

Regards sur l'intelligence artificielle et ses effets sur le secteur de la jeunesse



Partenariat jeunesse

Partenariat entre la Commission européenne
et le Conseil de l'Europe dans le domaine de la jeunesse



UNION EUROPÉENNE

COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

Regards sur l'intelligence artificielle et ses effets sur le secteur de la jeunesse

Auteure

Veronica Stefan

Pool de chercheurs européens en matière de jeunesse

Directrice de publication

Tanya Basarab

Coordination

Lali Bouché

Les vues exprimées dans cette publication, commandée dans le cadre du Partenariat jeunesse Union européenne-Conseil de l'Europe, sont de la responsabilité des auteurs et ne reflètent pas nécessairement la ligne officielle de l'une ou l'autre des institutions partenaires, de leurs États membres ou des organisations coopérant avec elles.

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 et Commission européenne, 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 Division publications et identité visuelle (DPIV), Conseil de l'Europe (F-67075 Strasbourg Cedex ou publishing@coe.int).

Toute autre correspondance relative à ce document doit être adressée au Partenariat pour la jeunesse Union européenne-Conseil de l'Europe (youth-partnership@partnership-eu.coe.int).

Couverture et mise en page :
Division publications et identité visuelle (DPIV), Conseil de l'Europe
Photo de couverture : Shutterstock
Éditions du Conseil de l'Europe
F-67075 Strasbourg Cedex
<http://book.coe.int>

© Conseil de l'Europe et Commission européenne, mars 2026

À propos de l'auteur

Veronica Stefan travaille depuis près de vingt ans dans le secteur de la jeunesse, à la croisée des sphères de l'éducation, de la politique et des nouvelles technologies. Elle a participé à diverses initiatives internationales, allant de la recherche aux politiques publiques, en passant par le renforcement des capacités et la gestion de projet, tout en apportant son expertise à différents acteurs tels que le Conseil de l'Europe, les agences des Nations Unies, les organes de l'Union européenne ainsi que de nombreuses autres entités privées et publiques, nationales et internationales. Si Veronica a travaillé en étroite collaboration avec des acteurs des secteurs de la jeunesse et de l'éducation, elle a également œuvré aux côtés du secteur privé dans le cadre de l'élaboration de stratégies de transformation numérique responsable ainsi que dans le contexte de la préparation aux réglementations en matière de numérique et d'intelligence artificielle. Récemment, elle a contribué à l'élaboration de politiques liées au numérique, à des travaux de recherche sur les retombées sociales de l'intelligence artificielle et des nouvelles technologies, ainsi qu'au développement des compétences numériques au profit des acteurs de l'éducation et de la jeunesse. Veronica est originaire de Roumanie, où elle a fondé plusieurs organisations à but non lucratif, dont le premier groupe de réflexion roumain sur les questions numériques. Depuis 2021, elle dirige une série de partenariats internationaux relatifs à la participation et à la transformation numérique pour le compte de l'agence Erasmus+ estonienne et du Corps européen de solidarité.

Table des matières

REMERCIEMENTS	5
ACRONYMES	7
ILLUSTRATIONS	7
1. INTRODUCTION	9
1.1. Comprendre l'IA	10
1.2. Comprendre le rapprochement entre les jeunes et l'agenda de l'IA	14
2. IMPACT DE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE SUR LES DROITS DES JEUNES	19
2.1. L'IA et le bien-être	20
2.2. L'IA dans le secteur de l'emploi	21
2.3. L'IA dans l'éducation	22
2.4. L'IA et les droits civiques	22
3. IA ET TRAVAIL DE JEUNESSE	25
3.1. Avantages et défis perçus	27
4. POLITIQUES DÉPLOYÉES DANS LE DOMAINE DE L'IA ET DE LA JEUNESSE	31
4.1. Les politiques relatives à l'IA : une vue d'ensemble	33
4.2. Les politiques de jeunesse et l'IA	34
5. PARTICIPATION À LA GOUVERNANCE DE L'IA	39
5.1. Participation lancée par les acteurs étatiques	39
5.2. Participation lancée par les acteurs non étatiques	44
5.3. Promouvoir la participation des jeunes aux débats sur l'IA : opportunités et défis	48
6. RECOMMANDATIONS À L'ENDROIT DES PARTIES PRENANTES	53
6.1. Les jeunes et les responsables d'organisations de jeunesse	54
6.2. Les travailleurs de jeunesse	54
6.3. Les décideuses et décideurs	55
6.4. Les chercheuses et chercheurs dans le domaine de la jeunesse	56
7. BIBLIOGRAPHIE	57
Sources internet	64

Remerciements

La publication *Regards sur l'intelligence artificielle et ses effets sur le secteur de la jeunesse* s'appuie sur les études «Shapers & Shakers – Young people's voices in the world of Artificial Intelligence» de Veronica Stefan et «Automating youth work: youth workers views on AI» d'Alicja Pawluczuk, qui peuvent être consultées sur le site internet du Partenariat pour la jeunesse Union européenne-Conseil de l'Europe dans le domaine de la jeunesse. Elle se fonde également sur les données recueillies avant et pendant les réunions d'experts sur la recherche en intelligence artificielle (IA) organisées aux mois de mars et décembre 2022.

Nous tenons à remercier les experts et les organisations de jeunesse qui ont pris part aux réunions d'experts et nous ont apporté leurs réflexions éclairées ainsi que leurs précieuses contributions.

Acronymes

AI HLEG – Groupe d’experts de haut niveau sur l’intelligence artificielle

CAHAI – Comité ad hoc sur l’intelligence artificielle

CAI – Comité sur l’intelligence artificielle

GPAI – IA à usage général

IA – intelligence artificielle

IAG – IA générative

IGF – Forum sur la gouvernance de l’internet

OCDE – Organisation de coopération et de développement économiques

OSC – organisation de la société civile

PDA – prise de décision automatisée

TIC – technologies de l’information et de la communication

Unesco – Organisation des Nations Unies pour l’éducation, la science et la culture

Unicef – Fonds des Nations Unies pour l’enfance

Illustrations

Figure 1. Principaux éléments contribuant à une meilleure compréhension de l’IA.

Figure 2. Avantages et risques potentiels de l’IA.

Figure 3. Domaines dans lesquels l’IA exerce un impact visible sur les jeunes.

Figure 4. Avantages et défis perçus en lien avec le travail de jeunesse et l’IA.

Figure 5. Aperçu des principales thématiques influençant l’IA.

Figure 6. Aperçu des politiques et documents d’orientation relatifs à l’IA et à la jeunesse.

Figure 7. Structures et processus consultatifs intervenant dans l’information des politiques liées à l’IA.

Figure 8. Opportunités et défis pour le secteur de la jeunesse dans la gouvernance de l’IA.

Figure 9. Aperçu des recommandations à l’endroit des parties prenantes.



1. Introduction

Le sujet de l'intelligence artificielle (IA) et de la jeunesse comptait au nombre des priorités du Partenariat pour la jeunesse Union européenne-Conseil de l'Europe (le « Partenariat jeunesse ») dans le contexte du programme de travail 2022-2023. Il s'appuie sur les travaux menés par le Partenariat jeunesse sur le thème du passage au numérique et de son articulation avec la participation des jeunes, la démocratie et l'inclusion sociale, exploré à l'occasion des symposiums « [Navigating transitions: adapting policy to young people's changing realities](#) » (Tirana, 2022) et « [Connecting the dots: young people, social inclusion and digitalisation](#) » (Tallinn, 2018), ainsi qu'à travers l'étude de suivi et la publication de la série « [Youth Knowledge](#) » sur l'inclusion sociale, le passage au numérique et les jeunes.

En outre, ce travail vient compléter les initiatives du Service de la jeunesse du Conseil de l'Europe dans le domaine de l'IA et de la jeunesse, y compris la [Déclaration sur la participation des jeunes à la gouvernance de l'IA](#) (2020), les conclusions des deux séminaires « [L'intelligence artificielle et la jeunesse – Comment les jeunes peuvent-ils participer ?](#) » (2020) et « [L'intelligence artificielle et son impact sur les jeunes](#) » (2019), ainsi que les initiatives de l'Union européenne visant à réglementer l'IA, notamment la dernière publication des [Lignes directrices éthiques sur l'utilisation de l'intelligence artificielle \(IA\) et des données dans l'enseignement et l'apprentissage à l'intention des éducateurs](#).

La présente publication s'intéresse à l'intersection entre l'IA et le secteur de la jeunesse, à travers les retombées de l'évolution de cette technologie sur la vie des jeunes, sur les politiques et les pratiques des acteurs étatiques et non étatiques, et sur les perceptions des travailleurs de jeunesse à son égard.

Elle entend proposer une vue d'ensemble de ce qu'est l'IA et de son impact sur les droits des jeunes et sur le secteur de la jeunesse en général, ainsi que des conseils à l'endroit des acteurs de la jeunesse qui aspirent à jouer un rôle actif dans les politiques et les débats entourant l'IA.

1.1. Comprendre l'IA

Depuis l'adoption des [Conclusions du Conseil de l'Union européenne sur l'animation socio-éducative intelligente de 2017](#) et des [Conclusions du Conseil de l'Union européenne et des représentants des gouvernements des États membres sur l'animation socio-éducative dans le domaine numérique](#), la transformation numérique est à l'ordre du jour de l'agenda jeunesse. Cependant, la pandémie de covid-19 a été le principal facteur à l'origine d'une adoption accrue des outils numériques et de l'IA dans les secteurs plus larges de la jeunesse et de l'éducation.

Pourquoi alors se concentrer à présent sur l'IA et non sur les technologies numériques au sens large ? L'IA et le numérique sont-ils synonymes ?

Dans le cadre [du travail de jeunesse], le passage au numérique est souvent confondu avec l'utilisation des médias sociaux. Toutefois, de nouvelles technologies numériques font rapidement leur apparition. L'intelligence artificielle, la réalité virtuelle, la robotique et la technologie des chaînes de blocs, entre autres, affectent nos sociétés bien au-delà du domaine de la communication.¹

En résumé, sur la base de la définition qui précède, nous pourrions décrire l'IA comme l'une des technologies numériques existantes. Bien qu'il soit plus aisé d'aborder l'IA dans le contexte du débat numérique en général, puisqu'il s'agit d'une technologie numérique parmi d'autres, il est important de noter qu'elle joue un rôle plus important que ces autres technologies. Qu'il s'agisse d'initiatives axées sur le développement économique ou sur le développement de la société, l'IA est devenue un sujet d'intérêt à part entière, associé à des politiques et à des réglementations qui lui sont propres ; en d'autres termes, il s'agit d'une technologie omniprésente, perturbatrice, qui a déjà transformé de nombreux aspects de notre quotidien. Le présent document examine pourquoi il est important de faire la distinction entre les technologies de l'IA et les autres technologies numériques. En outre, il est de plus en plus urgent de comprendre le fonctionnement de cette technologie particulière dès lors que des preuves solides attestent d'effets à long terme sur les droits fondamentaux. Enfin, la nécessité de comprendre les technologies de l'IA est étroitement liée aux mesures nécessaires afin de les soutenir, à savoir les compétences ou les politiques spécifiques requises pour nous guider dans les méandres d'un monde piloté par l'IA.

a. Le concept de l'IA

Le terme « intelligence artificielle » a été inventé en 1955 et a depuis été utilisé de différentes manières, sans définition universellement acceptée d'un point de vue technique ou juridique. Le public peut avoir une image apocalyptique de l'IA, qui consisterait en un monde dirigé et contrôlé par des robots et des puissances super-intelligentes, ou à l'inverse une vision plus pragmatique de l'IA comme source alimentant la plupart des technologies utilisées aujourd'hui (réseaux sociaux, moteurs de

1. Union européenne (2019), Conclusions du Conseil et des représentants des gouvernements des États membres, réunis au sein du Conseil, sur l'animation socio-éducative dans le domaine numérique, document disponible à l'adresse [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/FR/TXT/HTML/?uri=CELEX:52019XG1210\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/FR/TXT/HTML/?uri=CELEX:52019XG1210(01)), consulté le 15 mars 2023.

recherche, fils d'actualité, appareils domestiques intelligents, plateformes publiques utilisées par les gouvernements). Pour les besoins de la présente publication, la définition suivante a été utilisée :

Un système d'intelligence artificielle est un système automatisé qui, pour des objectifs explicites ou implicites, déduit, à partir d'entrées reçues, comment générer des résultats en sortie tels que des prévisions, des contenus, des recommandations ou des décisions qui peuvent influencer sur des environnements physiques ou virtuels. Différents systèmes d'IA présentent des degrés variables d'autonomie et d'adaptabilité après déploiement.²

La définition ci-dessus a été proposée par l'Organisation de coopération et de développement économiques (OCDE) et adoptée par les principales parties prenantes institutionnelles, notamment dans la loi européenne sur l'intelligence artificielle et la Convention-cadre du Conseil de l'Europe sur l'intelligence artificielle et les droits de l'homme, la démocratie et l'État de droit.

La présente publication renvoie à l'IA en tant que terme générique englobant toutes les technologies liées à l'IA, indépendamment de la complexité des tâches accomplies ou de leur niveau d'autonomie. Il s'agit ici de démystifier les principaux aspects de l'IA en la rendant plus accessible aux communautés non initiées, quelle que soit la terminologie technique associée.

b. L'IA générative en bref

L'IA générative (IAg) est une technologie d'IA distincte. Elle a gagné en popularité depuis le lancement de [ChatGPT 3.5](#) en novembre 2022, atteignant en à peine cinq jours un million d'utilisatrices et utilisateurs, puis 100 millions deux mois après sa sortie (source : [similarweb](#)).

Ces technologies sont également connues sous le nom d'IA à usage général (GPAI), dès lors que la même technologie peut être appliquée dans divers contextes et en réponse à des objectifs distincts. Pour les besoins de cette publication, nous renverrons à ces technologies sous le nom d'IAg, la principale capacité de cette forme d'IA étant de générer de nouveaux contenus à partir de courtes entrées – texte, images, vidéos. ChatGPT est décrit comme un grand modèle de langage à même d'interagir avec les individus grâce à sa capacité à prédire le mot suivant dans une séquence de mots (cette caractéristique est particulièrement importante car elle nous aide à distinguer ChatGPT d'un moteur de recherche plus courant, qui fournit la source réelle de l'information).

[DALL-E](#) et [Midjourney](#) sont deux autres outils relevant de cette catégorie, spécialisés dans la production de contenu visuel. Aujourd'hui, diverses technologies incluent ce type d'IA – depuis des outils de gestion de projet et de révision de documents jusqu'à des outils plus spécialisés appliqués dans les domaines du droit, de la médecine et d'autres domaines.

2. OCDE (2019), Recommandation du Conseil sur l'intelligence artificielle, document disponible à l'adresse <https://legalinstruments.oecd.org/fr/instruments/OECD-LEGAL-0449>, consulté le 15 mars 2023.

Qu'elle soit louée ou critiquée, l'IAg suscite un intérêt qui s'est considérablement amplifié en 2023. Étant donné les multiples facettes de cette technologie, il est important de l'aborder avec un double regard, à savoir l'IA en tant que levier, mais aussi en tant que défi.

L'IAg peut être considérée comme un levier. Qu'elle soit utilisée comme outil autonome ou intégré à d'autres plateformes ou produits, elle pourrait notamment présenter les **avantages** suivants pour le secteur de la jeunesse :

- ▶ utilisations créatives : création de contenu qui nécessiterait autrement des compétences spécialisées, par exemple la rédaction d'un communiqué de presse à partir d'un court paragraphe, la création de contenu attrayant sur les réseaux sociaux, une stratégie de communication pour une organisation, l'élaboration d'un nouveau programme de formation ou le concept d'un nouveau projet ;
- ▶ utilisations productives : synthèse de rapports ou présentations, conversion d'un document en une présentation PowerPoint, production d'inventaires ou identification de tendances et de priorités à partir de documents de l'organisation ou de sa présence en ligne ;
- ▶ utilisations interactives pour de nouveaux services : utilisation de la fonctionnalité de conversation (tchat) et de sa capacité à générer des réponses textuelles similaires à celles des humains, en intégrant celles-ci comme compléments aux services en ligne adressés aux jeunes, etc.

L'IAg peut également être considérée comme un défi. Si cette technologie peut apporter son lot d'avantages, la compréhension insuffisante dont nous faisons preuve à l'égard de ses limites ou de sa capacité à analyser de manière critique ses résultats peut poser de nouveaux défis. Connectés à internet ou intégrés dans un moteur de recherche, ces outils peuvent :

- ▶ produire du contenu qui semble crédible mais qui contient pourtant des informations incorrectes ou trompeuses, et inventer totalement des faits qui ne se sont jamais produits, ce qui entraîne un risque de manipulation et de **radicalisation**. On a constaté que, contrairement à un moteur de recherche traditionnel, les outils tels que ChatGPT produisaient ce que l'on appelle des « **hallucinations** », c'est-à-dire des informations (y compris des liens ou des références vers des articles universitaires) qui n'ont jamais été publiées ;
- ▶ soulever des **préoccupations en matière de confidentialité** : cette technologie étant librement accessible, nombre de personnes pourront choisir de partager des documents internes sensibles incluant des données personnelles identifiables (par exemple, un-e enseignant-e ou un-e médecin qui utilise ses dossiers personnels pour générer une prescription ou une recommandation). Les outils d'IAg n'offrent pas toujours des garanties suffisantes pour sécuriser les données, et des fuites de données identifiables se sont déjà produites, créant des risques pour les individus mais aussi pour les organisations. Compte tenu de la nouveauté de ces outils et de l'engouement qu'ils suscitent, mais aussi en raison du manque de stratégies organisationnelles relatives à une utilisation éthique des technologies de l'IA, **diverses enquêtes** dénoncent déjà l'utilisation de l'IAg par le personnel pour certaines tâches, sans que les responsables en aient connaissance, si bien que ces derniers tombent des nues lorsque des informations sensibles (voire exclusives) sont partagées ;

- ▶ **manipuler**, en particulier du fait de leur capacité à produire des réponses qui peuvent paraître très convaincantes et à imiter le langage humain, ce qui a déjà conduit à des extrêmes tels que des cas de **suicide** ;
- ▶ générer du contenu malveillant, y compris des *deepfakes* (médias synthétiques – supports visuels et audios qui imitent de vrais humains, donnant le sentiment qu'ils sont authentique, et peuvent relayer des messages mal intentionnés) et du **contenu préjudiciable** pour les enfants ou d'autres publics.

Les différents exemples ci-dessus reflètent la nécessité d'aborder cette technologie sous deux angles distincts. L'adoption croissante d'outils tels que ChatGPT dans un laps de temps aussi court a soulevé des questions supplémentaires quant à l'utilisation des technologies d'IA à grande échelle et aux retombées de celles-ci sur la société et les individus qui les utilisent. Bien que la mise au point de technologies d'IA puisse s'accompagner d'avantages multiples, nombre de parties prenantes ont déjà appelé à accorder une attention accrue à leur développement ainsi qu'à leur déploiement et souligné l'urgence d'un système de gouvernance qui assure des garanties suffisantes.

