participants ont fait part de leur expérience de cette technologie et ont écouté des spécialistes. Dans cette partie du rapport, nous examinons certaines pratiques ayant trait aux jeunes et aux droits de l'homme, en mettant l'accent sur la prise de décision automatisée (ADM), qui met en jeu des systèmes utilisant l'IA pour prendre des décisions concernant les pouvoirs publics ou les citoyens en général.

En Espagne, l'ADM est utilisée pour limiter la violence fondée sur le genre, et en Italie, elle permet de prévoir la jurisprudence des affaires et de déterminer quelles auditions sont pertinentes pour les tribunaux, rendant le processus judiciaire plus efficace, tandis qu'en Finlande, l'ADM permet de prévoir des événements de la vie comme les mariages, le chômage et les maladies, le gouvernement s'appuyant notamment sur ces données pour distribuer les financements et les ressources aux différents services publics. L'ADM a également été mise en place en Belgique, en Suisse et en Suède pour attribuer les places dans les écoles afin de prévenir la ségrégation, et elle est utilisée en Slovénie pour déceler les problèmes d'apprentissage précoce chez les enfants. Au Danemark, l'IA sert à établir le profil des familles et à repérer les enfants en situation de vulnérabilité.

À première vue, ces exemples montrent que l'IA a eu des effets positifs, en favorisant l'inclusion sociale et en contribuant à promouvoir des services plus inclusifs qui assurent aux personnes un meilleur accès aux droits à l'éducation, à la santé et à l'emploi. Cela étant, les informations et données essentielles qui permettraient d'évaluer objectivement les applications de ces formes d'IA et d'ADM ne sont pas librement accessibles au public. Ainsi, les déclarations concernant l'impact positif de ces technologies sont le fait des pouvoirs publics et du secteur privé, tandis que les données sont conservées par les développeurs de l'IA. En Finlande par exemple, le système qui prédit que certains jeunes risquent d'être socialement exclus est fourni par Fujitsu. Si la société revendique un taux de réussite de 90 % dans la prédiction de l'exclusion sociale chez les jeunes, il n'existe aucune donnée ni information factuelle dans le domaine public permettant de valider cette affirmation. L'opacité règne, d'où la difficulté de savoir dans quelle mesure ce système est vraiment efficace et de connaître ses éventuels effets indésirables ou conséquences non prévues.

Peu de débats démocratiques ou de discussions ouvertes précèdent le développement et la mise en service des systèmes d'IA et d'ADM. La gouvernance de cette question est examinée après-coup, et il est rare que les concepteurs des systèmes d'IA examinent les conséquences imprévues.

## L'ÉCLAIRAGE APPORTÉ PAR LES SPÉCIALISTES DU DOMAINE

Lors de l'examen des applications de l'IA, des experts extérieurs ont fait des mises en garde et exprimé leurs inquiétudes, notamment Fabio Chiusi d'Algorithm Watch, qui a dirigé la publication du rapport sur l'automatisation de la société, Jonnie Penn, chercheur à l'Université de Cambridge et spécialiste de la question de l'impact social de l'IA, et Ron Salaj, directeur de la formation chez Ong 2.0, réseau d'ONG et de professionnels des TIC dont la mission est d'améliorer l'utilisation des technologies numériques en faveur du bien social.

### ■ LE PHÉNOMÈNE DU « REGARD CODÉ »

L'IA est discriminatoire. En effet, les jeux de données qui l'alimentent peuvent être créés au sein d'un processus discriminatoire, et l'IA ainsi produite, puis utilisée est donc aussi discriminatoire. À titre d'exemple, le système de reconnaissance faciale d'Amazon, qui a été conçu par des ingénieurs blancs de sexe masculin, est fortement discriminatoire vis-à-vis des personnes noires, et en particulier des femmes noires. Lorsque cette IA est utilisée à des fins de maintien de l'ordre, elle produit des résultats discriminatoires. En effet, elle reflète les discriminations de la société véhiculées dans ses jeux de données biaisés, puis les pérennise et parfois les amplifie en les répercutant dans ses applications.

### ■ LA SÉRIALITÉ DE L'IA

Le processus de l'IA classe les humains en catégories, en les identifiant d'abord à des nombres, qui sont ensuite regroupés en « bulles » ou « clusters » en fonction des centres d'intérêt et des préjugés. Ce procédé permet aux organisations d'adapter les contenus qu'ils présentent à leurs usagers, d'où la diffusion d'informations fausses et ciblées, qui peuvent être utilisées pour radicaliser les jeunes.

### ■ INTERPASSIVITÉ

Si l'IA vise à nous rendre la vie plus facile, elle contribue aussi à renforcer notre passivité. Ainsi, Spotify, YouTube et Netflix sélectionnent les contenus qu'ils présentent à l'utilisateur en fonction de son profil et non de ce qu'il recherche de manière active. À sa prise de décision active ces applications substituent sa confiance dans leur système d'IA. Ce procédé peut avoir de lourdes conséquences sur la participation des usagers et conduire à une perte d'autonomie.

### ■ LE CODAGE DES COMPORTEMENTS

Pour classer les individus dans des bulles, l'IA code leurs comportements. Elle sait comment maintenir leur intérêt dans les produits et services proposés. Il existe donc un risque de dépendance ou d'addiction aux produits et services mis en avant par les systèmes d'IA.

## ■ LA CONFISCATION DE NOS DROITS

Lorsque les utilisateurs s'enregistrent auprès d'un réseau social, ils en acceptent les conditions générales. Or la plupart d'entre eux ne les lisent pas et se privent donc de leur droit à la liberté d'expression en échange d'un accès au réseau. Les propriétaires de ces réseaux peuvent restreindre les droits de leurs utilisateurs comme bon leur semble, car ces plates-formes, bien qu'offrant une apparence d'espaces publics, sont en réalité détenues par des acteurs privés.

## ■ LA RÉVOLUTION DE L'IA

La révolution de l'IA est un mythe. En effet, le terme « révolution » désigne un virage sociétal extrême qui bouleverse l'équilibre des pouvoirs. Or l'IA ne redistribue pas les pouvoirs, mais intègre celui des grands groupes commerciaux. C'est donc un mouvement conservateur qui sert les intérêts des structures de pouvoir existantes. Il importe de dénoncer les violations de nos droits par les systèmes d'IA. Plusieurs succès ont été remportés ces dernières années, notamment l'annulation du plan Smart City de Toronto et l'interdiction de la reconnaissance faciale à Minneapolis. Les usagers exigeants peuvent certes utiliser leur pouvoir de consommateur pour ne pas subir les atteintes de l'IA, mais cela suppose un certain niveau d'instruction et une bonne connaissance de cette technologie.

## ■ DROITS DES TRAVAILLEURS

Les jeunes constituent la catégorie de la population la plus exposée au « travail fantôme ». On entend par « travailleur fantôme » une personne dont le travail est de faciliter le fonctionnement de l'intelligence artificielle. Cette activité n'étant généralement pas reconnue par le droit du travail, les jeunes qui occupent ces emplois ont un travail précaire et peu de droits, et ils n'ont pas accès aux prestations sociales et de santé. De plus, dans la quête effrénée d'automatisation du monde, les jeunes courent un risque majeur de perdre leur travail en raison de l'IA. Ainsi, avant la pandémie de covid-19, entre 20 % et 40 % des emplois occupés par des jeunes étaient susceptibles d'être automatisés.

## ■ LE MYTHE DE LA RÉOLUTION DE PROBLÈMES

L'IA consiste davantage à répondre à un problème qu'à tenter de le comprendre et d'empêcher qu'il se produise. Au lieu d'utiliser des applications de l'IA pour prévoir les infractions ou apporter une aide sociale aux groupes vulnérables, pourquoi les États ne cherchent-ils pas à comprendre les motivations des délinquants et à y répondre ? Pourquoi cette réticence à rechercher les origines de l'exclusion sociale ou du chômage et à intervenir en amont, plutôt que répondre à un problème dont on prévoit l'apparition ?

## L'IA ET LA CONVENTION EUROPÉENNE DES DROITS DE L'HOMME (CEDH)

L'IA peut porter atteinte à nos droits de l'homme de diverses manières. Souvent, ni les développeurs de l'IA ni les pouvoirs publics qui utilisent les services de l'IA pour des questions d'efficacité ou de réduction des coûts n'envisagent les recoupements entre IA et droits de l'homme. Cette section présente certaines des pratiques examinées durant le séminaire et s'intéresse à la façon dont elles s'articulent avec les droits consacrés par la CEDH.

### ■ ARTICLE 6 DE LA CEDH : DROIT À UN PROCÈS ÉQUITABLE

L'IA peut être utilisée dans le cadre du maintien de l'ordre prédictif et de la justice pénale. La technologie de la reconnaissance faciale fondée sur l'IA serait ainsi en mesure d'évaluer le risque de récidive d'un criminel condamné. Mais les jeux de données sur lesquels l'IA repose sont fortement discriminatoires et reflètent et amplifient les discriminations qui existent dans le système judiciaire. L'IA prédit par exemple que les criminels noirs sont plus à même de récidiver que leurs homologues blancs. L'évaluation des risques au moyen de l'IA fait fi de l'approche individuelle et subjective et peut donc porter atteinte à nos droits fondamentaux.

### ■ ARTICLE 8 DE LA CEDH : DROIT AU RESPECT DE LA VIE PRIVÉE ET FAMILIALE

L'IA peut aussi être utilisée pour la surveillance de masse de la population. Cette forme d'IA, qui s'appuie sur des données biométriques ou des algorithmes de détection des sentiments, serait capable de prévoir si un candidat donné est adapté à un poste, ce qui n'est pas sans conséquence pour la sécurité de l'emploi et l'accès à l'éducation. La surveillance de masse à cette fin porte donc atteinte au respect de notre vie privée, qui est un droit fondamental.

### ■ ARTICLE 10 DE LA CEDH : LIBERTÉ D'EXPRESSION

Récemment, lors d'élections ou de référendums très médiatisés, on a constaté une augmentation des signalements d'hypertrucage (*deep fakes*) ou de fausses informations. L'IA, après avoir collecté des données sur nos préférences, nous classe dans une bulle, puis nous présente des contenus personnalisés selon nos centres d'intérêt tels qu'elle les perçoit. Elle peut ainsi nous cibler et nous envoyer de fausses informations, à notre insu. Cette pratique peut conduire à des violations de notre liberté d'expression.