Les **Orientations pour l'intelligence artificielle générative dans l'éducation et la recherche** publiées par l'Organisation des Nations Unies pour l'éducation, la science et la culture (Unesco) peuvent offrir une source d'inspiration supplémentaire afin d'aborder l'IAg selon une approche centrée sur l'humain et de faire bon usage de ces technologies, dans des conditions éthiques et sûres.

c. Dimensions de l'éducation à l'IA

Dans le cadre du débat entourant l'IA, les technologies reposant sur l'IA ou ses conséquences dans un sens plus large, il est tout aussi important d'aborder le concept d'éducation à l'IA, d'une part parce que l'enseignement et l'apprentissage de l'IA peuvent représenter une condition préalable à la participation à ces discussions, d'autre part parce qu'ils peuvent nous permettre de mieux appréhender les différentes dimensions qui y sont associées, au-delà du simple usage de la technologie.

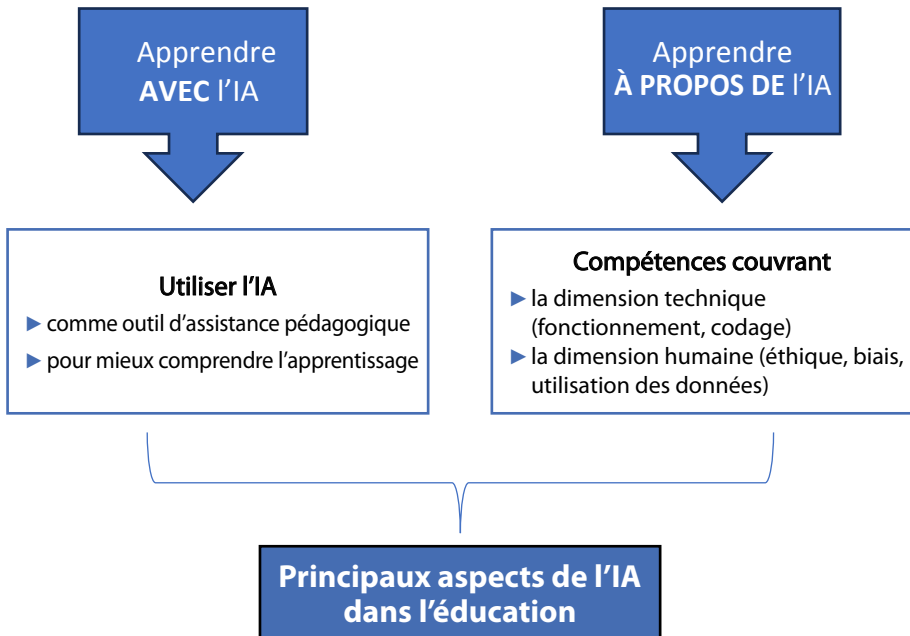
À cette fin, nous avons retenu la classification proposée dans la publication du Conseil de l'Europe de 2022 intitulée *Artificial intelligence and education – A critical view through the lens of human rights, democracy and the rule of law (Intelligence artificielle et éducation – Un regard critique à travers le prisme des droits humains, de la démocratie et de l'État de droit)*, qui distingue quatre éléments.

1. **Apprendre avec l'IA** : renvoie à l'utilisation d'outils d'enseignement et d'apprentissage reposant sur l'IA, y compris l'application d'outils d'IA pour accompagner les apprenantes et apprenants (les systèmes d'assistance pédagogique intelligents ou les *chatbots*, par exemple), pour soutenir les systèmes administratifs (la gestion des horaires ou de l'apprentissage, par exemple), ou encore pour appuyer les éducatrices et les éducateurs (la curation intelligente des ressources pédagogiques, par exemple).
2. **Utiliser l'IA pour mieux comprendre l'apprentissage** : renvoie essentiellement au recours à l'analyse de l'apprentissage pour mieux comprendre comment les apprenantes et apprenants apprennent et mesurer l'efficacité

des processus de conception de l'apprentissage, et à l'utilisation potentielle de ces informations pour éclairer les décisions visant à soutenir les processus d'admission dans les écoles, la planification de l'enseignement, etc.

3. **Apprendre à propos de l'IA** : renvoie à la dimension technique de l'éducation à l'IA, c'est-à-dire au développement des compétences liées à la compréhension (et, s'il y a lieu, à l'utilisation) des techniques et des technologies associées à l'IA, y compris par le biais d'activités de codage.
4. **Se préparer à l'IA** : renvoie à la dimension humaine de l'éducation à l'IA, qui permet de préparer les citoyennes et citoyens aux éventuelles retombées de l'IA sur leur vie quotidienne, y compris l'éthique dans le domaine de l'IA, les biais, l'utilisation des données, etc.

Figure 1. Principaux éléments contribuant à une meilleure compréhension de l'IA



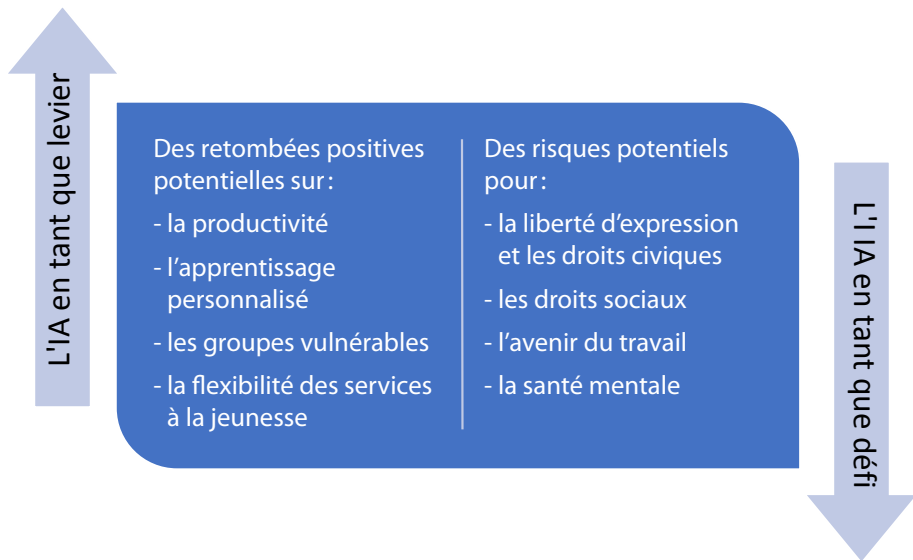
1.2. Comprendre le rapprochement entre les jeunes et l'agenda de l'IA

À première vue, il pourrait sembler difficile de rapprocher les jeunes de l'intelligence artificielle, un domaine initialement rattaché aux communautés de la technologie et au secteur privé. À partir de 2017, l'IA a commencé à susciter de l'intérêt chez de nombreux autres acteurs, parmi lesquels les institutions publiques, les entreprises, le monde universitaire et les organisations de la société civile (OSC). Lorsque le monde a compris que les technologies de l'IA présentaient non seulement des avantages, mais aussi des défis pour la société, l'éventail des parties prenantes s'est

élargi. Pourtant, le secteur de la jeunesse a encore du mal à trouver sa place dans cet écosystème dès lors que les jeunes figurent rarement parmi les principaux décisionnaires en matière d'IA³.

Au niveau de la société, l'objectif de l'IA est débattu sous deux angles : 1. ces technologies peuvent avoir des retombées positives et améliorer la qualité de vie ; 2. elles peuvent causer du tort et porter atteinte aux droits fondamentaux. Ces deux perspectives peuvent aussi s'appliquer dans le secteur de la jeunesse, c'est-à-dire en examinant à la fois les avantages et les risques potentiels des technologies de l'IA.

Figure 2. Avantages et risques potentiels de l'IA



L'IA en tant que levier pour le secteur de la jeunesse : habituellement examinée dans le cadre du concept d'IA ou d'automatisation au service du bien social, l'IA a été identifiée comme contribuant à des besoins sociaux plus larges. On peut notamment l'utiliser pour remplacer le travail répétitif et de moindre valeur, et ainsi libérer du temps pour des tâches plus importantes et une interaction plus personnalisée. Les organisations de jeunesse et autres peuvent tirer parti de ces technologies en investissant dans des solutions d'IA qui pourraient assumer certaines tâches administratives : extraire, copier et insérer des données ; remplir des formulaires ; réécrire et compléter des analyses et des rapports de routine. Les technologies avancées peuvent aller encore plus loin et aider à interpréter du texte, à participer à des discussions et à des conversations et à analyser de grandes quantités de données pour mieux comprendre le travail réalisé, les tendances et les nouvelles orientations potentielles des programmes ou des projets. Pourtant, les secteurs qui ne disposent que de ressources limitées accèdent rarement à ces technologies.

3. Norqvist L. (2018), « Analysis of the digital transformation of society and its impact on young people's lives », Partenariat jeunesse, disponible à l'adresse <https://go.coe.int/c0pLb>, consulté le 16 octobre 2025.

Les avantages de l'IA ont fait l'objet d'amples débats pour des applications spécifiques: 1. l'IA dans le domaine de l'éducation: proposer un contenu sur mesure et des approches d'apprentissage personnalisées, soutenir le travail des éducatrices et des éducateurs; 2. l'IA comme solution d'assistance: accompagner, au moyen d'outils et de technologies adaptés, l'intégration sociale des personnes vivant avec des troubles de la santé ou de l'apprentissage ou avec un handicap et améliorer leur qualité de vie; et 3. l'IA dans les services à la jeunesse: où les *chatbots* et autres systèmes d'IA pourraient compléter le travail des travailleurs de jeunesse ainsi que des travailleuses et travailleurs sociaux, favorisant une plus grande flexibilité pour les jeunes qui sont moins à même d'accéder à des services qui, autrement, dépendent d'une présence humaine.

À une plus grande échelle, au niveau de la société, les technologies d'IA devraient contribuer à l'efficacité et à l'amélioration de la qualité des systèmes de santé et de services publics.

L'IA en tant que défi pour les jeunes et les droits fondamentaux: des recherches publiées ces dernières années mettent en évidence un nombre croissant de situations dans lesquelles les technologies de l'IA ont entraîné des effets dommageables sur le plan social, notamment en perpétuant des partis pris historiques ou en amplifiant la polarisation et les préjudices accumulés. Ces préjudices peuvent découler de l'insuffisance des tests, du manque de normes éthiques ou juridiques, ou du manque d'information et de sensibilisation des personnes qui utilisent ces technologies.

Les situations présentant un intérêt pour le secteur de la jeunesse et les jeunes peuvent être regroupées selon les catégories suivantes: 1. l'impact de l'IA sur la liberté d'expression et les droits civiques: la nature invisible et omniprésente des algorithmes et du microciblage sur la plupart des plateformes web (réseaux sociaux, moteurs de recherche, agrégateurs d'informations ou services de divertissement) a amplifié le pouvoir des bulles de filtres et accru la polarisation, tout en suscitant des inquiétudes quant aux possibilités d'utiliser ces outils à des fins de surveillance; 2. l'impact de l'IA sur les droits sociaux: dans certaines situations, le déploiement des technologies de l'IA a réellement porté atteinte aux droits des personnes, souvent en raison de biais découverts dans ces technologies; 3. l'IA et l'avenir du travail: il s'agit d'examiner les défis engendrés par l'IA concernant l'avenir du travail, tout en tenant compte de l'aptitude du système éducatif à relever ces défis en temps opportun; et 4. l'IA et la santé mentale: il est établi que l'utilisation excessive des plateformes en ligne, combinée à la fonction de filtrage des algorithmes, suscite un renforcement de la perception négative de l'image du corps ainsi qu'une hausse des cas de dépression, voire de suicide, chez les jeunes.

Bien que le rapport entre l'IA et les jeunes puisse être abordé à travers de nombreux autres exemples et sujets d'intérêt, la liste ci-dessus met en lumière les principaux points d'intérêt pour le secteur de la jeunesse. L'IA est construite et centrée sur les données. Les données sont la ressource qui alimente toutes les technologies de l'IA. Pour fonctionner ou pour gagner en performance, ces technologies ont besoin de plus de données. Cela s'applique particulièrement dans le cas des jeunes, qui se tournent vers internet et les technologies de manière non seulement précoce, mais aussi fréquente, et qui deviennent implicitement la source de données qui alimente

bon nombre de technologies privées d'IA, des réseaux sociaux aux technologies intelligentes pour le domicile, en passant par les jeux vidéo et bien d'autres encore. Les jeunes, les praticiennes et praticiens de l'animation socio-éducative, les éducatrices et éducateurs, les prestataires de services et les acteurs de la politique de jeunesse doivent comprendre les implications de ce partage involontaire et surtout automatique de données, et prêter attention à ses éventuelles conséquences.

Des rapports et recommandations publiés par le [Conseil de l'Europe](#) et le [Parlement européen](#) fournissent d'autres exemples de l'impact de l'IA en général, et certaines ressources plus spécifiques traitent des retombées de l'IA sur les enfants ou sur les jeunes : le « [Memorandum on artificial intelligence and child rights](#) » et la publication « [Youth and artificial intelligence: where we stand](#) ».



2. Impact de l'intelligence artificielle sur les droits des jeunes

Cette section aborde le fonctionnement de l'IA ainsi que diverses situations de la vie réelle impliquant l'IA afin d'aider la lectrice et le lecteur à mieux comprendre les implications des technologies de l'IA sur les droits humains, et sur les droits des jeunes en particulier.

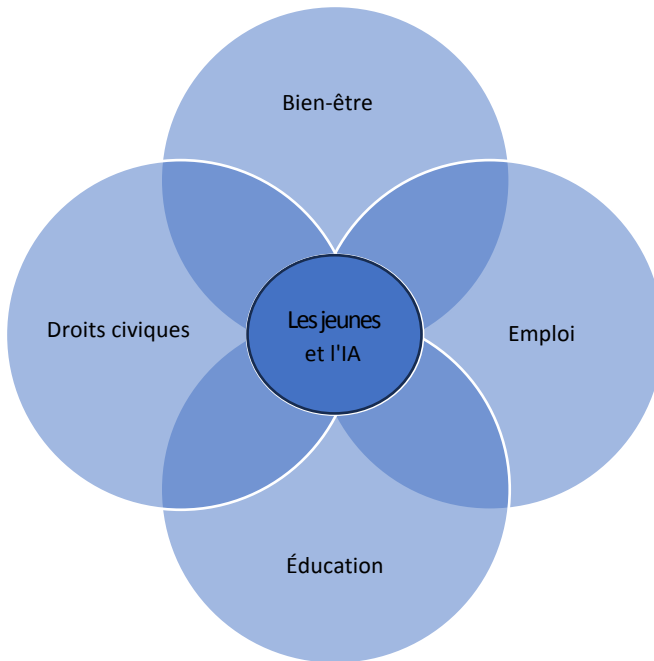
Bien que l'IA soit parfois décrite comme une technologie parmi d'autres, il est important de savoir qu'elle est aussi produite et influencée par les cultures, les normes et les réglementations existantes. Si sa capacité anticipée à améliorer des processus existants lui confère un potentiel de transformation, elle peut néanmoins aussi contribuer aux asymétries structurelles et amplifier les injustices existantes.

1.1. Les jeunes et l'IA

Il est largement admis que le filtrage algorithmique des réseaux sociaux peut avoir un effet malsain sur l'image que les jeunes ont d'eux-mêmes⁴. Pourtant, la technologie ne s'utilise pas uniquement de cette manière, puisque des optimisations similaires sont appliquées dans les domaines de l'éducation, de l'emploi, et de nombreux autres domaines qui affectent le quotidien des jeunes. Les sections qui suivent présentent un aperçu des retombées potentielles du recours à l'IA sur certains droits importants qui concernent les jeunes – bien-être et santé mentale, emploi, éducation et droits civiques.

4. Wakefield J. (2021), « Facebook under fire over secret teen research », *BBC News*, disponible à l'adresse www.bbc.com/news/technology-58570353, consulté le 24 novembre 2023.

Figure 3. Domaines dans lesquels l'IA exerce un impact visible sur les jeunes



2.1. L'IA et le bien-être

La pandémie de covid-19 a marqué un jalon important dans l'adoption accrue des technologies reposant sur l'IA. Alors que les écoles ont été contraintes à fermer leurs portes ou à limiter l'accès aux espaces de socialisation physique et de loisirs, les jeunes ont commencé à mener leur vie en ligne et donc à interagir davantage avec les technologies fondées sur l'IA. Les solutions technologiques permettant de remplacer leur vie sociale physique alors limitée se sont développées. L'augmentation générale de l'utilisation des médias numériques, et en particulier des réseaux sociaux, a montré une croissance des utilisatrices et utilisateurs actifs allant de 8 à 38 %⁵. Cependant, cette transition a fait naître de nouveaux défis : il en allait de la santé mentale des jeunes.

Une étude de 2022⁶ fondée sur un examen systématique et une méta-analyse de 30 études publiées jusqu'en septembre 2021 a indiqué une association essentiellement négative entre la santé mentale et l'utilisation des médias numériques chez les adolescentes et adolescents dans le contexte de la pandémie de covid-19.

5. Statista, « Croissance du nombre d'utilisatrices et utilisateurs actifs mensuels des principaux réseaux sociaux dans le monde entre 2019 et 2021 », disponible à l'adresse www.statista.com/statistics/1219318/social-media-platforms-growth-of-mau-worldwide/, consulté le 24 novembre 2023.

6. Marciano L. *et al.* (2022), « Digital media use and adolescents' mental health during the Covid-19 pandemic: a systematic review and meta-analysis », *Frontiers in Public Health*, vol. 9, disponible à l'adresse www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpubh.2021.793868/full, consulté le 24 novembre 2023.

L'étude précisait toutefois que les différents types d'utilisation des médias numériques n'engendraient pas tous des conséquences néfastes sur la santé mentale des adolescentes et adolescents. La communication interpersonnelle, le fait de se dévoiler dans le contexte d'une amitié partagée en ligne ainsi que des expériences en ligne positives et amusantes atténuent les sentiments de solitude et de stress.

2.2. L'IA dans le secteur de l'emploi

Les compétences sont une dimension importante de l'emploi des jeunes. Des rapports ont déjà mis en évidence des lacunes en matière de compétences numériques et une inadéquation sur le marché du travail. L'Organisation internationale du travail (OIT) a publié un [rapport en 2020](#) (en anglais) selon lequel des pays comme le Royaume-Uni considèrent désormais les compétences numériques comme presque incontournables, avec 72 % de tous les emplois (peu qualifiés à hautement qualifiés, tous secteurs confondus) nécessitant un certain niveau de compétences numériques. Cette réalité devient particulièrement pertinente si on l'associe aux données d'autres rapports sur l'avenir de l'emploi⁷ qui indiquent que 69 à 97 % des employeurs (dans différents pays) envisagent l'automatisation du travail. De telles situations peuvent conduire à davantage de déplacements et à des conditions de travail et de vie précaires, en particulier pour les jeunes. Dans ce contexte, l'aptitude du système éducatif formel à préparer les jeunes aux emplois de demain en leur dispensant des compétences numériques de base, mais aussi des compétences plus avancées, telles que l'utilisation et le développement des technologies de l'IA, devient de plus en plus importante.

Outre les incertitudes créées par l'évolution du paysage du marché du travail, les jeunes pourraient se heurter à de nouveaux défis en matière d'emploi, comme le filtrage algorithmique des candidatures ou des CV. La tendance est déjà visible dans la diffusion des applications de recrutement fondées sur l'IA, qui permettent aux employeurs d'automatiser la sélection des candidates et candidats. Un entretien vidéo pourrait ainsi être utilisé pour analyser non seulement le contenu des réponses, mais aussi des caractéristiques plus spécifiques qui permettent un profilage individuel – posture, expressions faciales, ton de la voix et choix des mots⁸. Le [rapport 2020 d'Equinet](#) sur l'IA souligne une utilisation étendue et diversifiée de la technologie dans le secteur de l'emploi, notamment aux fins de la gestion du personnel, de l'embauche et du recrutement, du suivi et de la surveillance des employés et employées, de l'augmentation de la productivité, et plus encore. Toutes ces pratiques soulèvent de nouvelles questions quant aux retombées qui pourraient en découler systématiquement pour les droits des jeunes – avant et après leur entrée sur le marché du travail.

7. Voir le rapport du Forum économique mondial (en anglais) à l'adresse www.weforum.org/publications/the-future-of-jobs-report-2020/.

8. Buranyi S. (2018), «“Dehumanising, impenetrable, frustrating” : the grim reality of job hunting in the age of AI», *The Guardian*, disponible à l'adresse www.theguardian.com/inequality/2018/mar/04/dehumanising-impenetrable-frustrating-the-grim-reality-of-job-hunting-in-the-age-of-ai, consulté le 24 novembre 2023.

2.3. L'IA dans l'éducation

Le lien entre les technologies de l'IA et l'éducation devrait continuer à se renforcer. Depuis la pandémie, l'utilisation des applications de technologies éducatives (l'EdTech) a considérablement augmenté et devrait générer une valeur économique importante (selon les estimations, un taux de croissance annuel de 36 % entre 2022 et 2030, d'après [Grand View Research](#)).

Bien que la perspective d'une éducation personnalisée et d'interventions automatisées puisse offrir des avantages, il est important de comprendre que l'analyse prédictive et l'IA peuvent aussi présenter certaines insuffisances. La liste ci-dessous énonce certaines limites dont il conviendrait de tenir compte dans le cadre du recours à l'IA dans l'éducation :

- ▶ bien que l'apprentissage personnalisé ne soit pas nécessairement néfaste en lui-même, sa mise en œuvre et ses résultats peuvent se révéler aléatoires dans certaines circonstances, en particulier chez les jeunes ;
- ▶ un apprentissage personnalisé dispensé par des assistants intelligents ou des *chatbots* peut produire des bénéfices importants ; ces systèmes peuvent certes s'avérer utiles pour acquérir des connaissances, mais ils n'ont pas la capacité de l'humain à développer en parallèle des attitudes et des valeurs ;
- ▶ l'apprentissage personnalisé est un processus axé sur les données. Considéré comme partie intégrante de la réalité de l'« éducation de précision » à l'école et à l'université, il s'appuie principalement sur les données de l'apprenante et de l'apprenant – résultats d'examens, préférences ou informations sur les facteurs environnementaux – afin de définir le type de support pédagogique le plus adapté⁹. Cet aspect prend une importance particulière dans le contexte de produits d'apprentissage personnalisé conçus par des entreprises privées qui sont amenées à traiter des données hautement sensibles, soulevant ainsi de nouvelles interrogations en matière de vie privée.

La Commission européenne a élaboré les [Lignes directrices éthiques sur l'utilisation de l'intelligence artificielle \(IA\) et des données dans l'enseignement et l'apprentissage à l'intention des éducateurs](#) afin d'atténuer les problèmes potentiels, tels que ceux précédemment mentionnés.

2.4. L'IA et les droits civiques

Il est prouvé que certaines technologies d'IA affectent les libertés d'expression, d'association et de réunion. Alors que la plupart des publications se concentrent sur l'impact des algorithmes utilisés par les réseaux sociaux, d'autres technologies d'IA, telles que la reconnaissance faciale, devraient également être prises en considération.

L'[étude de faisabilité](#) publiée par le Comité ad hoc sur l'intelligence artificielle du Conseil de l'Europe (CAHA) sur le thème « Intelligence artificielle, droits de l'homme, démocratie et État de droit – Guide introductif » aborde cette question et formule

9. Brookman-Byrne A. (2018), « Gathering learner data », *BOLD*, disponible à l'adresse <https://bold.expert/gathering-learner-data/>, consulté le 24 novembre 2023.

des recommandations centrales pour la participation des jeunes. La reconnaissance faciale par l'IA et la surveillance biométrique assistée par l'IA pourraient intensifier les mécanismes d'oppression, en particulier dans les pays où les niveaux de démocratie sont plus faibles. En conséquence, la participation des jeunes à la vie sociale, politique et culturelle pourrait être réduite au minimum par crainte de sanctions, d'emprisonnement ou d'autres conséquences, ce qui pourrait conduire à un rétrécissement supplémentaire de l'espace civique.

Dans le contexte des efforts déployés par le secteur de la jeunesse pour atteindre un plus grand nombre de jeunes par la voie numérique, il devient particulièrement important d'identifier les moyens fondés sur l'IA et de comprendre non seulement leurs avantages mais aussi leurs limites. Le rapport publié en 2023 par Freedom House sous l'intitulé « [The repressive power of artificial intelligence](#) » développe plus avant les problèmes qu'engendre l'IA pour l'exercice des droits civiques.



3. IA et travail de jeunesse

Avec l'adoption croissante des nouvelles technologies, les travailleurs de jeunesse voient l'IA comme une force omniprésente mais invisible et impersonnelle qui affecte différents domaines de leur pratique. L'accessibilité des outils fondés sur l'IA impose de mieux comprendre comment ces professionnelles et professionnels les utilisent, mais aussi comment ils et elles interagissent avec ces technologies. Ce chapitre traite des perceptions des travailleurs de jeunesse à l'égard de l'IA, sur la base des recherches menées dans le cadre de l'étude « *Automating youth work: youth workers views on AI* » d'Alicja Pawluczuk.

L'IA en tant que « compagnon de travail » : bien qu'il soit essentiel d'adopter une attitude positive mais néanmoins critique à l'égard de l'IA, cette dernière ne doit pas être redoutée dans le contexte du travail de jeunesse mais considérée comme un « stagiaire de plus » à qui confier des tâches précises et à former en vue de résultats particuliers (comme la préparation d'un calendrier ou la création de sites web et de graphiques).

L'IA en tant que force imprévisible : face à l'importance du nombre de nouveaux outils fondés sur l'IA utilisés dans le secteur du travail de jeunesse, les éducatrices et éducateurs non formels estiment n'avoir qu'un contrôle limité (voire inexistant) sur les pratiques de collecte de données, beaucoup de ces dernières pouvant avoir des répercussions négatives sur les croyances des jeunes, leurs choix quotidiens et leur développement personnel. Le débat autour de certains réseaux sociaux et des modalités d'utilisation des données appliquées par ces plateformes illustre ce point. En mars 2023, le Parlement européen a interdit à son personnel d'utiliser ce type

de plateformes sur ses appareils professionnels, et d'autres organismes publics en Europe et en Amérique ont fait de même. Qu'impliquent ces mesures pour le secteur européen de la jeunesse, sachant que nombre de jeunes consomment et utilisent activement les contenus proposés sur ces plateformes ? Le travail de jeunesse devrait-il s'impliquer dans les efforts visant à modérer le recours à l'IA auprès des jeunes ? À qui devrait-on confier la responsabilité de protéger les jeunes contre les atteintes à la vie privée liées au profilage et à la surveillance algorithmiques ?

L'IA motivée par les intérêts des jeunes : parmi les travailleurs de jeunesse, certains et certaines sont suffisamment à l'aise pour aborder l'IA soit dans un cadre pratique, soit dans un cadre théorique en tant que sujet de discussion (par exemple l'éthique, l'impact de l'IA sur la démocratie), mais ils et elles ne semblent pas être majoritaires. Ces pratiques paraissent être essentiellement motivées par l'intérêt des jeunes à l'égard des dernières tendances technologiques ou fondées sur de précédentes expériences impliquant la technologie dans le secteur de l'animation socio-éducative. On pourrait soutenir que plus ces personnes ont de l'expérience dans le domaine numérique, plus elles sont susceptibles d'interagir avec l'IA dans le cadre de leur pratique.

L'IA et l'information dans le secteur de la jeunesse : malgré l'enthousiasme suscité par l'utilisation des outils d'IA, les travailleurs de jeunesse en Europe constatent que les informations ne sont pas aisément accessibles, ce qui provoque un sentiment de déconnexion et de désengagement par rapport au sujet. Certaines et certains considèrent que l'IA est peu pertinente pour le travail de jeunesse. Dans le même temps, une attitude paradoxale a été démontrée à l'encontre de l'IA : les travailleurs de jeunesse minimisent sa pertinence (compte tenu du faible niveau d'adoption de la technologie et de sensibilisation à son égard), tout en appelant à une résistance active contre sa mise en œuvre dans le secteur du travail de jeunesse.

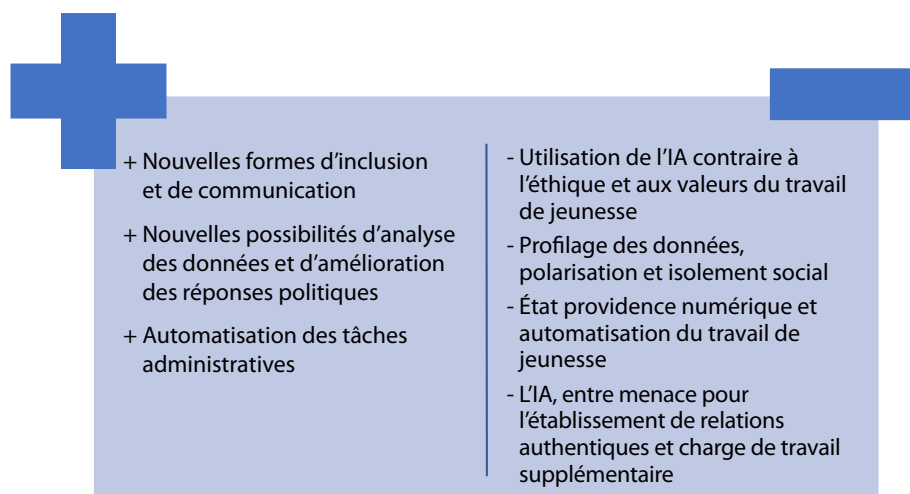
L'IA et la « fracture des données massives » : on constate notamment depuis la pandémie de covid-19 que les travailleurs de jeunesse et les organismes d'animation socio-éducative oscillent entre les deux pôles du spectre : il y a ceux qui prennent les devants et ceux qui tentent de se mettre à niveau sans se surmener. Cette tendance est liée à un autre problème, à savoir que les travailleurs de jeunesse exclus ou partiellement exclus du numérique sont souvent aux prises avec un sentiment d'appréhension, d'accablement et de fatigue numérique. Cependant, le sentiment d'être ainsi submergé et impuissant dans le contexte d'une société pilotée par l'IA pourrait s'inscrire dans le cadre d'un problème structurel plus vaste ancré dans le phénomène du *big data divide*, la « fracture des données massives » – « la relation asymétrique entre les personnes qui collectent, stockent et exploitent de grandes quantités de données, et celles qui sont visées par cette collecte de données¹⁰ ». Il est important de noter que la fracture numérique et la fracture des données conduisent à de nouvelles formes d'injustice sociale, de sorte que les individus qui bénéficient d'un meilleur accès à l'information sont moins exposés au risque d'exclusion sociale ou éducative¹¹.

10. Andrejevic M. (2014), « The big data divide », *International Journal of Communication*, vol. 8, pp. 1673-1689, disponible à l'adresse <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/2161/1163>, consulté le 8 avril 2024.

11. Ada Lovelace Institute (2021), *The data divide*, Ada Lovelace Institute, Londres, disponible à l'adresse www.adalovelaceinstitute.org/report/the-data-divide/, consulté en novembre 2023.

L'IA et l'éducation à la citoyenneté démocratique : étant donné le rôle essentiel du travail de jeunesse dans le développement de la citoyenneté démocratique et critique des jeunes, celui-ci peut également être considéré comme une potentielle « passerelle vers l'espace éducatif et expérimental », qui permet un coexamen critique des sujets émergents et urgents de l'impact de l'IA sur la citoyenneté démocratique (par exemple, la désinformation, les biais algorithmiques, l'utilisation contraire à l'éthique de l'analyse prédictive ou de la reconnaissance faciale). Bien que l'on s'accorde à considérer que les travailleurs de jeunesse ne sont pas tenus de devenir des experts en IA, il est urgent de revenir aux fondamentaux démocratiques du travail de jeunesse en tant que pratique sociopolitique. Ce travail fondé sur des valeurs pourrait devenir essentiel pour donner aux jeunes les moyens de faire preuve d'esprit critique, de comprendre, de remettre en question l'IA et de s'engager de manière proactive dans la gouvernance de l'IA et les structures de pouvoir connexes.

Figure 4. Avantages et défis perçus en lien avec le travail de jeunesse et l'IA



3.1. Avantages et défis perçus

a. Avantages perçus

Nouvelles formes d'inclusion et de communication : il est admis que les technologies numériques offrent de nouveaux moyens de capter l'attention de nouveaux groupes de jeunes (tels que les jeunes issus de communautés éloignées, les jeunes handicapés) et de les inclure dans la planification et la mise en œuvre d'activités dédiées à la jeunesse. Les technologies d'assistance (telles que la synthèse vocale ou la reconnaissance vocale) ont par exemple créé de nouveaux modes de participation dans le domaine de l'éducation formelle. De la même manière, les solutions d'apprentissage à distance ont été utilisées pour communiquer avec les apprenantes et apprenants à mobilité réduite et les impliquer de manière effective. L'Agence européenne pour l'éducation adaptée et inclusive a publié en 2022 un recueil intitulé « [Inclusive digital education](#) », qui compile diverses études de cas concernant le recours à l'IA dans le contexte de l'éducation numérique inclusive.

Nouvelles possibilités d'analyse des données et d'amélioration des réponses politiques : l'IA offre également l'occasion d'analyser des données et des politiques dans le secteur de la jeunesse. L'application, dans le cadre de la conception de projets en faveur des jeunes, des approches existantes centrées sur les données pourrait permettre de cibler plus efficacement les jeunes à risque ou d'identifier des préoccupations spécifiques. En effet, le fait de recourir ainsi à des données ouvertes et massives pourrait être bénéfique dans le contexte du travail intersectoriel mené avec les organisations de jeunesse et les gouvernements, en offrant aux travailleurs de jeunesse et aux jeunes la possibilité de participer à l'élaboration des politiques¹².

Automatisation des tâches administratives : l'IA a le potentiel de faciliter la gestion des processus administratifs tels que la gestion des délais et des tâches, la gestion de projets numériques, les bureaux virtuels et les espaces de réunion. Appliqués de manière efficace et éclairée, l'IA et les processus d'automatisation pourraient libérer du temps et permettre aux travailleurs de jeunesse d'en consacrer davantage aux jeunes et de produire un travail de qualité.

b. Défis et préoccupations perçus

Utilisation de l'IA contraire à l'éthique et aux valeurs du travail de jeunesse : une utilisation contraire à l'éthique de l'IA peut être considérée comme l'un des plus grands défis pour le secteur de la jeunesse. Il est important d'avoir conscience de la force potentiellement perturbatrice de l'IA et du risque de perte d'autonomie qui en découle, qui pourraient affecter les messages clés et les valeurs du travail de jeunesse. Concrètement, un groupe de jeunes pourrait ainsi choisir d'utiliser les réseaux sociaux pour recueillir et partager de l'information sur la santé sexuelle. Si les plateformes permettent de combler une partie du retard de nombreux jeunes en matière d'éducation sexuelle, elles deviennent également une source de « désinformation toxique », comme l'a démontré l'enquête de [NewsGuard](#) en révélant que les adolescentes et adolescents et les jeunes adultes sont constamment exposés à un contenu sélectionné par algorithme qui produit des allégations fausses et trompeuses. Par conséquent, dans le cas d'un projet théorique sur la sexualité des jeunes, ce type d'informations fondées sur des algorithmes pourrait porter atteinte aux valeurs du travail de jeunesse telles que l'autonomisation des jeunes, la communication authentique et critique et la cohésion sociale.

Profilage des données, polarisation et isolement social : les effets négatifs de l'IA incluent également les préoccupations liées à la vie privée des jeunes ainsi qu'à leur capacité de décision et d'action en ligne. Il convient dès lors de favoriser une prise de conscience accrue des inconvénients des technologies de l'IA tels que le profilage des données et la monétisation des données des jeunes, la prise de décision automatisée et le profilage racial¹³. En outre, le contenu géré par des algorithmes pourrait fausser la vision de la réalité des jeunes (par exemple, en les exposant davantage à

12. Unicef – Bureau de l'innovation (2019), « Memorandum on artificial intelligence and child rights », disponible à l'adresse www.unicef.org/innovation/reports/memoAlchildrights, consulté le 15 mars 2023.

13. Agence des droits fondamentaux de l'Union européenne (2022), *Bias in algorithms – Artificial intelligence and discrimination*, Office des publications de l'Union européenne, Luxembourg, disponible à l'adresse <https://fra.europa.eu/en/publication/2022/bias-algorithm>.

un contenu radical ou à la désinformation) et conduire à leur radicalisation et à leur isolement social¹⁴.

État providence numérique et automatisation du travail de jeunesse : le recours à l'IA pour réduire les coûts opérationnels dans le secteur de la jeunesse peut constituer un risque potentiel. Dans un contexte plus large de solutions d'« État providence numérique » orientées vers les économies de coûts¹⁵, des solutions numériques pourraient être envisagées afin de se substituer aux services d'animation socio-éducative ; ces derniers pourraient même être totalement rayés de la carte. La mise en œuvre de processus décisionnels automatisés dans les domaines de l'éducation, de la protection sociale et des services sociaux est souvent considérée comme efficace et productive. Dans cette situation, les travailleurs de jeunesse craignent que l'IA puisse être utilisée comme une solution de raccourci et d'économie financière pour remplacer les services à l'avenir.

L'IA, entre menace pour l'établissement de relations authentiques et charge de travail supplémentaire : les travailleurs de jeunesse constatent que le recours accru aux outils fondés sur l'IA porte atteinte à l'établissement de relations authentiques et suscite un sentiment accru de déconnexion. Aussi est-il fondamental de comprendre les limites de la relation machine-homme pour mettre en place et entretenir une pratique riche de sens dans le domaine du travail de jeunesse. Il convient également de noter que l'utilisation d'outils fondés sur l'IA ne relève que rarement d'un processus organisationnel planifié, si bien qu'il n'est pas aussi aisé qu'il y paraît de s'en servir, et les travailleurs de jeunesse qui décident d'intégrer de nouveaux outils fondés sur l'IA – une intention a priori louable – finissent par supporter une charge accrue de travail (non comptabilisé) qui dépasse parfois les exigences habituelles de leur fonction. De plus, nombre de travailleurs de jeunesse s'estiment incapables de se mettre à niveau ou de prendre le temps d'apprendre ce qu'est l'IA ou comment l'intégrer à leur pratique professionnelle.

14. Bureau de lutte contre le terrorisme (2022), « Research launch on examining the intersection between gaming and violent extremism », disponible à l'adresse www.un.org/counterterrorism/events/research-launch-examining-intersection-between-gaming-and-violent-extremism, consulté le 24 novembre 2023.

15. Larasati Z. W., Yuda T. K. et Syafa'at A. R. (2022), « Digital welfare state and problem arising: an exploration and future research agenda », *International Journal of Sociology and Social Policy*, vol. 43, n° 1, disponible à l'adresse www.researchgate.net/publication/361773832_Digital_welfare_state_and_problem_arising_an_exploration_and_future_research_agenda, consulté le 4 avril 2023.