## CONCLUSIONS SUR L'IA, LES JEUNES ET LES DROITS DE L'HOMME

Au cours de ce séminaire, les intervenants ont tiré un ensemble de conclusions sur le développement et la mise en service de l'IA, et sur la manière dont l'IA devrait être réglementée à l'avenir pour que nos droits fondamentaux soient garantis. La première conclusion essentielle concerne l'amélioration de la transparence de l'utilisation et de l'impact des systèmes d'IA et d'ADM, ce qui pourrait passer par l'élaboration et la mise en œuvre de cadres juridiquement contraignants en

matière d'accès aux jeux de données sur lesquels s'appuient ces deux technologies. Ces mesures permettront d'éclairer le débat public, de soutenir les structures de gouvernance et de faciliter les travaux de recherche d'intérêt général. De plus, un meilleur accès aux données et une plus grande transparence de l'IA contribueront à la mise en œuvre d'un système de responsabilités. L'intelligence artificielle n'est pas automatisée ; elle est développée et appliquée en réponse à des motivations humaines. Compte tenu du large éventail des conséquences positives et négatives de l'IA, il serait souhaitable que les responsabilités soient attribuées à une personne physique. Cependant, de façon plus générale, il conviendrait que la société civile, les organisations de jeunesse et les journalistes aient les moyens d'agir en tant qu'observateurs critiques et d'appeler l'attention sur l'IA lorsqu'elle risque de violer nos droits fondamentaux ou qu'elle leur porte effectivement atteinte. La protection des droits serait aussi facilitée par une meilleure éducation à l'IA et aux algorithmes, car en améliorant la compréhension collective de l'IA, on contribue à la pertinence des débats et à l'élaboration de recommandations et de réglementations adaptées et effectives. Ainsi, les systèmes de reconnaissance faciale et la surveillance de masse devraient être interdits, le public percevant mieux les conséquences de cette forme d'IA s'il a été éduqué à cette technologie. Enfin, les termes utilisés dans le champ de l'IA pour désigner une responsabilité individuelle devraient être abandonnés au profit d'une approche collective et sociétale, comme le montre le diagramme ci-dessous.

**Au lieu des termes qualifiant une responsabilité individuelle :**

- Ethique
- Préjugé
- Impartialité
- Responsabilité
- Transparence
- Compréhension des algorithmes



**Préférer un langage collectif et sociétal :**

- Justice
- Oppression
- Equité
- Colibération
- Réflexivité
- Compréhension de l'histoire, de la culture et du contenu

# GOVERNANCE DE L'IA ET PARTICIPATION DES JEUNES

**Governance** : Structures et processus conçus pour assurer l'exercice des responsabilités, la transparence, la réactivité, la prééminence du droit, la stabilité, l'équité et l'inclusivité, l'autonomisation et une large participation – UNESCO

**Gouvernance de l'IA** : Ensemble de politiques, d'instruments et de structures de participation qui encouragent la mise en place et l'utilisation de l'IA en s'appuyant sur des approches et des principes transparents, explicables et éthiques.

Source d'inspiration pour la gouvernance de l'IA et la participation des jeunes. Conseil consultatif dans le cadre des grandes sociétés privées : Pour renforcer la participation des jeunes à la gouvernance de l'IA, une idée intéressante serait de créer un conseil des jeunes au sein ou avec le soutien des sociétés privées présentes sur le marché de l'IA. Cet espace viendrait renforcer la confiance entre les jeunes et les entreprises privées, offrirait aux jeunes une vitrine pour exposer leurs points de vue et leur permettrait de s'informer sur l'IA auprès de spécialistes et de participer à l'élaboration de recommandations de politique générale pleinement pertinentes. Pionner à cet égard dans le domaine de l'IA, Gucci a mis sur pied un tel groupe consultatif au sein duquel des jeunes peuvent contribuer aux travaux de l'entreprise et proposer un modèle.<sup>9</sup>

## TOUR D'HORIZON DE LA GOUVERNANCE DE L'IA

S'il n'existe pas de définition universelle de l'IA, de la gouvernance de l'IA et de l'éducation à l'IA, ni de consensus sur ce que recouvrent ces termes, on peut néanmoins dégager un ensemble de principes qui sont globalement appliqués :

- **Transparence**

Veiller à ce que les informations et les données soient accessibles et à ce que les citoyens comprennent les règles de l'IA, la manière dont elles sont appliquées et l'impact qu'elles ont sur leurs vies.

7 <http://www.ibe.unesco.org/en/geqaf/technical-notes/concept-governance>.

8 <https://www.wmagazine.com/story/gucci-millennials-shadow-committee-alessandro-michele/>.

- **Justice et équité**

Dans son utilisation et son application, l'IA devrait être non discriminatoire, impartiale et respectueuse de la diversité.

- **Responsabilité**

Une personne physique devrait être responsable de l'application de l'IA, car cette technologie n'est pas mise en œuvre hors de tout contexte mais par un être humain.

- **Sécurité**

Les systèmes d'IA devraient être suffisamment robustes pour assurer la sécurité physique et psychologique des personnes qui les utilisent et devraient prendre en compte les actions et conséquences imprévues potentiellement dangereuses.

- **Respect de la vie privée**

Étant donné que l'IA traite nos données, notre vie privée devrait être protégée. Ainsi, les systèmes d'IA devraient respecter le Règlement général sur la protection des données et la Convention du Conseil de l'Europe pour la protection des personnes à l'égard du traitement automatisé des données à caractère personnel.

La gouvernance de l'IA concerne notamment la reconnaissance biométrique et la reconnaissance faciale, la reconnaissance des objets, la prédiction des risques et des réussites, la prise de décision algorithmique et les agents conversationnels ou *chatbots*.

La gouvernance de l'IA intervient à différents niveaux selon les organisations. Un grand nombre d'acteurs s'intéressent à cet aspect de l'IA, notamment le Conseil de l'Europe, l'Union européenne (UE), l'Organisation des Nations Unies (ONU), l'Organisation des Nations Unies pour l'éducation, la science et la culture (UNESCO) et l'Organisation de coopération et de développement économiques (OCDE). Ci-dessous figurent les grandes dates de la gouvernance de l'IA en Europe :

- 2018 : La [Stratégie de l'UE en matière d'IA](#) donne naissance à un projet de lignes directrices en matière d'éthique pour la mise en œuvre de l'IA.
- 2019 : L'OCDE publie un [ensemble de recommandations](#) aux États membres qui comprend une liste de principes relatifs à l'IA.
- 2019 : La [Recommandation de la Commissaire aux droits de l'homme du Conseil de l'Europe](#) énonce dix mesures pour la protection des droits de l'homme dans le contexte de l'IA.
- 2020 : L'UE publie un [Livre blanc](#) et un rapport de consultations sur l'IA.
- 2020 : [L'UNESCO organise un atelier chargé de rédiger un ensemble de recommandations sur l'éthique de l'IA](#) (publication prévue en 2021).

Ces instruments ne sont ni contraignants ni de droit dur, mais ils alimentent tous néanmoins les débats généraux sur l'IA au niveau national. Dans les pays, les décideurs intègrent ces approches, recommandations et lignes directrices lorsqu'ils élaborent leur cadre de référence national. Ces instruments sont la preuve que la gouvernance de l'IA est déjà opérationnelle et qu'il existe bien des espaces de discussion, la question étant de déterminer comment les jeunes peuvent y participer.

L'UE a déjà mis en place un groupe d'experts de haut niveau sur l'IA, tandis que l'ONU a créé un groupe de haut niveau sur la coopération numérique. Cela dit, les jeunes et les travailleurs de jeunesse ne sont pas représentés dans ces espaces de réflexion. On notera toutefois que le Comité ad hoc sur l'intelligence artificielle (CAHAI) du Conseil de l'Europe propose une approche innovante, qui consiste à utiliser le Conseil consultatif pour la jeunesse de l'organisation pour prendre en compte la parole des jeunes dans la gouvernance de l'IA.

## **PLEIN PHARE SUR LE COMITÉ AD HOC SUR L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE DU CONSEIL DE L'EUROPE (CAHAI)**

Le CAHAI a été créé pour étudier la faisabilité d'un cadre juridique pour le développement, la conception et l'application de l'intelligence artificielle, fondé sur les normes du Conseil de l'Europe en matière de droits de l'homme, de démocratie et d'État de droit. Ce Comité est composé de représentants des 47 États membres du Conseil de l'Europe, plus cinq observateurs du Canada, du Saint-Siège, du Japon, du Mexique et des États-Unis, auxquels s'ajoutent des acteurs du secteur privé comme IBM et Apple ainsi que des représentants des milieux universitaires, de la société civile et d'organisations régionales comme l'UE et l'OCDE. Le Conseil consultatif du Conseil de l'Europe pour la jeunesse participe également aux activités du Comité. L'approche adoptée par le CAHAI consiste à réunir les différents acteurs qui participent au développement de l'IA ou sont impactés par son utilisation en vue de parvenir à une définition commune de l'IA, de la transparence et de la justice.

Bien que cela puisse encore évoluer, le CAHAI s'attache à définir des exigences substantielles, des exigences opérationnelles et des droits et obligations en matière d'IA.

- Exigences substantielles : Expliquer comment l'IA fonctionne du point de vue des droits de l'homme, de la non-discrimination, de la transparence, de la maîtrise de l'utilisateur, de la responsabilité et de la sécurité.
- Exigences opérationnelles : Définir le fonctionnement de l'IA ainsi que les exigences opérationnelles à respecter pour que l'IA soit conforme, sur le plan des droits de l'homme, à l'éthique numérique, aux analyses d'impacts sur les droits de l'homme, aux mesures et aux contrôles en matière de responsabilité, et à la surveillance et au contrôle par des autorités indépendantes.
- Droits et obligations : Actions qui incomberont aux États membres s'agissant notamment du droit à l'information et du droit à ne pas faire l'objet d'une décision reposant exclusivement sur un traitement automatisé.

## **LA PARTICIPATION DES JEUNES**

Les jeunes ont le droit de participer aux processus décisionnels et de contribuer à la société dans laquelle ils vivent. Il ne s'agit pas d'une faveur qui leur serait accordée selon le bon vouloir des États, mais d'une prérogative relevant d'une approche fondée sur les droits humains, consacrés

notamment dans la Convention de l'ONU relative aux droits de l'enfant. La participation des jeunes est un élément primordial à prendre en compte dans les discussions autour de l'IA. Elle permet à différentes catégories de jeunes de toute l'Europe d'exprimer leurs points de vue. De fait, les jeunes ne constituent pas une catégorie homogène, mais ils ont des besoins multiples et variés. Origine ethnique, milieu socioéconomique, religion, identité de genre et vie avec un handicap, ces caractéristiques ne sont pas sans rapport avec l'âge. Aussi les jeunes peuvent-ils subir diverses formes de discrimination. Leur participation est essentielle en ce qu'elle permet d'intégrer ces différents aspects dans les processus décisionnels.