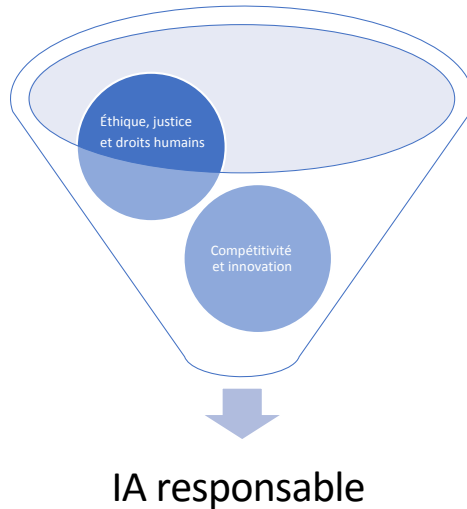
4. Politiques déployées dans le domaine de l'IA et de la jeunesse

Devant le nombre croissant d'initiatives destinées à répondre aux défis engendrés par le développement de l'IA, nous présentons ici certains des acteurs impliqués dans l'élaboration de politiques qui influencent les technologies de l'IA, des gouvernements nationaux aux organisations internationales. La présente section traite spécifiquement des initiatives mises au point par les principales organisations internationales, tout en donnant un aperçu général des pratiques nationales.

Les débats autour des politiques relatives à l'IA ont gagné en visibilité en 2017. Les questions fondamentales à l'origine de ces débats s'articulaient autour de deux axes principaux :

1. **compétitivité et innovation** : alors que les gouvernements du monde entier cherchaient à maintenir ou à développer leur compétitivité, les débats ont porté sur des éléments tels que le déploiement des technologies d'IA dans les entreprises et le secteur public, le soutien aux entreprises privées, les investissements dans la recherche et l'innovation, et la rétention et l'attraction de spécialistes ;
2. **éthique, justice et droits humains** : conclusions des milieux universitaires et des OSC, intérêt accru des institutions publiques. Ces dernières années, un nombre croissant d'organisations ont engagé de nouvelles initiatives axées sur la réglementation de l'IA et la protection des citoyennes et citoyens, de la démocratie, de la justice sociale et des droits humains contre l'utilisation abusive des technologies de l'IA.

Figure 5. Aperçu des principales thématiques influençant l'IA



Même si les deux catégories de débats entourant l'IA ne sont pas contradictoires, les parties prenantes peinent à trouver le juste équilibre entre innovation et réglementation, entre intérêt économique et droits humains.

Dès lors que ces perspectives diverses pourraient conduire à aborder l'IA selon une approche divisée et fragmentée, les acteurs étatiques comme non étatiques ont convenu de collaborer sous l'égide d'organisations internationales dans le but d'établir une base commune. À l'heure actuelle, plusieurs institutions ont lancé des initiatives concernant les politiques et les cadres de gouvernance de l'IA, notamment le Conseil de l'Europe, l'Union européenne, l'OCDE et le système des Nations Unies, en particulier par l'intermédiaire d'organismes tels que l'Unesco, le Fonds des Nations Unies pour l'enfance (Unicef) ou l'Union internationale des télécommunications.

La « gouvernance de l'IA » est l'expression générique qui recouvre l'ensemble des politiques relatives à l'IA (juridiquement contraignantes ou non contraignantes) – en bref, les politiques visant à gérer le fonctionnement de l'IA, son utilisation ainsi que les acteurs qui exercent un rôle dans les processus. Nous considérons que la gouvernance de l'IA ne peut être définie comme un processus unique, relevant d'une seule institution, mais qu'il s'agit plutôt d'un processus à plusieurs niveaux dont les implications se font sentir dans de nombreux domaines – des droits humains à l'économie ou à l'innovation.

Cette section vise à expliquer la pertinence de la gouvernance de l'IA pour le secteur de la jeunesse, en explorant les liens entre l'IA, les politiques de jeunesse et les espaces de participation. De plus, elle identifie les documents et processus clés qui peuvent servir de point de départ pour naviguer dans le monde de la gouvernance de l'IA.

4.1. Les politiques relatives à l'IA : une vue d'ensemble

La présente section met en évidence les principaux documents d'orientation élaborés par les différentes organisations internationales considérées dans le domaine de l'IA.

Le **Conseil de l'Europe**, en tant qu'organisation européenne œuvrant pour la défense des droits humains, de la démocratie et de l'État de droit, travaille activement à la définition de la gouvernance de l'internet. Il œuvre également à l'élaboration d'un cadre réglementaire relatif à l'impact de l'IA sur les droits humains. Le respect des droits fondamentaux et le développement d'opportunités de renforcement des capacités au profit des parties prenantes qui utilisent ou développent l'IA sont au cœur de l'agenda du Conseil de l'Europe dans le domaine de l'IA. Outre les diverses recommandations relatives à l'utilisation et au développement de l'IA, le Conseil de l'Europe a adopté la [Convention-cadre sur l'intelligence artificielle et les droits de l'homme, la démocratie et l'État de droit](#) au mois de mai 2024, venant ainsi clore les importants travaux qui avaient été engagés par le Comité sur l'intelligence artificielle (CAI; 2022-2024) et par son prédécesseur, le CAHAI (2019-2021). La convention revêt une importance particulière dès lors qu'elle couvre l'utilisation des systèmes d'IA dans le secteur public, y compris les entreprises qui travaillent en son nom, et est également ouverte aux pays non européens.

L'**Union européenne** a lancé à l'échelle mondiale une campagne visant à comprendre l'impact de l'IA sur l'économie et sur la société en général, dont bon nombre de processus sont pilotés par la Commission européenne et par le Parlement européen. Comme indiqué dans les documents de l'Union européenne, son approche s'articule autour de trois mesures: 1. définir les principales exigences pour une IA digne de confiance; 2. lancer une phase pilote à grande échelle afin de recueillir les commentaires des parties prenantes; et 3. travailler à la formation d'un consensus international pour une IA centrée sur l'humain. En 2018, l'Union européenne a adopté les premiers documents stratégiques dédiés à la stratégie « [L'intelligence artificielle pour l'Europe](#) » et « [Un plan coordonné dans le domaine de l'intelligence artificielle](#) ». En 2024, l'Union européenne a finalisé un processus de trois ans qui a conduit à l'adoption de la [législation de l'Union européenne sur l'IA](#), un règlement historique sur l'IA en Europe qui connaît un retentissement au niveau mondial. La législation sur l'IA énonce des règles qui s'appliquent aux parties prenantes du secteur public et du secteur privé et définissent les responsabilités des gouvernements nationaux, des développeurs et des déployeurs de technologies d'IA. Son objectif premier est d'harmoniser les règles entre les États membres de l'Union européenne en énonçant les droits fondamentaux et en définissant les types de risques associés à l'IA. Des initiatives thématiques sont conçues en parallèle pour appuyer l'implication sectorielle en faveur de l'IA.

Au sein du **système des Nations Unies**, plusieurs initiatives sur l'IA ont été mises au point depuis 2019.

Le [Groupe de haut niveau sur la coopération numérique](#) (actif en 2018-2019), convoqué par le Secrétaire général des Nations Unies, a été la première grande plateforme à établir un rapprochement entre l'agenda des Nations Unies et les questions liées à l'impact des nouvelles technologies numériques et à leurs retombées plus larges

sur la société et les droits humains. Les travaux du groupe ont abouti à la production du [Plan d'action de coopération numérique: application des recommandations du Groupe de haut niveau sur la coopération numérique](#), le document directeur qui définit le cadre et les domaines clés sur lesquels les Nations Unies entendent focaliser leurs actions en lien avec les questions numériques, notamment : atteindre la connectivité universelle d'ici à 2030 ; assurer l'inclusion numérique pour toutes et tous, y compris les plus vulnérables ; assurer la protection des droits humains à l'ère numérique ; et soutenir la coopération mondiale en matière d'IA.

Aux côtés de ses États membres, l'Unesco a adopté en 2021 le tout premier instrument normatif mondial sur l'IA (juridiquement non contraignant) : la [Recommandation sur l'éthique de l'intelligence artificielle](#).

L'**OCDE** travaille sur l'IA depuis 2016, essentiellement sous l'impulsion de son Comité de la politique de l'économie numérique et sur la base des résultats de divers projets liés au numérique, tels que « [Going Digital](#) », « [La prochaine révolution de la production](#) », ou l'initiative « [Future of Education and Skills 2030/2040](#) » qui aborde également le rapprochement avec l'IA dans le domaine de l'éducation, comme proposé dans le document « [Education and AI: preparing for the future & AI, Attitudes and Values](#) ». Plus important encore, la [Recommandation du Conseil de l'OCDE sur l'intelligence artificielle](#), qui a été l'un des premiers documents adoptés par les gouvernements nationaux, a servi de référence dans le contexte de nombreux processus nationaux visant à établir des cadres autour de l'IA.

Dans un grand nombre de pays, les **autorités nationales** ont commencé à élaborer des stratégies et des politiques destinées à promouvoir et à réglementer l'IA avant même qu'une approche internationale ne soit définie. Nombre d'initiatives nationales mettent fortement l'accent sur la compétitivité et ciblent en priorité l'environnement des affaires, la recherche, l'innovation et la rétention ou l'attraction des talents. Cette tendance pourrait notamment s'expliquer par le fait que les stratégies dans le domaine de l'IA émanent souvent des ministères en charge de l'économie ou des affaires commerciales. Les ministères de la Jeunesse ne semblent pas participer à la conception ou à la mise en œuvre de ces stratégies. Un bref examen des politiques nationales montre que, en dépit de préoccupations relatives à l'éthique et à la protection des citoyennes et citoyens, l'accent reste placé sur les dimensions de l'économie et de l'innovation.

4.2. Les politiques de jeunesse et l'IA

Les cadres sur lesquels s'appuient les politiques relatives à l'IA couvrent des questions diverses. Beaucoup répondent à la nécessité de soutenir l'éducation générale à l'IA et les compétences techniques spécialisées en la matière, les références aux jeunes ou au secteur de la jeunesse étant peu nombreuses. Dans ce contexte, on peut notamment conclure à l'absence de synergies claires entre les politiques relatives à l'IA et les politiques de jeunesse. Alors que les stratégies relatives à la jeunesse mentionnent le rôle des technologies numériques, très peu renvoient spécifiquement à l'IA. Le plus souvent, la relation entre l'intelligence artificielle et les jeunes est abordée dans les politiques liées aux compétences numériques et à l'avenir du travail.

La présente section identifie les principaux documents d'orientation dans le domaine des politiques de jeunesse et établit dans quelle mesure les thèmes associés à l'IA y sont abordés.

Complétant le processus formel de la Convention-cadre sur l'intelligence artificielle et les droits de l'homme, la démocratie et l'État de droit, le principal document du **Conseil de l'Europe** sur lequel s'appuie le secteur jeunesse, à savoir la [Résolution CM/Res\(2020\)2 relative à la Stratégie du Conseil de l'Europe pour le secteur jeunesse à l'horizon 2030](#), associe de manière explicite le secteur jeunesse aux travaux du Conseil de l'Europe sur la gouvernance de l'internet et l'IA, et suggère au titre des axes stratégiques proposés « l'amélioration des réponses institutionnelles aux nouveaux problèmes qui se posent et qui nuisent aux droits des jeunes et à leur passage à l'âge adulte, comme les effets du changement climatique, la détérioration de l'environnement, l'intelligence artificielle, l'espace numérique, la mobilité accrue et les nouvelles formes d'emploi ».

En septembre 2023, la Conférence permanente des ministres européens de l'Éducation du Conseil de l'Europe a fixé de nouvelles priorités et actions afin de mettre en œuvre la [Déclaration de Reykjavík](#) à travers l'adoption de cinq résolutions et l'approbation de la [Stratégie du Conseil de l'Europe 2024-2030 pour l'éducation](#). Cette dernière inclut au titre de ses trois piliers l'action visant à « faire progresser l'éducation grâce à une transformation numérique fondée sur les droits humains », qui reconnaît spécifiquement les effets de l'IA dans le domaine de l'éducation, tant sur les étudiantes et étudiants que sur les éducatrices et éducateurs, et met l'accent sur le rôle de « l'éducation à la citoyenneté numérique en tant que processus tout au long de la vie afin d'anticiper l'évolution et la transformation numériques ». Lors de cette même conférence, de nouveaux plans ont été élaborés pour l'année 2025, Année européenne de l'éducation à la citoyenneté numérique (DCEY2025), avec pour objectif de promouvoir la citoyenneté numérique et la culture numérique, y compris l'éducation à l'IA, dans les établissements d'enseignement de tous les États membres du Conseil de l'Europe. En outre, la [Recommandation CM/Rec\(2022\)6 sur la protection de la société civile de la jeunesse et des jeunes, et le soutien à leur participation aux processus démocratiques](#) souligne la nécessité d'agir sur la dimension numérique, notamment en recommandant aux États membres de « protéger les droits politiques et sociaux des jeunes ainsi que leur vie privée dans le domaine du développement de l'intelligence artificielle (IA), par exemple en ce qui concerne les risques de recours abusif aux technologies de reconnaissance faciale dans les espaces publics, comme la surveillance de masse utilisant l'IA ».

Au **niveau de l'Union européenne**, le principal document sur lequel s'appuie le secteur de la jeunesse est la [Stratégie de l'Union européenne en faveur de la jeunesse 2019-2027](#), adoptée en décembre 2018. Bien que la stratégie renvoie explicitement à l'IA, elle reconnaît l'impact des technologies émergentes sur les jeunes. Elle propose d'« étudier et [de] promouvoir le recours à des formes innovantes et alternatives de participation démocratique, par exemple les outils de démocratie numérique, et [de] faciliter l'accès afin de soutenir la participation des jeunes à la vie démocratique et d'associer les jeunes de manière inclusive, tout en étant conscient[e] que certains jeunes n'ont pas accès à internet ni aux technologies numériques ou ne possèdent pas les compétences pour les utiliser ». La stratégie est complétée par deux autres

documents qui soulignent l'importance des technologies numériques pour les jeunes, pour le secteur de la jeunesse dans son ensemble et pour l'éducation : 1. les [Conclusions du Conseil de l'Union européenne et des représentants des gouvernements des États membres sur l'animation socio-éducative dans le domaine numérique](#) (2019), qui mettent en exergue le rôle de la culture numérique et des travaux en faveur des jeunes comme étant propices « à l'apprentissage par l'expérience dans un environnement non formel et [permettant] de faire participer les jeunes à des activités de nature à renforcer leurs compétences numériques et leur éducation aux médias. [Ils sont] également susceptible[s] de mobiliser les jeunes qui courent le danger d'être laissés pour compte dans une société numérique » ; et 2. le [Plan d'action en matière d'éducation numérique \(2021-2027\)](#), qui intègre deux actions spécifiques relatives à l'IA : l'action n° 6, [Lignes directrices éthiques sur l'utilisation de l'intelligence artificielle \(IA\) et des données dans l'enseignement et l'apprentissage à l'intention des éducateurs](#), et l'action n° 8, qui met à jour le [Cadre européen des compétences numériques](#) (DigComp) afin d'y inclure de nouveaux exemples de compétences en matière d'IA et de données.

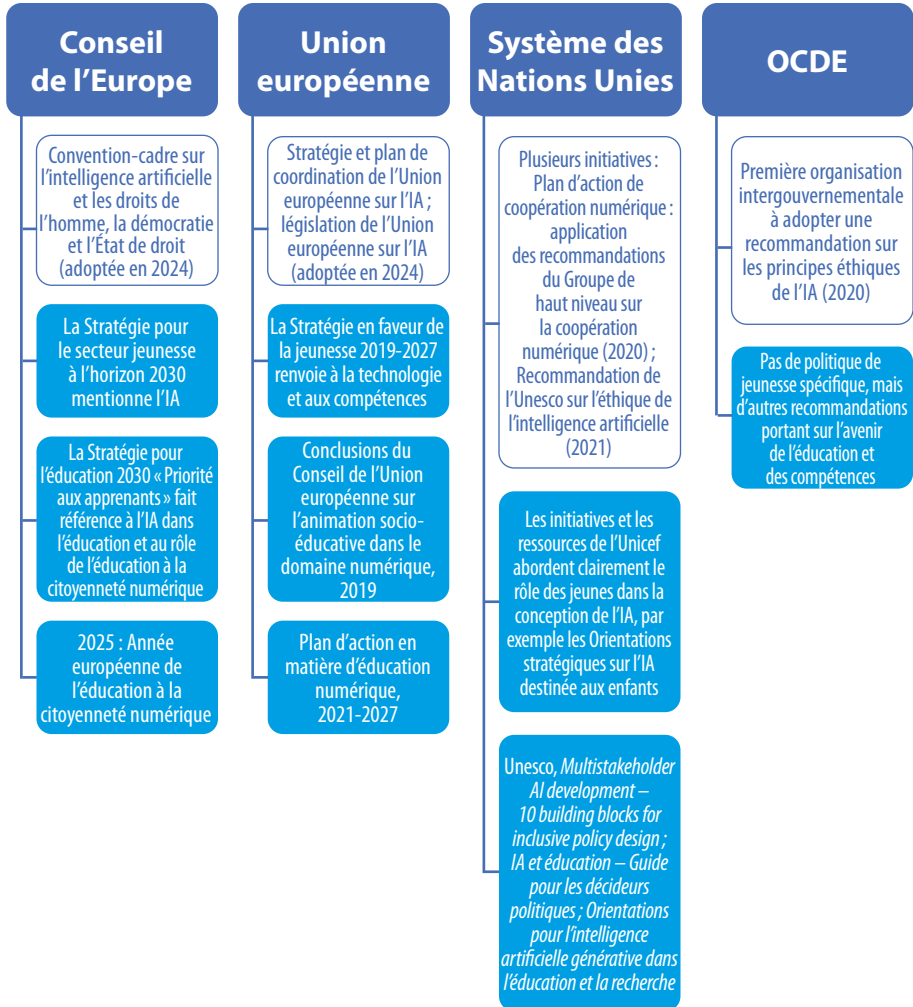
Au sein du système des Nations Unies, l'**Unicef** a œuvré de façon particulièrement active au rapprochement entre les deux domaines d'action. Même si l'action de l'Unicef cible les enfants de moins de 18 ans, certaines de ses initiatives telles que « [AI for children](#) » et « [Generation AI](#) » abordent spécifiquement « les opportunités et les défis, ainsi que l'engagement des parties prenantes à concevoir des solutions fondées sur l'IA qui aident à réaliser et à défendre les droits de l'enfant ». Les [Orientations stratégiques sur l'IA destinée aux enfants](#) (2021) peuvent également offrir une source d'inspiration à l'ensemble du secteur de la jeunesse. Elles sont centrées sur trois perspectives cumulatives en vue du déploiement de politiques relatives à l'IA et de systèmes d'IA centrés sur l'enfant :

- ▶ protection (ne pas nuire) : les enfants doivent être protégés de tout impact néfaste et discriminatoire des systèmes d'IA et doivent interagir avec eux en toute sécurité ;
- ▶ prestation (œuvrer pour le bien) : il convient d'exploiter pleinement les possibilités que les systèmes d'IA offrent aux enfants de tous âges et de tous horizons (par exemple, en matière d'éducation, de soins de santé et de droit de jouer) lorsqu'il est approprié d'avoir recours aux systèmes d'IA ;
- ▶ participation (inclure tous les enfants) : les enfants ont la capacité et la possibilité d'influencer les systèmes d'IA ainsi que de prendre des décisions éclairées concernant leur utilisation et l'impact que l'IA peut avoir sur leur vie. L'IA doit donner à tous les enfants les moyens de jouer un rôle de premier plan dans la conception d'un avenir numérique responsable pour toutes et tous.

L'**Unesco** a elle aussi contribué à faire progresser les travaux sur l'IA, principalement en rapport avec l'éducation, en publiant en 2021 [IA et éducation – Guide pour les décideurs politiques](#) et en 2023 les [Orientations pour l'intelligence artificielle générative dans l'éducation et la recherche](#), qui incluent des recommandations pour le développement des compétences en IA, telles que les compétences liées à l'IA générative pour les apprenantes et apprenants.

De son côté, l'**OCDE**, qui a été la première organisation à promouvoir des travaux internationaux sur les politiques d'IA, ne dispose d'aucune politique classique concernant les jeunes ni d'aucun document d'orientation en faveur du secteur de la jeunesse.

Figure 6. Aperçu des politiques et documents d'orientation relatifs à l'IA et à la jeunesse





5. Participation à la gouvernance de l'IA

Consécutivement à l'aperçu proposé des politiques liées au domaine de l'IA et de la jeunesse, quelle est la capacité de décision et d'action des jeunes et du secteur de la jeunesse afin de contribuer à ces processus ? La présente section examine les pratiques liées à la participation à la gouvernance de l'IA des organisations internationales précédemment mentionnées, ainsi que d'autres initiatives. Même si la gouvernance de l'IA met essentiellement l'accent sur la conception et la mise en œuvre des politiques relatives à l'IA, il est important de comprendre comment les technologies d'IA sont conçues et le rôle des jeunes dans la conception des technologies qu'ils utilisent.

5.1. Participation lancée par les acteurs étatiques

a. Participation à la conception des politiques relatives à l'IA

Depuis 2017, quatre organisations ont lancé des processus de gouvernance de l'IA, y compris des groupes d'expertes et experts et des organes consultatifs, et proposé des ensembles spécifiques de lois ou de recommandations pour des normes dans le domaine de l'IA. Compte tenu de leurs vastes implications, les technologies d'IA sont des processus complexes souvent abordés à niveau d'experts. Dans ce contexte, le rôle de la société civile, y compris les organisations de jeunesse, est plutôt marginal et loin d'être cristallisé.

Au niveau du **Conseil de l'Europe**, le **CAHAI**, actif entre 2019 et 2021, et son successeur, le **CAI**, actif entre 2022 et 2024, ont offert le principal espace pour faire avancer les débats et explorer un éventuel cadre juridique sur l'IA. Outre les représentantes et représentants de tous les États membres, le CAI/CAHAI réunissait en qualité de participants (sans droit de vote) des représentantes et représentants du secteur privé, de la société civile, du secteur de la recherche et des institutions académiques, dont le Conseil mixte sur la jeunesse (**CMJ**), qui réunit le Comité directeur européen pour la jeunesse (**CDEJ**) et le Conseil consultatif sur la jeunesse (**CCJ**). Au cours de son mandat, le CAHAI a organisé une large **consultation multipartite sur les éléments d'un cadre juridique sur l'IA**, qui a recueilli 260 contributions, dont 31 % de la part d'OSC. Malgré le nombre élevé de contributions émanant des OSC, la seule organisation de jeunesse mentionnée dans l'inventaire des organisations contributrices est le Forum européen de la jeunesse (la plus grande organisation faîtière européenne représentant les jeunes).

Alors que les structures formelles qui élaborent les politiques en matière d'IA n'accordent pas de rôle prépondérant aux acteurs de la jeunesse, d'autres services du Conseil de l'Europe portent activement la voix de ceux-ci. Les Services de la jeunesse et de l'éducation ont engagé des groupes d'expertes et experts en IA afin de développer une compréhension du sujet, de dispenser des formations et de créer des ressources pour les secteurs de la jeunesse et de l'éducation.

Au niveau de l'**Union européenne**, le principal organe consultatif – le **Groupe d'experts de haut niveau sur l'intelligence artificielle (AI HLEG)**, établi par la Commission européenne entre 2018 et 2022 – avait vocation à faciliter le dialogue avec les autres parties prenantes et à recueillir les contributions sur le thème de l'IA. Il se composait de 52 personnes, sélectionnées dans le cadre d'un appel ouvert et pour la plupart issues de la sphère universitaire, d'associations professionnelles, d'institutions, d'entreprises technologiques et de quelques OSC – notamment la Confédération européenne des syndicats, Access Now et AlgorithmWatch. Aucune organisation de jeunesse n'a fait partie de cette structure.

L'**Alliance européenne pour l'IA** constitue un autre espace de discussion autour des questions d'IA dans l'Union européenne, quoique moins structuré. Elle est décrite comme un forum multipartite visant à établir un large dialogue ouvert sur tous les aspects du développement de l'IA et de son impact sur l'économie et sur la société. L'alliance ne dispose pas d'une structure formelle et les personnes physiques ou morales peuvent y adhérer en créant un compte en ligne sur la plateforme dédiée.

Outre ces deux structures, la Commission européenne a également lancé une consultation publique sur le Livre blanc sur l'IA et sur le **Rapport sur les conséquences de l'intelligence artificielle, de l'internet des objets et de la robotique sur la sécurité et la responsabilité** (février et juin 2020). Étant donné qu'il s'agissait de la plus grande **consultation en ligne sur l'IA** initiée au niveau de l'Union européenne, les 1 270 réponses ont été scindées sur la base des catégories suivantes : 31 % de citoyennes et citoyens de l'Union européenne, 18 % d'entreprises privées, 13 % d'organisations professionnelles, 13 % d'universités, 11 % d'OSC et 6 % d'autorités publiques. Sur les 11 % d'OSC, aucune ne représentait le secteur de la jeunesse.

La Commission européenne a également créé un groupe d'expertes et experts sur l'IA et les données dans l'éducation et la formation, afin de rapprocher les initiatives politiques des étudiantes et étudiants et des éducatrices et éducateurs.

L'Organisation des Nations Unies (Onu) et l'OCDE se sont adjoint les services de divers groupes d'expertes et experts de haut niveau afin d'éclairer leurs stratégies et processus liés à l'IA, mais aucun de ces groupes n'indique la présence de structures de jeunesse.

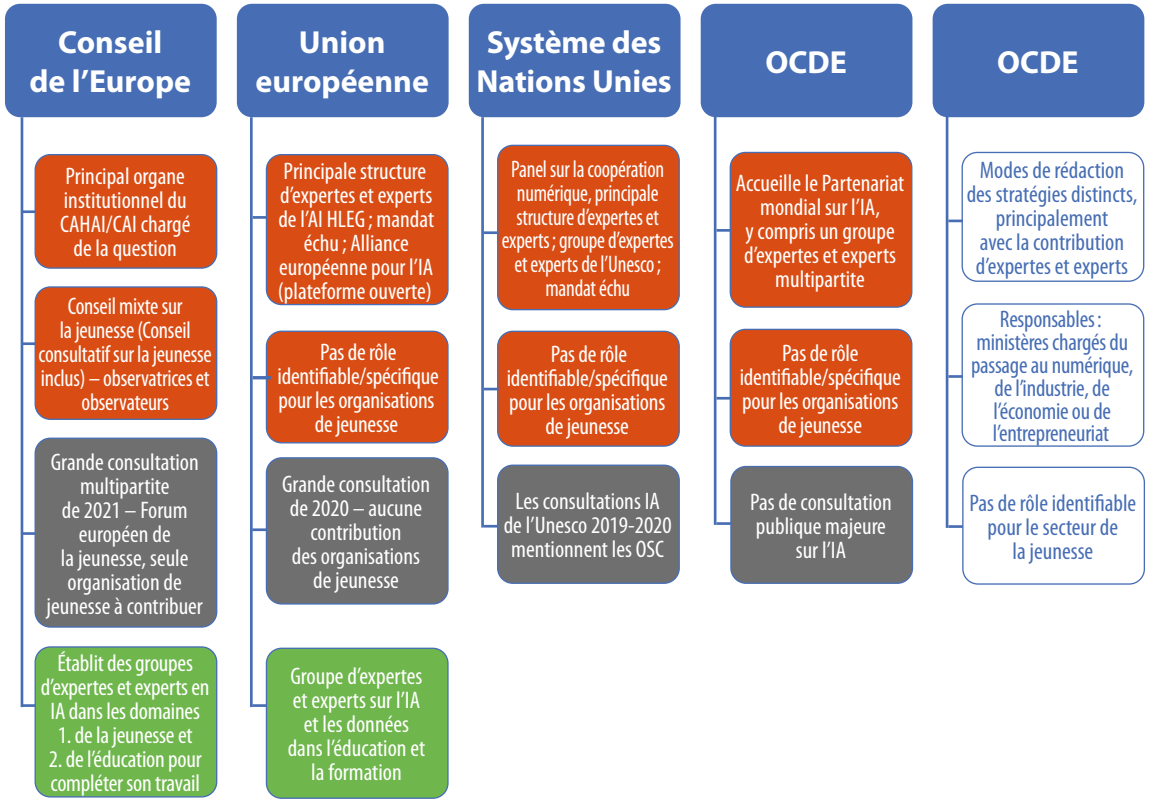
Au **niveau national**, les analyses documentaires montrent que nombre de pays ont commencé à élaborer des stratégies et des politiques destinées à promouvoir et à réglementer l'IA avant même qu'une approche internationale ne soit définie. Les approches nationales mettent fortement l'accent sur la compétitivité économique, si bien que les priorités portent sur l'environnement des affaires, la recherche, l'innovation et la rétention ou l'attraction des talents.

Cette tendance pourrait notamment s'expliquer par le fait que les stratégies dans le domaine de l'IA émanent souvent des ministères en charge de l'économie ou des affaires commerciales. Les ministères de la Jeunesse n'apparaissent pas comme des acteurs pertinents dans le cadre de la conception ou de la mise en œuvre de ces stratégies.

Un document de politique générale produit par l'Unicef sous l'intitulé «[What do national AI strategies say about children?](#)» analyse 20 stratégies nationales d'après des termes clés comme enfant, enfants, mineur/mineure, jeune, étudiant/étudiante, primaire, secondaire, lycée et éducation. Le document conclut que, en dépit de références marquées aux compétences numériques et à l'éducation, très peu de ces stratégies évoquent l'impact de l'IA en matière d'inclusion, de protection des données ou de droits numériques.

En conclusion, le Conseil de l'Europe apparaît comme la seule structure impliquant de manière particulièrement visible des jeunes ainsi que des organisations non gouvernementales traditionnelles de jeunesse, que ce soit à l'occasion des consultations publiques menées par l'Organisation ou dans le cadre de ses processus formels. Dans le même temps, il convient de noter que, même en présence d'un processus visant à impliquer les structures de jeunesse, celles-ci sont invitées en qualité d'observatrices (bénéficiant de droits de participation limités) et non en qualité de membres à part entière.

Figure 7. Structures et processus consultatifs intervenant dans l'information des politiques liées à l'IA



b. Participation dans le cadre d'autres processus de gouvernance du numérique et de l'internet

La section précédente portait exclusivement sur les espaces liés à la gouvernance de l'IA. Néanmoins, le thème de l'IA n'est pas abordé exclusivement dans les espaces dédiés à l'IA. Divers autres espaces abritent des discussions sur l'impact des nouvelles technologies. Le fait que l'IA soit abordée dans des espaces multiples témoigne de son importance croissante au sein de la société.

Voici quelques exemples d'espaces organisés par les acteurs étatiques qui ont accueilli des discussions autour de l'impact des nouvelles technologies.

Le Forum sur la gouvernance de l'internet des Nations Unies : les Nations Unies ont convoqué le premier [Forum sur la gouvernance de l'internet \(IGF\)](#) en 2006 – une plateforme multipartite dédiée au dialogue politique, qui a vocation à informer et à inspirer les personnes qui s'intéressent à la question. Elle ne dispose d'aucun mandat décisionnel. Depuis, l'IGF se réunit annuellement et engage les parties prenantes dans des débats autour des technologies émergentes et de leurs implications. Des sections de l'IGF ont été créées aux niveaux régional (Dialogue européen sur la gouvernance de l'internet [[EuroDIG](#)]) et national, y compris une série d'initiatives jeunesse qui ont pris une importance accrue. Néanmoins, les pratiques varient considérablement d'un pays à l'autre, ce qui incite parfois à douter du caractère participatif de leur approche et de leur nature inclusive.

YOUthDIG, le Dialogue des jeunes sur la gouvernance de l'internet, qui se tient chaque année en amont de l'EuroDIG, est l'une des initiatives européennes les plus importantes en faveur de la participation active des jeunes (18-30 ans). L'événement ne cible pas spécifiquement les jeunes traditionnellement impliqués dans des organisations de jeunesse ou dans la représentation des intérêts de la jeunesse. Il bénéficie d'un public plus large défini comme « les nouveaux venus dans le domaine de la gouvernance de l'internet [...] celles et ceux qui n'ont aucune expérience préalable et veulent apprendre quelque chose de nouveau ou qui travaillent dans un domaine spécifique (par exemple l'IA, la cybersécurité, le droit, l'art, la communication, la biologie, la médecine, etc.) et veulent en apprendre davantage sur l'impact potentiel du passage au numérique ou des politiques de l'internet sur leur domaine ». Outre la dimension pédagogique de l'événement, les messages des jeunes (*youth messages*), rédigés par les participantes et participants au YOUthDIG, sont aujourd'hui une tradition et offrent l'opportunité de faire connaître chaque année les priorités des jeunes (y compris en lien avec l'IA) et de les promouvoir au niveau des forums européens et mondiaux de gouvernance de l'internet.

Le **programme « Better Internet for Kids » (BIK ; « Un internet mieux adapté aux enfants »)** s'inscrit dans le cadre de la nouvelle [stratégie européenne pour un internet mieux adapté aux enfants](#), mise à jour en 2022. Le programme « Better Internet for Kids » comprend les panels de jeunes BIK organisés chaque année dans le cadre du forum « Safer Internet » et les jeunes ambassadeurs BIK. Le programme offre aux jeunes de moins de 18 ans un espace leur permettant d'œuvrer activement aux niveaux national et européen sur les questions liées à un internet plus sûr et meilleur pour les enfants. Les jeunes ambassadeurs sont nombreux à bénéficier d'un soutien pour rejoindre l'IGF européen et mondial afin de donner un écho plus large à leur travail.

Événement phare de la campagne 2022 « [Démocratie ici. Démocratie maintenant](#) », la [Semaine d'action de la jeunesse](#), organisée par le secteur jeunesse du Conseil de l'Europe dans le but de revitaliser la démocratie et de renforcer la confiance mutuelle entre les jeunes et les processus et institutions démocratiques, incluait au titre de ses principaux objectifs la participation des jeunes dans le cadre de la transformation numérique, de l'IA et de la gouvernance de l'internet.

L'**initiative « Smart Cities »** (« Villes intelligentes ») est un concept élaboré autour de l'intégration de la technologie dans le fonctionnement des villes. Elle apparaît dans de nombreux projets, depuis les capteurs qui surveillent la qualité de l'air ou

l'intensité du trafic jusqu'à l'automatisation des services publics, tous fortement axés sur la collecte et l'utilisation des données, qui, comme chacun sait, constituent un aspect majeur de l'IA. Dans ce contexte, il convient d'examiner comment les municipalités associent ou pourraient associer les jeunes dans la conception conjointe de ces projets. Sur la base des analyses documentaires actuelles, il est difficile de dire comment les pays européens associent spécifiquement les jeunes ou les organisations de jeunesse à leurs stratégies de villes intelligentes et aux organes en charge de leur mise en œuvre. Parmi les initiatives de villes intelligentes encourageant l'engagement citoyen, citons par exemple la plateforme [Amsterdam Smart City](#), décrite comme « une plateforme d'innovation ouverte qui rassemble des professionnelles et professionnels de l'innovation issus des gouvernements, des entreprises, des institutions du savoir et des OSC afin de façonner la ville et la région de demain ». En 2020, Amsterdam a également lancé un [registre algorithmique](#) qui offre aux citoyennes et citoyens une vue d'ensemble des services fondés sur l'IA au niveau de la municipalité, y compris des informations sur le fonctionnement du registre et sur les implications éthiques potentielles (comme les modalités de stockage des données ou la présence d'un contrôle humain).

5.2. Participation lancée par les acteurs non étatiques

a. Mouvements et organisations influençant les débats et les politiques en matière d'IA

Campagnes et mouvements contre la reconnaissance faciale : nouveaux mouvements de jeunes engagés dans la défense des droits numériques, mettant l'accent sur la « reconnaissance faciale » et la « surveillance biométrique de masse » – une technologie qui peut être utilisée afin de suivre la présence des individus dans les lieux publics et d'identifier des traits personnels uniques qui peuvent ensuite être utilisés pour éclairer d'autres décisions (par exemple, surveiller et sanctionner les personnes qui prennent part à des manifestations). [Reclaim Your Face](#) fait partie des mouvements européens les plus actifs qui plaident pour l'interdiction de ces technologies. Le mouvement opère également à l'échelon mondial et poursuit des objectifs similaires au travers de campagnes comme « [Big Brother Watch](#) » au Royaume-Uni ou « [Ban the Scan](#) » aux États-Unis. La plupart de ces campagnes ont été lancées par des militantes et militants du numérique et des droits humains.

Campagnes et mouvements autour du droit d'auteur : les débats publics ayant entouré la directive européenne relative au droit d'auteur au cours de la période 2016-2018 ont suscité une vive réaction de la part des jeunes, en particulier autour de deux des articles proposés : l'article 13, également connu sous le nom d'« interdiction des mèmes » ou #UploadFilter (filtrage de contenu) et sévèrement critiqué parce qu'il aurait pu obliger les plateformes en ligne à supprimer le contenu protégé par le droit d'auteur, et par conséquent considéré comme potentiellement préjudiciable pour de nombreux créateurs et créatrices de contenu numérique ; et l'article 11, également nommé #LinkTax, qui demandait aux plateformes telles que les agrégateurs d'informations de rémunérer les autrices et auteurs et les éditrices et éditeurs lorsqu'elles utilisaient des extraits de leurs articles. L'article 13 a particulièrement mobilisé les

jeunes internautes, les jeunes vlogueuses et vlogueurs ou influenceuses et influenceurs, qui craignaient que les plateformes en ligne n'interdisent leur contenu et que leur liberté d'expression ne s'en trouve limitée, puisque les mêmes et autres visuels fondés sur des images protégées par le droit d'auteur sont utilisés pour l'expression en ligne. La campagne était relayée via la plateforme et le hashtag [#SaveYourInternet](#), impliquant principalement des organisations de défense des droits numériques. Adoptée en 2019, la [Directive européenne sur le droit d'auteur et les droits voisins dans le marché unique numérique](#) a permis de répondre à bon nombre de points épineux et revêt une importance particulière puisqu'elle représente un des moments phares au cours desquels les jeunes internautes ont manifesté un intérêt explicite pour les politiques numériques.