Il est important de se prémunir contre une participation des jeunes qui serait purement symbolique. Le but ultime n'est pas d'obtenir un siège à la table des négociations, mais d'apporter des contributions pertinentes, d'être entendu et respecté, et de faire adopter ses propositions pour qu'elles soient intégrées dans les décisions finales, de façon à peser directement sur la vie des jeunes. En ce qui concerne la gouvernance de l'IA, les jeunes devraient être considérés comme des égaux et écoutés de la même façon que les grandes entreprises et les spécialistes de ce domaine. Bien appliqués, ces principes peuvent renforcer la confiance entre le secteur de la jeunesse, les acteurs de l'IA et les pouvoirs publics.

## LA PARTICIPATION EFFECTIVE DES JEUNES

### **Participation des jeunes à la gouvernance de l'IA.**

Lorsque vous êtes amenés à réfléchir aux structures et espaces de gouvernance de l'IA, interrogez-vous sur ceux qui existent déjà et sur leurs finalités. Est-ce qu'ils favorisent l'autonomisation, encouragent l'éducation, facilitent les actions de soutien, renforcent la confiance, contribuent à communiquer un message au public, favorisent les liens avec les spécialistes du domaine ou aident à élaborer une stratégie ? L'analyse des espaces de participation existants et la compréhension de leurs finalités peuvent aider à identifier les nouvelles structures de gouvernance qui seraient nécessaires et à définir le rôle des organisations de jeunesse dans leur mise en place.

La participation, ce n'est pas seulement la démocratie et le vote. C'est aussi avoir des droits, disposer d'espaces d'échanges et avoir la possibilité de débattre de ces droits et de participer aux processus décisionnels. Cette section présente les composantes d'une participation effective des jeunes, tels que proposés dans la Charte du Conseil de l'Europe sur la participation des jeunes à la vie locale et régionale.

### **Droit**

La participation des jeunes est un droit. Dans le contexte de l'IA, on observe que les jeunes sont impactés de manière disproportionnée par cette nouvelle technologie. Ce constat

doit être pris en compte dans les décisions qui les concernent directement. En donnant aux jeunes le droit de participer à la gouvernance de l'IA, on prépare un avenir plus durable et une société positive.

## **Moyens**

Il faut veiller à ce que les jeunes aient les moyens de participer. Ils doivent non seulement pouvoir supporter les coûts financiers, mais aussi avoir accès à un internet stable ou à un ordinateur pour rejoindre les espaces en ligne. On veillera par exemple à ce que les personnes handicapées puissent participer même si l'espace de discussion, de par sa configuration physique, n'est pas accessible. Les moyens peuvent aussi concerner, plus largement, l'accès à l'éducation, au logement et aux soins de santé. Car pour les jeunes qui n'ont pas de logement ou suffisamment de ressources pour se nourrir correctement, la participation n'est pas une priorité.

Pour que les jeunes participent à la gouvernance de l'IA, il faut :

- dispenser des programmes d'enseignement et des cours d'éducation à l'IA, afin qu'ils aient les moyens de réfléchir à l'impact de l'IA sur leur vie et de réagir de façon critique et pertinente ;
- les sensibiliser aux problèmes que pose l'IA, afin de capter leur attention et de susciter leur intérêt ;
- faire évoluer la manière dont ils voient la politique en général et l'élaboration des politiques en particulier, et pour cela, attirer leur attention sur leur valeur ajoutée et les changements qu'ils peuvent induire ;
- faire évoluer leur vision des décideurs, ce qui suppose que les acteurs de l'IA et les entreprises considèrent les jeunes comme des parties prenantes estimables ;
- supprimer les obstacles linguistiques à la participation.

## **Espaces de discussion**

Il est essentiel de faire connaître les espaces de discussion auxquels les jeunes peuvent participer, car souvent, ils ne savent pas que de tels espaces existent. En outre, ces espaces devraient être conçus de manière à donner aux jeunes la possibilité d'échanger leurs avis, leur vision des choses et leurs recommandations, et conduire à des résultats concrets.

Pour que les jeunes participent à la gouvernance de l'IA, il faut :

- recenser tous les espaces disponibles, qu'ils soient physiques, virtuels ou institutionnels, notamment les réseaux sociaux, les espaces éducatifs, les organisations d'élèves ou d'étudiants et les forums sur la gouvernance de l'internet ;
- envisager de créer des espaces où les jeunes peuvent faire entendre leur voix, si les espaces existants n'apportent aucun crédit à leur contribution. Il s'agira par exemple de créer des groupes de militants, de lancer des campagnes dans les médias sociaux ou d'adresser des pétitions aux autorités nationales ou à des organisations internationales.

## Opportunités

Il convient de donner aux jeunes la possibilité de s'investir et de participer. Les informations concernant les espaces de discussion et les modalités de participation devraient être communiquées en temps utile et dans des termes compréhensibles.

Pour que les jeunes participent à la gouvernance de l'IA, il faut :

- créer ou trouver des réseaux et/ou chercher des spécialistes, afin de partager des idées et des connaissances et de proposer ensemble des modalités de collaboration ;
- obtenir l'adhésion des organisations de jeunesse, pour qu'elles fassent connaître les effets négatifs de l'IA sur la vie des jeunes et que davantage de jeunes s'intéressent à ce sujet ;
- créer des canaux de communication plus efficaces, afin que les opportunités de participation soient plus visibles et mieux connues des jeunes ;
- inclure l'éducation dans les solutions proposées, afin de sensibiliser les jeunes à l'IA, et ainsi rendre ce domaine moins « impénétrable » et donner aux jeunes les moyens de s'en emparer et de saisir les opportunités de participation.

## Soutien

Dans le cadre de leur participation, les jeunes devraient bénéficier d'une aide financière pour couvrir, entre autres, les voyages, le logement et les repas. Cette aide peut être étendue à un soutien institutionnel apporté par des travailleurs de jeunesse, qui consisterait en un soutien moral, notamment pour que les jeunes gagnent en assurance avant de présenter leur point de vue.

Pour que les jeunes participent à la gouvernance de l'IA, il faut :

- les inviter à présenter leurs points de vue, opportunité qui leur est rarement offerte ;
- leur donner accès à des informations sur le fonctionnement de la gouvernance de l'IA ;
- obtenir l'appui et l'adhésion des conseils nationaux de jeunesse, du Forum européen de la jeunesse, du Conseil consultatif pour la jeunesse ou d'autres acteurs qui œuvrent pour la participation des jeunes ;
- intégrer l'IA dans les travaux sur la jeunesse au sens large, en veillant à ce que les organisations soient disposées à investir dans la participation des jeunes dans le contexte de l'IA.

## PRINCIPES POUR UNE PARTICIPATION DES JEUNES PLEINEMENT PERTINENTE

La participation des jeunes devrait aussi s'appuyer sur les principes suivants, qui favorisent le développement d'un espace de participation avenant :

- *Incitation* : Les jeunes devraient être incités à enrichir leurs connaissances et à concevoir et développer de nouvelles idées, et à trouver dans leur participation une source d'inspiration ;
- *Capacité* : Les jeunes devraient avoir les connaissances, les compétences et l'état d'esprit nécessaires à leur participation active. Au besoin, l'éducation peut être une aide pour

renforcer leurs capacités, contribuant ainsi à une participation de meilleure qualité ;

- *Mise en relation* : les jeunes ne devraient pas se sentir seuls lorsqu'ils participent, mais reliés au processus et aux autres jeunes ;
- *Non-discrimination* : Les jeunes ne devraient pas faire l'objet de discriminations dans le cadre de leur participation ;
- *Volontaire* : La participation des jeunes devrait être une activité exercée à titre volontaire, dans laquelle ils souhaitent s'investir.

Enfin, pour que la participation des jeunes soit un processus utile et efficace, elle devrait exister sous plusieurs formes, qui, outre les réunions, pourraient consister notamment en des activités militantes, des campagnes et des échanges de vues continus. Un partenariat devrait se créer entre les jeunes et les adultes. Les décisions prises et les résultats obtenus devraient être transparents et compris de tous. De plus, la participation devrait être un moment agréable.

## PARTICIPATION DES JEUNES ET GOUVERNANCE DE L'IA : DIFFICULTÉS ET LIMITATIONS

Au cours du séminaire, un ensemble d'obstacles et de difficultés qui empêchent la parole des jeunes d'être représentée dans la gouvernance de l'IA ont été examinés. Ils sont recensés ci-dessous.

- **Cloisonnement**

Les synergies entre le secteur de la jeunesse et l'IA sont l'exception plutôt que la règle. Les politiques de jeunesse n'intègrent pas la problématique de l'IA, et les politiques d'IA ne tiennent pas compte de la parole des jeunes. Certaines politiques en matière d'IA prennent expressément en compte les groupes vulnérables et marginalisés, mais les jeunes ne sont ni nommés ni considérés comme étant une partie prenante qu'il faut convier aux discussions.

- **Domaine réservé aux experts**

En règle générale, la gouvernance de l'IA est un domaine réservé à des spécialistes. Ainsi, les parties prenantes représentant la parole et les besoins des jeunes ne sont pas prises en considération et ne sont donc pas invitées à participer. L'expertise en matière d'IA est donc considérée comme un préalable à la participation.

- **Expertise combinée**

Quelques experts ont des connaissances approfondies dans les trois domaines que sont la participation des jeunes, les droits de l'homme et l'IA.

- **Un domaine qui relève de l'économie, pas du social**

Au niveau national, les politiques en matière d'IA sont définies par les ministères chargés du commerce, des entreprises et de l'économie. L'impact social de l'IA n'étant pas considéré comme une priorité, les milieux économiques sont plus souvent invités à participer que les acteurs sociaux.

- **Manque d'information**

En règle générale, le secteur de la jeunesse n'a pas connaissance de l'impact de l'IA sur la vie et les droits des jeunes. Comme ce n'est pas une priorité, ils ne connaissent pas les structures de gouvernance de l'IA auxquelles ils pourraient participer.

- **Des cadres de référence trop anciens**

Les cadres existants en matière de protection des droits de l'homme sont généralement antérieurs à l'IA, ce qui complique leur application. De ce fait, c'est souvent aux tribunaux que revient la décision d'appliquer ou non ces cadres. Ainsi, les termes « transparence » ou « justice », par exemple, sont examinés et définis 73 et 68 fois respectivement, dans 84 documents relatifs aux cadres internationaux de protection des droits de l'homme. Impossible par conséquent de savoir avec certitude comment les tribunaux statueront sur telle affaire relative à l'IA et interpréteront les cadres existants pour évaluer si les droits de l'homme ont été bafoués.