Les **Jeunes Européens fédéralistes** (JEF) sont une organisation de jeunesse particulièrement active sur les questions liées à la gouvernance de l'internet et de l'IA. Sa commission politique sur la politique européenne interne a rédigé une recommandation thématique appelant à un cadre de politique européenne éthique et efficace sur l'intelligence artificielle : « [For an ethical and efficient EU policy framework on artificial intelligence](#) ». En 2021-2022, avec le soutien du Fonds européen pour la jeunesse du Conseil de l'Europe, les JEF ont organisé un [projet paneuropéen sur la gouvernance de l'internet](#), qui étudie notamment le rôle des jeunes dans les processus actuels.

[AlgorithmWatch](#) est l'une des organisations les plus actives dans le domaine de l'IA. Elle est particulièrement impliquée dans les processus formels de mise en place de la législation sur l'IA et dans les différents mouvements qui défendent les droits numériques, parmi lesquels Reclaim Your Face. Fondée en 2017, elle est décrite comme une « organisation de recherche et de plaidoyer sans but lucratif qui s'engage à surveiller, mettre au jour et analyser les systèmes de prise de décision automatisée (PDA) et leur impact sur la société ». Bien qu'elle ne soit pas définie comme une organisation de jeunes ou une organisation défendant les droits des jeunes, les jeunes actifs représentent la majorité de ses membres. AlgorithmWatch se distingue au niveau européen en travaillant presque exclusivement sur l'IA et les droits humains.

L'[Algorithmic Justice League](#) a été l'une des premières organisations à cibler les biais dans les technologies de l'IA et leurs retombées sur les droits civils. Fondée en 2016 par une jeune diplômée du MIT Media Lab qui avait découvert de manière fortuite, dans le cadre de ses recherches, l'existence de résultats biaisés (fondés sur le genre ou la race) dans les technologies de l'IA, l'Algorithmic Justice League s'est engagée avec ferveur dans la défense des droits numériques en combinant recherche et œuvres d'art. Le lancement du film [Coded Bias](#) lui a permis de prendre de l'importance sur le plan international.

b. Hackathons, laboratoires et jeux civiques, des espaces pour la cocréation impliquant les jeunes

Les initiatives présentées ci-après ont permis d'appuyer avec succès des actions de villes intelligentes ou de favoriser une autonomisation plus large des jeunes afin d'influencer les technologies de l'IA et peuvent dès lors inspirer la conception de pratiques de cocréation impliquant les jeunes.

«[Teens in AI](#)» est une initiative officiellement lancée lors du Sommet mondial des Nations Unies sur l'intelligence artificielle au service du bien social («[L'IA au service du bien](#)») dans le but d'améliorer la diversité et l'inclusion dans le domaine de l'IA. Dirigée par des groupes nationaux de jeunes, elle a pour objectif premier d'assurer une sensibilisation précoce des jeunes âgés de 12 à 18 ans à l'IA pour le bien social, en respectant des principes éthiques. Elle s'appuie sur ses différents programmes (accélérateurs, incubateurs, hackathons) pour amener divers groupes de jeunes, qui ne disposent pas tous de compétences techniques, à explorer un avenir dans le domaine de la technologie et de l'IA grâce à des expériences d'apprentissage collaboratives et pratiques. Parmi ses principaux objectifs figure le développement de technologies d'IA éthiques avec le soutien de mentors et d'expertes et experts dans différents domaines. Ce mouvement nous montre comment il est possible d'investir dans la prochaine génération de jeunes innovatrices et innovateurs responsables. Dans le même temps, il constitue un exercice très utile aux fins de mieux comprendre le fonctionnement des technologies de l'IA, même pour les jeunes qui ne se destinent pas à travailler dans le domaine des technologies de l'information et de la communication (TIC).

Jeux en ligne et ludification comme outils de coconception : les jeux et les environnements en ligne auxquels les jeunes consacrent déjà beaucoup de temps peuvent être utilisés afin de les inciter à s'impliquer dans des domaines auxquels ils n'ont généralement pas accès (comme l'urbanisme ou les villes intelligentes). L'organisation [Block by Block](#) exploite ce potentiel à travers une nouvelle méthodologie qui donne la parole aux jeunes, ainsi qu'à d'autres groupes sociaux, grâce à l'un des jeux en ligne les plus populaires, *Minecraft*. Les participantes et participants peuvent ainsi utiliser l'environnement du jeu pour redessiner, co-imaginer et planifier des lieux spécifiques de leur quartier. Avec le soutien du programme, des organisations ou des groupes informels peuvent faire cartographier leur quartier et l'intégrer dans le jeu *Minecraft*, et ainsi travailler sur des idées concrètes. Comme ces initiatives bénéficient généralement du soutien de décideurs locaux ou d'institutions aspirant à voir leurs idées se concrétiser, les participantes et participants acquièrent un sentiment d'accomplissement qui va au-delà du jeu d'idéation.

«[What the Future Wants](#)» («[Ce que veut le futur](#)») est une exposition codéveloppée avec des jeunes qui explore les retombées de la technologie sur la société. Lancée par Tactical Tech, une organisation basée à Berlin, elle est mise en œuvre avec la participation de 200 jeunes de 13 à 18 ans. Cette [exposition interactive](#) explore les perspectives des jeunes sur la technologie en leur faisant répondre aux questions «[Qu'est-ce que cela signifie de grandir dans un monde numérique ? Comment cela vous affecte-t-il ? Et dans votre avenir numérique, que voudriez-vous changer et que voudriez-vous protéger ?](#)». L'organisation décrit ce processus comme la [création conjointe d'une intervention d'éducation publique](#), dès lors que les jeunes sont invités à réfléchir à l'impact de la technologie tout en développant leur esprit critique par la curiosité.

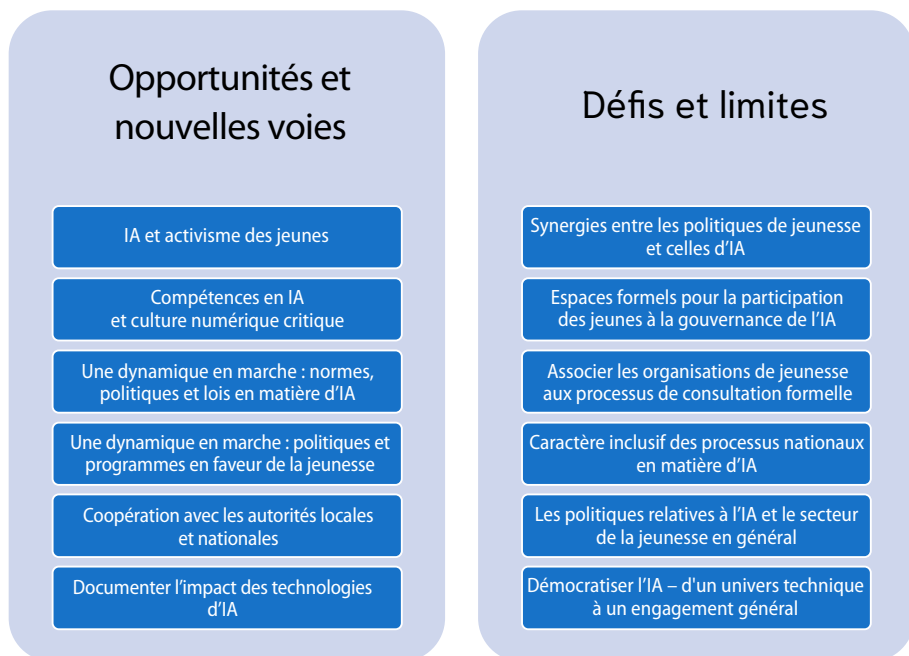
Les **makerspaces** (espaces de création) sont un mouvement établi en 2005 qui offre non seulement aux jeunes, mais aussi à un public plus large, la possibilité de s'impliquer dans la création de technologies. Ces espaces de création apportent une grande valeur ajoutée en informant les jeunes sur le fonctionnement des technologies, leur donnant les moyens de cocréer leurs petits projets fondés sur l'IA (allant des applications logicielles aux robots). Les méthodes appliquées dans le cadre des *makerspaces*, qui sont souvent considérés comme une opportunité d'apprentissage dans le domaine de l'éducation STE(A)M (sciences, technologie, ingénierie, arts et mathématiques), peuvent également jouer un rôle important en contribuant à l'éducation des jeunes à l'IA, en particulier lorsque les éducatrices et éducateurs intègrent des principes éthiques dans le développement des activités. Le document publié par le Conseil national de la jeunesse d'Irlande en 2020 sous l'intitulé «[Setting up makerspaces in youth work organisations – A guide](#)» peut offrir une source d'inspiration.

c. Les comités d'éthique de l'IA des entreprises privées

En complément de toutes les pratiques ci-dessus, qui ciblent une implication concrète de la part des jeunes, les comités consultatifs d'éthique de l'IA établis au sein des entreprises méritent une attention particulière. Alors que les débats sur la gouvernance de l'IA se sont intensifiés au cours des dernières années, avant même que les principales organisations internationales de défense des droits humains ne commencent à travailler sur la question, nombre d'entreprises actives dans le domaine du développement de technologies d'IA ont reconnu qu'il était important d'impliquer des groupes sociaux plus larges dans leur processus de conception. Cette analyse succincte ne permet pas de comprendre en profondeur le niveau d'avancement de ces pratiques (par exemple, si toutes les entreprises technologiques établissent de telles structures, qui en fait partie, quelle est la procédure de sélection suivie par ces comités, ou même quel est le rôle de ces entités). Les acteurs du secteur de la jeunesse devraient accorder une attention accrue à ces structures et en devenir des acteurs pertinents – soit en revendiquant une place au sein des structures existantes, soit en proposant la création de telles structures au sein d'autres entreprises et organisations. DeepMind (une filiale d'Alphabet), par exemple, a créé la plateforme interne [Ethics and Society](#) afin d'impliquer scientifiques, praticiennes et praticiens et citoyennes et citoyens. IBM mentionne également l'établissement d'un [comité d'éthique de l'IA](#) « en tant qu'organe interdisciplinaire central appuyant une culture de l'IA éthique, responsable et digne de confiance dans l'ensemble d'IBM ». Même si les données ne permettent pas d'identifier précisément l'ensemble des organisations ou des groupes cibles concernés, ces initiatives semblent à première vue dominées par des représentantes et représentants du monde universitaire, des groupes de réflexion et d'autres spécialistes formés dans les domaines de la technologie ou du droit. Les acteurs du secteur de la jeunesse devraient revendiquer leur place au sein de ces comités.

5.3. Promouvoir la participation des jeunes aux débats sur l'IA : opportunités et défis

Figure 8. Opportunités et défis pour le secteur de la jeunesse dans la gouvernance de l'IA



a. Opportunités et nouvelles voies à explorer

IA et activisme des jeunes : il est généralement admis que l'ensemble des stratégies et cadres relatifs à l'IA devraient inclure des principes éthiques afin de protéger les citoyennes et citoyens et leurs droits. Les organisations de jeunesse pourraient jouer un rôle important dans la conception des mécanismes par lesquels ces principes sont mis en œuvre et contrôlés aux niveaux national et local. En outre, d'autres initiatives de renforcement des capacités pourraient aider les jeunes à exprimer leurs préoccupations ou à agir comme gardiennes et gardiens des droits humains lorsque les systèmes d'IA affectent leur vie. Les organisations de jeunesse traditionnelles (conseils de jeunesse et organisations faïtières similaires) doivent définir leurs actions en ce qui concerne les droits que l'IA pourrait affecter.

Compétences en IA et culture numérique critique : tous les documents examinés, y compris la plupart des stratégies nationales relatives à l'IA, font référence au développement des compétences en IA et aux emplois du futur, notamment les compétences avancées pour les expertes et experts ou les futures ingénieures et ingénieurs, mais aussi les connaissances et la compréhension de base en matière d'IA. Cela implique également de faire de l'éducation à l'IA une priorité pour le

secteur de la jeunesse. Alors que l'éducation formelle est axée sur l'amélioration des compétences techniques et le développement d'un pool d'experts et d'expertes en TIC plus important, de nouvelles ressources sont nécessaires pour aider les jeunes à comprendre l'impact quotidien de la technologie. Les multiplicateurs du travail de jeunesse (y compris les responsables d'organisations de jeunesse, les animatrices et animateurs de jeunesse, les éducatrices et éducateurs non formels) et les jeunes doivent pouvoir accéder à des ressources et à des programmes sur l'IA et la culture numérique critique. Cela appelle une réflexion sur les compétences nécessaires pour ces groupes, et sur les personnes qui devraient mettre au point de telles approches.

Une dynamique en marche : normes, politiques et lois en matière d'IA : les politiques et instruments juridiques récemment adoptés en matière d'IA, à l'instar de la Recommandation de l'Unesco de 2021 sur l'éthique de l'intelligence artificielle, ou les travaux en cours de l'Union européenne (législation sur l'IA, directive sur la responsabilité en matière d'IA et législation sur les services numériques) et du Conseil de l'Europe ([Convention-cadre sur l'intelligence artificielle et les droits de l'homme, la démocratie et l'État de droit](#)) permettent au secteur de la jeunesse de se positionner et de comprendre quels sont les aspects de l'IA qui sont réglementés. Tirer profit de ces différentes occasions pour promouvoir un agenda jeunesse sur l'IA non seulement pourrait favoriser une plus grande reconnaissance du secteur de la jeunesse en tant qu'acteur important, mais assurerait également un rôle dans la mise en œuvre de ces documents au niveau national. Enfin, les organisations de jeunesse devraient s'assurer un rôle dans le cadre du suivi et de l'évaluation de l'impact des stratégies d'IA aux niveaux local et national.

Une dynamique en marche : politiques et programmes en faveur de la jeunesse : le secteur de la jeunesse s'appuie sur des cadres nationaux et internationaux de premier plan dont certains ne proposent qu'une réflexion limitée autour de l'impact des technologies numériques. D'autres initiatives spécifiquement axées sur le numérique, telles que le nouveau Plan d'action de l'Union européenne en matière d'éducation numérique ou le vaste travail réalisé par le secteur jeunesse du Conseil de l'Europe, montrent l'existence d'une dynamique afin de rapprocher davantage les jeunes de l'IA. Au niveau de l'Union européenne, un accent particulier pourrait être mis sur la révision de la stratégie actuelle et le développement de la prochaine stratégie de l'Union européenne en faveur de la jeunesse, ainsi que sur les deux programmes de l'Union européenne en faveur de la jeunesse (Erasmus+ et le Corps européen de solidarité) 2028+, afin d'assurer un soutien accru aux projets impliquant l'accès à l'IA et à l'expérimentation de cette technologie au niveau des organisations de jeunesse, ainsi qu'aux projets qui explorent l'impact de l'IA sur les droits et les opportunités des jeunes.

Coopération avec les autorités locales et nationales : depuis 2017, de nombreux gouvernements ont adopté des stratégies ou des plans d'action nationaux en matière d'IA. Bien qu'il ne soit pas fait mention d'une implication directe du secteur de la jeunesse dans le cadre de ces initiatives, il est important que celui-ci joue un rôle proactif et revendique une place dans les débats liés à l'IA. Dans ce contexte, le secteur de la jeunesse pourrait explorer certaines idées parmi lesquelles la création de conseils consultatifs sur le numérique au profit des jeunes (à l'échelon national ou local), la contribution aux comités de la transformation numérique établis ou, en

l'absence de tels comités, la mise en place de plateformes de dialogue sur les questions numériques et technologiques. Les initiatives de villes intelligentes devraient être particulièrement suivies étant donné qu'elles représentent le cadre le plus tangible pour observer les retombées de l'IA, du fait de la présence de la technologie dans les rues, dans les espaces publics ou à travers les services publics. Il est tout aussi important de comprendre que tous les espaces qui contribuent à la gouvernance de l'IA n'incluent pas nécessairement le terme « intelligence artificielle ». Aussi les jeunes et les organisations de jeunesse devraient-ils réagir et s'impliquer dans les débats autour des thèmes de la transformation numérique, de l'internet des objets, des villes intelligentes, de l'internet, du numérique ou de la gouvernance de l'IA.

Documenter l'impact des technologies d'IA : bien qu'il soit admis que les technologies d'IA entraînent des retombées tant positives que négatives, la documentation existante ne mentionne pas suffisamment d'exemples spécifiques. L'impact des réseaux sociaux et de leurs algorithmes sur les jeunes figure parmi les domaines les mieux documentés. L'interaction des jeunes avec les technologies d'IA va pourtant bien au-delà. Dans ce contexte, il est nécessaire de recueillir des études de cas concrètes, en particulier au sujet des biais et discriminations causés par ces technologies, et d'autant plus compte tenu du nombre limité de recherches concernant l'impact de l'IA par rapport à l'image généralement très positive des technologies d'IA chez les jeunes. Cette documentation et ces recherches contribueront à accroître la réflexion sur les implications sociales plus larges de l'IA.

b. Défis et limites

Synergies entre les politiques de jeunesse et celles d'IA : il n'y a pas de synergies claires entre les politiques relatives à l'IA et les politiques de jeunesse. Alors que les stratégies relatives à la jeunesse mentionnent le rôle des technologies numériques, très peu renvoient spécifiquement à l'IA. Les cadres réglementaires de l'IA ne font que peu ou pas référence aux jeunes ou au secteur de la jeunesse. Le plus souvent, c'est dans le contexte des compétences numériques et de l'avenir du travail que la relation entre les jeunes et l'IA est abordée.

Espaces formels pour la participation des jeunes à la gouvernance de l'IA : les espaces actuels mis en place par les institutions publiques aux fins de façonner la gouvernance de l'IA mettent principalement l'accent sur la contribution d'expertes et experts, et moins sur l'engagement de toutes les parties prenantes – par groupe d'âge ou statut socio-économique. Les jeunes, bien qu'ils représentent la majorité des utilisatrices et utilisateurs d'internet et de technologies, ne sont pas reconnus dans ces processus et n'ont pas été invités à les rejoindre en tant que parties prenantes.

Associer les organisations de jeunesse aux processus de consultation formelle : les données n'indiquent pas clairement que les organisations de jeunesse ont contribué aux consultations antérieures sur les cadres de l'IA. Les gouvernements nationaux, le secteur privé, le milieu universitaire et les groupes de réflexion représentent la plupart des parties prenantes à ces processus. Les OSC sont principalement représentées par des organisations ayant une expertise spécifique dans le domaine de l'IA, par des organisations de consommateurs ou par des syndicats, tandis que les acteurs défendant les droits humains et les droits numériques sont moins visibles. Compte

tenu de l'asymétrie des pouvoirs, notamment entre les acteurs technologiques et les OSC, voire les milieux universitaires, des mesures spécifiques s'imposent aux fins de garantir des conditions équitables.

Caractère inclusif des processus nationaux en matière d'IA : au niveau national, les processus relatifs à l'IA sont souvent menés sous la direction des ministères de l'Économie et de l'Industrie, si bien que l'accent semble porter sur la croissance économique et le secteur des entreprises. Le rôle des ministères en charge de la jeunesse ou des organisations de jeunesse ne semble pas être explicitement mentionné. À l'image des processus internationaux, les processus nationaux tendent à aborder la relation entre les jeunes et l'IA uniquement lorsqu'il est question de compétences numériques, de développer de nouveaux talents techniques ou de maintenir une expertise. La situation actuelle pourrait imposer une redéfinition du rôle que pourraient jouer les institutions nationales de jeunesse dans ces processus.

Les politiques relatives à l'IA et le secteur de la jeunesse en général : le faible engagement du secteur de la jeunesse dans les processus nationaux et internationaux peut être dû à une compréhension et une conscience limitées des institutions qui travaillent sur l'IA et des lieux où ces politiques sont élaborées. Cet enjeu soulève des interrogations quant au niveau d'information des organisations de jeunesse concernant les politiques et les processus d'IA en général. La nouvelle attention portée à la prise en compte du point de vue des jeunes et à l'intégration des jeunes dans tous les domaines politiques pourrait offrir l'occasion de remédier à cette situation.

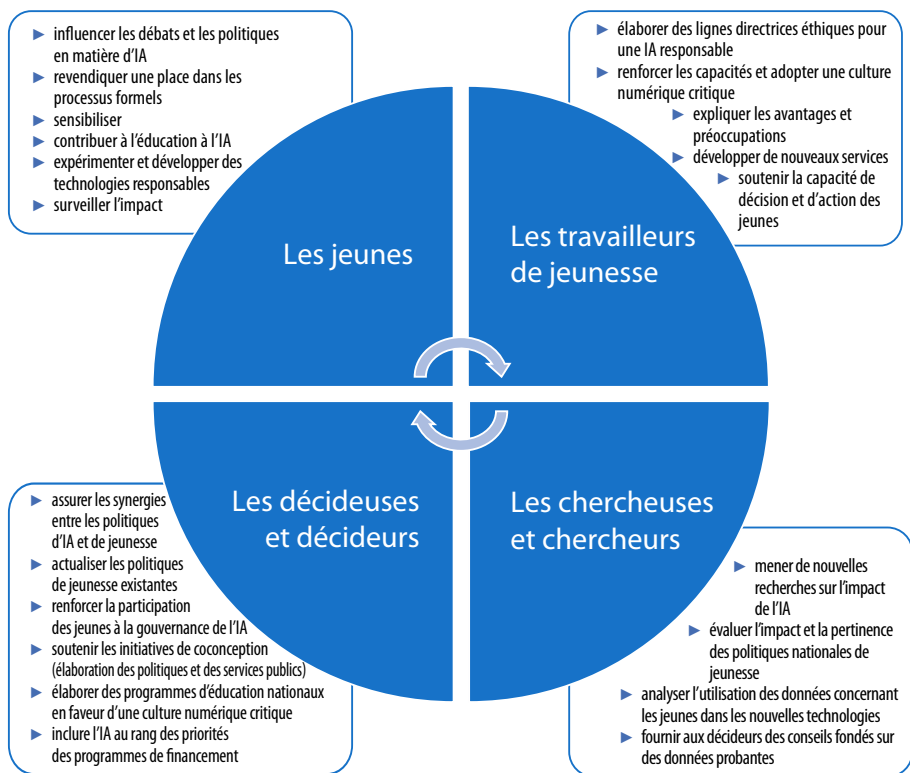
Démocratiser l'IA – d'un univers technique à un engagement général : le faible engagement des jeunes dans les processus formels de gouvernance de l'IA, où d'autres acteurs sont plus actifs (y compris le monde universitaire, les entreprises privées ou les organisations plus spécialisées de défense des droits numériques), pourrait être lié à la crainte des acteurs de la jeunesse de ne pas disposer d'une expertise suffisante sur le sujet, les conduisant à éviter de s'impliquer. Il est naturel de supposer que des professionnelles et professionnels ayant une formation technique, juridique ou même philosophique puissent contribuer plus rapidement et plus aisément aux processus internationaux de réglementation de l'IA. Néanmoins, il convient de reconnaître que ces processus n'ont pas laissé suffisamment de temps à un public plus large pour participer au débat et apporter des contributions constructives. Il faudra donc redoubler d'efforts dans le cadre des initiatives futures dès lors que toute loi ou réglementation adoptée au niveau international devra, à terme, être appliquée aux niveaux national et local.



6. Recommandations à l'endroit des parties prenantes

La présente section propose des pistes d'actions pour les acteurs du secteur de la jeunesse sur la base des opportunités et des défis précédemment identifiés. La collaboration intersectorielle est un élément à part entière de chacune des recommandations ici formulées dès lors que la promotion de la question de l'IA dans le secteur de la jeunesse doit s'appuyer sur des points de vue et des types d'expertise variés.

Figure 9. Aperçu des recommandations à l'endroit des parties prenantes



6.1. Les jeunes et les responsables d'organisations de jeunesse

- a. Participer aux débats européens et nationaux liés aux technologies de l'IA; qu'il s'agisse de l'avenir des villes, de l'avenir du travail ou de questions plus techniques, les voix des jeunes sont insuffisamment représentées.
- b. Revendiquer une place dans les structures consultatives ou décisionnelles qui traitent de la gouvernance de l'IA. Elles peuvent faire partie d'institutions publiques ou d'entreprises privées œuvrant dans le domaine du développement technologique.
- c. Sensibiliser à l'impact de l'IA sur les droits des jeunes et s'engager dans des initiatives en faveur d'une culture numérique critique.
- d. Expérimenter les technologies de l'IA et contribuer à de nouveaux outils d'IA fondés sur des principes éthiques. Les espaces de création (*makerspaces*) et autres structures créatives impliquant les jeunes dans l'utilisation et la conception des technologies de l'IA ont autant d'importance que de savoir comment atténuer les risques potentiels de l'IA.
- e. Pour les personnes membres d'une organisation ou d'un groupe de jeunes, élaborer aux côtés de vos pairs une stratégie sur la façon d'aborder les sujets liés à l'IA et pour les questions spécifiques que vous souhaitez faire avancer. L'IA exerce un impact sur la plupart des droits fondamentaux, mais il serait peut-être plus efficace que votre organisation ou votre groupe se concentre uniquement sur l'un ou l'autre de ces droits – par exemple, les retombées de l'IA sur les droits sociaux et économiques, les droits civiques et les droits politiques.
- f. Pour les personnes qui ne sont pas membres d'une organisation, c'est l'occasion de lancer de nouveaux mouvements à même de plaider pour les droits des jeunes dans un monde piloté par l'IA.
- g. Lancer des initiatives de surveillance du recours à l'IA dans des contextes étroitement liés à la vie des jeunes (par exemple, les technologies de PDA utilisées pour établir des priorités ou des pronostics de performance dans les domaines de l'éducation, du recrutement professionnel, de la solvabilité).

6.2. Les travailleurs de jeunesse

- a. Élaborer des lignes directrices et des normes éthiques qui soutiennent la pratique de l'animation socio-éducative – en lien avec l'utilisation et le choix des technologies de l'IA ou des outils reposant sur l'IA (y compris les réseaux sociaux et les plateformes de médias en ligne).
- b. Promouvoir et développer au profit des jeunes et des travailleurs de jeunesse des opportunités de renforcement des capacités en matière de culture numérique critique, en mettant particulièrement l'accent sur l'IA.
- c. Expérimenter les nouvelles technologies de l'IA pour accroître l'impact de l'animation socio-éducative, de l'augmentation de la productivité au développement de nouveaux services, en passant par le bénéfice d'un nouvel éclairage sur les besoins des jeunes.

- d. Concevoir des services de soutien qui aident les jeunes à s'orienter dans une société pilotée par l'IA.
- e. Soutenir la capacité de décision et d'action des jeunes dans le cadre de la conception des politiques et des technologies de l'IA.
- f. Créer de nouveaux services pour accompagner les jeunes dans leurs interactions avec les systèmes d'IA (des lignes d'assistance aux plateformes de signalement et de soutien ou aux services dispensés dans les centres socio-éducatifs).

6.3. Les décideuses et décideurs

- a. Procéder à la mise à jour des stratégies et politiques européennes et nationales de jeunesse afin d'y intégrer des références à l'impact des technologies de l'IA sur les jeunes. Des efforts à long terme devraient garantir le développement de politiques pérennes, fondées sur la recherche et la prospective, afin de préparer la société et les générations futures à une adoption accrue des technologies de l'IA. Ces politiques doivent porter, entre autres, sur :
 - i. l'accès des jeunes aux droits sociaux et économiques ;
 - ii. l'accès aux mécanismes de recours (avec quelle facilité les jeunes peuvent-ils accéder à un mécanisme donné ou l'utiliser lorsqu'ils sont confrontés à l'influence négative de la technologie de l'IA?) ;
 - iii. une approche intersectorielle, garantissant que les politiques de jeunesse tiennent compte de l'impact de l'IA, et que les politiques relatives au numérique et à l'IA incluent quant à elles des références plus fortes à l'impact de l'IA sur les jeunes en tant que groupe social spécifique.
- b. Mettre en place des processus consultatifs et décisionnels qui associent les jeunes et les organisations de jeunesse :
 - i. en veillant à ce que les représentantes et représentants de la jeunesse bénéficient d'une place dédiée au sein des organes consultatifs spécialisés (par exemple, conseils pour les villes intelligentes, conseils pour la transformation numérique) ;
 - ii. en ouvrant de nouvelles plateformes de dialogue animées par des jeunes, où l'impact de l'IA est analysé à travers les besoins et les points de vue des jeunes ;
 - iii. en facilitant le dialogue multipartite, les jeunes et les OSC travaillant sur un pied d'égalité avec les autres parties prenantes (par exemple, les entreprises privées).
- c. Soutenir les initiatives de coconception donnant aux jeunes la possibilité de contribuer aux décisions relatives au développement et au déploiement des technologies – tant dans le secteur public que privé. De telles initiatives pourraient inclure leur participation aux activités suivantes :
 - i. la conception et la mise à l'essai d'un service public numérique avant son lancement public ;
 - ii. la surveillance des structures de technologies de l'IA.

- d. Élaborer des programmes de financement nationaux et locaux ou prendre de nouvelles mesures dans le cadre de programmes de financement européens, qui permettent aux jeunes et aux organisations qui les représentent (secteur de l'animation socio-éducative) :
 - i. de mettre en œuvre des activités liées aux retombées de l'IA ;
 - ii. de s'engager dans le renforcement des capacités en matière d'éducation à l'IA et de culture numérique critique ;
 - iii. de faciliter la participation des jeunes aux processus de gouvernance de l'IA.
- e. Augmenter le financement en faveur des espaces de création et le développement de technologies responsables, dans le cadre de l'apprentissage formel et non formel, pour des publics non initiés (par exemple, les étudiantes et étudiants ayant une formation en sciences humaines, les bénéficiaires des centres de jeunesse et de l'animation socio-éducative).
- f. Soutenir le développement de programmes nationaux de culture numérique critique fondés sur la mise à jour 2.2 du cadre DigComp et les principes d'éducation à la citoyenneté numérique, tant dans des contextes formels que non formels.

6.4. Les chercheuses et chercheurs dans le domaine de la jeunesse

- a. Explorer l'impact de l'IA sur les droits des jeunes (au-delà de l'utilisation des réseaux sociaux). Inclure une cartographie des technologies d'IA les plus susceptibles d'engendrer un impact positif et/ou négatif sur les droits des jeunes.
- b. Concevoir et mettre en œuvre des analyses approfondies aux niveaux national et européen évaluant dans quelle mesure les stratégies et politiques nationales en matière d'IA répondent aux besoins des jeunes.
- c. Analyser les modalités de collecte et d'utilisation des données relatives aux jeunes dans le contexte des services publics numériques ainsi que de l'entraînement des systèmes d'IA.
- d. Proposer des lignes directrices fondées sur des données probantes afin d'accompagner les décideurs nationaux dans l'élaboration des politiques et des normes nationales en matière d'IA en tenant compte de la perspective des jeunes.

7. Bibliographie

Ada Lovelace Institute (2021), *The data divide*, Ada Lovelace Institute, Londres, disponible à l'adresse www.adalovelaceinstitute.org/report/the-data-divide/, consulté en novembre 2023.

Agence des droits fondamentaux de l'Union européenne (2022), *Bias in algorithms – Artificial intelligence and discrimination*, Office des publications de l'Union européenne, Luxembourg, disponible à l'adresse <https://fra.europa.eu/en/publication/2022/bias-algorithm>, consulté le 24 novembre 2023.

Allen QC R. et Masters D. (2020), *Regulating for an equal AI: a new role for equality bodies – Meeting the new challenges to equality and non-discrimination from increased digitisation and the use of Artificial Intelligence*, European Network of Equality Bodies (Equinet), Bruxelles, disponible à l'adresse <https://equineteurope.org/equinet-report-regulating-for-an-equal-ai-a-new-role-for-equality-bodies/>, consulté le 24 novembre 2023.

Andrejevic M. (2014), «The big data divide», *International Journal of Communication*, vol. 8, pp. 1673-1689, disponible à l'adresse <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/2161/1163>, consulté le 8 avril 2024.

Brewster J. et al. (2022), « Attention au “Nouveau Google” : le moteur de recherche de TikTok abreuve ses jeunes utilisateurs de mésinformation toxique », NewsGuard, septembre 2022, disponible à l'adresse www.newsguardtech.com/fr/misinformation-monitor/septembre-2022/, consulté le 24 novembre 2023.

Brookman-Byrne A. (2018), « Gathering learner data », *BOLD*, disponible à l'adresse <https://bold.expert/gathering-learner-data/>, consulté le 24 novembre 2023.

Buranyi S. (2018), « “Dehumanising, impenetrable, frustrating” : the grim reality of job hunting in the age of AI », *The Guardian*, disponible à l'adresse www.theguardian.com/inequality/2018/mar/04/dehumanising-impenetrable-frustrating-the-grim-reality-of-job-hunting-in-the-age-of-ai, consulté le 24 novembre 2023.

Comité des Ministres du Conseil de l'Europe (2020), Résolution CM/Res(2020)2 relative à la Stratégie du Conseil de l'Europe pour le secteur jeunesse à l'horizon 2030, disponible à l'adresse <https://rm.coe.int/0900001680998936>, consulté le 15 mars 2023.

Comité des Ministres du Conseil de l'Europe (2022), Recommandation CM/Rec(2022)6 sur la protection de la société civile de la jeunesse et des jeunes, et le soutien à leur participation aux processus démocratiques, disponible à l'adresse <https://rm.coe.int/0900001680a5e7f4>, consulté le 15 mars 2023.

Commission européenne (2020), «Germany AI strategy report», disponible à l'adresse https://ai-watch.ec.europa.eu/countries/germany/germany-ai-strategy-report_en, consulté le 15 mars 2023.

Commission européenne (2020), «White paper on artificial intelligence: public consultation towards a European approach for excellence and trust», disponible à l'adresse <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/white-paper-artificial-intelligence-public-consultation-towards-european-approach-excellence-and>, consulté le 15 mars 2023.

Commission européenne, Direction générale de l'éducation, de la jeunesse, du sport et de la culture (2022), *Lignes directrices éthiques sur l'utilisation de l'intelligence artificielle (IA) et des données dans l'enseignement et l'apprentissage à l'intention des éducateurs*, Office des publications de l'Union européenne, Luxembourg, disponible à l'adresse <https://op.europa.eu/fr/publication-detail/-/publication/d81a0d54-5348-11ed-92ed-01aa75ed71a1>, consulté le 15 mars 2023.

Congrès des pouvoirs locaux et régionaux du Conseil de l'Europe (2015), Charte européenne révisée sur la participation des jeunes à la vie locale et régionale, disponible à l'adresse <https://rm.coe.int/168071b53c>, consulté le 15 mars 2023.

Conseil de l'Europe – Service de la jeunesse (2020), Déclaration sur la participation des jeunes à la gouvernance de l'IA, disponible à l'adresse <https://rm.coe.int/declaration-sur-la-participation-des-jeunes-a-la-gouvernance-de-l-ia-f/1680a0a746>, consulté le 15 mars 2023.

Conseil de l'Europe (2022), *Artificial intelligence and education – A critical view through the lens of human rights, democracy and the rule of law*, Éditions du Conseil de l'Europe, Strasbourg, disponible à l'adresse <https://rm.coe.int/prems-092922-gbr-2517-ai-and-education-txt-16x24-web/1680a956e3>, consulté le 24 novembre 2023.

Conseil de l'Europe (2023), «“Priorité aux apprenants” : lancement de la nouvelle stratégie du Conseil de l'Europe pour l'éducation», disponible à l'adresse www.coe.int/fr/web/portal/-/learners-first-the-new-council-of-europe-education-strategy-launched, consulté le 24 novembre 2023.

Conseil de l'Europe (2023), «Unis autour de nos valeurs – Déclaration de Reykjavík», disponible à l'adresse <https://edoc.coe.int/fr/le-conseil-de-l-europe-en-bref/11618-unis-autour-de-nos-valeurs-declaration-de-reykjavik.html>, consulté le 24 novembre 2023.

Conseil de l'Europe (2024), Convention-cadre sur l'intelligence artificielle et les droits de l'homme, la démocratie et l'État de droit, disponible à l'adresse <https://rm.coe.int/1680afae3d>, consulté le 17 juin 2024.

Conseil de l'Union européenne (2024), «Législation sur l'intelligence artificielle (IA) : le Conseil donne son feu vert définitif aux premières règles mondiales en matière d'IA», disponible à l'adresse www.consilium.europa.eu/fr/press/press-releases/2024/05/21/artificial-intelligence-ai-act-council-gives-final-green-light-to-the-first-worldwide-rules-on-ai/, consulté le 17 juin 2024.

Conseil national de la jeunesse d'Irlande (2020), «Setting up makerspaces in youth work organisations – A guide», disponible à l'adresse www.youth.ie/documents/setting-up-makerspaces-in-youth-work-organisations-a-guide/, consulté le 4 avril 2023.

Europol (2023), *ChatGPT – The impact of Large Language Models on law enforcement*, rapport Tech Watch Flash du laboratoire de l'innovation d'Europol, Office des publications de l'Union européenne, Luxembourg, disponible à l'adresse www.europol.europa.eu/publications-events/publications/chatgpt-impact-of-large-language-models-law-enforcement, consulté le 4 avril 2023.

Forum économique mondial (2020), «The future of jobs – Report 2020», disponible à l'adresse www.weforum.org/publications/the-future-of-jobs-report-2020/, consulté le 24 novembre 2023.

Freedom House (2023), rapport «Freedom on the Net 2023: the repressive power of artificial intelligence», disponible à l'adresse <https://freedomhouse.org/report/freedom-net/2023/repressive-power-artificial-intelligence>, consulté le 24 novembre 2023.

Future of Life Institute (2023), «Pause giant AI experiments: an open letter», disponible à l'adresse <https://futureoflife.org/open-letter/pause-giant-ai-experiments/>, consulté le 4 avril 2023.

Gagrčin E. *et al.* (2021), «We and AI – Living in a datafied world: experiences & attitudes of young Europeans», Institut Weizenbaum/Institut Goethe, disponible à l'adresse <https://doi.org/10.34669/wi/1>, consulté le 15 mars 2023.

Goujard C. (2023), «Italian privacy regulator bans ChatGPT», *Politico*, disponible à l'adresse www.politico.eu/article/italian-privacy-regulator-bans-chatgpt/, consulté le 4 avril 2023.

Gouvernement de la République d'Estonie (2019), *Estonia's national artificial intelligence strategy 2019-2021*, KRATT Estonian Artificial Intelligence Deployment (stratégie nationale de l'Estonie dans le domaine de l'intelligence artificielle), disponible à l'adresse <https://e-estonia.com/nationa-ai-strategy/>, consulté le 16 octobre 2025.

Gouvernement du Royaume-Uni (2017), «UK Digital Strategy», disponible à l'adresse www.gov.uk/government/publications/uk-digital-strategy, consulté le 15 mars 2023.