## PARTICIPATION DES JEUNES ET GOUVERNANCE DE L'IA : POSSIBILITÉS D'ACTION

Cependant, ces difficultés peuvent être surmontées et désignent une voie à suivre pour améliorer la gouvernance de l'IA ainsi que des champs d'investigation pour les organisations de jeunesse. Au cours du séminaire, les domaines suivants ont été identifiés comme autant de pistes pour améliorer la participation des jeunes aux structures de gouvernance de l'IA :

- **Éducation à l'IA**

L'éducation à l'IA a été un leitmotiv de ce séminaire. Les acteurs, militants, travailleurs et éducateurs du secteur de la jeunesse, de même que les jeunes ont besoin d'une éducation à l'IA plus poussée pour comprendre pleinement les effets de cette technologie, être en mesure de participer à des échanges pertinents sur la gouvernance de l'IA, et savoir ce qu'ils doivent demander pour avoir un impact positif. L'éducation à l'IA permet aussi de lutter contre la désinformation dans la population générale et de combattre l'idée selon laquelle ce domaine serait impénétrable et ne mériterait pas d'être approfondi ou défendu.

- **Plaider en faveur d'une Recommandation du Comité des Ministres du Conseil de l'Europe**

Le Conseil consultatif pour la jeunesse œuvrera pour que le Comité des Ministres adopte une Recommandation sur la participation des jeunes à l'IA et à la gouvernance de l'internet et que la participation des jeunes soit pleinement intégrée dans les comités du Conseil de l'Europe.

- **Plaider en faveur d'une éthique et de principes plus rigoureux en matière d'IA**

Les gouvernements nationaux s'emploient actuellement à définir des cadres pour l'IA, ce qui devrait permettre aux jeunes de faire entendre leur voix.

- **Exiger de prendre part aux débats**

La gouvernance de l'IA est en plein essor, comme en témoignent les États et institutions internationales qui, de plus en plus nombreux, se saisissent de la question. Les jeunes devraient être intégrés aux débats le plus tôt possible afin de contribuer à l'élaboration future des cadres généraux en matière d'IA.

- **Approche pluridisciplinaire**

L'approche préconisée par le CAHAI devrait être vue comme une bonne pratique en ce qu'elle permet d'apprécier pleinement les éclairages divers que les jeunes apportent aux débats sur l'IA. Pour que le résultat soit optimal, il faut veiller à ce que les droits des citoyens soient pris en compte, ce qui suppose de réunir autour de la table différentes parties prenantes et de solliciter éventuellement des organisations de jeunesse pour mettre en présence des jeunes de divers milieux ayant des connaissances et des compétences différentes en matière d'IA.

- **Leadership au sein des organisations de jeunesse**

L'IA est un sujet nouveau qui prend de l'ampleur et dont les effets s'amplifient. Les organisations de jeunesse devraient prendre les devants, par exemple en créant des antennes ou des groupes de travail pour renforcer l'expertise interne sur ce sujet. Cela pourrait avoir un effet multiplicateur dans l'ensemble de leur réseau, donnant ainsi aux jeunes les moyens de s'exprimer.

- **Une approche ascendante**

La participation des jeunes ne concerne pas seulement les groupes d'experts de haut niveau, mais aussi des enceintes de niveau régional et local. L'IA devrait être à l'ordre du jour des organisations de jeunesse à tous les niveaux. Ainsi, telle municipalité pourrait envisager de définir une stratégie de ville intelligente qui, bien que non étiquetée « IA », aura à l'avenir un impact important sur cette technologie au niveau local.

- **Renforcer le travail en réseau**

L'expertise en matière d'IA en Europe étant limitée, il est nécessaire de renforcer le travail en réseau entre spécialistes pour que leurs connaissances soient diffusées à un public plus large, qui sera ainsi mieux armé pour agir sur l'IA.

- **Financement et ressources**

Le Fonds européen pour la jeunesse devrait envisager de financer des activités en lien avec l'éducation à l'IA.

- **Créer une plate-forme numérique**

Le Service de la jeunesse du Conseil de l'Europe devrait mettre sur pied une plate-forme numérique pour la jeunesse ou une équipe d'experts, en appui des activités de formation et d'éducation à l'IA dans le secteur du travail de jeunesse.

- **Rendre le langage de l'IA plus accessible**

L'IA doit être plus accessible. Les programmes d'éducation en général et d'éducation à l'IA en particulier permettent de rendre l'IA plus accessible, mais il importe aussi, pour

susciter l'intérêt des jeunes, de rendre le langage de l'IA plus compréhensible et de bien expliquer pourquoi et comment cette technologie a une incidence sur leur vie. Cette exigence concerne aussi bien les acteurs du secteur de la jeunesse que les structures de gouvernance.

- **Atteindre les jeunes**

Pour susciter l'intérêt des jeunes, la question de l'IA devrait être abordée dans des espaces qu'ils ont l'habitude de fréquenter (podcasts, YouTube, etc.). Les influenceurs que les jeunes suivent sur les réseaux sociaux devraient aussi s'y intéresser.

- **Dialogue ouvert**

La question de l'IA ne concerne pas que les jeunes. D'autres acteurs ont un rôle à jouer pour soutenir leur participation à la gouvernance de l'IA : organismes privés, pouvoirs publics, fondations qui soutiennent financièrement la participation des jeunes, etc., mais aussi spécialistes intervenant dans les processus décisionnels et qui apprécient la contribution des jeunes, ou ONG, telles qu'Algorithm Watch, qui apportent aux organisations de jeunesse une expertise technique, ou encore organismes proposant des bourses d'études pour aider les jeunes à devenir des spécialistes de l'IA.

- **Conseil de l'Europe**

Le Conseil de l'Europe, déjà fer de lance de la participation des jeunes et chef de file en matière de gouvernance de l'IA, devrait continuer de proposer des espaces de discussion sur ce sujet (conférences, séminaires, etc.), de cofinancer la formation de spécialistes sur le thème « les jeunes et l'IA » et de mettre à profit cette expertise dans ses activités. Il devrait aussi traduire les ressources et outils existants dans différentes langues, afin d'aider les jeunes en s'adressant à eux dans leur langue maternelle.



# ÉDUCATION À L'IA ET PARTICIPATION DES JEUNES

## Idée

Comme bâtir un programme d'éducation à l'IA : Les programmes d'éducation à l'IA doivent associer les jeunes à la conception de supports pédagogiques qui leur parlent et répondent directement à leurs besoins. Ces programmes doivent faciliter l'adoption d'une démarche multipartite réunissant le secteur de la jeunesse, des spécialistes en pédagogie et des développeurs de systèmes d'IA possédant une expertise technique. On trouvera de plus amples informations à ce sujet dans les pages web suivantes :

- <https://cyber.harvard.edu/publication/2020/youth-and-digital-citizenship-plus>
- <https://medium.com/berkman-klein-center/sharing-learning-tools-for-youth-digital-life-dd8d6eb56e7a>
- <https://andreslombana.net/blog/2017/03/16/co-designing-learning-resources-with-local-youth/>
- <https://www.hastac.org/blogs/lombana/2017/05/31/dml-competition-final-report-challenges-and-opportunities-co-designing>.

## Youth Labs

Réunir des jeunes et des adultes pour un apprentissage en commun. L'IA évolue en permanence et se développe rapidement. Ses outils sont de plus en plus nombreux, ses effets positifs comme négatifs se multiplient et de nouvelles données apparaissent constamment. Youth Labs est une initiative qui se propose d'associer des jeunes à des travaux de recherche. En Suisse, par exemple, des jeunes et des adultes sont invités à intégrer un laboratoire rattaché à une université. Dans le cadre de réunions hebdomadaires – et non ad hoc –, les participants se tiennent informés des nouvelles idées et tendances. C'est une forme d'apprentissage continu.

<https://youthlab.20min.ch/>

L'éducation à l'IA est un vecteur important d'autonomisation des jeunes et un outil essentiel pour lutter contre l'impression d'opacité que les jeunes ont de cette technologie. Les programmes d'éducation à l'IA ne devraient pas être considérés comme la chasse gardée des experts de ce domaine. On peut d'ailleurs établir un parallèle avec l'enseignement de la lecture et de l'écriture à l'école, qui ne saurait être réservé aux seuls écrivains professionnels. Les enseignants jouent

en effet un rôle extrêmement important dans la compréhension de cette matière élémentaire et dans l'élaboration et l'enseignement de programmes répondant aux besoins d'apprentissage des élèves. De même, les programmes d'éducation à l'IA devraient être élaborés en collaboration par des personnes possédant :

- **une expertise technique**  
Connaissance approfondie du fonctionnement de l'IA, de la façon dont elle opère, d'exemples d'utilisation de cette technologie et de ses effets.
- **une expertise pédagogique**  
Aptitude à transformer les complexités de l'IA en éléments d'apprentissage accessibles, compréhensibles et adaptés aux besoins et à l'âge des élèves.
- **une expertise des jeunes**  
La prise en compte de la parole et du point de vue des jeunes contribue à rendre les programmes d'éducation à l'IA intéressants pour ce public et crée un lien tangible entre le concept abstrait d'IA et l'impact de cette technologie sur leur vie. Pour que les jeunes adhèrent à un cours et s'y investissent pleinement, il faut le concevoir de manière à susciter leur intérêt. De plus, il est essentiel de prendre en compte leurs points de vue pour les inciter à participer et à contribuer aux décisions concernant l'IA.

## ÉLÉMENTS ET OBJECTIFS D'UN PROGRAMME D'ÉDUCATION À L'IA

Les participants au séminaire se sont penchés sur la conception des programmes d'éducation à l'IA et sur les éléments qui contribuent à leur succès. Citons notamment :

### *L'accessibilité*

Pendant la phase de conception, il est essentiel d'adapter les programmes aux besoins et au niveau de connaissance des élèves. Les approches standardisées ne sont pas efficaces. Par exemple, le cours intitulé « [Elements of AI](#) » est organisé en différentes étapes. Au premier niveau, qui utilise un langage simple et attrayant, les élèves apprennent à engager une conversation sur l'IA, où les mathématiques complexes, les algorithmes et le codage n'ont pas leur place.

### *Établir des liens entre l'IA et le quotidien des jeunes*

Les programmes d'éducation à l'IA sont essentiels non seulement pour saisir le fonctionnement technique de l'IA, mais aussi, à un niveau plus élémentaire, pour comprendre comment l'IA investit déjà notre quotidien. Pour que les jeunes se passionnent pour l'IA, il faut leur montrer concrètement comment cette nouvelle technologie se manifeste dans leur vie. On leur expliquera par exemple que lorsqu'ils déposent une photo sur Instagram, c'est un processus d'IA qui décide qui voit cette image et à quel moment. De même, lorsqu'ils utilisent un filtre sur Snapchat ou Instagram, c'est une IA qui analyse leur visage. Et lorsqu'ils lancent une recherche sur Google ou utilisent Siri ou un autre système d'interaction vocale, c'est encore une IA qui façonne leur personnage en ligne.

### *Des données, encore des données*

L'IA est alimentée par les ensembles de données qu'elle crée à propos de ses utilisateurs. Ces données constituent l'une des ressources les plus importantes et les plus précieuses. Après les avoir collectées, l'IA fait des prévisions et des recommandations fondées sur les préférences des utilisateurs, dans le but d'influencer leur comportement. Lorsqu'ils suivent et valident l'une de ces prévisions, cette information alimente et enrichit en retour les ensembles de données, ce qui permet à l'IA de faire de nouvelles recommandations. Le suivi des données devrait donc être une pierre angulaire des programmes d'éducation à l'IA.

### *Comprendre les biais*

Lorsque les données sont incomplètes, biaisées ou sous-représentées, le fonctionnement de l'IA s'en trouve altéré. Citons à cet égard l'exemple d'Amazon, qui a essayé d'utiliser l'IA pour recruter une équipe de collaborateurs à partir des seuls CV des candidats. Le système n'a recruté que des hommes blancs. En effet, l'IA avait été conçue par des ingénieurs blancs de sexe masculin, qui avaient bâti leur système en s'appuyant inconsciemment sur leurs propres préjugés, et avait utilisé des données sous-représentées, car, dans les CV, les postes d'encadrement étaient plus souvent occupés par des hommes blancs. Des données de mauvaise qualité peuvent donc perpétuer des pratiques discriminatoires existantes.

### *Apprentissage automatique*

On désigne ainsi l'aptitude des machines à apprendre, sans qu'elles aient été expressément programmées pour le faire. En règle générale, les ordinateurs et les robots doivent être programmés avec un code spécifique pour agir d'une certaine façon. L'IA, en revanche, s'appuie sur l'apprentissage automatique, qui lui permet d'observer ses actions antérieures et d'apprendre d'elles. Cette faculté peut être le prétexte de campagnes alarmistes ou de la diffusion de craintes infondées sur l'IA et la super-intelligence. Une meilleure compréhension du fonctionnement de ces processus conduira à des décisions plus éclairées et favorisera l'investissement des jeunes.

### *Compréhension critique*

L'éducation à l'IA ne devrait pas se limiter à la compréhension du fonctionnement de l'IA. Elle devrait aussi permettre aux élèves d'avoir une compréhension critique de l'IA et de la manière dont les technologies sont mises en œuvre et affectent leur vie. Plus les données sont exploitées, plus l'individu passe du statut de consommateur à celui de produit de l'IA. Une compréhension critique de ce phénomène peut l'aider à récupérer son autonomie.

### *Encourager la diversité parmi les experts de l'IA*

Bon nombre des problèmes rencontrés avec l'IA trouvent leur origine dans des biais discriminatoires. Pour contrebalancer les effets négatifs de l'IA, il est important de prendre en compte

la parole et l'expérience des jeunes, mais aussi celles d'autres acteurs dans leur diversité. Tout programme d'éducation à l'IA devrait avoir pour but, entre autres, d'inciter ces personnes à s'investir dans l'IA.

## COMPÉTENCES À INTÉGRER DANS LES PROGRAMMES D'ÉDUCATION À L'IA

Les programmes d'éducation à l'IA doivent couvrir un large éventail de compétences et d'aspects de l'IA. Mais il importe aussi d'élargir la focale et d'approfondir les choses en reconnaissant que l'IA ne se limite pas aux aspects techniques, mais englobe également l'éthique, les droits de l'homme, les lois de protection de la vie privée, l'analyse des données, les compétences numériques et les statistiques.

Les programmes d'éducation à l'IA doivent englober ces vastes compétences pour que les formateurs et les travailleurs de jeunesse puissent maîtriser cette technologie et adapter ensuite leurs interventions auprès des jeunes. Ces programmes devraient aussi les aider à réfléchir de manière critique aux effets de l'IA et leur donner les moyens d'exploiter le potentiel positif de cette technologie dans leur travail, s'il y a lieu. Ces compétences devraient être transmises aux enseignants et aux éducateurs des établissements d'enseignement via une mise à jour des cursus, ce qui permettrait de les diffuser à l'ensemble des jeunes.

## THÈMES ET ACTIVITÉS À INTÉGRER DANS LES PROGRAMMES D'ÉDUCATION À L'IA

Les programmes d'éducation à l'IA devraient porter, entre autres, sur les droits de l'homme, l'éthique, la participation des jeunes, l'histoire et l'évolution de l'IA, et l'apprentissage automatique. Ces sujets devraient être présentés de façon claire et accessible. Les programmes devraient aussi être adaptés à la réalité du monde et aborder par exemple les cas où l'IA est utilisée pour alimenter des opinions extrémistes, radicaliser les jeunes ou propager la haine.

L'éducation à l'IA doit traiter des besoins réels des jeunes et du monde concret dans lequel ils vivent. De plus, les programmes devraient mettre en avant les bonnes pratiques en matière d'IA. Certains pays européens, comme l'Estonie, s'illustrent brillamment en la matière, en intégrant l'IA dans le travail de jeunesse. Il serait souhaitable de diffuser ces exemples.

Les stratégies d'éducation à l'IA devraient aussi comprendre l'intégration de l'IA dans les actions de défense et de soutien, le but ultime n'étant pas d'accroître ses connaissances sur l'IA, mais de pouvoir utiliser son expertise de l'IA pour participer à la gouvernance, par exemple, ou plaider pour une meilleure réglementation de l'IA et promouvoir le militantisme numérique.

## RESSOURCES POUR LES PROGRAMMES D'ÉDUCATION À L'IA

Pour être efficaces, les programmes d'éducation à l'IA doivent être facilement accessibles, ce qui suppose d'adopter une approche globale de lutte contre la « pauvreté numérique », autrement dit contre les obstacles qui entravent l'accès à la participation en ligne. À titre d'exemple, les jeunes ont besoin d'un ordinateur portable et d'une connexion internet, mais aussi d'un lieu et d'une certaine intimité pour s'investir dans l'IA de façon pleinement effective.

Les travailleurs de jeunesse et les éducateurs de l'éducation non formelle ont besoin d'accéder à une expertise technique pour travailler en partenariat afin de dispenser une formation de qualité. Mais une telle expertise peut être difficile à obtenir dans le secteur de la jeunesse et des droits de l'homme. Il est donc nécessaire d'adapter les modèles de cocréation en mettant en relation des universitaires, des jeunes, des militants des droits de l'homme, des éducateurs et des travailleurs de jeunesse pour qu'ils échangent leurs connaissances.

Il conviendrait de créer un répertoire de connaissances faisant office de guichet unique pour orienter les jeunes vers les plates-formes de savoir existantes et leur donner ainsi accès à des informations complémentaires.

Les obstacles linguistiques devraient être levés. De fait, bon nombre des ressources disponibles dans le domaine de l'IA sont en anglais, ce qui est une source de difficultés pour les jeunes et les travailleurs de jeunesse.

## LE RÔLE DU CONSEIL DE L'EUROPE

Le Service de la jeunesse du Conseil de l'Europe est considéré comme un chef de file et un acteur exemplaire dans le domaine de l'IA et pour ce qui est de donner au secteur de la jeunesse les moyens de s'investir dans cette technologie et de promouvoir la participation des jeunes. S'agissant du rôle spécifique que pourrait jouer le Conseil de l'Europe pour soutenir l'éducation à l'IA, les points suivants ont été soulevés :

- Les travaux actuels sur les séminaires et les conférences pourraient être renforcés par une collaboration directe avec des organisations locales et régionales, afin d'améliorer la compréhension de ceux qui sont au plus près des jeunes. En adoptant un modèle de « formation des formateurs », le Conseil de l'Europe pourrait démultiplier ses effets.
- Le Conseil de l'Europe pourrait travailler en partenariat avec le Fonds européen pour la jeunesse afin de faciliter le financement de formations et de ressources supplémentaires.
- Le Conseil de l'Europe pourrait élaborer un cadre de formation pour l'éducation formelle et non formelle afin de soutenir les organisations qui souhaitent promouvoir l'éducation à l'IA et la gouvernance de l'IA auprès des jeunes.
- Le Conseil de l'Europe devrait utiliser ses ressources pour traduire des matériels dans d'autres langues, afin d'en améliorer la diffusion et d'atteindre plus de jeunes de différents horizons.

- Le Conseil de l'Europe devrait aussi envisager d'organiser des formations continues sur l'environnement en ligne. En effet, les organisations de jeunesse n'étant pas toujours à l'aise avec cet environnement, l'amélioration de leurs compétences en matière de formation en ligne peut les aider dans leurs activités de sensibilisation des jeunes à l'IA.
- Le Conseil de l'Europe devrait envisager d'organiser une campagne de sensibilisation à l'IA et à ses effets sur les jeunes, qui ciblerait le secteur de la jeunesse.



# DÉCLARATION SUR LA PARTICIPATION DES JEUNES À LA GOUVERNANCE DE L'IA

Au cours du séminaire, les participants ont rédigé une Déclaration sur la participation des jeunes à la gouvernance de l'IA, qui en constitue le résultat final. Les recommandations qu'elle contient seront portées par le Conseil consultatif pour la jeunesse et se répercuteront sur les travaux futurs du Service de la jeunesse dans le domaine de l'IA. Cette déclaration note qu'en ce qui concerne la réglementation des technologies d'IA, les acteurs du secteur de la jeunesse, les militants des droits de l'homme et les responsables de l'élaboration des politiques sont souvent dépassés par l'évolution rapide de ces technologies. Elle souligne la nécessité d'utiliser les cadres juridiques existants et d'élaborer de nouveaux instruments, s'il y a lieu, au niveau national et international pour sauvegarder nos droits de l'homme. Elle appelle particulièrement l'attention sur le fait que les jeunes sont absents des processus émergents de gouvernance de l'IA. Elle insiste aussi sur le fait que la reconnaissance et le respect des principes éthiques devraient être au centre des développements en IA et de leur déploiement, et sur la nécessité d'évaluer la valeur des technologies d'IA et, plus largement, leur impact et leurs avantages.

## DÉCLARATION SUR LA PARTICIPATION DES JEUNES À LA GOUVERNANCE DE L'IA

Cette Déclaration est l'aboutissement des travaux menés par les jeunes qui ont participé au séminaire Intelligence artificielle : Comment les jeunes peuvent-ils participer ? organisé par le Service de la Jeunesse du Conseil de l'Europe du 23 au 27 novembre 2020. Elle s'inscrit dans le cadre plus large de la politique de jeunesse du Conseil de l'Europe et dans les initiatives qui lient l'intelligence artificielle (IA) et la citoyenneté démocratique. La Déclaration évoque les problématiques, les défis et les rôles que peuvent jouer des parties prenantes pour garantir et permettre la participation des jeunes aux processus de gouvernance de l'IA à tous les niveaux.

En tenant compte de l'impact des systèmes d'IA sur notre vie quotidienne, outre les tendances qui s'accroissent et les risques entraînés par la COVID-19, la présente Déclaration met en relief :

- **les conséquences en termes d'exclusion du développement très rapide** des technologies d'IA tirées par le secteur privé, qui laissent à la traîne de nombreux acteurs, notamment des personnes qui travaillent dans le secteur de jeunesse et des militants des droits de l'homme, mais également des décideurs politiques, et aboutissent dans le secteur privé à une autorégulation contestable du point de vue du droit et inefficace ;

- **la nécessité d'élaborer et de faire appliquer des garanties juridiques** autant par des organisations internationales au moyen d'instruments existants ou nouveaux que par les gouvernements nationaux qui ont pour responsabilité de les garantir et de les mettre en œuvre au niveau de leur pays ;
- **l'absence des jeunes dans les processus émergents de la gouvernance de l'IA** qui est un déni du droit de participer aux processus démocratiques, déni qui empêche tout un secteur de co-construire le discours narratif sur l'élaboration, l'évaluation, la mise en œuvre et la régulation des technologies de l'IA ;
- **l'impératif de respecter des principes éthiques** qui doit être au cœur de tous les développements en IA et de leur déploiement (transparence, justice et équité, responsabilité, sûreté et sécurité, protection de la vie privée) ;
- **la nécessité d'évaluer la valeur des technologies d'IA** pour ce qui est de l'impact de leurs conséquences et de leurs avantages tant au niveau individuel que pour la société. Tous les problèmes sociaux et économiques n'ont pas besoin de passer par des solutions technologiques.

Sur la base de ces éléments et de l'ensemble des conclusions tirées du séminaire, la Déclaration invite les structures de jeunesse en place à s'associer activement à la gouvernance de l'IA et appelle le Conseil de l'Europe, ses Etats membres, les pouvoirs nationaux, régionaux et locaux à agir en fonction d'un certain nombre de priorités, à savoir :

- 1. Participation des jeunes** – Garantir et promouvoir la qualité et le sens d'une participation des jeunes à tous les processus de la Gouvernance de l'IA, reconnaître et positionner les jeunes comme des parties prenantes de plein droit qui sont au même niveau que les experts de l'IA et les représentants du secteur privé, ainsi que d'autres groupes,
  - en garantissant l'accès à tous les processus de gouvernance de l'IA à tous les niveaux - local, régional, national et européen - ,
  - en incluant les jeunes dans des structures existantes telles que les conseils pour la transformation numérique, les stratégies et conseils pour les villes intelligentes, les organes consultatifs multidisciplinaires traitant du développement et du déploiement de technologies d'IA, etc.,
  - en soutenant l'établissement de nouvelles formes de participation des jeunes - par exemple les Laboratoires de jeunes, les Espaces créatifs ouverts – en coopération avec différentes parties prenantes, dans les écoles, les universités et les sociétés technologiques.
- 2. IA : littératie et éducation** – Soutenir la démocratisation de l'IA en guise d'approche complémentaire pour tous les processus de gouvernance de l'IA. Premièrement, il faut démystifier la complexité des problèmes et rendre les algorithmes compréhensibles et interprétables, ce qui aura pour conséquence de sortir de la culture de l'« impénétrabilité » de l'IA. Deuxièmement, cela passe par la garantie de l'égalité d'accès des jeunes aux connaissances, aptitudes et compétences reposant sur des valeurs qui sont liées à l'IA et sont nécessaires pour participer à et construire la narration concernant l'IA,

- en sensibilisant davantage à l'utilisation de l'IA tout en cherchant avant tout à comprendre l'impact des systèmes d'IA sur les droits de l'homme, notamment les droits sociaux, et sur le bien-être et la dignité des jeunes ;
- en aidant les jeunes à développer leurs compétences, ce qui facilitera par là-même la transition vers une société de plus en plus automatisée ;
- en aidant les éducateurs et enseignants à faire progresser leurs compétences numériques afin de donner aux jeunes les outils nécessaires pour appréhender la technologie de l'IA ;
- en favorisant une « culture de l'innovation » et en donnant aux jeunes les moyens de se lancer pour identifier et développer des solutions basées sur les technologies de l'IA qui puissent améliorer encore leur qualité de vie ;
- en formant les ingénieurs et experts techniques aux approches basées sur les droits de l'homme concernant le développement technologique et à la gouvernance démocratique ;
- en ancrant la littératie de l'IA dans l'éducation formelle, pour toucher les jeunes le plus tôt possible. Pour cela, il faudrait développer un programme d'IA international ou européen pour la formation des enseignants et l'enseignement scolaire ;
- en faisant en sorte que les initiatives de littératie de l'IA soient abordables et accessibles pour tous les jeunes quel que soit leur origine socioéconomique, afin d'éviter de creuser encore plus les fractures numériques existantes.

**3. Gouvernance de l'IA** – Il est nécessaire de placer le respect des droits de l'homme et de la démocratie au centre des politiques d'IA et de préserver les principes de l'inclusion sociale et de la diversité :

- en veillant à ce que le langage utilisé dans ces processus soit accessible et clair pour tout le monde, y compris lorsqu'on n'a pas de compétences techniques ;
- en proposant des politiques étayées par des constats de réalité qui considèrent les jeunes comme une catégorie spécifique et en commanditant des audits transversaux sur les impacts possibles de politiques spécifiques sur différents groupes avant d'adopter une politique ;
- en associant spécifiquement le secteur de jeunesse aux consultations publiques sur l'utilisation et la régulation de l'IA.

**4. Créer des synergies** – Promouvoir une coopération trans-sectorielle et pluri-parties prenantes associant entre autres des acteurs de l'IA, du monde de l'éducation et du secteur de la jeunesse

- en veillant à ce que la coopération entre les jeunes et les parties prenantes de la Gouvernance de l'IA soit la règle plutôt que l'exception ;
- en harmonisant les politiques de l'IA et les politiques de jeunesse par la création de passerelles entre les priorités de l'IA et de la jeunesse, dans tous les processus.

# CONCLUSIONS GÉNÉRALES ET RECOMMANDATIONS

## CONCLUSIONS

- L'IA, l'éducation à l'IA et la gouvernance de l'IA sont des sujets importants, mais la difficulté est qu'ils sont abordés sous des angles différents et avec des finalités variées. Par exemple, la participation des jeunes dans ces domaines concerne aussi bien les enfants en maternelle que les élèves et les jeunes adultes, et les finalités comprennent, entre autres, la promotion de la participation à la gouvernance de l'IA, la réglementation de cette technologie, l'amélioration de la citoyenneté numérique, la protection des droits de l'homme et l'utilisation de l'IA au service du travail de jeunesse.
- L'éducation est primordiale. L'amélioration de notre compréhension collective de l'IA est l'une des étapes les plus importantes pour limiter les effets négatifs de cette technologie et tirer parti de son exploitation pour améliorer la société dans le respect des droits de l'homme.
- La majorité des ressources est en anglais, ce qui crée une barrière linguistique qui empêche certains jeunes au niveau local d'accéder aux ressources et de s'informer.
- Il y a un manque de transparence s'agissant du fonctionnement de l'IA et de l'incidence réelle de cette technologie. Une plus grande transparence permettra d'éclairer le débat public, de soutenir les structures de gouvernance et de faciliter les travaux de recherche d'intérêt général.
- La question des responsables de l'IA et de ses effets reste posée. L'IA n'est pas entièrement automatisée, mais développée et appliquée en réponse à des motivations humaines. Compte tenu du large éventail des conséquences positives et négatives de l'IA, il serait souhaitable que les responsabilités soient attribuées à une personne physique.
- L'IA se développe à une vitesse incroyable, de nouveaux thèmes et de nouveaux défis apparaissant constamment. Pour favoriser la participation des jeunes et renforcer la gouvernance de l'IA, il faut définir un cadre et une stratégie, et non organiser des réunions ad hoc. Le débat continu est essentiel à l'amélioration de notre apprentissage et de notre compréhension de ce secteur en pleine évolution.
- Il existe déjà des cadres de protection des droits de l'homme, mais ils sont antérieurs à la mise en place de l'IA, ce qui soulève des doutes quant à leur capacité à continuer de défendre nos droits fondamentaux.
- La société civile, les organisations de jeunesse et les journalistes doivent être en mesure d'agir en tant qu'observateurs critiques et d'appeler l'attention sur l'IA lorsqu'elle risque de violer nos droits fondamentaux ou qu'elle leur porte effectivement atteinte.

## RECOMMANDATIONS

- Renforcer l'éducation à l'IA : En améliorant l'éducation à l'IA, on suscite des débats pertinents et d'un meilleur niveau, qui peuvent aboutir à des recommandations et des réglementations adaptées et effectives sur l'utilisation de cette technologie.
- Cocréer des ressources d'apprentissage : L'élaboration de ressources adaptées et de qualité optimale pour les parties prenantes du secteur de la jeunesse nécessite l'expertise combinée des jeunes, des travailleurs de jeunesse, des spécialistes de l'IA, des formateurs, des éducateurs et des militants des droits de l'homme.
- Créer une plate-forme numérique qui soit en mesure de :
  - mettre en commun des ressources existantes ;
  - fonctionner selon le modèle d'une salle de classe qui partage des connaissances et dispense un enseignement par le biais de formations ;
  - traduire des ressources dans des langues autres que l'anglais ;
  - éveiller la curiosité des jeunes, en permettant par exemple de créer de courtes vidéos et des présentations infographiques interactives qui adoptent le point de vue des jeunes. Ces formats peuvent être un moyen puissant d'inciter les jeunes à parler de l'IA.
- Augmenter le financement des organisations qui souhaitent élaborer des programmes d'éducation à l'IA destinés aux jeunes.
- Organiser plus de séminaires et de conférences réunissant des spécialistes de l'IA, des universitaires, des jeunes et des représentants des secteurs de l'éducation et des droits.
- Pour le Conseil de l'Europe : définir un cadre pédagogique pour soutenir les secteurs de l'éducation formelle et non formelle dans leurs activités d'éducation à l'IA. Ce cadre devrait permettre aux États membres d'élaborer des programmes nationaux d'éducation à l'IA.
- Organiser une formation de formateurs sur l'éducation à l'IA. Cette formation aurait un effet multiplicateur, car des enseignants, des travailleurs de jeunesse et des jeunes seraient formés à leur tour dans toute l'Europe, à l'échelon national et au niveau local.
- Diffuser des ressources sur l'éducation à l'IA via des structures et des réseaux existants tels que les conseils de jeunesse. Il peut être plus facile de s'appuyer sur des structures existantes pour transmettre le point de vue des jeunes aux acteurs de la gouvernance de l'IA et, inversement, relayer les activités de ces derniers vers les jeunes.
- Aider les organisations de jeunesse qui s'intéressent à l'éducation à l'IA à entrer en relation avec des personnes qui ont un parcours technique, à cocréer des programmes, à mettre en œuvre ces programmes collectivement et à évaluer leur efficacité.
- Créer des espaces de discussion sur l'IA pour les jeunes : Il ne s'agit pas seulement de les inviter, mais d'apporter aux jeunes et aux organisations de jeunesse un soutien stratégique pour les aider à comprendre et à participer aux discussions. Veiller à ce que les jeunes qui participent soient représentatifs et en mesure de relayer les discussions.
- Faire entendre la voix des jeunes au-delà des cadres officiels et dans les entreprises technologiques : Les jeunes étant des consommateurs, ils doivent utiliser le pouvoir que leur donne ce statut. Il conviendrait de réfléchir aux modalités pratiques de la création de conseils consultatifs, de comités et de forums pour relayer la voix des jeunes au sein des entreprises technologiques.

## ÉVALUATION DU SÉMINAIRE

À la fin, les participants ont été invités à évaluer le séminaire.

Il leur a été demandé dans quelle mesure le séminaire avait répondu à leurs attentes. Dix-huit participants ont indiqué que leurs attentes étaient entièrement satisfaites, huit que leurs attentes étaient pour l'essentiel satisfaites, et trois que certaines l'étaient et d'autres pas. Aucun participant n'a déclaré être totalement insatisfait au vu de ses attentes.

À la question concernant les insuffisances du séminaire, les participants ont majoritairement évoqué des problèmes de proximité physique. De fait, en raison de la pandémie de covid-19, le séminaire s'est tenu en ligne, et malgré les efforts des organisateurs pour en faire un événement interactif grâce à des sondages et des réunions en petit groupe, les participants ont estimé que ce format ne pouvait pas remplacer le fait d'être ensemble au Centre européen de la jeunesse, à Strasbourg, et que le séminaire précédent sur l'IA avait permis de nouer des liens plus étroits. Par ailleurs, certains participants auraient préféré des propositions concrètes, applicables dès la fin de la session, et l'utilisation d'un langage clair plutôt que de termes politiquement ambigus.

Les participants ont tiré de nombreux enseignements de ce séminaire, parmi lesquels :

- Les humains jouent un rôle dans la conception et le déploiement de l'IA. Une logique humaine sous-tend le fonctionnement des systèmes d'IA.
- Il existe déjà de nombreuses initiatives et possibilités pour participer à la gouvernance de l'IA.
- Il existe déjà des ressources en matière d'éducation à l'IA.
- Les jeunes ont la capacité de changer le monde et d'influer positivement sur l'IA et ils ont l'énergie pour le faire.
- Il est important d'investir dans la jeunesse et de le faire plus tôt et plus vite.
- L'IA peut creuser les inégalités et porter atteinte aux droits de l'homme.
- Il est nécessaire d'échanger des idées et des points de vue sur la participation des jeunes et la gouvernance de l'IA.
- Les connaissances acquises au cours de ce séminaire doivent être partagées avec les décideurs et les responsables politiques.
- Le temps est venu d'agir.

Enfin, les participants ont été invités à décrire le séminaire en trois mots. Le diagramme suivant illustre le résultat de cet exercice :



# ANNEXE 1 : PRATIQUES D'APPRENTISSAGE PAR LES PAIRS

Au cours du séminaire, les participants ont eu la possibilité de mettre en commun leurs propres pratiques et expériences sur le thème des jeunes et de l'IA.

## SALLES DE CLASSE MONDIALES POUR L'ENSEIGNEMENT DE L'INFORMATIQUE ET DE L'IA

Cette pratique concerne la possibilité de créer une salle de classe mondiale pour l'enseignement de l'informatique et de l'IA dans le but de combler le fossé entre les contenus enseignés dans les établissements européens dans le domaine de l'IA et les compétences dont les jeunes ont réellement besoin.

Une salle de classe mondiale pour l'enseignement de l'IA est un lieu où des jeunes venus des quatre coins du monde étudient ensemble, dans un environnement en ligne, pour acquérir des connaissances de base sur l'IA. Ce format permet à des jeunes d'acquérir une expérience pratique – et pas seulement théorique – des technologies d'IA, et donc d'améliorer leurs connaissances de base tout en favorisant une compréhension plus large du potentiel et de l'impact de l'IA. Malgré les difficultés que posent les barrières linguistiques et les différentes approches culturelles de l'éducation, ce type d'initiative pourrait permettre de dispenser des programmes d'éducation à l'IA à des personnes de tous âges et de tous niveaux en IA, et de fournir des ressources à des enseignants et des éducateurs.

Au cours de cette présentation de pratiques, il a été proposé de contacter l'Université d'Helsinki afin d'avoir accès aux ressources d'un cours accéléré sur la science des données et l'IA, proposé par cet établissement dans le cadre de l'éducation à l'IA. L'objectif était d'utiliser ces ressources comme point de départ pour susciter l'intérêt des participants au potentiel de l'IA. Ce type d'initiative peut fonctionner selon le principe de Duolingo appliqué à l'éducation à l'IA, ce qui la rend très accessible.

## LA NASA ET LA DÉMOCRATISATION DES DONNÉES

La démocratisation des données consiste, par définition, à rendre des données accessibles à tous. La NASA applique ce principe en mettant à la disposition du public, via un outil en ligne sur son site internet, des données qu'elle collecte à propos de la Terre. Un outil de visualisation facilite la compréhension des données publiées. La démocratisation des données offre au public de grands avantages. Elle permet par exemple à quiconque de comprendre des données, indépendamment de sa fortune ou de ses connaissances en IA. Elle permet aussi d'éviter que des données

soient mal interprétées ou non représentatives, ce qui peut mener à des décisions erronées. La démocratisation des données de la NASA sert à promouvoir une meilleure compréhension de notre planète et à définir des politiques de lutte contre le changement climatique.

## L'UNIVERSITÉ DE COLOGNE ET L'INSTITUT FRAUNHOFER IAIS ET L'ACCESSIBILITÉ DE L'IA

Concevoir et dispenser un cours sur l'IA qui soit accessible est un véritable défi pour les éducateurs. Les formations sur l'apprentissage automatique existantes ne fournissent pas d'explications techniques adaptées aux jeunes et aux élèves. Cette composante de l'IA reste donc souvent inconnue. Un groupe de recherche sur l'IA de l'Université de Cologne et de l'institut Fraunhofer a mis au point une démarche en trois étapes pour rendre l'apprentissage de l'IA à la fois captivant et accessible :

- Revenir aux rudiments de l'IA : L'IA peut facilement devenir un sujet trop complexe pour de jeunes élèves, ce qui peut être un obstacle à la poursuite de l'apprentissage. Lorsque l'on conçoit un programme d'éducation à l'IA, il importe donc de commencer par les rudiments, puis d'étoffer progressivement le contenu des cours.
- Inventer des expériences ludiques : L'IA ne devrait pas être une matière purement théorique ou abstraite. La formation devrait aussi inclure des travaux pratiques, au cours desquels les élèves s'exercent sur des robots et d'autres systèmes d'IA.
- Faire une place à l'expérimentation : L'IA est un outil pratique qui peut être mis en œuvre et expérimenté de multiples façons. En faisant une place à l'expérimentation, on peut susciter de la motivation et l'envie de s'investir dans cette technologie.

## INTERNET GOVERNANCE WATCH

« Internet Governance Watch » est un projet qui a pour but de faire participer les jeunes à la gouvernance de l'internet en leur apportant des informations sur des problématiques nationales et régionales touchant à ce domaine et en contribuant à des activités de renforcement des capacités pour leur permettre de s'investir dans la gouvernance de l'internet, sur des sujets qui les concernent directement. Grâce à ce projet, qui est toujours en phase de conception, toutes les informations seront accessibles via une application et viendront soutenir le travail en réseau et la mise en relation de jeunes qui se passionnent pour la participation de la jeune génération à l'IA et pour la gouvernance de l'internet.

# ANNEXE 2 : PROGRAMME

## LUNDI 23 NOVEMBRE

- 11 h 00 **Séance d'ouverture**, avec
- **Matjaz Gruden**, directrice de la participation démocratique, Conseil de l'Europe
  - **Andrea Ugrinoska**, présidente du Conseil consultatif pour la jeunesse
- 12 h 45 **L'IA et la jeunesse** – Enseignements tirés jusqu'ici, contribution et échange de vues avec **Jonnie Penn**, Université de Cambridge
- Attentes des organisateurs et des participants
  - Programme et méthodologie du séminaire
- 16 h 00 **La gouvernance de l'IA et nous**
- Contribution de **Fabio Chiusi** (Algorithm Watch)
  - Points de vue et expériences des participants au séminaire, en groupes de travail

## MARDI 24 NOVEMBRE

- 11 h 00 **La gouvernance de l'IA et les jeunes**
- Recensement des lieux de gouvernance de l'IA, présentation de Veronica Stefan (Digital Citizens)
- 12 h 45 Normes du **Conseil de l'Europe** en matière d'IA
- Présentation de **Clementina Barbaro**, secrétaire du Comité ad hoc sur l'intelligence artificielle et
  - **Emilija Gagrčin**, Conseil consultatif pour la jeunesse
- 16 h 00 **Participation des jeunes à la gouvernance de l'IA**
- Principes de la participation des jeunes appliquée à l'IA
  - Priorités des politiques de jeunesse en matière de gouvernance de l'IA, par Rita Jonusaite, Forum européen de la jeunesse
  - Table ronde avec **Ron Salaj** et **Dan McQuillan**
- Groupes de travail** sur les principes politiques de la gouvernance de l'IA pertinents pour les jeunes

## MERCREDI 25 NOVEMBRE

- 11 h 00 **Comment combler les lacunes en matière de participation démocratique et de droits de l'homme ?**
- Comment mobiliser et pourquoi participer ?
  - Que convient-il de faire ?
- 12 h 45 En **groupes de travail**
- 16 h 00 **Après-midi libre**
- Webinaire de l'Association européenne des étudiants en droit
- IA et DROITS DE L'HOMME**
- (Présence facultative de 16 h 00 à 17 h 00)

## JEUDI 26 NOVEMBRE

### 11 h 00 Espace d'apprentissage par les pairs

- Ateliers dirigés par les participants sur les expériences et les initiatives de démocratisation de l'IA

### 16 h 00 Qu'est-ce que l'éducation à l'IA ?

- (Et le rôle du travail de jeunesse et de l'éducation non formelle)
- Introduction de Sanna Reponen, Université d'Helsinki

### 18 h 00 Groupes de travail sur

- les compétences
- les ressources
- les activités
- le rôle du secteur de la jeunesse
- la coopération intersectorielle

## VENREDI 27 NOVEMBRE

### 11 h 00 Rédaction de la Déclaration sur l'IA et les jeunes

- Priorités des actions de soutien, exigences et actions

### 12 h 45 Plan d'action pour le suivi

- Ressources pour l'éducation à l'IA (travailleurs de jeunesse, jeunes)
- Activités pour la formation continue et action

### 16 h 00 Présentation des conclusions et du plan d'action

#### Séance de clôture avec

- **Miriam Teuma**, vice-présidente du Comité directeur européen pour la jeunesse
- **Matthias Heinz**, représentant permanent adjoint de l'Allemagne, président du Comité des Ministres du Conseil de l'Europe
- **Antje Rothmund**, chef du Service de la jeunesse

### 18 h 00 Évaluation et clôture du séminaire



## APPENDIX 3: LIST OF PARTICIPANTS / ANNEXE 3 : LISTE DES PARTICIPANTS

### ALBANIA/ ALBANIE

Altin Guberi	LDA BALKAN
Erka Tana	Liburnetik Albania / Save the Children Albania Youth-led group Voice 16+
Kristi Çunga	Institute for Critique and Social Emancipation

### ARMENIA/ ARMÉNIE

Ani Petrosyan	Tumo
Maria Chougher	Yerevan Municipality, YMCA Syrian Armenians, VYRE (Voices of Young Refugees in Europe), European Students' Union
Doughramajiana	

### BELGIUM / BELGIQUE

Rita Jonusaite	European Youth Forum
----------------	----------------------

### BOSNIA AND HERZEGOVINA / BOSNIE-HERZÉGOVINE

Aldina Pezerović	Youth Council Brcko district
------------------	------------------------------

### BULGARIA / BULGARIE

Nataliya Lukova	Ruse Association in help of society and young people
-----------------	--

### CROATIA / CROATIE

Hana Kuharski	Impress Daruvar
---------------	-----------------

### CZECH REPUBLIC / RÉPUBLIQUE TCHÈQUE

Petr Kadlec	Masaryk University: Faculty of Informatics
-------------	--

### FRANCE / FRANCE

Hande Tana	FEMYSO / Advisory Council on Youth
Margaux Dos Santos	Youth Express Network
Marie Ackermann	University of Strasbourg

### GERMANY / ALLEMAGNE

Dr Jeannette Neustadt	Goethe Institute
Felix Bender	European Federation for Intercultural Learning (EFIL)
Frederik Boerner	Bavarian Youth Council
Gregor Pahlitzsch	AEGEE-Europe

### GREECE / GRÈCE

Aikaterini Loukopoulou	YMCA Europe
Alexandros Kaiserlis	INSTUDIES

Alexia Hariopoliti	You in Europe
Dimitra Kousta	National and Kapodistrian University of Athens, Department of Informatics and Telecommunications
Konstantinos Konstantis	National Technical University of Athens, National and Kapodistrian University of Athens
Marina Paraskevi Kandrelia	National Technological University of Athens, School of Electrical and Computer Engineering
Maryliss Alexandrakis	Panteion University of Social and Political Sciences
Myrto Tsokanaridou	Ecclesiastical Foundation of Youth and Family of Holy Archdiocese of Athens
Orfeas Menis	National Technological University of Athens, School of Electrical and Computer Engineering
Petros Skoufis	National Technological University of Athens, School of Electrical and Computer Engineering
Θαυος Βαιος	National and Kapodistrian University of Athens, Department of Information Science

### **HUNGARY / HONGRIE**

Gergely Molnár	AECEE - Budapest
----------------	------------------

### **ITALY / ITALIE**

Enrico Elefante	APG - Agenzia di Promozione dei Giovani
-----------------	---

### **KAZAKHSTAN / KAZAKHSTAN**

Aknut Yerkinzyzy	54 school-lyceum
Askhat Makhmetov	Humanitarian college

### **KENYA / KENYA**

Allan Ochola	Kenyatta University
--------------	---------------------

### **KOSOVO/ KOSOVO <sup>1</sup>**

Diona Kusari	Prishtina Institute for Political Studies
--------------	---

### **LITHUANIA / LITUANIE**

Oksana Trescenko	Vilnius City Municipal Government Administration
------------------	--

### **REPUBLIC OF MOLDOVA / RÉPUBLIQUE DE MOLDOVA**

Irina Buzu	Code for Moldova
Iuliana Losetchi	National Youth Council of Moldova

<sup>1</sup> All reference to Kosovo, whether to the territory, institutions or population, in this text shall be understood in full compliance with United Nations Security Council Resolution 1244 and without prejudice to the status of Kosovo.

Toute référence au Kosovo dans le présent document, qu'il s'agisse de son territoire, de ses institutions ou de sa population, doit être entendue dans le plein respect de la Résolution 1244 du Conseil de sécurité de l'Organisation des Nations Unies, sans préjuger du statut du Kosovo.

## MOROCCO / MAROC

Naoufal Didi Sidi Mohammed Ben Abdellah University

## THE NETHERLANDS / PAYS-BAS

Oumaima Hajri MSA Nederland  
Yavanna Vanyari ELF.BE LTD

## PORTUGAL / PORTUGAL

João Pedro Damas Martins Insafe Network | EURid  
Mateusz Hoffmann DYPALL Network

## ROMANIA / ROUMANIE

Cezara Panait Europuls - Centre of European Expertise  
Larisa Schinteie Sustainable Babes  
Vlad Alexandru Enasescu Federation of the Non-Governmental Youth Organisations in Iasi - FONTIS

## RUSSIAN FEDERATION / FÉDÉRATION DE RUSSIE

Aleksandra Ivankoviä Internet Society Youth Special Interest Group, SEEDIG  
Aleksandr Erin State Budgetary Organisation "Agency for Support of Youth Initiatives" of the Novosibirsk Region  
Maria Gorchakovaa Moscow Institute of Physics and Technology, Molecular Electronics Research Institute

## SPAIN / ESPAGNE

Salome Acctua BUFETE SALOME MARTINEZ  
Dagna Dudrak European Solidarity Corps  
Juan Camón Public State Adult Education Centre in Lorca

## SWEDEN / SUÈDE

Jamila Zeynalzade Young European Ambassadors Board

## TURKEY / TURQUIE

Ali Eren Aytekin Anatolian Lycee of Adana  
Bengisu Tozoğlu N/A  
Beyza Diken Rotaract  
Cemile Ermağan N/A  
Ebru Shentyurk Tallinn University of Technology  
Goksel Ucak European Network on Independent Living Youth  
Mert Görmez SAKARYA ÜNİVERSİTESİ  
Naile Gamze N/A  
Okan Öğütlü N/A  
Suleyman Emre İşik Anatolian Lycee of Adana  
Zeynep Okcu Denizli Youth Centre  
Zeynep Ozkundakci Middle East Technical University

## UKRAINE / UKRAINE

Mariia Manevich NGO Sphere of Youth

## UNITED KINGDOM / ROYAUME-UNI

Graeme Tiffany N/A

Rachael Stockdale Various organisations - freelance youth worker

## SPEAKERS AND RESOURCE PERSONS / ORATEURS ET EXPERTS

DAN Mc QUILLAN, Expert, Consultant

FABIO CHIUSI, Algorithm Watch

JONNIE PENN, University of Cambridge

ROBBIE STAKELUM, Rapporteur, consultant

RON SALAJ, Expert, consultant

SANDRA CORTESI, Berkman Klein Centre for Internet and Society, Harvard University

SANNA REPONEN, University of Helsinki

VANDA KOVACS, Illustrator

VERONICA ȘTEFAN, Facilitator, consultant

## COUNCIL OF EUROPE / CONSEIL DE L'EUROPE

### ■ COMMITTEE OF MINISTERS / COMITÉ DES MINISTRES

MATTHIAS HEINZ, Chair, Deputy Permanent Representative of Germany

### ■ PARLIAMENTARY ASSEMBLY / ASSEMBLÉE PARLEMENTAIRE

CONSTANTINOS EFSTATHIOU, Sub-Committee on Education, Youth and Sport (tbc)  
Joint Council on Youth

MIRIAM TEUMA, Vice-Chair of the European Steering Committee on Youth (tbc)

ANDREA UGRINOSCA, Chair of the Advisory Committee on Youth

EMILJA GAGRČIN, member of the Advisory Council on Youth

### ■ SECRETARIAT

#### **Directorate of Information Society and Action against Crime / Direction de la société de l'information et de la lutte contre la criminalité**

CLEMENTINA BARBARO, Artificial Intelligence Unit

#### **Directorate of Democratic Participation / Direction de la participation démocratique**

MATJAZ GRUDEN, Director

## Youth Department / Service de la Jeunesse

ANTJE ROTHEMUND, Head of Department

RUI GOMES, Head of Division, Education and Training

STEFAN MANEVSKI, Educational Adviser

NATALIA CHARDYMOVA, Educational Adviser

MARIYA ANGELOVA, Programme Officer

MIRJAM HAGMANN, Trainee

SARA SUSANJ, Trainee

ESTELLE GLESSINGER, Administrative Assistant



**Artificial Intelligence: How Can Youth Take Part** was an online seminar organised by the Council of Europe's Youth Department from 23 to 27 November 2020. With over 80 participants representing young people, youth workers, trainers, AI specialists and human rights experts, the seminar mapped relevant stakeholders and processes involved in AI governance relevant for youth and identify policy gaps that prevent young people from taking part in AI governance. The seminar aimed to strengthen the role of the youth sector in advocating for the active participation of young people in AI and to develop approaches and resources for AI literacy for the youth sector. A Declaration on Youth Participation in AI Governance sums up the main claims and expectations of the young people regarding governance, literacy and youth participation.

**Intelligence artificielle : Comment les jeunes peuvent-ils participer ?** est l'intitulé d'un séminaire en ligne organisé par le Service de la jeunesse du Conseil de l'Europe du 23 au 27 novembre 2020. Ce séminaire, qui a réuni plus de 80 participants représentant les jeunes, les travailleurs de jeunesse, les formateurs, les spécialistes de l'IA et les experts des droits humains, a eu pour but de recenser les parties concernées ainsi que les processus de la gouvernance de l'IA ayant un lien avec les jeunes, et d'identifier les lacunes en matière d'action publique qui empêchent la jeune génération de prendre part à cette gouvernance. Il avait aussi comme objectif de renforcer le rôle du secteur de la jeunesse en tant que défenseur de la participation active des jeunes à l'IA et d'élaborer des approches et des ressources utilisables par le secteur de la jeunesse dans le cadre de l'éducation à l'IA. Une Déclaration sur la participation des jeunes à la gouvernance de l'IA a été adoptée ; elle résume les principales demandes et attentes des jeunes sur la gouvernance, l'éducation et la participation des jeunes.



[www.coe.int/youth](http://www.coe.int/youth)

ENG  
FRA

[www.coe.int](http://www.coe.int)

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.