Gouvernement du Royaume-Uni (2019), «AI Sector Deal», disponible à l'adresse www.gov.uk/government/publications/artificial-intelligence-sector-deal/ai-sector-deal, consulté le 15 mars 2023.

Grand View Research (2021), «AI in education market (2025-2030). Size, share & trends analysis report», disponible à l'adresse www.grandviewresearch.com/industry-analysis/artificial-intelligence-ai-education-market-report, consulté le 24 novembre 2023.

Hasse A. *et al.* (2019), «Youth and artificial intelligence: where we stand», Berkman Klein Center for Internet & Society, Cambridge, disponible à l'adresse <https://dash.harvard.edu/entities/publication/f333ec69-2b99-430c-b559-ae9fb4bd40e>, consulté le 15 mars 2023.

Jorge Ricart R. *et al.* (2022), *AI Watch – National strategies on artificial intelligence: a European perspective*, Office des publications de l'Union européenne, Luxembourg, disponible à l'adresse <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC129123>, consulté le 15 mars 2023.

Lambrecht A. et Tucker C. E. (2016), « Algorithmic bias? An empirical study into apparent gender-based discrimination in the display of STEM career ads », *SSRN*, disponible à l'adresse <https://ssrn.com/abstract=2852260> ou <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.2852260>, consulté le 4 avril 2023.

Larasati Z. W., Yuda T. K. et Syafa'at A. R. (2022), « Digital welfare state and problem arising: an exploration and future research agenda », *International Journal of Sociology and Social Policy*, vol. 43, n° 1, disponible à l'adresse www.researchgate.net/publication/361773832_Digital_welfare_state_and_problem_arising_an_exploration_and_future_research_agenda, consulté le 4 avril 2023.

Leslie D. *et al.* (2021), « Intelligence artificielle, droits de l'homme, démocratie et État de droit – Guide introductif », élaboré pour accompagner l'étude de faisabilité publiée par le Comité ad hoc sur l'intelligence artificielle, Conseil de l'Europe et Institut Alan Turing, disponible à l'adresse <https://edoc.coe.int/fr/intelligence-artificielle/10205-intelligence-artificielle-droits-de-l-homme-democratie-et-etat-de-droit-guide-introductif.html>, consulté le 24 novembre 2023.

Marciano L. *et al.* (2022), « Digital media use and adolescents' mental health during the Covid-19 pandemic: a systematic review and meta-analysis », *Frontiers in Public Health*, vol. 9, disponible à l'adresse www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpubh.2021.793868/full, consulté le 24 novembre 2023.

McGuffie K. et Newhouse A. (2020), « The radicalization risks of GPT-3 and advanced neural language models », disponible à l'adresse www.researchgate.net/publication/344261068_The_Radicalization_Risks_of_GPT-3_and_Advanced_Neural_Language_Models, consulté le 4 avril 2023.

Ministère des Affaires étrangères et de l'Emploi de Finlande (2017), *Finland's age of artificial intelligence – Turning Finland into a leading country in the application of artificial intelligence. Objective and recommendations for measures*, Ministère des Affaires étrangères et de l'Emploi de Finlande, Helsinki, disponible à l'adresse <https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/handle/10024/160391>, consulté le 15 mars 2023.

My Learning (2023), « 31+ best Chat GPT use cases in various industries », disponible à l'adresse www.mylearning.org/chat-gpt-use-cases/, consulté le 4 avril 2023.

Nations Unies (2020), « Plan d'action de coopération numérique: application des recommandations du Groupe de haut niveau sur la coopération numérique », disponible à l'adresse <https://docs.un.org/fr/A/74/821>, consulté le 15 mars 2023.

Nations Unies – Bureau de lutte contre le terrorisme (2022), « Research launch on examining the intersection between gaming and violent extremism », disponible à l'adresse www.un.org/counterterrorism/Examining-the-Intersection-Between-Gaming-and-Violent-Extremism, consulté le 24 novembre 2023.

Norqvist L. (2018), « Analysis of the digital transformation of society and its impact on young people's lives », Partenariat jeunesse, disponible à l'adresse <https://pjp-eu.coe.int/documents/42128013/47262517/Analysis+of+the+Digital+Transformation+of+Society+its+Impact+on+Young+People+Lives++Lars+Norqvist.pdf/efaff33a-89bc-3947-b618-01160e693872>, consulté le 4 avril 2023.

OCDE – Direction de l'éducation et des compétences, Comité des politiques d'éducation (2018), initiative « Future of Education and Skills 2030/2040 », disponible à l'adresse www.oecd.org/education/2030-project/, consulté le 15 mars 2023.

OCDE (2018), *La Prochaine Révolution de la production – Conséquences pour les pouvoirs publics et les entreprises*, Éditions de l'OCDE, Paris, disponible à l'adresse www.oecd.org/fr/publications/la-prochaine-revolution-de-la-production_9789264280793-fr.html, consulté le 15 mars 2023.

OCDE (2019), *How to Engage Youths in Open Governance – A Communication Guide*, disponible à l'adresse www.youthpower.org/resources/how-engage-youths-open-governance-communication-guide, consulté le 15 mars 2023.

OCDE (2019), Recommandation du Conseil sur l'intelligence artificielle, disponible à l'adresse <https://legalinstruments.oecd.org/fr/instruments/OECD-LEGAL-0449>, consulté le 15 mars 2023.

Organisation internationale du travail (2020), *The feasibility of using big data in anticipating and matching skills needs*, Bureau international du travail, Genève, disponible à l'adresse www.ilo.org/skills/areas/skills-training-for-poverty-reduction/WCMS_759330/lang--en/index.htm, consulté le 15 mars 2023.

Pawluczuk A. (2023), « Automating youth work: youth workers views on AI », Partenariat jeunesse, disponible à l'adresse https://pjp-eu.coe.int/documents/42128013/116591216/AI_views+of+youth+workers.pdf/93ac326a-cf80-3fa4-c4e5-56ee4038a766?t=1682336763487, consulté le 16 avril 2024.

Smuha N. A. *et al.* (2023), « Lettre ouverte : notre société n'est pas prête pour l'IA manipulatrice – il est temps d'agir », disponible à l'adresse www.law.kuleuven.be/ai-summer-school/open-brief/lettre-ouverte-ia-manipulatrice, consulté le 4 avril 2023.

Stakelum R. (2021), « L'intelligence artificielle et la jeunesse – Comment les jeunes peuvent-ils participer? », rapport du séminaire en ligne tenu du 23 au 27 novembre 2020, Service de la jeunesse du Conseil de l'Europe, disponible à l'adresse <https://rm.coe.int/aiseminarreport-ii-web/1680a4ac2c>, consulté le 15 mars 2023.

Stefan V. (2019), « L'intelligence artificielle et son impact sur les jeunes », rapport du séminaire tenu à Strasbourg du 4 au 6 décembre 2019, Service de la jeunesse du Conseil de l'Europe, disponible à l'adresse <https://rm.coe.int/ai-report-bil-final/16809f9a88>, consulté le 15 mars 2023.

Stefan V. (dir.) (2022), « Digital competences and capacities in youth work », Erasmus+ et Agence Erasmus+ estonienne et Corps européen de solidarité, disponible à l'adresse <https://participationpool.eu/resource/digital-competences-and-digital-capacities/>, consulté le 4 avril 2023.

Stefan V. (2023), « Shapers & Shakers – Young people's voices in the world of Artificial Intelligence », Partenariat jeunesse.

Unesco (2021), *IA et éducation – Guide pour les décideurs politiques*, Unesco, Paris, disponible à l'adresse <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000380006>, consulté le 17 avril 2024.

Unesco (2021), Recommandation sur l'éthique de l'intelligence artificielle, disponible à l'adresse https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000381137_fre, consulté le 15 mars 2023.

Unesco (2022), *Multistakeholder AI development – 10 building blocks for inclusive policy design*, Unesco, Paris, disponible à l'adresse <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000382570>, consulté le 15 mars 2023.

Unesco (2023), *Orientations pour l'intelligence artificielle générative dans l'éducation et la recherche*, Unesco, Paris, disponible à l'adresse <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000389901>, consulté le 17 avril 2024.

Unesco – Centre international pour l'enseignement et la formation techniques et professionnels (s. d.), concept de gouvernance, disponible à l'adresse <https://unevoc.unesco.org/home/TVETipedia+Glossary/lang=en/show=term/term=governance>, consulté le 15 mars 2023.

Unicef – Bureau de l'innovation, Centre des droits de l'homme, UC Berkeley (2019), « Memorandum on artificial intelligence and child rights », disponible à l'adresse www.unicef.org/innovation/reports/memoAlchildrights, consulté le 15 mars 2023.

Unicef (2020), note d'orientation « National AI strategies and children », disponible à l'adresse www.unicef.org/innocenti/documents/national-ai-strategies-and-children, consulté le 15 mars 2023.

Unicef (2021), Orientations stratégiques sur l'IA destinée aux enfants, disponible à l'adresse www.unicef.org/innocenti/fr/rapports/orientations-strategiques-sur-lia-destinee-aux-enfants, consulté le 15 mars 2023.

Unicef (2021), projet « AI for children », disponible à l'adresse www.unicef.org/innocenti/projects/ai-for-children, consulté le 15 mars 2023.

Union européenne (2017), Conclusions du Conseil sur l'animation socio-éducative intelligente, disponible à l'adresse <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/FR/TXT/?uri=CELEX%3A52017XG1207%2801%29>, consulté le 17 avril 2024.

Union européenne (2017), *Special Eurobarometer 460 – Attitudes towards the impact of digitisation and automation on daily life*, disponible à l'adresse <https://europa.eu/eurobarometer/surveys/detail/2160>, consulté le 15 mars 2023.

Union européenne (2018), « L'intelligence artificielle pour l'Europe », communication de la Commission au Parlement européen, au Conseil européen, au Conseil, au Comité économique et social européen et au Comité des régions, disponible à l'adresse <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/FR/TXT/?uri=COM%3A2018%3A237%3AFIN>, consulté le 15 mars 2023.

Union européenne (2018), Résolution du Conseil de l'Union européenne et des représentants des gouvernements des États membres, réunis au sein du Conseil, sur un cadre pour la coopération européenne dans le domaine de la jeunesse : la stratégie de l'Union européenne en faveur de la jeunesse 2019-2027, disponible à l'adresse <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/FR/TXT/?uri=OJ%3AC%3A2018%3A456%3AFULL>, consulté le 15 mars 2023.

Union européenne (2018), « Un plan coordonné dans le domaine de l'intelligence artificielle », communication de la Commission au Parlement européen, au Conseil européen, au Conseil, au Comité économique et social européen et au Comité des régions, disponible à l'adresse <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/FR/TXT/?uri=CELEX%3A52018DC0795>, consulté le 15 mars 2023.

Union européenne (2019), Conclusions du Conseil et des représentants des gouvernements des États membres, réunis au sein du Conseil, sur l'animation socio-éducative dans le domaine numérique, disponible à l'adresse [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/FR/TXT/?uri=CELEX:52019XG1210\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/FR/TXT/?uri=CELEX:52019XG1210(01)), consulté le 15 mars 2023.

Union européenne (2019), Directive (UE) 2019/790 du Parlement européen et du Conseil du 17 avril 2019 sur le droit d'auteur et les droits voisins dans le marché unique numérique et modifiant les directives 96/9/CE et 2001/29/CE, disponible à l'adresse <https://eur-lex.europa.eu/eli/dir/2019/790/oj#>, consulté le 15 mars 2023.

Union européenne (2020), Plan d'action en matière d'éducation numérique (2021-2027), disponible à l'adresse <https://education.ec.europa.eu/fr/focus-topics/digital-education/action-plan>, consulté le 15 mars 2023.

Union européenne (2020), Rapport de la Commission au Parlement européen, au Conseil et au Comité économique et social européen sur les conséquences de l'intelligence artificielle, de l'internet des objets et de la robotique sur la sécurité et la responsabilité, disponible à l'adresse <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/FR/TXT/?qid=1593079180383&uri=CELEX%3A52020DC0064>, consulté le 15 mars 2023.

Union européenne (2022), « Une décennie numérique pour les enfants et les jeunes : la nouvelle stratégie européenne pour un internet mieux adapté aux enfants », communication de la Commission au Parlement européen, au Conseil européen, au Conseil, au Comité économique et social européen et au Comité des régions, disponible à l'adresse <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/FR/TXT/?uri=COM%3A2022%3A212%3AFIN>, consulté le 15 mars 2023.

Union internationale des télécommunications (2020), « Facts and figures 2021 – Youth Internet use », disponible à l'adresse www.itu.int/itu-d/reports/statistics/2021/11/15/youth-internet-use/, consulté le 15 mars 2023.

Vuorikari R., Kluzer S. et Punie Y. (2022), *DigComp 2.2, the Digital Competence Framework for Citizens – With new examples of knowledge, skills and attitudes*, Office des publications de l'Union européenne, Luxembourg, disponible à l'adresse <http://dx.doi.org/10.2760/115376>, consulté le 15 mars 2023.

Wakefield J. (2021), « Facebook under fire over secret teen research », *BBC News*, disponible à l'adresse www.bbc.com/news/technology-58570353, consulté le 24 novembre 2023.

Weber H. *et al.* (2022), *Inclusive digital education*, Agence européenne pour l'éducation adaptée et inclusive, Odense, disponible à l'adresse www.european-agency.org/resources/publications/inclusive-digital-education, consulté en novembre 2023.

Sources internet

Agence nationale finlandaise pour l'éducation (2023), « Digital youth work », disponible à l'adresse www.oph.fi/en/education-development-and-internationalisation/long-term-cooperation-projects/digital-youth-work, consulté le 4 avril 2023.

Commission européenne, « AI HLEG – steering group of the European AI Alliance », disponible à l'adresse <https://ec.europa.eu/futurium/en/european-ai-alliance/ai-hleg-steering-group-european-ai-alliance.html>, consulté le 15 mars 2023.

Conseil de l'Europe – Intelligence artificielle, « Consultation sur les éléments d'un cadre juridique sur l'IA », disponible à l'adresse www.coe.int/fr/web/artificial-intelligence/cahai-multi-stakeholder-consultation, consulté le 15 mars 2023.

Conseil de l'Europe – Intelligence artificielle, Glossaire, disponible à l'adresse www.coe.int/fr/web/artificial-intelligence/glossary, consulté le 15 mars 2023.

Conseil de l'Europe – Intelligence artificielle, « Initiatives sur l'IA », disponible à l'adresse www.coe.int/fr/web/artificial-intelligence/national-initiatives?fbclid=IwAR2pV7vSCEH7dD1ytb76DgH8Mx14HD3KEcQw84uLxojxznPu_Dyzeefnrhk, consulté le 15 mars 2023.

Conseil de l'Europe – Intelligence artificielle, « Travail en cours au Conseil de l'Europe », disponible à l'adresse www.coe.int/fr/web/artificial-intelligence/work-in-progress, consulté le 15 mars 2023.

Digital Cooperation, page d'accueil, disponible à l'adresse <https://digitalcooperation.org/>, consulté le 15 mars 2023.

Jeunes Européens fédéralistes (2022), « Calling for an ethical and efficient EU policy framework on artificial intelligence », disponible à l'adresse <https://jef.eu/resolution/calling-for-an-ethical-and-efficient-eu-policy-framework-on-artificial-intelligence/>, consulté le 24 novembre 2023.

Nations Unies, portail du Groupe de haut niveau sur la coopération numérique, disponible à l'adresse www.un.org/fr/sg-digital-cooperation-panel, consulté le 15 mars 2023.

OCDE, « Le Partenariat mondial sur l'IA (PMIA) », disponible à l'adresse <https://oecd.ai/fr/gpai>, consulté le 15 mars 2023.

OCDE, projet « Going Digital », disponible à l'adresse www.oecd.org/fr/about/projects/going-digital.html, consulté le 15 mars 2023.

Partenariat pour la jeunesse Union européenne-Conseil de l'Europe (2018), symposium « Connecting the dots : young people, social inclusion and digitalisation », disponible à l'adresse <https://pjp-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/symposium-2018>, consulté le 15 mars 2023.

Partenariat pour la jeunesse Union européenne-Conseil de l'Europe (2022), symposium « Navigating transitions: adapting policy to young people's changing realities », disponible à l'adresse <https://pjp-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/symposium-2022>, consulté le 15 mars 2023.

Similarweb, « chat.openai.com website analysis », disponible à l'adresse www.similarweb.com/website/chat.openai.com/#overview, consulté le 1^{er} décembre 2023.

Statista, « Croissance du nombre d'utilisatrices et utilisateurs actifs mensuels des principaux réseaux sociaux dans le monde entre 2019 et 2021 », disponible à l'adresse www.statista.com/statistics/1219318/social-media-platforms-growth-of-mau-world-wide/, consulté le 24 novembre 2023.

Union européenne, « L'Alliance européenne pour l'IA », disponible à l'adresse <https://digital-strategy.ec.europa.eu/fr/policies/european-ai-alliance>, consulté le 15 mars 2023.

Union européenne, observatoire « AI Watch » de la Commission européenne, rapports en anglais sur les stratégies nationales en matière d'IA, disponible à l'adresse https://ai-watch.ec.europa.eu/index_en, consulté le 15 mars 2023.

Union européenne, thème de l'Intelligence artificielle, disponible à l'adresse www.europarl.europa.eu/topics/fr/topic/artificial-intelligence, consulté le 15 mars 2023.

Qu'est-ce que l'intelligence artificielle (IA)? Quelles sont ses retombées sur l'éducation, sur l'emploi et sur d'autres droits fondamentaux des jeunes? Quelle est la perception des travailleurs de jeunesse à l'égard de l'IA et quelles sont les possibilités qui leur sont offertes de prendre part à la gouvernance de l'IA? La présente publication s'intéresse à l'intersection entre l'IA et le secteur de la jeunesse, à travers les retombées de cette technologie sur la vie des jeunes, sur les politiques et les pratiques des acteurs étatiques et non étatiques, et sur les perceptions des travailleurs de jeunesse à son égard.

L'IA étant devenue une technologie omniprésente dans notre société, la présente publication se propose avant tout de fournir une vue d'ensemble de ce qu'est l'IA et de son impact sur les droits des jeunes et sur le secteur de la jeunesse en général. Compte tenu de l'adoption de règlements majeurs en matière d'IA, tant au sein du Conseil de l'Europe que de l'Union européenne, la publication entend également inspirer et guider les acteurs de la jeunesse qui aspirent à jouer un rôle actif dans les politiques et les débats entourant l'IA.

<http://youth-partnership-eu.coe.int>
youth-partnership@partnership-eu.coe.int

Les États membres de l'**Union européenne** ont décidé de mettre en commun leur savoir-faire, leurs ressources et leur destin. Ensemble, ils ont construit une zone de stabilité, de démocratie et de développement durable tout en maintenant leur diversité culturelle, la tolérance et les libertés individuelles. L'Union européenne s'engage à partager ses réalisations et ses valeurs avec les pays et les peuples au-delà de ses frontières.

<http://europa.eu>

Le **Conseil de l'Europe** est la principale organisation de défense des droits humains du continent. Il comprend 46 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 humains, la démocratie et l'État de droit. La Cour européenne des droits de l'homme contrôle la mise en œuvre de la Convention dans les États membres.

www.coe.int



UNION EUROPÉENNE

COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE