

Pohľad na umelú inteligenciu a jej vplyv na mládežnícky sektor



Youth Partnership

Partnership between the European Commission
and the Council of Europe in the field of Youth



EUROPEAN UNION

COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

Pohľad na umelú inteligenciu a jej vplyv v mládežníckom sektore

Autorka

Veronica Stefan

**Združenie európskych
výskumníkov mládeže**

Redaktorka

Tanya Basarab

Za názory v tomto diele na objednávku Rady EÚ pre Európske mládežnícke partnerstvo nezodpovedajú jej autori, a ani nevyhnutne neodrážajú politiku partnerských inštitúcií, ich členských štátov alebo organizácií, ktoré s nimi spolupracujú.

Okrem používania extraktov na komerčné účely je ich reprodukcia povolená (do 500 slov), pokiaľ sa zachová integrita textu, extrakt nie je použitý mimo kontextu, neposkytuje neúplné informácie ani inak neuvádza čitateľa do omylu, pokiaľ ide o povahu, rozsah alebo obsah textu. Zdrojový text musí byť vždy uvedený takto: „©Rada Európy a Európska komisia, rok vydania“. Všetky ostatné žiadosti týkajúce sa reprodukcie/prekladu celého dokumentu alebo jeho časti by mali byť adresované Riaditeľstvu pre komunikáciu, Rade Európy (F-67075 Strasbourg Cedex alebo publishing@coe.int).

Ďalšia korešpondencia týkajúca sa tohto dokumentu by mala byť adresovaná na adresu Európskej rady Partnerstva mládeže (youth-partnership@partnership - eu.coe.int).

Obálka a rozloženie:

Oddelenie tvorby dokumentov a publikácií (SPDP), Rada Európy

Fotografia na obálke: Shutterstock
Rada pre európske publikácie
F-67075 Strasbourg Cedex
<http://book.coe.int>

© Európska rada and Európska komisia, Jún 2024

Vytlačené v Európskej rade

O autorke

Veronica Stefan je odborníčka s takmer 20 ročnými skúsenosťami v sektore mládeže, jej práca je na rozhraní vzdelávania, politiky a nových technológií. Podieľala sa na rôznych medzinárodných iniciatívach, od výskumu až po verejnú politiku, budovanie kapacít a projektový manažment, pričom poskytovala svoje odborné znalosti rôznym zainteresovaným stranám, ako je Rada Európy, agentúry OSN, orgány Európskej únie, ako aj mnohé ďalšie národné a medzinárodné súkromné a verejné subjekty. Hoci Veronica úzko spolupracovala s mládežou a zainteresovanými stranami v oblasti vzdelávania, jej aktivity sa zameriavali aj na spoluprácu so súkromným sektorom, rozvoj zodpovedných stratégií digitálnej transformácie a pripravenosť na digitálne predpisy a predpisy týkajúce sa umelej inteligencie.

Medzi jej nedávne aktivity patrí príspevok k digitálnym politikám, výskum sociálneho vplyvu umelej inteligencie a nových technológií a rozvoj digitálnych kompetencií pre vzdelávacích a mládežníckych aktérov. Veronica pochádza z Rumunska, kde založila sériu neziskových organizácií vrátane prvého rumunského Digital Think-Tank. Od roku 2021 viedla sériu medzinárodných partnerstiev týkajúcich sa participácie a digitálnej transformácie v mene Estónskej národnej agentúry pre program Erasmus+ a Európskeho zboru solidarity.

Obsah

POĎAKOVANIE	5
SKRATKY	7
ILUSTRÁCIE	7
ÚVOD	9
1.1. Čo je to umelá inteligencia	10
1.2. Čo spája mladých ľudí s programom umelej inteligencie	14
2. VPLYV UMELEJ INTELIGENCIE NA PRÁVA MLÁDEŽE	17
2.1. Umelá inteligencia a duševná pohoda	18
2.2. Umelá inteligencia v zamestnaní	19
2.3. Umelá inteligencia vo vzdelávaní	19
2.4. Umelá inteligencia a občianske práva	20
3. UMELÁ INTELIGENCIA A PRÁCA S MLÁDEŽOU	21
3.1. Vnímané výhody a výzvy	23
4. POLITIKY V OBLASTI UMELEJ INTELIGENCIE A MLÁDEŽE	27
4.1. Politiky v oblasti umelej inteligencie – prehľad	29
4.2. Politiky pre mládež a umelá inteligencia	30
5. ÚČASŤ NA RIADENÍ UMELEJ INTELIGENCIE	33
5.1. Účasť iniciovaná štátnymi aktérmi	33
5.2. Účasť iniciovaná neštátnymi aktérmi	37
5.3. Príležitosti a výzvy pri podpore účasti mladých ľudí na diskusiách o umelej inteligencii	40
6. ODPORÚČANIA PRE ZAJINTERESOVANÉ STRANY	45
6.1. Mladí ľudia a vedúci mládeže	46
6.2. Pracovníci s mládežou	46
6.3. Tvorcovia politik	47
6.4. Výskumníci v oblasti mládeže	48
7. BIBLIOGRAFIA	49
Webové zdroje	55

Pod'akovanie

Náhľady na umelú inteligenciu a jej vplyv na sektor mládeže" vychádzajú zo štúdií "Shapers & Shakers – Young people's voices in the world of Artificial Intelligence" od Veronicy Stefan a "Automating Youth Work: youthworkers views on AI" od Alicji Pawluczuk, ktoré nájdete na webovej stránke Youth Partnership. Taktiež čerpá z poznatkov získaných pred a počas stretnutí expertov o výskume umelej inteligencie (AI) organizovaných v marci a decembri 2022.

Chceli by sme sa poďakovať odborníkom a mládežníckym organizáciám zapojeným do expertných stretnutí za ich premyslené úvahy a cenné príspevky.

Skratky

AI – Umelá inteligencia

AI HLEG – Vysokoodborná skupina skúmajúca umelú inteligenciu

CAHAI – Ad hoc výbor pre umelú inteligenciu

CAI – Výbor pre umelú inteligenciu

CSO – Organizácia občianskej spoločnosti

EU – Európska únia

GenAI – Generatívna AI

GPai – Všeobecná AI; Globálne partnerstvo pre umelú inteligenciu

IKT – Informačné a komunikačné technológie

OECD – Organizácia pre hospodársku spoluprácu a rozvoj

OSN – Organizácia Spojených národov

UNESCO – Organizácia Spojených národov pre vzdelávanie, vedu a kultúru

UNICEF – Detský fond organizácie Spojených národov

Ilustrácie

Obrázok 1. Hlavné prvky, ktoré formujú chápanie umelej inteligencie

Obrázok 2. Potenciálne prínosy a riziká AI

Obrázok 3. Oblasti, v ktorých môžeme pozorovať vplyv AI na mladých ľudí

Obrázok 4. Vnímané prínosy a výzvy spojené s prácou s mládežou a AI

Obrázok 5. Prehľad hlavných tém formujúcich AI

Obrázok 6. Prehľad politík a usmerňujúcich dokumentov v oblasti AI

Obrázok 7. Konzultačné procesy a štruktúry zapojené do informovania o AI politikách

Obrázok 8. Príležitosti a výzvy pre sektor mládeže v oblasti riadenia AI

Obrázok 9. Prehľad odporúčaní pre zainteresované strany



1. Úvod

Téma umelej inteligencie (AI) a mládeže bola jednou z priorit Partnerstva medzi Európskou komisiou a Radou Európy v oblasti mládeže (Partnerstvo pre mládež) v pracovnom programe na roky 2022 – 2023. Opiera sa o prácu, ktorú vykonalo Partnerstvo pre mládež v oblasti digitalizácie a jeho prepojenie s účasťou mládeže, demokraciou a sociálnym začlenením, ktoré boli preskúmané na sympóziách [Navigating transformations: adapting policy to young people's changing reality](#) (Tirana, 2022) a [Connecting the dots: young people, social inclusion and digitalisation](#) (Tallinn, 2018), ako aj v následnej štúdií a publikácií [Youth Knowledge Book](#) o sociálnom začlenení, digitalizácii a mladých ľuďoch.

Okrem toho dopĺňa iniciatívy Oddelenia pre mládež Rady Európy v oblasti AI a mládeže vrátane [Deklarácie o účasti mládeže na riadení AI](#) (2020) a záverov dvoch seminárov „[Artificial intelligence – How Can Youth Take Participation?](#)“ (2020) a „[Artificial Intelligence and its Impact on Young People](#)“ (2019), ako aj iniciatívy Európskej únie (EÚ) na reguláciu umelej inteligencie vrátane najnovšej publikácie [Etických usmernení o používaní umelej inteligencie a údajov vo výučbe a učení pre pedagógov](#).

Toto vydanie publikácie Insights skúma prienik medzi umelou inteligenciou a sektorom mládeže, a to, ako vývoj tejto technológie ovplyvňuje životy mladých ľudí, politiky a postupy štátnych a neštátnych aktérov a vnímanie ní zo strany pracovníkov s mládežou.

Cieľom publikácie je poskytnúť prehľad o tom, čo je umelá inteligencia a aký má vplyv na práva mladých ľudí a mládežnícky sektor vo všeobecnosti, ako aj poskytnúť usmernenia pre mladých v zainteresovaných stranách, ktorí majú záujem zohrávať aktívnu úlohu v rozvoji AI debát a politik.

1.1. Porozumenie umelej inteligencie

Od prijatia záverov Rady EÚ z roku 2017 o **inteligentnej práci s mládežou** a záveroch Rady EÚ z roku 2019 o digitálnej práci s mládežou je digitálna transformácia súčasťou agendy pre mládež. Napriek tomu bola pandémia Covid-19 hlavným spúšťačom, ktorý viedol k zvýšenému prijímaniu digitálnych nástrojov a nástrojov umelej inteligencie v širšom sektore mládeže a vzdelávania.

Prečo sa teda teraz zameriavame na umelú inteligenciu a nie na digitálne technológie vo všeobecnosti? Je umelá inteligencia a digitálny svet to isté?

Digitalizácia práce s mládežou sa často chápe ako využívanie tzv. sociálnych médií. Nové digitálne technológie sa však rýchlo objavujú. Umelá inteligencia, virtuálna realita, robotika a blockchain technológia, okrem iného, ovplyvňujú naše spoločnosti aj mimo oblasti komunikácie.¹

Na základe vyššie uvedenej definície by sme mohli zhrnúť, že umelá inteligencia je jednou z existujúcich digitálnych technológií. Hoci by bolo jednoduchšie považovať umelú inteligenciu za súčasť širšej digitálnej diskusie – keďže ide o ďalšiu digitálnu technológiu, je dôležité si uvedomiť, že umelá inteligencia zohráva významnejšiu úlohu ako iné technológie. Či už hovoríme o iniciatívach zameraných na hospodársky alebo spoločenský rozvoj, umelá inteligencia sa stala samostatnou. Je to zaujímavá téma s vlastným súborom politík a predpisov, inými slovami, je všadeprítomná, rušivá a už mení mnohé oblasti našich životov. Táto práca sa bude zaoberať tým, prečo je dôležité rozlišovať medzi technológiami umelej inteligencie a inými digitálnymi technológiami. Navyše, naliehavosť pochopiť, ako táto konkrétna technológia funguje, je čoraz dôležitejšia, pretože existujú silné dôkazy o tom, že ovplyvňuje základné práva s dlhodobými účinkami. Nakoniec, potreba pochopiť technológie umelej inteligencie úzko súvisí s tým, aké opatrenia sú potrebné na ich podporu – aké sú konkrétne kompetencie alebo politiky, ktoré nás musia viesť pri navigácii vo svete s umelou inteligenciou.

a. Koncept umelej inteligencie

Termín „umelá inteligencia“ vznikol v roku 1955 a odvtedy sa používa rôznymi spôsobmi, bez všeobecne akceptovanej definície z technického alebo právneho hľadiska. Verejné chápanie umelej inteligencie siaha od apokalyptických vízií, že svet ovládnu a budú ho kontrolovať roboty a superinteligentné sily, až po pragmatickejšie predstavy, v ktorých umelá inteligencia poháňa väčšinu dnešných technológií (platformy sociálnych médií, vyhľadávače, spravodajské kanály, inteligentné domáce zariadenia, verejné platformy používané vládami). Pre účely tejto publikácie sa použila nasledujúca definícia.

Systém umelej inteligencie je strokový systém, ktorý na explicitné alebo implicitné účely z prijatých vstupov usudzuje, ako generovať výstupy, ako sú predpovede, obsah, odporúčania alebo rozhodnutia, ktoré môžu ovplyvniť fyzické alebo virtuálne prostredia. Rôzne systémy umelej inteligencie sa líšia úrovňou autonómie a adaptability po nasadení.

¹ Európska únia (2019a), Závery Rady a zástupcov vlád členských štátov zasadajúcich v Rade o digitálnej práci s mládežou, dostupné na <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/HTML/?uri=CELEX%3A52019XG1210%2801%29>, prístup 15. marca 2023.

Vyššie uvedené definície navrhla Organizácia pre hospodársku spoluprácu a rozvoj (OECD) a prijali ju hlavné inštitucionálne zainteresované strany, a to aj v Akte Európskej únie o umelej inteligencii a Rámcovom dohovore Rady Európy o umelej inteligencii, ľudských právach, demokracii a právnom štáte.

Táto publikácia označuje umelú inteligenciu ako širší zastrešujúci pojem pre všetky technológie, ktoré sa týkajú umelej inteligencie bez ohľadu na zložitosť ich úloh alebo úroveň autonómie. Zámerom je objasniť hlavné aspekty umelej inteligencie a sprístupniť ju netechnickým komunitám bez ohľadu na technickú terminológiu používanú v súvislosti s ňou.

b. Generatívna AI v skratke

Generatívna umelá inteligencia (GenAI) je samostatná technológia umelej inteligencie. Získala väčšiu popularitu od spustenia [ChatGPT 3.5](#) v novembri 2022, keď dosiahla 1 milión používateľov v prvých piatich dňoch a 100 miliónov používateľov dva mesiace po vydaní (zdroj údajov: [similarweb](#)).

Takéto technológie sú známe aj ako univerzálne umelé inteligencie (GPAI), keďže tie isté technológie možno aplikovať vo viacerých kontextoch a na rôzne ciele. Pre túto publikáciu ďalej budeme technológie označovať ako GenAI, ktorých hlavnou schopnosťou je generovať nový obsah na základe krátkych vstupov – textu, obrázkov, videí. ChatGPT je opísaný ako rozsiahly jazykový model, ktorý má potenciál komunikovať s jednotlivcami na základe svojej schopnosti predvídať ďalšiu postupnosť slov (táto vlastnosť je obzvlášť dôležitá, pretože nám pomáha rozlišovať medzi ChatGPT a bežnejším vyhľadávačom, pričom ten poskytuje skutočný zdroj informácií).

[DALL-E](#) alebo [Midjourney](#) sú dva ďalšie nástroje v tejto kategórii, ktoré sa špecializujú na generovanie vizuálneho obsahu. V súčasnosti rôzne technológie zahŕňajú tento typ umelej inteligencie – od nástrojov na riadenie projektov a úpravu dokumentov až po iné špecializovanejšie nástroje, ktoré sa uplatňujú v práve, medicíne a iných oblastiach.

Záujem o potenciál AI, ktoré sa stretli s chválou aj kritikou, sa v roku 2023 výrazne zvýšil. Keďže táto technológia nemá len jednu stránku, je dôležité pozerieť sa na tieto technológie dvojím pohľadom – AI ako nástroj a ako výzva.

GenAI možno vnímať ako nástroj, ktorý umožňuje rozvoj mládeže. Či už sa používa ako samostatný nástroj alebo ako nástroj integrovaný do iných platforiem alebo produktov, jeho výhody pre sektor mládeže by mohli zahŕňať:

- ▶ kreatívne využitie – vytváranie obsahu, ktorý by inak vyžadoval špecializované zručnosti, napríklad vytvorenie tlačovej správy na základe krátkeho odseku; pútavý obsah pre sociálne médiá; komunikačná stratégia pre organizáciu; vytvorenie nového vzdelávacieho programu alebo konceptu nového projektu;
- ▶ produktívne využitie – zhrnutie správ/prezentácií, transformácia dokumentov do prezentácie v PowerPointe, generovanie inventárov alebo identifikácia trendov a priorít na základe organizačných dokumentov alebo online prezentácie vypracovať vizuálnu správu;
- ▶ interaktívne využitie nových služieb – používanie funkcie chatu a jej kapacity na vytváranie textu „podobného človeku“ ich integráciou s cieľom doplniť online služby pre mládež atď.

GenAI ako výzva. Hoci môže priniesť výhody, nedostatočné pochopenie jej obmedzení alebo schopnosť kriticky reflektovať jej výstupy môže predstavovať nové výzvy. Pri používaní takýchto nástrojov pripojených k internetu alebo integrovaných do vyhľadávača môže:

- ▶ vytvárať obsah, ktorý znie dôveryhodne, no stále generuje dezinformácie/nesprávne informácie a úplne si vymýšľa udalosti, ktoré sa nikdy nestali, čo niekedy vedie k manipulácii a **radikalizácii**. Na rozdiel od tradičného vyhľadávača sa zistilo, že nástroje ako ChatGPT vyvolávajú „**halucinácie**“, teda poskytujú informácie (vrátane odkazov alebo referencií na akademické články), ktoré neboli nikdy publikované;
- ▶ vyvolávať obavy o súkromie – s možnosťou voľného používania, mnohí jednotlivci sa môžu rozhodnúť zdieľať interné citlivé dokumenty, ktoré obsahujú osobné identifikačné údaje (napríklad učiteľ alebo lekár, ktorý používa svoje osobné záznamy na vygenerovanie receptu/odporúčania). Nástroje GenAI nemusia vždy ponúkať dostatočné záruky na zabezpečenie údajov a vyskytli sa situácie, keď boli odhalené identifikačné údaje, čo vytváralo riziká pre jednotlivcov, ale aj pre organizácie. Vzhľadom na novosť a vzrušenie z takýchto nástrojov, ale aj kvôli nedostatku organizačných stratégií pre etické používanie technológií umelej inteligencie. Niektoré prieskumy už poukazujú na to, že chýba povedomie o tom, na ktoré úlohy zamestnanci používajú GenAI, čo necháva manažérov zaskočených zdieľaním citlivých (alebo dokonca chránených) informácií;
- ▶ **manipulovať**, najmä kvôli jej schopnosti zníť dosť asertívne a napodobňovať ľudskú reč, čo v niektorých prípadoch vedie k extrémom, ako je **samovražda**;
- ▶ generovať škodlivý obsah vrátane deepfakeov (syntetické médiá – vizuálne prvky) a zvukové médiá, ktoré napodobňujú skutočných ľudí, čím vyvolávajú pocit, že sú autentickí, pričom môžu šíriť zle zamýšľané posolstvá), **škodlivý obsah** pre deti alebo iné publikum.

To ukazuje, ako si tá istá technológia vyžaduje dvojitý pohľad. Rastúce používanie nástrojov, ako je ChatGPT, v takom krátkom čase vyvolalo ďalšie otázky o využívaní technológií umelej inteligencie vo veľkom meradle a ich vplyve na spoločnosť a jednotlivcov, ktorí ich používajú. Hoci vývoj technológií umelej inteligencie môže priniesť viacero výhod, mnohé zainteresované strany už vyzvali na to, aby sa venovala väčšia pozornosť tomu, ako ich vyvíjať a nasadzovať, a na naliehavosť systému riadenia, ktorý zabezpečí dostatočné záruky.

Usmernenia Organizácie Spojených národov pre vzdelávanie, vedu a kultúru (UNESCO) pre generatívnu umelú inteligenciu vo vzdelávaní a výskume poskytujú ďalšiu inšpiráciu, ako sa vysporiadať s generatívnou umelou inteligenciou na základe prístupu zameraného na človeka a ako zabezpečiť etické, bezpečné a zmysluplné využívanie takýchto technológií.

c. Rozmery gramotnosti v oblasti umelej inteligencie

Pri diskusii o umelej inteligencii, technológiách, ktoré je ňou poháňaná, alebo o jej širšom vplyve je rovnako dôležité zaoberať sa konceptom gramotnosti v oblasti umelej inteligencie. Na jednej strane preto, že gramotnosť môže byť predpokladom účasti, na druhej strane preto, že gramotnosť v oblasti umelej inteligencie nám umožní lepšie pochopiť rôzne vrstvy, ktoré presahujú rámec samotného používania technológií.

Na tento účel sme zvolili klasifikáciu navrhnutú v publikácii Rady Európy z roku 2022 s názvom *Umelá inteligencia a vzdelávanie – kritický pohľad*

cez optiku ľudských práv, demokracie a právneho štátu, ktorá rozlišuje medzi štyrmi rôznymi prvkami.

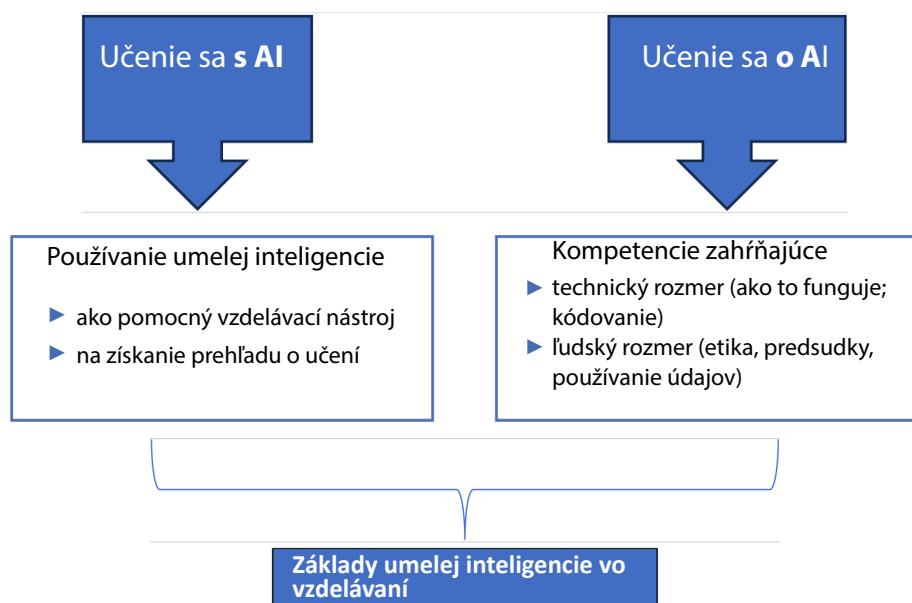
1. Učenie s umelou inteligenciou - vzťahuje sa na používanie nástrojov riadených umelou inteligenciou na výučbu a vzdelávanie vrátane využívania nástrojov umelej inteligencie na podporu študentov (napríklad inteligentné doučovacie systémy, chatboty), na podporu administratívnych systémov (napríklad rozvrh alebo riadenie vzdelávania), na podporu pedagógov (napríklad inteligentný výber vzdelávacích materiálov).

2. Používanie umelej inteligencie na učenie – primárne s odkazom na používanie analytických metód na získanie prehľadu o tom, ako sa študenti učia, o efektívnosti učebných dizajnov a potenciálne využitie týchto informácií na informované rozhodnutia na podporu prijímacích procesov v školách, plánovania vzdelávania atď.

3. Vzdelávanie sa o umelej inteligencii – s odkazom na technický rozmer gramotnosti v oblasti umelej inteligencie, ktorý je zameraný na rozvíjanie kompetencií spojených s porozumením (a v prípade potreby aj využívaním) techník a technológií týkajúcich sa umelej inteligencie, a to aj prostredníctvom kódovacích činností.

4. Príprava na umelú inteligenciu – s odkazom na ľudský rozmer gramotnosti v oblasti umelej inteligencie, prostredníctvom ktorého sa občania môžu pripraviť na možný vplyv umelej inteligencie na každodenný život vrátane etiky umelej inteligencie, predsudkov, používania údajov atď.

Obrázok 1. Hlavné prvky, ktoré formujú chápanie umelej inteligencie

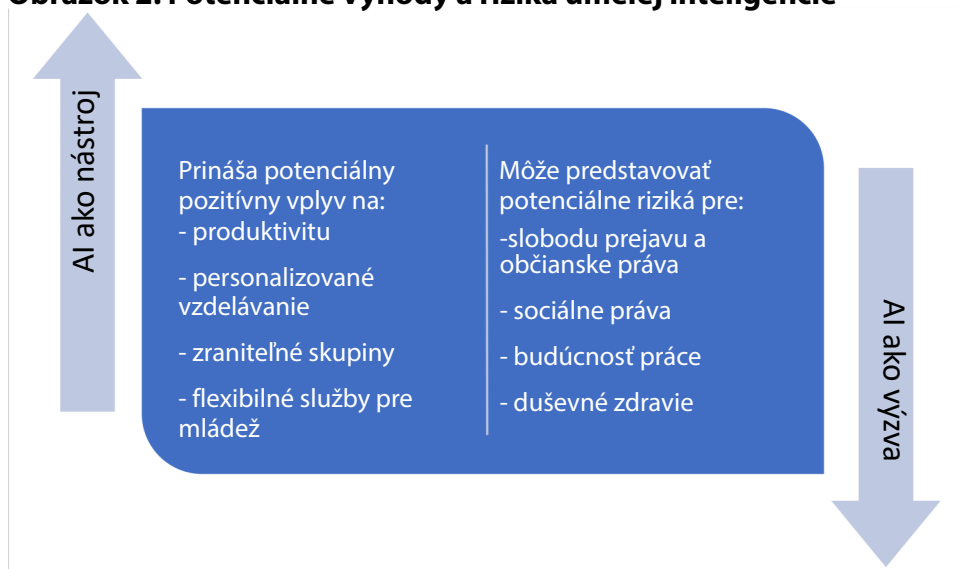


1.2. Pochopenie toho, čo spája mladých ľudí s programom umelej inteligencie

Na prvý pohľad sa prepojenie mladých ľudí a umelej inteligencie môže zdať náročnou úlohou, pretože umelá inteligencia bola pôvodne oblasťou spojenou s technologickými komunitami a súkromným sektorom. Od roku 2017 sa stala oblasťou záujmu pre mnoho ďalších, vrátane verejných inštitúcií, podnikov, akademickej obce a organizácií občianskej spoločnosti (OOS). Rozmanitosť zainteresovaných strán sa rozrástla s pochopením, že technológie umelej inteligencie majú pre spoločnosť výhody, ale aj nevýhody. Mládežnícky sektor si však stále hľadá svoje miesto v tomto ekosystéme, pretože nie je často zaradený medzi kľúčové zainteresované strany, ktoré o umelej inteligencii rozhodujú.²

Na spoločenskej úrovni sa o účele umelej inteligencie diskutuje z dvoch hľadísk: 1. takéto technológie môžu priniesť pozitívne účinky a zvýšiť kvalitu života; a 2. môžu spôsobiť škodu a negatívne ovplyvniť základné práva. V mládežníckom sektore môžeme použiť rovnaký pohľad a pozrieť sa na potenciálne výhody aj riziká technológií umelej inteligencie.

Obrázok 2. Potenciálne výhody a riziká umelej inteligencie



Umelá inteligencia ako nástroj pre sektor mládeže – zvyčajne sa o nej hovorí v rámci konceptu AI alebo trvalej automatizácie. AI bola identifikovaná ako faktor prispievajúci k uspokojeniu širších spoločenských potrieb. Medzi jej výhody patrí nahradenie opakujúcej sa a menej hodnotnej práce a poskytnutie času na zmysluplnejšie úlohy a prispôsobenejšiu interakciu. Mládež a iné

2. Norqvist L. (2018), Analýza digitálnej transformácie spoločnosti a jej vplyvu na životy mladých ľudí, Partnerstvo pre mládež, dostupné na <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>, prístup 4. apríla 2023.

organizácie môžu profitovať z takýchto technológií investovaním do riešení umelej inteligencie, ktoré by mohli prevziať niektoré byrokratické úlohy: extrakciu, kopírovanie a vkladanie údajov; vyplňanie formulárov; prepisovanie a dokončovanie rutinných analýz a správ. Pokročilé technológie môžu zísť ešte ďalej a podporovať interpretáciu textu, zapájanie sa do chatov a konverzácií a analýzu veľkého množstva údajov s cieľom získať prehľad o vykonanej práci, trendoch a potenciálnych nových smeroch programov/projektov. Takéto technológie však väčšinou nie sú dostupné pre sektory s obmedzenými zdrojmi.

Výhody umelej inteligencie boli vo veľkej miere diskutované v súvislosti s konkrétnymi spôsobmi použitia, ako napríklad

1. AI v oblasti vzdelávania – ponuka prispôbeného obsahu a personalizovaných vzdelávacích prístupov, podpora práce pedagógov;
2. AI ako asistenčné riešenie – podporuje pomocou prispôbených nástrojov a technológií ľudí so zdravotným postihnutím alebo poruchami učenia pri ich sociálnej integrácii a zvyšovaní kvality života; a
3. AI v službách pre mládež – kde by chatboti a iné systémy AI mohli dopĺňať prácu pracovníkov s mládežou a sociálnych pracovníkov; umožňujúc väčšiu flexibilitu pre mladých ľudí s obmedzenými príležitosťami získať prístup k službám, ktoré inak závisia od prítomnosti ľudskej bytosti.

V širšom spoločenskom meradle sa očakáva, že technológie AI prispievajú k efektívnosti a zlepšeniu kvality zdravotníckych a verejných služieb.

AI ako výzva pre mládež a základné práva – výskum publikovaný v posledných rokoch, ukazujúci rastúci počet situácií, v ktorých technológie umelej inteligencie viedli k sociálnym škodám, najmä preberaniu historických predsudkov, zosilňujú polarizáciu a prehĺbujú nahromadené znevýhodnenia. Niektoré príčiny takýchto škôd súvisia s nedostatočným testovaním, nedostatkom etických alebo právnych noriem alebo nedostatkom informácií a povedomia medzi používateľmi.

Situácie relevantné pre sektor mládeže a mladých ľudí možno zhrnúť do nasledujúcich kategórií: 1. Vplyv umelej inteligencie na slobodu prejavu a občianske práva – neviditeľná a všadeprítomná povaha algoritmov a mikrotargetingu na väčšine webových platformách (od sociálnych sietí, vyhľadávačov, agregátorov správ až po zábavné platformy) zosilnila silu filtračných bublín a zvýšila polarizáciu, pričom zároveň vyvolala obavy o to, ako by sa takéto nástroje mohli použiť na účely dohľadu; 2. Vplyv umelej inteligencie na sociálne práva – existujú situácie, v ktorých nasadenie technológií umelej inteligencie spôsobilo skutočnú ujmu na právach ľudí, často v dôsledku zistených predsudkov v týchto technológiách; 3. Umelá inteligencia a budúcnosť práce – pohľad na výzvy, ktoré umelá inteligencia prináša pri formovaní budúcnosti práce, a zároveň zohľadňuje pripravenosť vzdelávacieho systému riešiť ich včas; a 4. Umelá inteligencia a duševné zdravie – dôkazy naznačujú, že nadmerné používanie online platformách v kombinácii s filtrovacou úlohou algoritmov viedlo k zvýšenému negatívnemu vnímaniu tela, depresii alebo dokonca samovraždám medzi mladými ľuďmi.

Hoci mnoho ďalších príkladov a zaujímavých tém môže spájať umelú inteligenciu a mladých ľudí, vyššie uvedený zoznam zdôrazňuje hlavné body záujmu pre sektor mládeže. Umelá inteligencia je postavená a zameraná na dáta. Dáta sú zdrojom, ktorý poháňa všetky technológie umelej inteligencie. Aby technológie fungovali alebo zlepšovali svoj výkon, potrebujú viac dát. Toto je obzvlášť dôležité pre mladých ľudí ako skupinu skorých a častých používateľov internetu a technológií, ktorí sa implicitne stávajú zdrojom dát, ktorý zásobuje mnohé súkromné technológie umelej inteligencie od platformiem sociálnych sietí až po produkty inteligentnej domácnosti, videohry a mnoho ďalších. Mladí ľudia, odborníci v oblasti práce s mládežou, pedagógovia, poskytovatelia služieb a zainteresované strany v oblasti mládežníckej politiky musia pochopiť

a venovať pozornosť dôsledkom tohto nedobrovoľného a väčšinou automatického zdieľania údajov a jeho možným následkom.

Ďalšie príklady vplyvu umelej inteligencie možno nájsť v správach a odporúčaníach dokumenty publikované [Radou Európy](#) a [Európskym parlamentom](#), spolu s ďalšími konkrétnejšími zdrojmi zaoberajúcimi sa vplyvom na deti alebo mladých ľudí: [Memorandum o umelej inteligencii a právach dieťaťa a Mládež a umelá inteligencia: Kde sme](#).



2. Vplyv umelej inteligencie na práva mládeže

Táto časť skúma, ako funguje umelá inteligencia a rôzne situácie z reálneho života, v ktorých sa umelá inteligencia používa, aby pomohla čitateľom lepšie pochopiť dôsledky technológií umelej inteligencie na ľudské práva, a najmä na práva mladých ľudí.

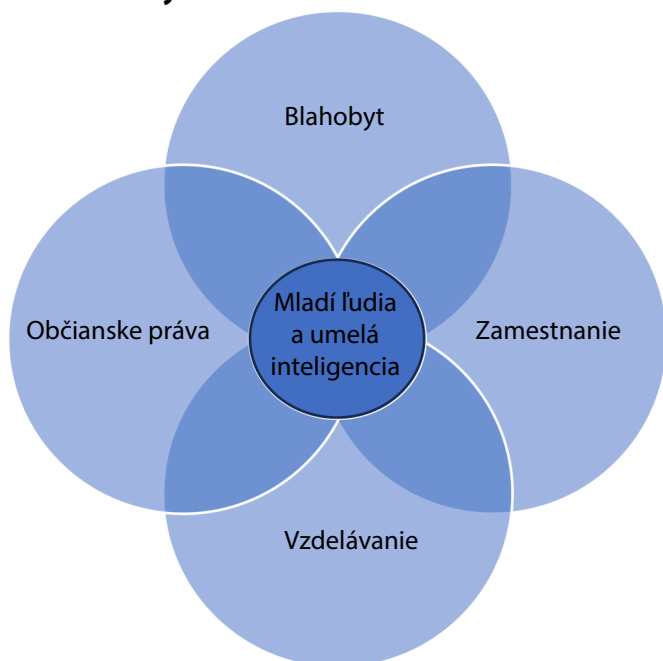
Hoci sa umelá inteligencia niekedy opisuje len ako ďalšia technológia, je dôležité si uvedomiť, že je tiež niečo, čo vytvárajú a formujú existujúce kultúry, normy a predpisy. Na jednej strane stelesňuje transformačný potenciál prostredníctvom svojej očakávanej schopnosti zlepšiť existujúce procesy, na druhej strane môže ďalej prispievať k štrukturálnym asymetriám a zosilňovať existujúce nespravodlivosti.

Mladí ľudia a umelá inteligencia

Všeobecne sa uznáva, že algoritmické filtrovanie sociálnych médií môže mať škodlivý vplyv na vnímanie seba samých u mladých ľudí.³ Nie je to však jediné využitie tejto technológie, keďže podobné optimalizácie sa uplatňujú vo vzdelávaní, zamestnanosti a mnohých ďalších oblastiach, ktoré ovplyvňujú každodenný život mladých ľudí. Nasledujúce podkapitoly prinášajú pohľad na to, ako môže používanie umelej inteligencie ovplyvniť niektoré dôležité práva spojené s mladými ľuďmi – blahobyt a duševné zdravie, zamestnanosť, vzdelávanie a občianske práva.

3. Wakefield J. (2021), „Facebook pod palbou kritiky kvôli tajnému výskumu tínedžerov“, BBC News, dostupné na www.bbc.com/news/technology-58570353, prístup 24. novembra 2023.

Obrázok 3. Oblasti, v ktorých môžeme pozorovať vplyv umelej inteligencie na mladých ľudí



2.1. Umelá inteligencia a blahobyt

Pandémia Covid-19 bola dôležitým míľnikom v rastúcom využívaní technológií založených na umelej inteligencii. Keďže prinútila školy zatvoriť alebo obmedziť prístup k priestorom fyzickej socializácie a voľného času, životy mladých ľudí sa presunuli do online priestoru, čo znamenalo väčšiu interakciu s technológiami založenými na umelej inteligencii. Zatiaľ čo fyzický spoločenský život mladých ľudí bol obmedzený, technologické riešenia na jeho nahradenie sa rozšírili. Všeobecný nárast používania digitálnych médií, a najmä sociálnych médií, ukázal rast aktívnych používateľov v rozmedzí od 8 % do 38%.⁴ To však prinieslo nové výzvy: v ohrození bolo duševné zdravie mladých ľudí.

Štúdia z roku 2022,⁵ ktorá vykonala systematický prehľad a metaanalýzu 30 publikovaných štúdií uverejnených do septembra 2021, poukázala primárne negatívnu súvislosť medzi duševným zdravím a používaním digitálnych médií u dospelých počas pandémie Covid-19. Avšak, podľa štúdie nie všetky typy používania digitálnych médií mali nepriaznivé dôsledky na duševné zdravie dospelých. Komunikácia medzi dvoma ľuďmi, otvorenosť v kontexte vzájomného online priateľstva, ako aj pozitívne a zábavné online zážitky zmierňovali pocity osamelosti a stresu.

4. Statista, Rast mesačných aktívnych používateľov vybraných platforiem sociálnych médií na celom svete od roku 2019 do roku 2021, dostupné na www.statista.com/statistics/1219318/social-media-platforms-growth-of-mau-world-wide/, prístup 24. novembra 2023. 5. Marciano L. a kol. (2022), Používanie digitálnych médií a duševné zdravie dospelých počas pandémie Covid-19: Systematický prehľad a metaanalýza, Frontiers, dostupné na www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpubh.2021.793868/full, prístup 24. novembra 2023.

2.2. Umeľá inteligencia v zamestnaní

Kompetencie sú dôležitým rozmerom v súvislosti so zamestnanosťou mladých ľudí. Správy už poukázali na medzery v digitálnych zručnostiach a nesúlad na trhu práce. Medzinárodná organizácia práce zverejnila správu z roku 2020, ktorá uvádza, že v krajinách ako Spojené kráľovstvo sú „digitálne zručnosti takmer univerzálnou požiadavkou“, pričom 72 % všetkých pracovných miest (od nízkokvalifikovaných po vysokokvalifikované, vo všetkých odvetviach) vyžaduje určitú úroveň digitálnych zručností. Táto realita sa stáva obzvlášť relevantnou, keď iné správy o budúcnosti pracovných miest naznačujú, že 69 % až 97 % zamestnávateľov (v rôznych krajinách) zvažuje automatizáciu práce. Takéto situácie môžu viesť k väčšiemu vytlačaniu, neistým pracovným a životným podmienkam, najmä u mladých ľudí. V tejto súvislosti je čoraz dôležitejšia pripravenosť formálneho vzdelávacieho systému, ktorá by mohla pripraviť mladých ľudí na pracovné miesta budúcnosti so základnými digitálnymi zručnosťami, ale aj pokročilejšími, ako je používanie a rozvoj technológií umelej inteligencie.

Okrem neistôt spôsobených meniacim sa prostredím trhu práce sa mladí ľudia môžu stretnúť s novými výzvami v oblasti zamestnania, napríklad rozsiahle algoritmičné filtrovanie žiadostí o zamestnanie alebo životopisov. Toto je už viditeľné v šírení náborových aplikácií riadených umelou inteligenciou, ktoré zamestnávateľom ponúkajú možnosť automatizovať výber uchádzačov. Napríklad video pohovor by sa mohol použiť na analýzu nielen obsahu odpovedí, ale aj špecifickejších charakteristík, ktoré umožňujú špecializované profilovanie – ako je držanie tela, výraz tváre, tón hlasu a výber slov.⁷ Správa spoločnosti Equinet o umelej inteligencii z roku 2020 zdôrazňuje, že táto technológia sa široko používa v celom sektore zamestnanosti mnohými inými spôsobmi, od riadenia pracovnej sily, prijímania a náboru, monitorovania a dohľadu až po zvyšovanie produktivity a ďalšie. Všetky tieto praktiky vyvolávajú nové otázky o tom, ako môžu byť práva mladých ľudí systematicky ovplyvňované – pred aj po ich vstupe na trh práce.

2.3. Umeľá inteligencia vo vzdelávaní

Očakáva sa, že prepojenie medzi technológiami umelej inteligencie a vzdelávaním sa bude neustále zvyšovať. Od pandémie výrazne vzrástlo používanie aplikácií EdTech a očakáva sa, že prinesie významnú ekonomickú hodnotu (odhaduje sa, že v rokoch 2022 až 2030 prinesie 36 % ročnú mieru rastu, na základe výskumu Grand View 2021).

Hoci vízia personalizovaného vzdelávania a automatizovaných intervencií môže priniesť výhody, je dôležité si uvedomiť, že úloha prediktívnej analytiky a umelej inteligencie môže priniesť aj určité nedostatky. Nižšie uvedený zoznam obsahuje niektoré obmedzenia, ktoré by sa mohli zväziť pri používaní umelej inteligencie vo vzdelávaní:

- hoci personalizované vzdelávanie nemusí byť samo o sebe škodlivé, jeho implementácia a výsledky môžu byť stále nespoľahlivé, najmä v mladšom veku;

6. Pozri Svetové ekonomické fórum na www.weforum.org/publications/the-future-of-jobs-report-2020/.

7. Buranyi S. (2018), „Dehumanizujúce, nepreniknuteľné, frustrujúce“: pochmúrna realita hľadania práce vo veku umelej inteligencie, The Guardian, dostupné na www.theguardian.com/inequality/2018/mar/04/dehumanising-impenetrable-frustrating-the-grim-reality-of-job-hunting-in-the-age-of-ai, prístup 24. novembra 2023.

- ▶ personalizované vzdelávanie poskytované prostredníctvom inteligentných doučovateľov alebo chatbotov môže priniesť niektoré dôležité výhody; hoci môže byť užitočné na získavanie vedomostí, chýba mu schopnosť pedagóga rozvíjať aj postoje a hodnoty;
- ▶ personalizované vzdelávanie je proces založený na dátach. Považuje sa za súčasť „presného vzdelávania“ v školách a na univerzitách sa primárne spolieha na údaje o študentoch – výsledky testov, preferencie alebo informácie o faktoroch prostredia – aby zistili, ktorý typ vzdelávacích materiálov im najlepšie vyhovuje.⁸ Táto situácia sa stáva obzvlášť dôležitou, keď súkromné spoločnosti navrhujú personalizované vzdelávacie produkty, ktoré musia spracovávať veľmi citlivé údaje, čo vyvoláva nové otázky týkajúce sa súkromia.

Európska komisia predložila [Etické usmernenia pre používanie umelej inteligencie \(AI\) a údajov vo výučbe a učení pre pedagógov](#) s cieľom zmierniť potenciálne problémy, ako sú tie, ktoré sú uvedené vyššie.

2.4. Umelá inteligencia a občianske práva

Ukázalo sa, že niektoré technológie umelej inteligencie ovplyvňujú slobodu prejavu, združovania a zhromažďovania. Zatiaľ čo väčšina literatúry sa zameriava na vplyv algoritmov používaných platformami sociálnych médií, mali by sa zväziť aj iné technológie umelej inteligencie, ako napríklad rozpoznávanie tváre.

Štúdia uskutočniteľnosti ad hoc výboru Rady Európy pre umelú inteligenciu s názvom „[Umelá inteligencia, ľudské práva, demokracia a právny štát: úvod](#)“ sa zaoberala touto otázkou a navrhla odporúčania, ktoré sú jadrom účasti mládeže. Rozpoznávanie tváre pomocou umelej inteligencie a biometrický dohľad s využitím umelej inteligencie by mohli zintenzívniť represívne mechanizmy, najmä v krajinách s nižšou úrovňou demokracie. V dôsledku toho by sa účasť mládeže na spoločenskom, politickom a kultúrnom živote mohla minimalizovať z dôvodu obáv zo sankcií, uväznenia alebo iných následkov, čo by mohlo viesť k ďalšiemu zmenšeniu občianskeho priestoru.

Kedže sa sektor mládeže snaží osloviť viac mladých ľudí prostredníctvom digitálnych prostriedkov, je obzvlášť dôležité identifikovať prostriedky využívajúce umelú inteligenciu a pochopiť ich výhody aj obmedzenia. Správa spoločnosti Freedom House z roku 2023 s názvom „[Represívna sila umelej inteligencie](#)“ podrobnejšie rozoberá nedostatky, ktoré umelá inteligencia prináša občianskym právam.

8. Brookman-Byrne A. (2018). Zhromažďovanie údajov o študentoch, BOLD, dostupné na <https://bold.expert/gathering-learner-data/>, prístup 24. novembra 2023.



3. AI a práca s mládežou

S rastúcim využívaním nových technológií vnímajú pracovníci s mládežou umelú inteligenciu ako vždy prítomnú, avšak neviditeľnú a neosobnú silu, ktorá ovplyvňuje rôzne oblasti ich praxe. Dostupnosť nástrojov poháňaných umelou inteligenciou vyvoláva potrebu lepšie pochopiť, ako ich pracovníci s mládežou používajú, ale aj ako sa vzťahujú k takýmto technológiám. Táto kapitola skúma vnímanie pracovníkov s mládežou na základe výskumu vykonaného v rámci štúdie „Automatizácia práce s mládežou: pracovníci s mládežou názory na AI“ od Alicji Pawluczuk.

AI ako „pracovný kolega“ – hoci je nevyhnutné pristupovať k AI s ohľadom na to, že to zvládneme, ale kritickým postojom v práci s mládežou je, že by sa umelej inteligencie nemali báť, ale mali by sa na ňu pozerieť ako na „dodatočného stážistu“, ktorému možno pridať určité úlohy a ktorého možno vyškoliť na dosahovanie konkrétnych výsledkov (napríklad organizovanie kalendára, tvorba webových stránok a grafiky).

AI ako nepredvídateľná sila – s mnohými novými nástrojmi riadenými AI používanými v práci s mládežou majú neformálni pedagógovia pocit, že majú obmedzenú (ak vôbec nejakú) kontrolu nad zneužívaním údajov, z ktorých mnohé môžu mať škodlivý vplyv na presvedčenia mladých ľudí, ich každodenné rozhodnutia a sebarozvoj. Jedným z príkladov je diskusia prepojená s určitými platformami sociálnych médií a ako používajú údaje. V marci 2023 Európsky parlament zaviedol zákaz pre zamestnancov používať takéto platformy na svojich pracovných zariadeniach a to isté urobili aj ďalšie verejné orgány v Európe a Amerike.

Čo znamenajú takéto kroky pre európsky sektor mládeže, keďže mnohí mladí ľudia sú aktívnymi spotrebiteľmi a používateľmi obsahu na týchto platformách? Mala by sa práca s mládežou zapojiť do regulácie používania umelej inteligencie v prostredí mládeže? Kto by mal byť zodpovedný za ochranu mladých ľudí pred porušovaním súkromia súvisiacim s algoritmickým profilovaním a sledovaním?

AI poháňaná záujmami mladých ľudí – existujú pracovníci s mládežou, ktorí sa cítia sebavedomo a radi skúmajú AI, či už v praxi alebo ako tému diskusie (napríklad etika, vplyv AI na demokraciu), no zdá sa, že sú v menšine. Keď sa takéto aktivity konajú, zdá sa, že sú primárne poháňané záujmom mladých ľudí o najnovšie technologické trendy alebo sú založené na predchádzajúcich experimentoch s technológiami v prostredí práce s mládežou. Dalo by sa tvrdiť, že čím väčšie digitálne skúsenosti majú pracovníci s mládežou, tým je pravdepodobnejšie, že sa vo svojej praxi budú zaoberať AI.

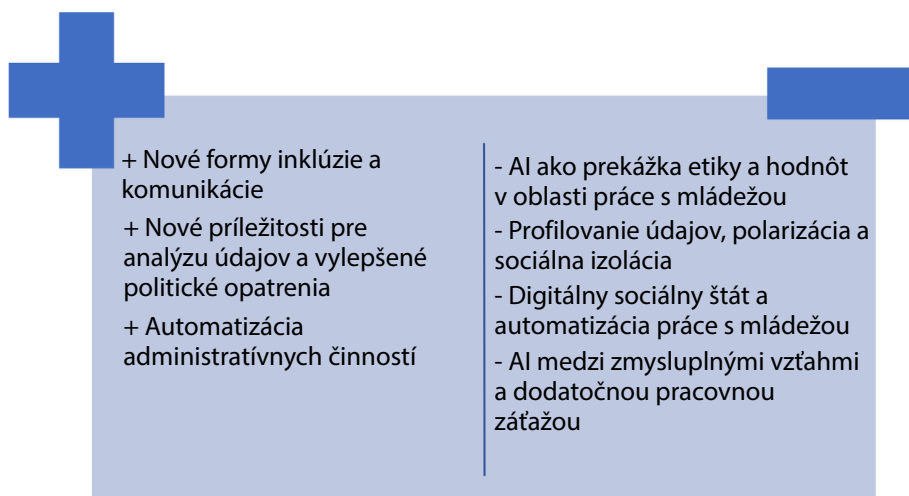
AI a informácie v sektore mládeže – napriek nadšeniu z používania AI nástrojov, pracovníci s mládežou v Európe sa stretávajú s nedostatkom ľahko dostupných informácií, čo spôsobuje pocit odlúčenia a nezájmu o tejto téme. Niektorí pracovníci s mládežou sa domnievajú, že umelá inteligencia má nízky význam pre aktivity v oblasti práce s mládežou. Zároveň existujú dôkazy o paradoxnom postoji k umelej inteligencii, keď pracovníci s mládežou minimalizujú jej význam (keďže je nízke prijatie technológie a malé povedomie o tejto téme), pričom vyzývajú na aktívny odpor proti jej zavedeniu v práci s mládežou.

AI a „rozdiel medzi veľkými dátami“ – najmä od pandémie Covid-19, pracovníci v oblasti mládeže a organizácie pracujúce s mládežou pohybovali medzi dvoma spektrami – tí, ktorí sa ujímajú vedenia, a tí, ktorí sa snažia dobehnúť zameškané bez toho, aby vyhořeli. To súvisí s ďalším problémom, kde digitálne vylúčenie alebo čiastočne vylúčenie pracovníci s mládežou často zápasia s pocitom úzkosti, preťaženia a digitálnej únavy. Takýto pocit preťaženia a bezmocnosti v kontexte spoločnosti riadenej umelou inteligenciou by však mohol byť súčasťou väčšieho štruktúrneho problému, ktorý pramení z priepasti veľkých dát – „asymetrického vzťahu medzi tými, ktorí zhromažďujú, ukladajú a ťažia veľké množstvá údajov, a tými, na ktorých je zhromažďovanie údajov zamerané“.⁹ Je dôležité poznamenať, že digitálne a dátové rozdiely vedú k novým formám sociálnej nespravodlivosti, pričom tí, ktorí majú lepší prístup k informáciám, sú menej ohrození sociálnym alebo vzdelanostným vylúčením.¹⁰

AI a vzdelávanie k demokratickému občianstvu – berúc do úvahy zásadnú úlohu práce s mládežou pri rozvoji demokratického a kritického občianstva mladých ľudí, ju možno tiež vnímať ako potenciálny „priestor pre vzdelávanie a experimentovanie“, ktorý umožňuje kritické spoločné skúmanie nových a naliehavých tém vplyvu umelej inteligencie na demokratické občianstvo (napríklad dezinformácie, algoritmické skreslenie, neetické používanie prediktívnej analytiky alebo rozpoznávania tváre). Hoci panuje všeobecná zhoda v tom, že od pracovníkov s mládežou by sa nemalo očakávať, že sa stanú expertmi na umelú inteligenciu, existuje naliehavá potreba vrátiť sa k demokratickým základom práce s mládežou ako sociálno-politickej praxi. Takáto hodnotovo orientovaná práca s mládežou by sa mohla stať ústredným prvkom pre zabezpečenie toho, aby mladí ľudia boli schopní kriticky myslieť, chápať, spochybňovať a proaktívne sa zapájať do riadenia umelej inteligencie a mocenských štruktúr.

9. Andrejevic M. (2014), „Veľké dáta, veľké otázky | Priepasť veľkých dát“, International Journal of Communication, 8, s. 1673 – 1689, dostupné na <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/2161/1163>, prístup 8. apríla 2024. 10. Ada Lovelace Institute (2021), Priepasť dát, dostupné na www.adalovelaceinstitute.org/report/the-data-divide/, prístup november 2023.

Obrázok 4. Vnímané výhody a výzvy spojené s prácou s mládežou a umelou inteligenciou



3.1. Vnímané výhody a výzvy

a. Vnímané výhody

Nové formy inklúzie a komunikácie – existuje zhoda v tom, že digitálne technológie umožňujú nové spôsoby, ako osloviť nové skupiny mladých ľudí (napríklad ľudí z odľahlých komún, mladých ľudí so zdravotným postihnutím) a zapojiť ich do plánovania a realizácie aktivít pre mládež. Medzi príklady patrí to, ako asistenčné technológie (napríklad prevod textu na reč, rozpoznávanie hlasu) vytvorili nové formy zapojenia vo formálnom vzdelávaní alebo ako sa riešenia dištančného vzdelávania využívajú na komunikáciu a zmysluplné zapojenie študentov s obmedzenou pohyblivosťou. Európska agentúra pre špeciálne potreby a inkluzívne vzdelávanie v roku 2021 publikovala [Inkluzívne digitálne vzdelávanie](#) – súbor prípadových štúdií o tom, ako sa umelá inteligencia používa v kontexte inkluzívneho digitálneho vzdelávania.

Nové príležitosti pre analýzu údajov a lepšie politické reakcie – aj umelá inteligencia predstavuje príležitosť na analýzu údajov a politik v sektore mládeže. Využitie existujúcich údajov založených na princípoch „zameraných na ohrozených mladých ľudí“ by mohlo znamenať efektívnejšie zacielenie na rizikových mladých ľudí alebo identifikáciu špecifických problémov. Takéto využitie otvorených a veľkých dát by mohlo byť skutočne prospešné v medzisektorovej práci s mládežníckymi organizáciami a vládami, čím by sa pracovníkom s mládežou a mladým ľuďom ponúkli príležitosti na účasť pri tvorbe politik.¹¹

Automatizácia administratívnych úloh – umelá inteligencia má potenciál uľahčiť riadenie administratívnych procesov, ako sú termíny a riadenie úloh, digitálne riadenie projektov, virtuálne kancelárie a zasadacie priestory. Ak sa procesy umelej inteligencie a automatizácie aplikujú efektívnym a informovaným spôsobom, mohli by uvoľniť miesto pre pracovníkov s mládežou, aby mohli tráviť viac času s mladými ľuďmi a poskytovať kvalitnú prácu s mládežou.

11. UNICEF – Úrad pre inovácie (2019).

b. Vnímané výzvy a obavy

Umelá inteligencia ako prekážka etiky a hodnôt práce s mládežou – neetické používanie umelej inteligencie možno označiť za jednu z najväčších výziev pre sektor mládeže. Je dôležité si uvedomovať potenciálne rušivú a oslabujúcu silu, ktorá by mohla ovplyvniť základné posolstvá a hodnoty práce s mládežou. V praxi by to mohlo znamenať, že sa mládežnícka skupina rozhodne používať sociálne médiá na zhromažďovanie a zdieľanie informácií o sexuálnom zdraví. Zatiaľ čo platformy riešia časť rozdielov v sexuálnej výchove mnohých mladých ľudí, stávajú sa aj zdrojom „toxických dezinformácií“, keďže vyšetrovanie organizácie NewsGuard zistilo, že tínedžeri a mladí dospelí sú neustále vystavení algoritmicke vybranému obsahu, ktorý vytvára nepravdivé a zavádzajúce tvrdenia. Preto v prípade teoretického projektu zameraného na sexuálnu výchovu mládeže, by takéto algoritmicke riadené informácie mohli mať negatívny vplyv na hodnoty práce s mládežou, ako je posilnenie postavenia mládeže, zmysluplná a kritická komunikácia a sociálna súdržnosť.

Profilovanie údajov, polarizácia a sociálna izolácia – medzi negatívne účinky umelej inteligencie patria aj obavy týkajúce sa súkromia mladých ľudí a ich online konania. To si vyžaduje zvýšené povedomie o nevýhodách technológií umelej inteligencie, ako je spracovanie údajov, archivácia a monetizácia údajov mladých ľudí, automatizované rozhodovanie a rasové profilovanie.¹² Okrem toho algoritmicke spravovaný obsah môže skresľovať pohľad mladých ľudí na realitu (napríklad vnucovaním radikálneho obsahu alebo dezinformácií) a viesť k radikalizácii a sociálnej izolácii.¹³

Digitálny sociálny štát a automatizácia práce s mládežou – využitie umelej inteligencie na zníženie prevádzkových nákladov pre sektor mládeže môže predstavovať potenciálne riziko. Ak sa zamerajú na širší kontext riešení „digitálnej sociálnej starostlivosti“ zameraných na úsporu nákladov,¹⁴ služby v oblasti práce s mládežou by mohli byť vnímané ako ohrozené nahradením digitálnymi riešeniami alebo dokonca ich úplným zrušením. Implementácia automatizovaných rozhodovacích procesov vo vzdelávaní, sociálnej starostlivosti a sociálnych službách sa často považuje za efektívnu a produktívnu. V tejto situácii sa pracovníci s mládežou obávajú, že umelá inteligencia by sa v budúcnosti mohla použiť ako skratka a riešenie šetriace peniaze na náhradu služieb.

Umelá inteligencia medzi zmysluplnými vzťahmi a dodatočnou pracovnou záťažou – s tým, ako sa zvyšuje využívanie nástrojov založených na AI, si pracovníci s mládežou všimajú aj stratu budovania zmysluplných vzťahov a zvýšený pocit odlúčenosti. Preto je pochopenie hraníc vzťahu medzi strojom a človekom základom pre vytvorenie a rozvíjanie zmysluplnej práce s mládežou. Okrem toho používanie nástrojov umelej inteligencie nie je

12. Agentúra Európskej únie pre základné práva (2022), Bias in algorithms – Artificial intelligence and discrimination (Skreslenie v algoritmoch – Umelá inteligencia a diskriminácia), Úrad pre publikácie Európskej únie, Luxembursko, dostupné na: <https://fra.europa.eu/en/publication/2022/bias-algorithm#:~:text=This%20report%20looks%20at%20the%20use%20of%20artificial%20intelligence%20in,lives%2C%20potentially%20leading%20to%20discrimination> (This%20report%20looks%20at%20the%20use%20of%20artificial%20intelligence%20in,lives%2C%20potentially%20leading%20to%20discrimination) (Tento prístup bol prijatý 24. novembra 2023). 13. Centrum OSN pre boj proti terorizmu (2022), Research Launch on Examining the Intersection between Gaming and Violent Extremism (Spustenie výskumu zameraného na skúmanie prepojenia medzi hrami a násilným extrémizmom), dostupné na www.un.org/counterterrorism/events/research-launch-examining-the-intersection-between-gaming-and-violent-extremism (Tento prístup bol prijatý 24. novembra) 2023. 14. Larasati Z. W., Yuda T. K. a Syafa'at A. R. (2022), „Digitálny sociálny štát a vznikajúce problémy: prieskum a budúca výskumná agenda“, International Journal of Sociology and Social Policy 43(1), dostupné na www.researchgate.net/publication/361773832_Digital_welfare_state_and_problem_arising_an_exploration_and_future_research_agenda, prístup 4. apríla 2023.

také jednoduché ako by sa mohlo zdať, keďže často nejde o plánovaný organizačný proces, a dobré úmysly pracovníkov s mládežou pri integrácii nových nástrojov umelej inteligencie sa menia na viac (nezohľadnenú) prácu, ktorá niekedy presahuje bežné pracovné požiadavky. Okrem toho majú mnohí pracovníci s mládežou pocit, že nedokážu dohnať zameškané alebo si nájsť čas na to, aby sa naučili, čo je umelá inteligencia alebo ako ju zahrnúť do svojej mládežníckej praxe.



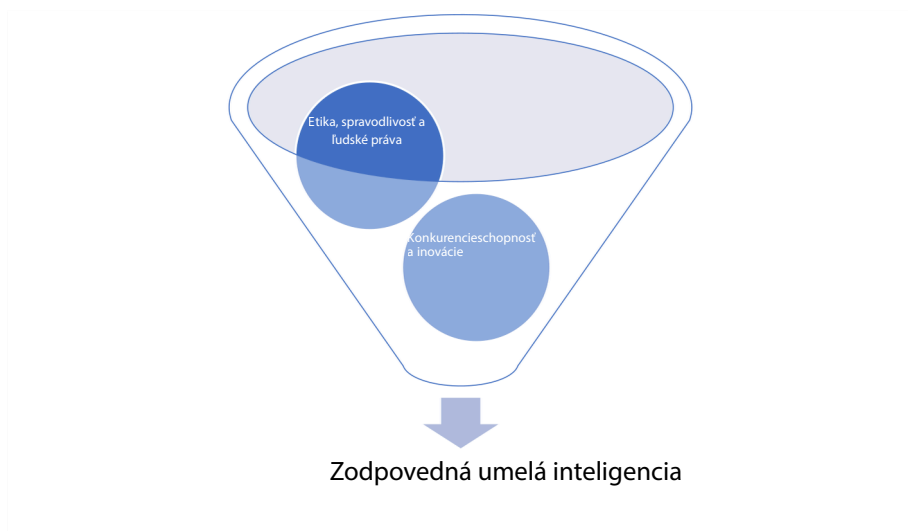
4. Politiky v oblasti umelej inteligencie a mládeže

S rastúcim počtom iniciatív zameraných na riešenie vzniknutých výziev, ktoré prináša rozvoj AI, táto publikácia predstavuje niektoré zainteresované strany, ktoré pracujú na politikách formujúcich technológie AI, od národných vlád až po medzinárodné organizácie. Táto časť sa konkrétne zaoberá iniciatívami vyvinutými hlavnými medzinárodnými organizáciami a zároveň poskytuje všeobecný prehľad o vnútroštátnych postupoch.

Diskusie o politikách v oblasti umelej inteligencie sa stali viditeľnejšími v roku 2017. V ich centre sa nachádzalo niekoľko problémov zoskupených do dvoch hlavných kategórií:

1. konkurencieschopnosť a inovácie – keďže vlády na celom svete sa snažia udržať alebo rozvíjať svoju konkurencieschopnosť, diskusie sa zamerali na prvky, ako je zavádzanie technológií umelej inteligencie v podnikateľskom a verejnom sektore, podpora súkromných spoločností, investície do výskumu a inovácií, udržanie a prilákanie špecializovaných odborníkov;
2. etika, spravodlivosť a ľudské práva – zistenia z akademickej obce a organizácií občianskej spoločnosti, zvýšili záujem aj zo strany verejných inštitúcií. V posledných rokoch čoraz viac organizácií začalo s novými iniciatívami zameranými na reguláciu umelej inteligencie a ochranu občanov, demokracie, sociálnej spravodlivosti a ľudských práv pred zneužívaním technológií umelej inteligencie.

Obrázok 5. Prehľad hlavných tém, ktoré ovplyvňujú umelú inteligenciu



Aj keď tieto dve kategórie debát o umelej inteligencii nie sú protichodné, zainteresované strany sa snažili nájsť správnu rovnováhu medzi inováciou a reguláciou, ekonomickými záujmami a ľudskými právami.

Vzhľadom na to, že tieto rozdielne perspektívy by mohli viesť k rozdeleniu a fragmentovanému prístupu k riešeniu otázok umelej inteligencie, sa štátni aj neštátni aktéri dohodli na spolupráci pod záštitou medzinárodných organizácií s cieľom vybudovať spoločný základ pre všetkých. V súčasnosti má niekoľko inštitúcií iniciatívy v oblasti politík a rámcov riadenia v oblasti umelej inteligencie, vrátane Rady Európy, Európskej únie, Organizácie pre hospodársku spoluprácu a rozvoj a systému Organizácie Spojených národov, najmä prostredníctvom orgánov ako UNESCO, UNICEF alebo Medzinárodná telekomunikačná únia (ITU).

Všeobecne sa všetky politiky v oblasti umelej inteligencie (právne záväzné alebo nezáväzné) označujú ako riadenie umelej inteligencie – stručne povedané, ide o riadenie fungovania umelej inteligencie, jej používania a toho, kto má v procesoch úlohu. Vychádzame z predpokladu, v ktorom riadenie umelej inteligencie nemožno definovať ako jeden proces týkajúci sa jednej inštitúcie, ale skôr ako viacvrstvový proces s dôsledkami v mnohých oblastiach – od ľudských práv až po ekonomiku alebo inovácie.

Táto časť si kladie za cieľ vysvetliť význam riadenia umelej inteligencie pre sektor mládeže preskúmaním súvislostí medzi umelou inteligenciou, politikami v oblasti mládeže a priestormi pre participáciu.

Okrem toho identifikuje kľúčové dokumenty a procesy, ktoré možno použiť ako východiskový bod pre orientáciu vo svete riadenia umelej inteligencie.

4.1. Politiky v oblasti umelej inteligencie – prehľad

Táto časť zdôrazňuje hlavné usmerňujúce dokumenty vypracované jednotlivými medzinárodnými organizáciami v oblasti umelej inteligencie.

Rada Európy ako európska organizácia, ktorá sa usiluje o dodržiavanie ľudských práv, demokracie a právneho štátu, aktívne pracuje na formovaní medzinárodnej správy internetu. Pracuje tiež na regulačnom rámci týkajúcom sa vplyvu umelej inteligencie na ľudské práva. V centre pozornosti agendy Rady Európy v oblasti umelej inteligencie je dodržiavanie základných práv a rozvoj príležitostí na budovanie kapacít pre zainteresované strany, ktoré používajú alebo vyvíjajú umelú inteligenciu. Okrem rôznych odporúčaní v súvislosti s nariadeniami týkajúcimi sa používania a vývoja umelej inteligencie prijala Rada Európy v máji 2024 [Rámcový dohovor o umelej inteligencii a ľudských právach, demokracii a právnom štáte](#).

Tým sa završila rozsiahla práca, ktorú vykonal Výbor pre umelú inteligenciu (2022 – 2024) a jeho predchodca, ad hoc Výbor pre umelú inteligenciu (2019 – 2021). Dohovor je obzvlášť dôležitý, pretože sa vzťahuje na používanie systémov umelej inteligencie vo verejnom sektore vrátane spoločností, ktoré pracujú v jeho mene, a je otvorený aj pre mimoeurópske krajiny.

Európska únia je na čele celosvetového úsilia o pochopenie vplyvu umelej inteligencie na hospodárstvo a spoločnosť ako celok, pričom mnohé procesy vedie Európska komisia a Európsky parlament. Ako je uvedené v dokumentoch EÚ, jej prístup je navrhnutý okolo troch krokov: 1. stanovenie kľúčových požiadaviek na dôveryhodnú umelú inteligenciu; 2. spustenie rozsiahlej pilotnej fázy pre spätnú väzbu od zainteresovaných strán; a 3. práca na budovaní medzinárodného konsenzu o umelej inteligencii zameranej na človeka. V roku 2018 EÚ prijala prvé špecializované strategické dokumenty – stratégiu Umelá inteligencia pre Európu a Koordinovaný plán pre umelú inteligenciu. V roku 2024 EÚ dokončila trojročný proces prijímania [zákona EÚ o umelej inteligencii](#), ktorý je prelomovým nariadením o umelej inteligencii v Európe a s dopadom na globálnej úrovni. Zákon o umelej inteligencii stanovuje pravidlá, ktoré sa vzťahujú na verejný aj súkromný sektor a vymedzujú zodpovednosti národných vlád, vývojárov a prevádzkovateľov technológií umelej inteligencie. Jeho hlavným cieľom je harmonizovať pravidlá medzi členskými štátmi EÚ riešením základných práv a vymedzením typov rizík spojených s umelou inteligenciou. Súbežne sú navrhnuté tematické iniciatívy na podporu zapojenia jednotlivých sektorov do umelej inteligencie.

V rámci systému **Organizácie Spojených národov** bolo od roku 2019 vyvinutých niekoľko iniciatív v oblasti umelej inteligencie.

[Panel na vysokej úrovni pre digitálnu spoluprácu](#) (aktívny v rokoch 2018 – 2019), ktorý zvolal generálny tajomník OSN, bol prvou poprednou platformou na prepojenie agendy OSN s vplyvom nových digitálnych technológií a ich širším dopadom na spoločnosť a ľudské práva. V nadväznosti na prácu panelu je ["Plán digitálnej spolupráce: implementácia odporúčaní panelu na vysokej úrovni pre digitálnu spoluprácu"](#) usmerňujúcim dokumentom, ktorý definuje rámec a kľúčové oblasti, na ktoré sa OSN zameriava pri riešení digitálnych otázok, medzi ktoré patria: dosiahnutie univerzálnej pripojiteľnosti do roku 2030; zabezpečenie digitálnej inklúzie pre všetkých, vrátane najzraniteľnejších skupín; zabezpečenie ochrany ľudských práv v digitálnej ére a podpora globálnej spolupráce v oblasti umelej inteligencie.

UNESCO spolu so svojimi členskými štátmi prijalo v roku 2021 úplne prvý globálny nástroj na stanovenie umelej inteligencie (právne nezáväzný) – [Odporúčanie o etike umelej inteligencie](#).

Organizácia pre hospodársku spoluprácu a rozvoj pracuje na umelej inteligencii od roku 2016, pričom jej Výbor pre politiku digitálnej ekonomiky je hlavnou hnacou silou a stavia na výsledkoch rôznych projektov súvisiacich s digitálnou oblasťou, ako napríklad [Going Digital](#) (Digitálna transformácia), [Next Production Revolution](#) (Ďalšia výrobná revolúcia) alebo iniciatíva [Future of Education and Skills 2030](#) (Budúcnosť vzdelávania a zručností 2030), ktorá sa zaoberala aj prepojením s umelou inteligenciou vo vzdelávaní, ako sa navrhuje v dokumente [Education and AI: preparing for the future & AI, Attitudes and Values](#) (Vzdelávanie a umelá inteligencia: príprava na budúcnosť a umelá inteligencia, postoje a hodnoty). Najdôležitejšie je, že [Odporúčanie Rady OECD](#) o umelej inteligencii bolo jedným z prvých dokumentov prijatých národnými vládami a používalo sa ako referencia v mnohých národných procesoch stanovovania rámcov umelej inteligencie.

Vnútroštátne orgány v mnohých krajinách začali vyvíjať stratégie a politiky na podporu a reguláciu umelej inteligencie ešte predtým, ako bol dohodnutý medzinárodný prístup. Mnohé národné iniciatívy sa silne zameriavajú na hospodársku konkurencieschopnosť, pričom priority sa týkajú podnikateľského prostredia, výskumu, inovácií a udržania alebo prilákania talentov. Dôvodom môže byť to, že stratégie v oblasti umelej inteligencie často riadia ministerstvá zodpovedné za ekonomiku alebo obchodné záležitosti. Zdá sa, že ministerstvá pre mládež sa nezapájajú do formovania alebo implementácie takýchto stratégií. Stručný prehľad národných politík ukazuje, že napriek obavám o etiku a ochranu občanov sa pozornosť stále zameriava na ekonomický a inovačný rozmer.

4.2. Politiky pre mládež a umelá inteligencia

Rámce, ktorými sa riadia politiky v oblasti umelej inteligencie, pokrývajú rôzne otázky. Mnohé z nich sa zaoberajú potrebou podpory všeobecnej gramotnosti v oblasti umelej inteligencie a špecializovaných technických kompetencií s obmedzenými odkazmi na mladých ľudí alebo sektor mládeže. V tejto súvislosti možno konštatovať, že medzi umelou inteligenciou a politikami v oblasti mládeže neexistujú jasné synergie. Zatiaľ čo stratégie pre mládež sa odvolávajú na úlohu digitálnych technológií, len veľmi málo z nich konkrétne spomína umelú inteligenciu. Najčastejšie sa mládež a umelá inteligencia spájajú v politikách týkajúcich sa digitálnych zručností a budúcnosti práce.

Táto časť identifikuje hlavné usmerňujúce dokumenty z pohľadu mládežníckej politiky a skúma do akej miery odrážajú témy o umelej inteligencii.

Popri formálnom procese vedúcom k prijatiu Rámcového dohovoru o umelej inteligencii, ľudských právach, demokracii a právnom štáte, hlavný dokument **Rady Európy**, ktorým sa riadi sektor mládeže – [Uznesenie CM/Res\(2020\)2 o stratégii Rady Európy pre sektor mládeže do roku 2030](#) – explicitne spája sektor mládeže s činnosťou Rady Európy v oblasti správy internetu a umelej inteligencie a ako jednu zo strategických oblastí navrhuje „zlepšenie inštitucionálnych reakcií na vznikajúce otázky ovplyvňujúce práva mladých ľudí a ich prechod do dospelosti, ako sú napríklad, ale nie výlučne, účinky zmeny klímy a zhoršovania životného prostredia, umelá inteligencia, digitálny priestor, zvýšená mobilita a nové formy zamestnania“.

V septembri 2023 Stála konferencia ministrov školstva Rady Európy stanovila nové priority a opatrenia na implementáciu [Reykjavíckej deklarácie](#) prijatím piatich rezolúcií a schválením [Stratégie vzdelávania Rady Európy na roky 2024 – 2030](#). Medzi jej tri piliere patrí aj „Podpora vzdelávania prostredníctvom digitálnej transformácie založenej na ľudských právach“, ktorá osobitne uznáva vplyv umelej inteligencie vo vzdelávaní, a to na študentov aj pedagógov, a kladie dôraz na úlohu „digitálneho občianskeho vzdelávania ako celoživotného procesu

predvídať digitálny vývoj a transformáciu“. Na tej istej konferencii boli vypracované nové plány na rok 2025 ako Európsky rok digitálneho občianstva (DCEY2025) s cieľom podporovať digitálne občianstvo a digitálnu gramotnosť vrátane gramotnosti v oblasti umelej inteligencie vo vzdelávacích inštitúciách vo všetkých členských štátoch Rady Európy. Okrem toho [Odporúčanie CM/Rec\(2022\)6 o ochrane mládeže, občianskej spoločnosti a mladých ľudí a podpore ich účasti na demokratických procesoch](#) zdôrazňuje potrebu riešiť digitálny rozmer, okrem iného tým, že členským štátom odporúča, aby „chránili politické a sociálne práva mladých ľudí a ich súkromie v oblasti vývoja umelej inteligencie (AI), napríklad s ohľadom na možné zneužitie technológie rozpoznávania tváre vo verejných priestoroch, ako je napríklad hromadné sledovanie pomocou umelej inteligencie“.

Na **úrovni EÚ** je hlavným dokumentom, ktorý riadi sektor mládeže, [Stratégia EÚ pre mládež na roky 2019 – 2027](#), prijatá v decembri 2018. Hoci sa v stratégii výslovne nespomína umelá inteligencia, uznáva vplyv nových technológií na mladých ľudí. Navrhuje „preskúmať a podporovať využívanie inovatívnych a alternatívnych foriem demokratickej účasti, napr. nástrojov digitálnej demokracie, a uľahčiť prístup s cieľom podporiť účasť mládeže na demokratickom živote a zapojiť mladých ľudí inkluzívnym spôsobom, pričom si uvedomuje, že niektorí mladí ľudia nemajú prístup k internetu a digitálnym technológiám, ani zručnosti na ich používanie“.

Stratégiu dopĺňajú dva ďalšie dokumenty ktoré rámujú dôležitosť digitálnych technológií pre mladých ľudí, sektor mládeže a vzdelávanie:

1. [Závery o digitálnej práci s mládežou \(2019\)](#), v ktorej sa zdôrazňuje úloha digitálnej gramotnosti a práce s mládežou pre „umožnenie zážitkového učenia v neformálnom prostredí a zapojenia mladých ľudí do aktivít na posilnenie ich digitálnych kompetencií a mediálnej gramotnosti. Práca s mládežou môže zapojiť aj mladých ľudí, ktorým hrozí, že v digitalizovanej spoločnosti zostanú pozadu“; a

2. [Akčný plán digitálneho vzdelávania \(2021 – 2027\)](#), ktorý zahŕňa dve konkrétne opatrenia súvisiace s umelou inteligenciou: Opatrenie 6, [Etické usmernenia týkajúce sa používania umelej inteligencie a údajov vo výučbe a učení pre pedagógov](#) a Opatrenie 8, ktoré aktualizuje [Európsky rámec digitálnych kompetencií](#) o nové príklady týkajúce sa umelej inteligencie a dátových zručností.

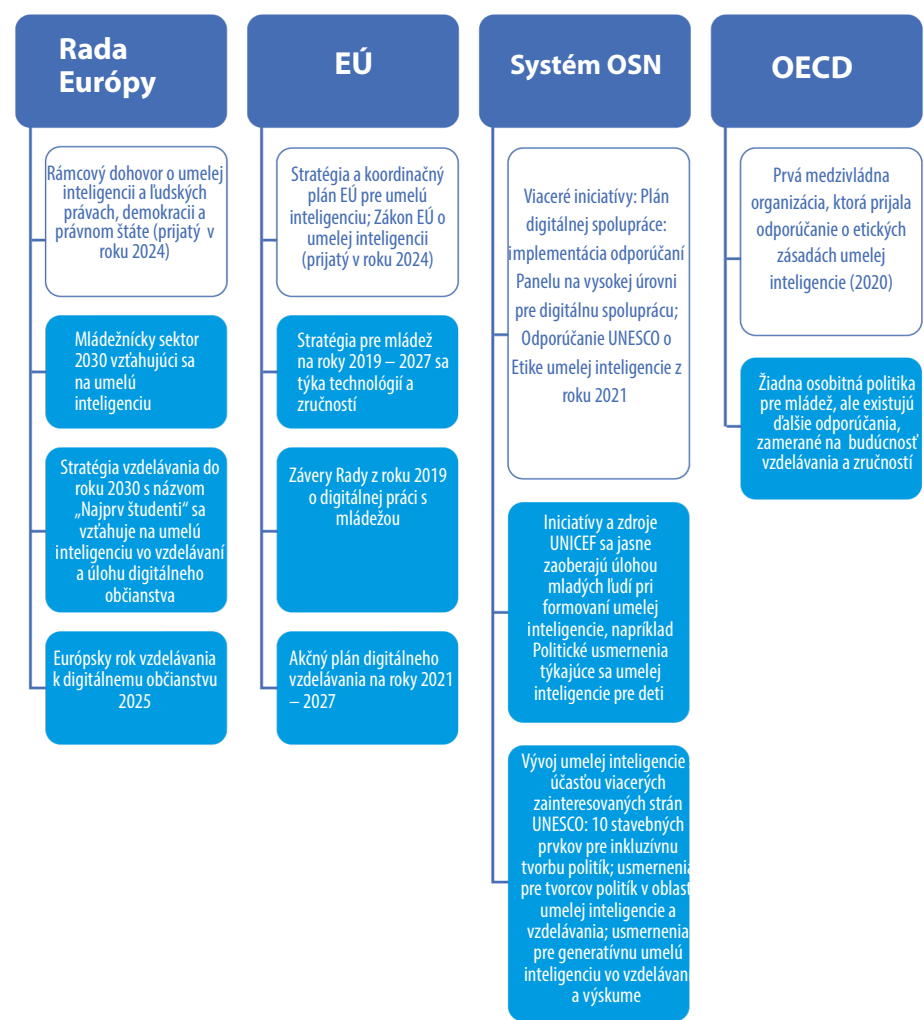
V systéme OSN bol UNICEF najaktívnejší v prepájaní týchto dvoch oblastí politiky. Aj keď sa zameriava na deti mladšie ako 18 rokov, niektoré iniciatívy UNICEF, ako napríklad [AI pre deti](#) a [Generácia AI](#), sa konkrétne zaoberajú „príležitosťami a výzvami, ako aj zapojením zainteresovaných strán do vytvárania riešení založených na AI, ktoré pomáhajú realizovať a dodržiavať práva detí“. [Politické usmernenia týkajúce sa AI pre deti](#) (2021) môžu byť aj inšpiráciou pre širší sektor mládeže, keďže sa zameriavajú na tri kumulatívne perspektívy politiky alebo zavádzania systému AI zameraného na dieťa:

- ▶ ochrana (neubližovať) – deti je potrebné chrániť pred akýmikoľvek škodlivými a diskriminačnými dôsledkami systémov umelej inteligencie a musia mať možnosť využívať ich bezpečným spôsobom
- ▶ podpora (konať v prospech detí) – príležitosti, ktoré systémy umelej inteligencie prinášajú deťom všetkých vekových kategórií a z rôznych prostredí, napríklad na podporu ich vzdelávania, zdravotnej starostlivosti a práva na hranie – je potrebné plne využiť, keď je vhodné používať systémy umelej inteligencie;
- ▶ účasť (vrátane všetkých detí) – deťom sa poskytuje možnosť rozhodovať a formovať systémy umelej inteligencie a robiť informované rozhodnutia o ich používaní a o vplyve, ktorý môže mať umelá inteligencia na ich životy. Všetky deti by mali byť posilnené umelou inteligenciou a mali by zohrávať vedúcu úlohu pri navrhovaní zodpovednej digitálnej budúcnosti pre všetkých.

UNESCO okrem toho pokročilo v práci na umelej inteligencii, najmä v súvislosti so vzdelávaním, pričom v roku 2021 publikovalo publikáciu *AI and education: guidance for policy-makers* (Umelá inteligencia a vzdelávanie: usmernenia pre tvorcov politik) a v roku 2023, *Guidance for generative AI in education and research* (Usmernenia pre generatívnu umelú inteligenciu vo vzdelávaní a výskume), ktorá obsahuje odporúčania na rozvoj kompetencií v oblasti umelej inteligencie, vrátane zručností súvisiacich s generatívnou umelou inteligenciou (GenAI) určených pre študentov a učiacich sa.

Na druhej strane, organizácia, ktorá ako prvá presadila medzinárodnú spoluprácu v oblasti politik v oblasti umelej inteligencie, **OECD**, nemá tradičnú politiku pre mládež ani usmerňujúci dokument pre sektor mládeže.

Obrázok 6. Prehľad politik a usmerňujúcich dokumentov v oblasti umelej inteligencie a mládeže





5. Účast' na riadení umelej inteligencie

Po prehľade politík v oblasti umelej inteligencie a mládeže, aká je úloha mladých ľudí a mládežníckeho sektora pri prispievaní k týmto procesom? Táto časť sa zaoberá postupmi spojenými s účasťou na riadení vyššie uvedených medzinárodných organizácií a iných iniciatív. Aj keď sa riadenie umelej inteligencie zameriava na formovanie a implementáciu politík v oblasti umelej inteligencie, je dôležité pochopiť, ako sa technológie umelej inteligencie formujú a akú úlohu zohrávajú mladí ľudia pri formovaní technológií, ktoré používajú.

5.1. Účast' iniciovaná štátnymi aktérmi

a. Účast' na formovaní politík v oblasti umelej inteligencie

Od roku 2017, štyri organizácie iniciovali procesy riadenia umelej inteligencie vrátane expertných skupín a konzultačných orgánov a navrhli konkrétne súbory zákonov alebo odporúčaní pre normy v oblasti umelej inteligencie. Vzhľadom na rozsiahle dôsledky technológií umelej inteligencie sú tieto procesy zložité a často sa s nimi zaobchádza na expertnej úrovni. V tejto súvislosti je úloha občianskej spoločnosti vrátane mládežníckych organizácií skôr okrajová a zďaleka nie je úplne vykryštalizovaná.

V Rade Európy je hlavným priestorom pre rozvoj diskusií a skúmanie možného právneho rámca pre umelú inteligenciu Ad hoc Výbor pre umelú inteligenciu (CAHAI), ktorý pôsobil v rokoch 2019 až 2021, a jeho nástupca, Výbor pre umelú inteligenciu (CAI), aktívny v rokoch 2022 až 2024. Okrem zástupcov

46 členských štátov sa na CAI/CAHAI zúčastnili (bez hlasovacieho práva) zástupcovia súkromného sektora, občianskej spoločnosti, výskumných a akademických inštitúcií – vrátane Spoločnej rady pre mládež (CMJ), ktorá združuje Európsky riadiaci výbor pre mládež (CDEJ) a Poradnú radu pre mládež (CCJ). Počas svojho mandátu CAHAI zorganizovala širokú konzultáciu s viacerými zainteresovanými stranami o prvkoch právneho rámca pre umelú inteligenciu, pričom zozbierala 260 príspevkov, z ktorých 31 % pochádzalo od organizácií občianskej spoločnosti. Napriek vysokému počtu príspevkov organizácií občianskej spoločnosti sa v zozname prispievajúcich organizácií ako jediná mládežnícka organizácia, ktorá predložila takýto príspevok, uvádzalo Európske fórum mládeže (najväčšia európska zastrešujúca organizácia zastupujúca mladých ľudí).

Hoci formálne štruktúry formujúce politiky v oblasti umelej inteligencie nezahŕňajú významnú úlohu pre mládež, iné oddelenia Rady Európy sa aktívne podieľajú na posilnení hlasu tohto sektora. Oddelenia pre mládež a vzdelávanie zapojili expertné skupiny v oblasti umelej inteligencie s cieľom prehĺbiť porozumenie tejto téme, realizovať vzdelávania a vytvárať zdroje určené pre sektory mládeže a vzdelávania.

Na úrovni EÚ je hlavným konzultačným orgánom – Skupina odborníkov na vysokej úrovni pre umelú inteligenciu (AI HLEG), ktorú Európska komisia zriadila v rokoch 2018 až 2022 s cieľom uľahčiť dialóg s ďalšími zainteresovanými stranami a získavať podnety týkajúce sa umelej inteligencie. Zahŕňala 52 členov vybraných prostredníctvom otvorenej výzvy, pričom väčšinu z nich tvorili zástupcovia akademickej obce, priemyselných združení, inštitúcií, technologických spoločností a niekoľkých organizácií občianskej spoločnosti – z ktorých najvýznamnejšie sú Európska odborová konfederácia, Access Now a AlgorithmWatch. Mládežnícke organizácie neboli do tejto štruktúry zahrnuté.

Ďalším, menej štruktúrovaným priestorom na diskusiu o otázkach umelej inteligencie v EÚ je Európska aliancia pre umelú inteligenciu (European AI Alliance), opísaná ako platforma s účasťou viacerých zainteresovaných strán pre zapojenie sa do širokej a otvorenej diskusie o všetkých aspektoch vývoja umelej inteligencie a jej vplyve na ekonomiku a spoločnosť. Aliancia nemá formálnu štruktúru a jednotlivci alebo právnické osoby sa k nej môžu pripojiť vytvorením online účtu na určenej platforme. Okrem týchto dvoch štruktúr Európska komisia spustila aj verejnú konzultáciu k Bielej knihe o umelej inteligencii a Správe o bezpečnostných a zodpovednostných aspektoch umelej inteligencie, internetu vecí a robotiky (február a jún 2020). Vzhľadom na to, že išlo o najväčšiu online konzultáciu EÚ o umelej inteligencii, 1 270 odpovedí bolo rozdelených do týchto kategórií: 31 % jednotliví občania EÚ, 18 % súkromné spoločnosti, 13 % priemyselné organizácie, 13 % akademická obec, 11 % organizácie občianskej spoločnosti a 6 % verejné orgány. Z 11 % organizácií občianskej spoločnosti žiadna nezastupovala sektor mládeže.

Európska komisia tiež zriadila expertnú skupinu pre umelú inteligenciu a dáta vo vzdelávaní a odbornej príprave s cieľom priblížiť politické iniciatívy študentom a pedagógom.

OSN a OECD zapojili do tvorby stratégií a procesov súvisiacich s umelou inteligenciou viaceré expertné skupiny na vysokej úrovni, avšak žiadna z nich neuvádza zastúpenie mládežníckych štruktúr.

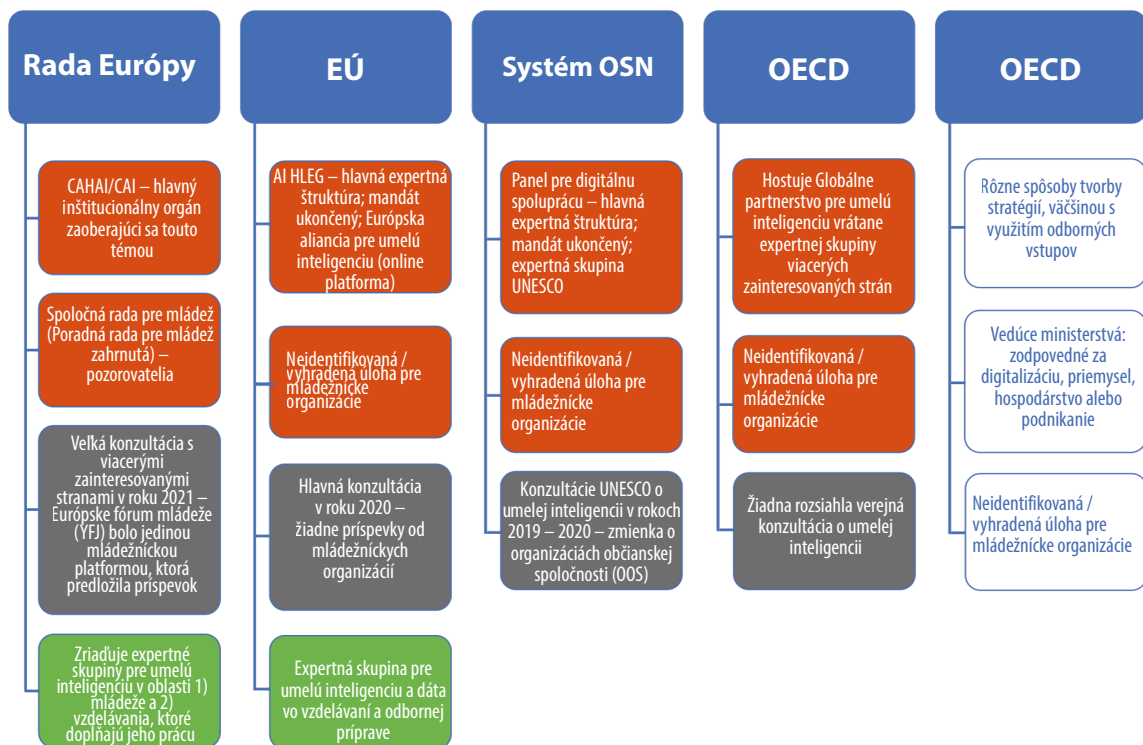
Prehľad literatúry na **národnej úrovni** ukazuje, že mnohé krajiny začali vytvárať stratégie a politiky na podporu a reguláciu umelej inteligencie ešte pred dohodnutím medzinárodného konsenzu v tejto oblasti. Národné prístupy sa silne zameriavajú na ekonomickú konkurencieschopnosť, čo vedie k prioritám súvisiacim s podnikateľským prostredím, výskumom, inováciami a udrzaním alebo prilákaním talentov.

Dôvodom môže byť to, že stratégie v oblasti umelej inteligencie často riadia ministerstvá zodpovedné za ekonomiku alebo obchodné záležitosti. Ministerstvá pre mládež sa nezdať byť relevantnými aktérmi pri formovaní alebo implementácii takýchto stratégií.

Politický prehľad UNICEF s názvom [What do national AI strategies say about children](#) (Čo hovoria národné stratégie umelej inteligencie o deťoch), v ktorej sa analyzovalo 20 národných stratégií – vyhladávaním kľúčových pojmov ako dieťa, deti, maloletý, mládež, mladý, študent, základná škola, stredná škola, stredná škola a vzdelávanie, dospel k záveru, že aj keď existujú silné odkazy na digitálne zručnosti a vzdelávanie, len veľmi málo z nich sa týka vplyvu umelej inteligencie v súvislosti so začlenením, ochranou údajov alebo digitálnych práv.

Záverom sa zdá, že Rada Európy je jedinou štruktúrou, v ktorej je prítomnosť hlasov mládeže a tradičných mládežníckych mimovládnych organizácií osobitne viditeľná, a to prostredníctvom verejných konzultácií aj formálnych procesov. Zároveň stojí za zmienku, že aj keď existuje proces na zapojenie mládežníckych štruktúr, sú pozvané ako pozorovatelia (s obmedzenými právami účasti) a nie ako plnohodnotní členovia.

Obrázok 7. Konzultačné procesy a štruktúry zapojené do formovania politik v oblasti umelej inteligencie



b. Účasť spojená s inými procesmi digitálnej a internetovej správy

Predchádzajúca časť sa zamerala výlučne na oblasti súvisiace s riadením umelej inteligencie. Napriek tomu diskusie o umelej inteligencii neprebiehali výlučne v oblastiach označovaných ako umelá inteligencia. Diskusie o vplyve nových technológií sa uskutočnili aj v rôznych iných oblastiach. Skutočnosť, že sa o umelej inteligencii diskutuje vo viacerých oblastiach, naznačuje jej rastúci význam na spoločenskej úrovni.

Niektoré z priestorov organizovaných štátnymi aktérmi, ktoré uľahčili diskusiu o vplyve nových technológií, sú uvedené nižšie.

Fórum OSN (**UN Internet Governance Forum** – IGF) zvolalo v roku 2006 prvé **Fórum pre správu internetu (IGF)**, ktoré predstavuje platformu s účasťou viacerých zainteresovaných strán (multistakeholder platform) určenú na politický dialóg. Jeho cieľom je informovať a inšpirovať aktérov so záujmom o túto problematiku, pričom nemá rozhodovacie právomoci. Odvtedy sa IGF stretáva každoročne a zapája zainteresované strany v debatách o vznikajúcich technológiách a ich dôsledkoch. Kapitoly IGF boli vytvorené na regionálnej úrovni (napr. Európsky dialóg o správe internetu (**EuroDIG**)) a aj na národnej úrovni vrátane rôznych iniciatív zameraných na mládež, ktoré postupne získali väčšiu dynamiku. Napriek tomu sa postupy v jednotlivých krajinách výrazne líšia, pričom v niektorých prípadoch vyvolávajú pochybnosti o participatívnom charaktere a inkluzívnosti týchto procesov.

YOUTHDIG, každoročné podujatie pre EuroDIG, je jedným z najvýznamnejších európskych iniciatív podporujúcich aktívnu účasť mladých ľudí (vo veku 18 – 30 rokov). Podujatie sa nezameriava konkrétne na mladých ľudí tradične zapojených do mládežníckych organizácií alebo zastupujúcich záujmy mládeže. Má však širšie publikum, definované ako „nováčikovia v oblasti správy internetu... tí, ktorí nemajú žiadne predchádzajúce skúsenosti a chcú sa naučiť niečo nové, alebo tí, ktorí pracujú v konkrétnej oblasti (napr. umelá inteligencia, kybernetická bezpečnosť, právo, umenie, komunikácia, biológia, medicína alebo iné oblasti) a chcú si rozšíriť znalosti o tom, ako digitalizácia alebo politiky súvisiace s internetom ovplyvnia ich oblasti pôsobenia.“ Okrem vzdelávacieho rozmeru podujatia sa mládežnícke posolstvá, ktoré pripravujú účastníci YOUTHDIG, stali jeho tradičnou súčasťou a predstavujú príležitosť, prostredníctvom ktorej možno každoročne zachytiť priority mladých ľudí (vrátane priorit súvisiacich s umelou inteligenciou) a ďalej ich presadzovať v európskych a globálnych fórach správy internetu.

Európska únia – program Better Internet for Kids (BIK) – Program pre mladých ľudí je súčasťou programu EÚ BIK, ktorý bol aktualizovaný v roku 2022. **Program BIK Youth** zahŕňa mládežnícke panely BIK organizované každoročne v rámci Fóra pre bezpečnejší internet a Mládežníckych ambasádorov BIK. Program ponúka priestor pre mladých ľudí mladších ako 18 rokov, aby sa mohli aktívne zapájať na národnej aj európskej úrovni do otázok týkajúcich sa bezpečnejšieho a lepšieho internetu. Mnohí z ambasádorov mládeže sú podporovaní v zapojení sa do európskeho a globálneho IGF s cieľom zvýšiť vplyv svojej práce. Kampaň z roku 2022 „**Democracy Here | Democracy Now**“ a **Týždeň mládežníckej akcie (Youth Action Week)**, ktoré organizoval sektor mládeže Rady Európy s cieľom oživiť demokraciu a budovať vzájomnú dôveru medzi mladými ľuďmi, demokratickými inštitúciami a procesmi, zahŕňali medzi svoje hlavné ciele aj účasť mladých ľudí na digitálnej transformácii, v oblasti umelej inteligencie a správy internetu.

Iniciatíva intelligentných miest je koncept postavený na integrácii technológií do fungovania miest. Vidno ho v mnohých projektoch zo senzorov, ktoré monitorujú

kvalitu ovzdušia, intenzitu dopravy až po automatizáciu verejných služieb, pričom všetky sa silne zameriavajú na zhromažďovanie a využívanie údajov, čo je implicitne silný prvok umelej inteligencie. V tejto súvislosti je dôležité pozrieť sa na to, ako obce zapájajú alebo by mohli zapojiť mladých ľudí do spolupráce týchto projektov. Na základe súčasných prehľadov literatúry je ťažké povedať, ako európske krajiny konkrétne zapájajú mladých ľudí alebo mládežnícke organizácie do svojich stratégií inteligentných miest a implementačných orgánov. Jedným z pozoruhodných príkladov iniciatív inteligentných miest, ktoré podporujú zapojenie občanov, je platforma [Amsterdam Smart City](#), ktorá je opísaná ako „otvorená inovačná platforma, ktorá spája inovačných odborníkov z vlád, spoločností, znalostných inštitúcií a organizácií občianskej spoločnosti s cieľom formovať mesto a región budúcnosti“. V roku 2020 Amsterdam tiež spustil [algoritmický register](#), ktorý občanom poskytuje jednoduchý prehľad o tom, aké sú komunálne služby poháňané umelou inteligenciou, vrátane informácií o tom, ako register funguje a aké by mohli byť potenciálne etické dôsledky (napríklad ako sa údaje ukladajú alebo či existuje ľudský dohľad).

5.2. Účasť iniciovaná neštátnymi aktérmi

a. Hnutia a organizácie formujúce diskusie a politiky v oblasti umelej inteligencie

Kampane a hnutia zamerané na rozpoznávanie tvárí – vznikli nové mládežnícke hnutia zaoberajúce sa obhajobou digitálnych práv, so zameraním na „rozpoznávanie tvárí“ a „biometrický hromadný dohľad“ – technológie, ktoré možno použiť na monitorovanie pohybu osôb vo verejnom priestore a identifikáciu ich jedinečných osobných črt, ktoré možno neskôr použiť na informovanie o iných rozhodnutiach (napríklad monitorovanie a trestanie ľudí, ktorí sa zapoja do protestov). [ReclaimYourFace](#) patrí medzi najaktívnejšie európske hnutia, ktoré sa zasadujú za zákaz týchto technológií. Je to aj globálne hnutie, ktoré sleduje podobné ciele prostredníctvom kampaní ako [Big Brother Watch](#) v Spojenom kráľovstve alebo [Ban the Scan](#) v Spojených štátoch amerických. Väčšinu týchto kampaní iniciovali aktivisti za digitálne a ľudské práva.

Kampane a hnutia týkajúce sa autorských práv – počas verejných diskusií o smernici EÚ o autorských právach v rokoch 2016 - 2018 sa prejavila silná reakcia mládeže, najmä okolo dvoch navrhovaných článkov: článku 13, nazývaného aj „zákaz meme“ (meme ban) alebo [#UploadFilter](#), ktorý bol ostro kritizovaný pre povinnosť, ktorú mohol uložiť online platformám, aby odstraňovali obsah chránený autorským právom. Kritici upozorňovali, že by to mohlo poškodiť mnohých tvorcov digitálneho obsahu. Druhým bol článok 11, známy aj ako [#LinkTax](#), ktorý požadoval, aby platformy, ako sú agregátory spravodajstva, odmeňovali vydavateľov za používanie úryvkov z ich článkov. Článok 13 sa zaoberal najmä mobilizáciou veľkého množstva mladých používateľov internetu, vloggerov alebo influencerov, ktorí sa obávali, že online platformy zakážu ich obsah a ich sloboda prejavu bude obmedzená, keďže memy a iné vizuály založené na obrázkoch chránených autorskými právami sa používajú na online vyjadrovanie. Kampaň bola viditeľná prostredníctvom platformy a hashtagu [#SaveYourInternet](#), pričom sa do nej zapojili najmä organizácie pre digitálne práva. [Smernica Európskej únie o autorskom práve a súvisiacich právach na jednotnom digitálnom trhu](#), prijatá v roku 2019, napokon riešila mnohé zo sporných otázok. Zároveň predstavovala jeden z kľúčových momentov, keď mladí používatelia internetu prejavili výrazný záujem o digitálne politiky a aktívne sa zapojili do verejnej diskusie.

Mladí európski federalisti (JEF) sú mládežnícka organizácia, ktorá prejavila osobitný záujem o prácu v oblasti správy internetu a umelej inteligencie. Politický výbor organizácie pre vnútornú európsku politiku vypracoval tematické odporúčanie s názvom **Výzva na etický a efektívny rámec politiky EÚ v oblasti umelej inteligencie** (Calling for an ethical and efficient EU policy framework on Artificial Intelligence). V rokoch 2021 – 2022 s podporou Európskej nadácie pre mládež Rady Európy zorganizoval JEF celoeurópsky projekt o správe internetu, ktorý sa okrem iného zaoberal úlohou mladých ľudí v súčasných procesoch.

AlgorithmWatch je jednou z najaktívnejších organizácií v oblasti umelej inteligencie. Najbližšie sa zapája do formálnych procesov tvorby legislatívy v oblasti umelej inteligencie ako aj do rôznych iniciatív organizácie, presadzujúcich digitálne práva, vrátane ReclaimYourFace. Organizácia bola založená v roku 2017 a je opísaná ako „nezisková výskumná a advokačná organizácia, ktorá sa zaviazala sledovať, rozoberať a analyzovať systémy automatizovaného rozhodovania (ADM) a ich vplyv na spoločnosť.“. Hoci nejde o mládežnícku organizáciu ani organizáciu zameranú na presadzovanie práv mladých ľudí, väčšinu jej členov tvoria mladí odborníci. Na európskej úrovni je výnimočná tým, že sa takmer výlučne venuje prepojeniu umelej inteligencie a ľudských práv.

Algorithmic Justice League bola jednou z prvých organizácií zameraných na predsudky v technológiách umelej inteligencie a ich vplyv na občianske práva. Iniciovala ju mladá absolventka MIT Media Lab v roku 2016, vychádzajúc z jej vlastného výskumu o tom, ktorý náhodne odhalil ako technológie umelej inteligencie generujú skreslené výsledky na základe pohlavia alebo rasy. Algorithmic Justice League sa odvtedy stala významným obhajcom digitálnych práv tým, že prepája výskum s umením a kreatívnymi formami osvety. Medzinárodnú pozornosť získala najmä po uvedení dokumentárneho filmu **Coded Bias**.

b. Hackathony, občianske laboratória a hry ako priestor na spoločnú tvorbu s mladými ľuďmi

Či už ide o podporu iniciatív inteligentných miest alebo o širšie posilnenie postavenia mladých ľudí pri formovaní technológií umelej inteligencie, nižšie uvedený zoznam predstavuje niektoré úspešné postupy, ktoré môžu inšpirovať k návrhu spoločných kreatívnych postupov s mladými ľuďmi.

Iniciatíva **Teens in AI** bola oficiálne spustená na konferencii OSN s názvom AI For Good Global Summit s cieľom zlepšiť rozmanitosť a inklúziu v oblasti umelej inteligencie. Pod vedením národných mládežníckych skupín, jeho cieľom je primárne ponúknuť mladým ľuďom vo veku 12 – 18 rokov, prvé skúsenosti s umelou inteligenciou, pričom kladie dôraz na využívanie umelej inteligencie v prospech spoločnosti a na dodržiavanie etických princípov. Prostredníctvom rôznych programov – akceleračných a inkubačných programov, hackathonov a ďalších aktivít – podporuje rozmanité skupiny mladých ľudí, nielen tých s technickým zázemím. Ponúka im príležitosť objavovať možnosti budúcej kariéry v oblasti technológií a umelej inteligencie prostredníctvom spolupráce a praktického zážitkového učenia. Medzi jeho hlavné ciele patrí rozvoj etických technológií umelej inteligencie s podporou mentorov a odborníkov v rôznych oblastiach. Toto hnutie je príkladom toho, ako investovať do ďalšej generácie mladých inovátorov. Zároveň poskytuje cennú príležitosť rozšíriť porozumenie fungovaniu technológií umelej inteligencie aj medzi mladými ľuďmi, ktorí nemajú ambíciu stať sa odborníkmi v oblasti informačných a komunikačných technológií (IKT).

Hranie hier a gamifikácia ako nástroj spolunavrhovania – využívanie online hier a prostredí, v ktorých mladí ľudia už trávajú značný čas, je riešením na motiváciu účasti mládeže na otázkach, ktoré im tradične neboli otvorené (napríklad urbanistické plánovanie alebo inteligentné mestá). Nadácia [Block by Block](#) je organizácia, ktorá využíva tento potenciál a vytvorila novú metodiku na zapojenie mladých ľudí, ako aj iných sociálnych skupín, pomocou jednej z najpopulárnejších online hier, Minecraft. Účastníci môžu využiť prostredie hry na prepracovanie, spoločné predstavenie a plánovanie toho, ako by mohli vyzeráť konkrétne miesta v ich komunite. S podporou programu môžu organizácie alebo neformálne skupiny zmapovať svoju komunitu a integrovať ju do hry Minecraft, čo im umožňuje pracovať na konkrétnych nápadoch. Keďže takéto iniciatívy sa zvyčajne realizujú s podporou miestnych rozhodovacích orgánov alebo inštitúcií, ktoré majú záujem o premenu ich nápadov na realitu, účastníci získavajú pocit naplnenia, ktorý ide nad rámec generovania nápadov.

Výstava What the Future Wants (Čo chce budúcnosť) je spoločne vytvorená s mladými ľuďmi, aby preskúmala vplyv technológií na ich život. Iniciovala ju berlínska spoločnosť Tactical Tech a na jej príprave sa podieľalo približne 200 mladých ľudí vo veku 13 až 18 rokov. [Interaktívna výstava](#) skúma perspektívu mladých ľudí v oblasti technológií prostredníctvom odpovedí na otázky „Aké je to vyrastať v digitálnom svete? Ako to ovplyvňuje tvoj život? A čo by si vo svojej digitálnej budúcnosti chcel(a) zmeniť a čo by si naopak chcel(a) chrániť?“ Organizácia opisuje tento proces ako [spoluvytváranie intervencie verejného vzdelávania](#), keďže mladí ľudia sú vyzývaní, aby sa zamysleli nad vplyvom technológií a zároveň rozvíjali svoje kritické myslenie prostredníctvom zvedavosti.

Makerspaces, hnutie, ktoré vzniklo v roku 2005, nie je len príležitosťou pre mladých ľudí, ale aj možnosť zapojiť širšie publikum do tvorby technológií. Makerspaces prinášajú významnú pridanú hodnotu pri vzdelávaní mladých ľudí o fungovaní technológií a umožňujú im spoluvytvárať vlastné malé projekty s využitím umelej inteligencie (od softvérových aplikácií až po roboty). Makerspaces metodológie, ktoré sa často vnímajú ako vzdelávacia príležitosť v rámci vzdelávania STE(A)M (veda, technológie, inžinierstvo, umenie a matematika), môžu zohrávať významnú úlohu aj pri podpore gramotnosti mladých ľudí v oblasti umelej inteligencie, najmä ak vzdelávatelia začleňujú etické princípy do tvorby a realizácie aktivít. Inšpiráciou môže byť príručka [„Setting up makerspaces in youth work organisations – A guide“](#) z roku 2020, ktorú vytvorila Národná rada mládeže Írska.

c. Etické rady pre umelú inteligenciu súkromných spoločností

Ako doplnok ku všetkým vyššie uvedeným postupom zameraným na skutočné zapojenie mladých ľudí si osobitnú pozornosť zaslúžia etické poradné rady spoločností zaoberajúcich sa umelou inteligenciou. Keďže sa diskusie o riadení umelej inteligencie v posledných rokoch zintenzívnili, ešte predtým, ako na tom začali pracovať hlavné medzinárodné organizácie pre ľudské práva, mnohé spoločnosti vyvíjajúce technológie umelej inteligencie si uvedomili dôležitosť zapojenia širších sociálnych skupín do procesu návrhu. Táto stručná analýza neumožňuje hlbšie pochopenie toho, aké pokročilé sú tieto postupy (napríklad do akej miery všetky technologické spoločnosti zriaďujú takéto štruktúry, kto je ich súčasťou, aký je výberový postup členov týchto rád alebo dokonca aká je ich úloha). Aktéri z oblasti mládeže by mali venovať týmto štruktúram viac pozornosti a stať sa v nich relevantnými hráčmi – buď tým, že si vyhradia miesto v existujúcich štruktúrach, alebo tým, že navrhnu

vytvorenie podobných štruktúr v rámci iných spoločností a organizácií. Spoločnosti ako DeepMind (v súčasnosti divízia spoločnosti Alphabet, Inc.) uvádzajú vytvorenie iniciatívy **Ethics and Society** ako internej platformy na zapájanie vedcov, odborníkov z praxe a občanov. Spoločnosť IBM takisto uvádza svoju Radu pre etiku umelej inteligencie (**AI Ethics Board**) ako „centrálny interdisciplinárny orgán podporujúci kultúru etickej, zodpovednej a dôveryhodnej umelej inteligencie v rámci IBM“. Aj keď údaje neumožňujú presnú identifikáciu všetkých zapojených organizácií alebo cieľových skupín, na prvý pohľad sa zdá, že týmito iniciatívami dominujú zástupcovia akademickej obce, analytických centier (think-tanks) a iných špecialistov so špecifickým zázemím v oblasti technológií alebo práva. Zainteresované strany z mládežníckeho sektora by si v nich mali nárokovať svoje miesto.

5.3. Príležitosti a výzvy pri podpore účasti mladých ľudí na diskusiách o umelej inteligencii

Obrázok 8. Príležitosti a výzvy pre sektor mládeže v oblasti riadenia umelej inteligencie



a. Príležitosti a nové možnosti, ktoré treba preskúmať

AI a aktivizmus u mladých ľudí – existuje konsenzus, že všetky stratégie a rámce AI by mali zahŕňať etické princípy na ochranu občanov a ich práv. Mládežnícke organizácie by mali zohrávať dôležitú úlohu pri formovaní mechanizmov, prostredníctvom ktorých sa tieto princípy implementujú a monitorujú na národnej a miestnej úrovni. Okrem toho by ďalšie iniciatívy na budovanie kapacít mohli podporiť mladých ľudí, aby vyjadrili svoje obavy alebo konali ako ochráncovia ľudských práv, keď systémy AI ovplyvňujú ich životy. Tradičné mládežnícke organizácie (mládežnícke rady a podobné zastrešujúce organizácie) musia definovať svoje kroky týkajúce sa práv, ktoré by AI mohla ovplyvniť.

Kompetencie v oblasti umelej inteligencie a kritická digitálna gramotnosť – všetky analyzované dokumenty vrátane väčšiny národných stratégií v oblasti umelej inteligencie zdôrazňujú potrebu rozvíjať kompetencie v oblasti umelej inteligencie a zručnosti potrebné pre pracovné miesta budúcnosti. Patria sem nielen pokročilé odborné kompetencie určené pre expertov a budúcich inžinierov, ale aj základná gramotnosť v oblasti umelej inteligencie. To tiež znamená, že vzdelávanie v oblasti umelej inteligencie sa musí stať prioritou pre sektor mládeže. Zatiaľ čo formálne vzdelávanie sa zameriava predovšetkým na rozvoj technických zručností a prípravu väčšieho počtu odborníkov v oblasti informačných a komunikačných technológií (IKT), sú potrebné nové vzdelávacie zdroje, ktoré mladým ľuďom pomôžu porozumieť každodennému vplyvu technológií na ich život. Programy a vzdelávacie materiály zamerané na umelú inteligenciu a kritickú digitálnu gramotnosť sú potrebné nielen pre mladých ľudí, ale aj pre osoby, ktoré pôsobia ako multiplikátori v práci s mládežou – vrátane vedúcich mládežníckych skupín, pracovníkov s mládežou a neformálnych vzdelávateľov. To si vyžaduje zamyslenie sa nad kompetenciami potrebnými pre tieto skupiny a nad tým, kto by mal takéto prístupy rozvíjať.

Nadobúdanie dynamiky: normy, politiky a právne predpisy v oblasti umelej inteligencie – nedávno prijaté politické dokumenty a právne nástroje v oblasti umelej inteligencie, ako napríklad Odporúčanie UNESCO o etike umelej inteligencie z roku 2021, ako aj súčasná práca Európskej únie (Akt o umelej inteligencii, Akt o zodpovednosti za umelú inteligenciu a Akt o digitálnych službách) a Rady Európy ([Rámcový dohovor o umelej inteligencii a ľudských právach, demokracii a právnom štáte](#)), poskytujú sektoru práce s mládežou príležitosť jasnejšie sa v tejto oblasti profilovať a porozumieť tomu, ktoré aspekty umelej inteligencie sú predmetom regulácie. Využitie týchto momentov na presadzovanie agendy pre mládež v oblasti umelej inteligencie by mohlo byť prospešné pre zvýšenie uznania mládežníckeho sektora ako cennej zainteresovanej strany, ale zároveň zabezpečí jeho úlohu pri implementácii týchto dokumentov na národnej úrovni. Mládežnícke organizácie by si napokon mali zabezpečiť svoju úlohu pri monitorovaní a hodnotení vplyvu stratégií umelej inteligencie na miestnej a národnej úrovni.

Nadobúdanie dynamiky: politiky a programy pre mládež – niektoré významné národné a medzinárodné rámce upravujúce sektor mládeže len mierne odrážajú vplyv digitálnych technológií. Iné iniciatívy, ktoré kladú digitálne technológie do centra pozornosti, ako napríklad nový plán digitálneho vzdelávania EÚ alebo rozsiahla práca, ktorú vykonal sektor mládeže Rady Európy, ukazujú, že existuje dynamika na lepšie prepojenie mladých ľudí a umelej inteligencie. Na úrovni EÚ by sa osobitná pozornosť mohla venovať preskúmaniu súčasnej Stratégie EÚ pre mládež a príprave jej nasledujúceho programového obdobia, ako aj tvorbe novej generácie dvoch programov EÚ pre mládež – Erasmus+ a Európsky zbor solidarity po roku 2028+, aby sa zabezpečila väčšia podpora projektov s prístupom k umelej inteligencii a experimentovaním s ňou v mládežníckych organizáciách a tých, ktoré skúmajú vplyv umelej inteligencie na práva a príležitosti mládeže.

Spolupráca s miestnymi a národnými orgánmi – od roku 2017 mnohé vlády prijali národné stratégie alebo akčné plány týkajúce sa umelej inteligencie. Hoci nie je jasné, či sektor mládeže mal nejaký priamy príspevok, je dôležité, aby zohrával proaktívnu úlohu a získal priestor v diskusiách týkajúcich sa umelej inteligencie. V tejto súvislosti by sektor mládeže mohol zvážiť viacero možností, napríklad zriaďovanie mládežníckych poradných rád pre digitálne otázky na miestnej alebo národnej úrovni, zapájanie sa do už existujúcich rád pre digitálnu transformáciu, alebo – ak takéto platformy neexistujú – iniciovanie dialógu o digitálnych technológiách a technologickom rozvoji. Iniciatívy inteligentných miest by sa mali obzvlášť sledovať, pretože ide o najmatateľnejšie miesto, kde možno vidieť vplyv umelej inteligencie, či už prostredníctvom prítomnosti technológií na uliciach, vo verejných priestoroch alebo prostredníctvom verejných služieb. Rovnako dôležité je uvedomiť si, že nie všetky procesy, ktoré prispievajú k správe a riadeniu umelej inteligencie, výslovne používajú pojem „umelá inteligencia“. Z tohto dôvodu by mladí ľudia a mládežnícke organizácie mali aktívne reagovať a zapájať sa aj do diskusií o digitálnej transformácii, internete vecí, inteligentných mestách, internete, digitálnej správe a riadení či správe a riadení umelej inteligencie.

Dokumentovanie vplyvu technológií umelej inteligencie – hoci existuje zhoda v tom, že technológie umelej inteligencie majú pozitívny a negatívny vplyv, súčasná literatúra neobsahuje dostatok konkrétnych príkladov. Vplyv sociálnych sietí a ich algoritmov na mladých ľudí patrí medzi najlepšie zdokumentované oblasti. Interakcia mladých ľudí s technológiami umelej inteligencie však ide ďaleko za tento rámec. V tejto súvislosti je potrebné zhromaždiť konkrétne prípadové štúdie, najmä o predsudkoch a diskriminácii zo strany technológií umelej inteligencie. Toto sa stáva ešte dôležitejším v kontexte obmedzeného výskumu vplyvu umelej inteligencie oproti všeobecne veľmi pozitívnemu obrazu technológií umelej inteligencie medzi mladými ľuďmi. Takáto dokumentácia a výskum pomôžu lepšie sa zamyslieť nad širšími spoločenskými dôsledkami umelej inteligencie.

b. Výzvy a obmedzenia

Synergie medzi politikami v oblasti mládeže a umelej inteligencie – medzi politikami v oblasti umelej inteligencie a mládeže neexistujú jasné synergie. Zatiaľ čo stratégie pre mládež sa odvolávajú na úlohu digitálnych technológií, len veľmi málo z nich sa konkrétne zmieňuje o umelej inteligencii. Regulačné rámce pre umelú inteligenciu obsahujú len málo alebo žiadne odkazy na mladých ľudí alebo sektor mládeže. Najčastejšie sa mladí ľudia a umelá inteligencia spájajú v súvislosti s digitálnymi zručnosťami a budúcnosťou práce.

Formálne priestory pre účasť mládeže na riadení AI – súčasné priestory, ktoré verejné inštitúcie vytvorili na formovanie riadenia umelej inteligencie, sa zameriavajú najmä na odborné vstupy a menej na zapojenie všetkých zainteresovaných strán – podľa vekových skupín alebo sociálno-ekonomického postavenia. Mladí ľudia predstavujú väčšinu používateľov internetu a technológií, napriek tomu však v týchto procesoch nie sú uznávaní ako relevantní aktéri a neboli prizvaní k účasti v úlohe zainteresovaných strán.

Zapojenie mládežníckych organizácií do formálnych konzultačných procesov – údaje nie jasne ukazujú, že mládežnícke organizácie prispeli k minulým konzultáciám o rámcoch umelej inteligencie. Medzi väčšinu zainteresovaných strán v týchto procesoch patria národné vlády, súkromný sektor, akademická obec a analytické centrá (think-tanks). Organizácie občianskej spoločnosti sú väčšinou zastúpené prostredníctvom organizácií so špecifickými odbornými znalosťami v oblasti umelej inteligencie, spotrebiteľských organizácií alebo odborových zväzov, zatiaľ čo obhajcovia ľudských práv a digitálnych práv sú menej viditeľní. Vzhľadom na nerovnováhu vplyvu a moci, najmä medzi technologickými aktérmi a organizáciami občianskej spoločnosti alebo dokonca akademickou obcou, sú potrebné osobitné opatrenia na vytvorenie rovných podmienok pre účasť všetkých strán.

Inkluzívnosť národných procesov umelej inteligencie – na národnej úrovni sú procesy týkajúce sa umelej inteligencie často vedené ministerstvami hospodárstva a priemyslu, a preto sa zdá, že dôraz sa spája s hospodárskym rastom a podnikateľským sektorom. Úloha ministerstiev zodpovedných za oblasť mládeže alebo úloha mládežníckych organizácií sa v týchto procesoch nezdá byť výslovne uvedená. Podobne ako medzinárodné procesy, aj národné ministerstvá majú tendenciu spájať mladých ľudí s umelou inteligenciou iba vtedy, keď ide o digitálne kompetencie, budovanie nových technických talentov alebo udržanie odborných kapacít. Súčasná situácia si môže vyžadovať nové vymedzenie úlohy, ktorú by národné inštitúcie pre mládež mohli v týchto procesoch zohrávať.

Politiky v oblasti umelej inteligencie a mládežnícky sektor vo všeobecnosti – nízka angažovanosť mládežníckeho sektora v národných a medzinárodných procesoch môže byť spôsobená obmedzeným pochopením a povedomím o tom, ktoré inštitúcie pracujú na umelej inteligencii a kde sa tieto politiky formujú. Táto výzva vyvoláva otázky týkajúce sa toho, do akej miery sú mládežnícke organizácie vo všeobecnosti informované o politikách a procesoch súvisiacich s umelou inteligenciou. Nové zameranie na začleňovanie perspektív mladých ľudí a uplatňovanie prístupu zohľadňujúceho mládež vo všetkých oblastiach politik by mohlo predstavovať príležitosť na zlepšenie tejto situácie.

Demokratizácia umelej inteligencie – z technickej oblasti k širokému zapojeniu

– nízka angažovanosť mládeže vo formálnych procesoch riadenia umelej inteligencie, kde sú aktívnejšie iné zainteresované strany (vrátane akademickej obce, súkromných spoločností alebo špecializovanejších organizácií pre digitálne práva), môže byť spôsobená tým, že zainteresované strany z radov mládeže sa obávajú, že nemajú dostatočné odborné znalosti v danej téme, a vyhýbajú sa účasti. Je prirodzené očakávať, že odborníci s technickým, právnym alebo dokonca filozofickým zázemím môžu rýchlejšie a ľahšie prispieť k medzinárodným procesom regulujúcim umelú inteligenciu. Je však dôležité uznať, že tieto procesy neposkytnú širšiemu okruhu verejnosti dostatok času na zapojenie sa do diskusie a na zmysluplný prínos. Budúce iniciatívy si vyžadujú zvýšené úsilie, pretože akýkoľvek zákon alebo nariadenie prijaté na medzinárodnej úrovni sa bude musieť v konečnom dôsledku implementovať na národnej a miestnej úrovni.



6. Odporúčania pre zainteresované strany

Táto časť nadväzuje na predchádzajúcu analýzu príležitostí a výziev a jej cieľom je ponúknuť praktické odporúčania pre aktérov v sektore práce s mládežou. Neoddeliteľnou súčasťou všetkých odporúčaní je medzisektorová spolupráca, keďže rozvoj využívania umelej inteligencie v sektore mládeže si vyžaduje zapojenie rôznorodých aktérov, odborných perspektív a foriem expertízy.

Obrázok 9. Prehľad odporúčaní pre zainteresované strany



6.1. Mladí ľudia a mládežnícki lídri

- a. Zapájajte sa do európskych a národných diskusií o technológiách umelej inteligencie. Bez ohľadu na to, či sa týkajú budúcnosti miest, budúcnosti práce alebo technickejších tém, hlas mladých ľudí je v týchto debatách stále nedostatočne zastúpený.
- b. Zaujmite si miesto v konzultačných, poradných alebo rozhodovacích štruktúrach, ktoré sa zaoberajú riadením umelej inteligencie. Môžu byť súčasťou verejných inštitúcií alebo súkromných spoločností, ktoré vyvíjajú technológie.
- c. Zvyšujte povedomie o vplyve umelej inteligencie na práva mládeže a zapojte sa do kľúčových iniciatív v oblasti digitálnej gramotnosti.
- d. Experimentujte s technológiami umelej inteligencie a prispievajte k vývoju nových nástrojov umelej inteligencie založených na etických princípoch. Tvorivé dielne (makerspaces) a ďalšie kreatívne formy zapájania mladých ľudí do používania aj spoluvytvárania technológií umelej inteligencie sú rovnako dôležité ako schopnosť predchádzať a zmiernovať ich potenciálne riziká.
- e. Ak ste súčasťou mládežníckej organizácie alebo mládežníckej skupiny, spolupracujte so svojimi rovesníkmi na vypracovaní vízie, ako sa zaoberať témami umelej inteligencie a konkrétnymi problémami, v ktorých by ste chceli presadiť svoje ciele. AI ovplyvňuje väčšinu základných práv, ale pre vašu organizáciu alebo skupinu by mohlo byť efektívnejšie zamerať sa len na jedno alebo niektoré z nich – napríklad vplyv na sociálne a ekonomické práva, občianske a politické práva.
- f. Ak ešte nie ste súčasťou žiadnej organizácie, je to príležitosť začať s novými hnutiami, ktoré môžu presadzovať práva mládeže vo svete s umelou inteligenciou.
- g. Vytvárajte iniciatívy zamerané na monitorovanie využívania umelej inteligencie v oblastiach, ktoré úzko súvisia so životom mladých ľudí (napríklad pri používaní technológií automatizovaného rozhodovania (ADM) na určovanie priorít alebo predpovedanie študijných výsledkov, pri prijímaní do zamestnania, hodnotení úverovej bonity a v ďalších podobných situáciách).

6.2. Pracovníci s mládežou

- a. Vypracujte etické usmernenia a štandardy podporujúce kvalitnú prax práce s mládežou, ktoré sa budú týkať využívania a výberu technológií umelej inteligencie alebo nástrojov založených na umelej inteligencii (vrátane sociálnych sietí a online platforiem).
- b. Podporujte a rozvíjajte príležitosti na budovanie kapacít mladých ľudí a pracovníkov s mládežou v oblasti kritickej digitálnej gramotnosti s osobitným dôrazom na umelú inteligenciu.
- c. Experimentujte s novými technológiami umelej inteligencie s cieľom zvýšiť vplyv práce s mládežou, od zvýšenia produktivity až po vývoj nových služieb alebo získanie nových poznatkov o potrebách mladých ľudí.
- d. Navrhňte podporné služby, ktoré usmernia mladých ľudí pri orientácii v prostredí umelej inteligencie.
- e. Podporujte aktívne zapojenie mladých ľudí do formovania politik a technológií v oblasti umelej inteligencie.
- f. Vytvárajte nové služby, ktoré budú mladých ľudí podporovať pri ich interakcii so systémami umelej inteligencie (od informačných a poradenských liniek až po platformy na nahlasovanie problémov, poskytovanie podpory alebo služby založené v centrách pre mládež).

6.3. Tvorcovia politik

- a. Zapojte sa do aktualizácie európskych a národných stratégií a politik pre mládež tak, aby zahŕňali odkazy na vplyv technológií umelej inteligencie na mladých ľudí. Z dlhodobého hľadiska by sa malo usilovať o tvorbu politik pripravených na budúce výzvy, založených na výskume a strategickom predvídaní, ktoré pomôžu pripraviť spoločnosť a budúce generácie na rastúce využívanie umelej inteligencie. Takéto politiky by mali okrem iného riešiť:
 - i. prístup mladých ľudí k sociálnym a hospodárskym právam;
 - ii. prístup k mechanizmom nápravy, teda to, ako jednoducho môžu mladí ľudia využiť dostupné prostriedky ochrany alebo nápravy, ak ich negatívne ovplyvní technológia umelej inteligencie;
 - iii. medzisektorový prístup, ktorý zabezpečí, aby politiky v oblasti mládeže riešili vplyv umelej inteligencie, zatiaľ čo digitálne politiky a politiky v oblasti umelej inteligencie budú obsahovať silnejšie odkazy na vplyv umelej inteligencie na mladých ľudí ako špecifickú sociálnu skupinu.
- b. Vytvorte poradné, konzultačné a rozhodovacie procesy, ktoré zahrnú mladých ľudí a mládežnícke organizácie, prostredníctvom:
 - i. zabezpečenia, aby zástupcovia mladých ľudí mali vyhradené miesto v rámci špecializovaných poradných orgánov (napríklad v radách pre inteligentné mestá alebo v radách pre digitálnu transformáciu);
 - ii. otvárania nových platforiem dialógu vedených mladými ľuďmi, v rámci ktorých sa vplyv umelej inteligencie analyzuje z pohľadu potrieb a názorov mladých ľudí;
 - iii. podpory dialógu medzi viacerými zainteresovanými stranami, v rámci ktorého mladí ľudia a organizácie občianskej spoločnosti spolupracujú na rovnocennom základe s ostatnými zainteresovanými stranami (napríklad so súkromnými spoločnosťami).
- c. Podporte iniciatívy spoločného navrhovania, v ktorých majú mladí ľudia príležitosť prispievať k rozhodnutiam o tom, ako sa technológie vyvíjajú a zavádzajú – vo verejnom aj súkromnom sektore. Takéto iniciatívy by mohli zahŕňať zapojenie:
 - i. do navrhovania a testovania digitálnej verejnej služby pred jej verejným spustením;
 - ii. do monitorovania štruktúr a mechanizmov súvisiacich s technológiami umelej inteligencie.
- d. Rozvíjajte národné a miestne programy financovania alebo nové opatrenia v rámci európskych programov financovania, ktoré umožnia mladým ľuďom a mládežníckym organizáciám:
 - i. realizovať aktivity súvisiace s vplyvom umelej inteligencie;
 - ii. zapájať sa do budovania kapacít v oblasti umelej inteligencie a kritickej digitálnej gramotnosti;
 - iii. zabezpečiť účasť mladých ľudí na procesoch správy a riadenia umelej inteligencie.

- e. Zvýšiť financovanie makerspace priestorov a rozvoja zodpovedných technológií, a to vo formálnom aj neformálnom vzdelávaní, určených pre osoby bez technického zamerania (napríklad študentov s humanitným vzdelaním, účastníkov a užívateľov mládežníckych centier a mládežníckej práce).
- f. Podporiť rozvoj národných učebných osnov kritickej digitálnej gramotnosti založených na revidovanom rámci DigComp 2.2 a princípoch Vzdelávania k digitálnemu občianstvu (Digital Citizenship Education), a to vo formálnom aj neformálnom vzdelávacom prostredí.

6.4. Výskumní pracovníci v oblasti mládeže

- a. Preskúmajte vplyv umelej inteligencie na práva mladých ľudí (nad rámec používania sociálnych médií). Zahrňte mapovanie technológií umelej inteligencie, ktoré majú najväčší potenciál vytvoriť pozitívny a/alebo negatívny vplyv na práva mládeže.
- b. Navrhnite a implementujte hĺbkovú analýzu na národnej a európskej úrovni o tom, ako národné stratégie a politiky v oblasti umelej inteligencie riešia potreby mladých ľudí.
- c. Analyzujte, ako sa údaje o mladých ľuďoch zhromažďujú a používajú v digitálnych verejných službách, ako aj vo vzdelávacích systémoch umelej inteligencie.
- d. Navrhnite usmernenia založené na dôkazoch na podporu národných rozhodovacích orgánov pri tvorbe národných politík a štandardov v oblasti umelej inteligencie s ohľadom na mládež.

7. Bibliografia

Ada Lovelace Institute (2021), *The data divide*, available at www.adalovelaceinstitute.org/report/the-data-divide/, accessed November 2023.

Allen QC R. and 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*, Equinet, European Network of Equality Bodies, available at <https://equineteurope.org/equinet-report-regulating-for-an-equal-ai-a-new-role-for-equality-bodies/>, accessed 24 November 2023.

Andrejevic M. (2014), "Big data, big questions | The big data divide", *International Journal of Communication* 8, pp. 1673-1689, available at <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/2161/1163>, accessed 8 April 2024.

Brewster J. et al. (2022), *Beware the "New Google": TikTok's Search Engine Pumps Toxic Misinformation To Its Young Users*, Misinformation Monitor: September 2022, NewGuard Tech, available at www.newsguardtech.com/misinformation-monitor/september-2022/, accessed 24 November 2023.

Brookman-Byrne A. (2018), *Gathering learner data*, BOLD, available at <https://bold.expert/gathering-learner-data/>, accessed 24 November 2023.

Buranyi S. (2018), "Dehumanising, impenetrable, frustrating': the grim reality of job hunting in the age of AI", *The Guardian*, available at www.theguardian.com/inequality/2018/mar/04/dehumanising-impenetrable-frustrating-the-grim-reality-of-job-hunting-in-the-age-of-ai, accessed 24 November 2023.

Committee of Ministers of the Council of Europe (2020), *Resolution CM/Res(2020)2 on the Council of Europe youth sector strategy 2030*, available at <https://rm.coe.int/0900001680998935>, accessed 15 March 2023.

Committee of Ministers of the Council of Europe (2022), *Recommendation CM/Rec(2022)6 on protecting youth civil society and young people, and supporting their participation in democratic processes*, available at <https://rm.coe.int/0900001680a5e7f3>, accessed 15 March 2023.

Congress of Local and Regional Authorities of the Council of Europe (2015), *Revised European Charter on the Participation of Young People in Local and Regional Life*, available at <https://rm.coe.int/168071b4d6#:~:text=and%20regional%20councils>, accessed 15 March 2023.

Council of Europe (2022), *Artificial intelligence and education – A critical view through the lens of human rights, democracy and the rule of law*, available at <https://rm.coe.int/prems-092922-gbr-2517-ai-and-education-txt-16x24-web/1680a956e3>, accessed 24 November 2023.

Council of Europe (2023a), “Learners First” – Council of Europe Education Strategy 2024-2030, available at www.coe.int/en/web/portal/-/learners-first-the-new-council-of-europe-education-strategy-launched, accessed 24 November 2023.

Council of Europe (2023b), Reykjavik Declaration – United around our values, available at <https://edoc.coe.int/en/the-council-of-europe-in-brief/11619-united-around-our-values-reykjavik-declaration.html>, accessed 24 November 2023.

Council of Europe (2024), Framework Convention on Artificial Intelligence and Human Rights, Democracy and the Rule of Law CM(2024)52, available at www.coe.int/en/web/portal/-/council-of-europe-adopts-first-international-treaty-on-artificial-intelligence, accessed 17 June 2024.

Council of Europe Youth Department (2020), Declaration on Youth Participation in AI Governance, available at <https://rm.coe.int/declaration-on-youth-participation-in-ai-governance-eng-08122020/1680a0a745>, accessed 15 March 2023.

Council of the European Union (2024), Artificial intelligence (AI) act: Council gives final green light to the first worldwide rules on AI, available at www.consilium.europa.eu/en/press/press-releases/2024/05/21/artificial-intelligence-ai-act-council-gives-final-green-light-to-the-first-worldwide-rules-on-ai/, accessed 17 June 2024.

European Agency for Special Needs and Inclusive Education (2021), Inclusive Digital Education – Project examples, available at www.european-agency.org/resources/publications/inclusive-digital-education, accessed November 2023.

European Commission (2020), White Paper on Artificial Intelligence: Public consultation towards a European approach for excellence and trust, available at <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/white-paper-artificial-intelligence-public-consultation-towards-european-approach-excellence-and>, accessed 15 March 2023.

European Commission, Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture (2022), *Ethical guidelines on the use of artificial intelligence and data in teaching and learning for educators*, Publications Office of the European Union, available at <https://education.ec.europa.eu/news/ethical-guidelines-on-the-use-of-artificial-intelligence-and-data-in-teaching-and-learning-for-educators>, accessed 15 March 2023.

European Commission, Joint Research Centre, Vuorikari R., Kluzer S. and Punie Y. (2022), *DigComp 2.2, The Digital Competence Framework for Citizens – With new examples of knowledge, skills and attitudes*, Publications Office of the European Union, available at <http://dx.doi.org/10.2760/115376>, accessed 15 March 2023.

European Union (2017), Council conclusions on smart youth work, available at <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/uri=CELEX%3A52017XG1207%2801%29>, accessed 17 April 2024.

European Union (2017), *Special Eurobarometer 460 "Attitudes towards the impact of digitisation and automation on daily life"*, available at <https://europa.eu/eurobarometer/surveys/detail/2160>, accessed 15 March 2023.

European Union (2018a), Artificial Intelligence for Europe, Communication from the Commission to the European Parliament, the European Council, the Council, the European Economic and Social Committee and the Committee of the Regions, available at <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=COM%3A2018%3A237%3AFIN>, accessed 15 March 2023. European Union (2018b), Coordinated Plan

on Artificial Intelligence, Communication from the Commission to the European Parliament, the European Council, the Council, the European Economic and Social Committee and the Committee of the Regions, available at <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX%3A52018DC0795>, accessed 15 March 2023. European Union

(2018c), Resolution of the Council of the European Union and the Representatives of the Governments of the Member States meeting with the Council on a framework for European cooperation in the youth field: The European Union Youth Strategy 2019-2027, available at <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=OJ:C:2018:456:FULL>, accessed 15 March 2023. European Union

(2019a), Conclusions of the Council and of the Representatives of the Governments of the Member States meeting within the Council on Digital Youth Work, available at https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=uriserv%3AOJ.C_.2019.414.01.0002.01.ENG&toc=OJ%3AC%3A2019%3A414%3ATOC, accessed 15 March 2023. European Union (2019b), Directive (EU) 2019/790 of the

European Parliament and of the Council of 17 April 2019 on copyright and related rights in the Digital Single Market and amending Directives 96/9/EC and 2001/29/EC, available at <https://eur-lex.europa.eu/eli/dir/2019/790/oj>, accessed 15 March 2023.

European Union (2020a), Digital Education Action Plan (2021-2027), available at <https://education.ec.europa.eu/focus-topics/digital-education/action-plan>, accessed 15 March 2023. European Union (2020b), Report from the Commission to

the European Parliament, the Council and the European Economic and Social Committee on the safety and liability implications of Artificial Intelligence, the Internet of Things and robotics, available at <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/en/TXT/?qid=1593079180383&uri=CELEX:52020DC0064>, accessed 15 March 2023. European Union (2022), A

Digital Decade for children and youth: the new European strategy for a better internet for kids (BIK+), Communication from the Commission to the European Parliament, the Council, the European Economic and Social Committee and the Committee of the Regions, available at <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=COM:2022:212:FIN>, accessed 15 March 2023. European

Union Agency for Fundamental Rights (2022), *Bias in algorithms – Artificial intelligence and discrimination*, Publications Office of the European Union, Luxembourg, available at: <https://fra.europa.eu/en/publication/2022/bias-algorithm#:~:text=This%20report%20looks%20at%20the%20use%20of%20artificial%20intelligence%20in,lives%2C%20potentially%20leading%20to%20discrimination>, accessed 24 November 2023.

Europol (2023), *ChatGPT – The impact of Large Language Models on Law Enforcement*, a Tech Watch Flash Report from the Europol Innovation Lab, Publications Office of the European Union, Luxembourg, available at www.europol.europa.eu/publications-events/publications/chatgpt-impact-of-large-language-models-law-enforcement, accessed 4 April 2023.

Freedom House (2023), Report “Freedom of the Net 2023: The Repressive Power of Artificial Intelligence”, available at <https://freedomhouse.org/report/freedom-net/2023/repressive-power-artificial-intelligence>, accessed 24 November 2023.

Future of Life Institute (2023), *Pause Giant AI Experiments: An Open Letter*, available at <https://futureoflife.org/open-letter/pause-giant-ai-experiments/>, accessed 4 April 2023. Gagrčin E. et al. (2021), *We and AI – Living in a Datafied World: Experiences & Attitudes of Young Europeans*, Weizenbaum Institute, Goethe

Institut, available at <https://doi.org/10.34669/wi/1>, accessed 15 March 2023.

German Federal Government (2020), *Artificial Intelligence Strategy of the German Federal Government*, available at https://ai-watch.ec.europa.eu/countries/germany/germany-ai-strategy-report_en, accessed 15 March 2023. Goujard C. (2023),

Italian privacy regulator bans ChatGPT, Politico, available at www.politico.eu/article/italian-privacy-regulator-bans-chatgpt/, accessed 4 April 2023.

Government of the Republic of Estonia (2019), *Estonia’s national artificial intelligence strategy 2019-2021*, KRATT Estonian Artificial Intelligence Deployment, available at <https://e-estonia.com/national-ai-strategy/>, accessed 15 March 2023.

Grand View Research (2021), *AI In Education Market Size, Share & Trends Analysis Report*, available at www.grandviewresearch.com/industry-analysis/artificial-intelligence-ai-education-market-report, accessed 24 November 2023. Hasse A. et al.

(2019), *Youth and Artificial Intelligence: Where We Stand*, Berkman Klein Center for Internet & Society publication, available at <http://nrs.harvard.edu/urn-3:HUL.InstRepos:40268058>, accessed 15 March 2023. International Labour

Organization (2020), *The feasibility of using big data in anticipating and matching skills needs*, available at www.ilo.org/skills/areas/skills-training-for-poverty-reduction/WCMS_759330/lang-en/index.htm, accessed 15 March 2023.

International Telecommunication Unit (2020), *Facts and Figures 2021 – Youth Internet use*, available at www.itu.int/itu-d/reports/statistics/2021/11/15/youth-internet-use/, accessed 15 March 2023. Jorge Ricart R. et al. (2022), *AI Watch. National*

strategies on Artificial Intelligence:

A European perspective, Publications Office of the European Union, Luxembourg, available at <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC129123>, accessed 15 March 2023.

KU Leuven (2023), *Open Letter: We are not ready for manipulative AI – urgent need for action*, available at www.law.kuleuven.be/ai-summer-school/open-brief/open-letter-manipulative-ai, accessed 4 April 2023.

Lambrecht A. and Tucker C. E. (2016), Algorithmic Bias? An Empirical Study into Apparent Gender-Based Discrimination in the Display of STEM Career Ads, SSRN, available at <https://ssrn.com/abstract=2852260> or <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.2852260>, accessed 4 April 2023.

Larasati Z. W., Yuda T. K. and Syafa'at A. R. (2022), "Digital welfare state and problem arising: an exploration and future research agenda", *International Journal of Sociology and Social Policy* 43(1), available at www.researchgate.net/publication/361773832_Digital_welfare_state_and_problem_arising_an_exploration_and_future_research_agenda, accessed 4 April 2023.

Leslie D. et al. (2021), "Artificial intelligence, human rights, democracy, and the rule of law: a primer", prepared to support the Feasibility Study published by the Ad hoc Committee on Artificial Intelligence, Council of Europe and The Alan Turing Institute, available at <https://rm.coe.int/primer-en-new-cover-pages-coe-english-compressed-2754-7186-0228-v-1/1680a2fd4a>, accessed 24 November 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*, available at www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpubh.2021.793868/full, accessed 24 November 2023.

McGuffie K. and Newhouse A. (2020), The radicalization risks of GPT-3 and advanced neural language models, available at www.researchgate.net/publication/344261068_The_Radicalization_Risks_of_GPT-3_and_Advanced_Neural_Language_Models, accessed 4 April 2023.

Ministry of Economic Affairs and Employment of Finland (2017), *Finland's Age of Artificial Intelligence – Turning Finland into a leading country in the application of artificial intelligence. Objective and recommendations for measures*, available at <https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/handle/10024/160391>, accessed 15 March 2023.

My Learning (2023), 31+ Best Chat GPT Use Cases in Various Industries, available at www.mylearning.org/chat-gpt-use-cases/, accessed 4 April 2023.

National Youth Council of Ireland (2020), "Setting up makerspaces in youth work organisations – A guide", available at www.youth.ie/documents/setting-up-makerspaces-in-youth-work-organisations-a-guide/, accessed 4 April 2023.

Norqvist L. (2018), Analysis of the Digital Transformation of Society and its Impact on Young People's Lives, Youth Partnership, available at <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>, accessed 4 April 2023.

OECD (2017), *The Next Production Revolution: Implications for Governments and Business*, OECD Publishing, Paris, available at www.oecd.org/sti/the-next-production-revolution-9789264271036-en.htm, accessed 15 March 2023.

OECD – Directorate for Education and Skills, Education Policy Committee (2018), *Future of Education and Skills 2030*, available at www.oecd.org/education/2030-project/, accessed 15 March 2023.

OECD (2019a), *How to Engage Youths in Open Governance – A Communication Guide*, available at www.youthpower.org/resources/how-engage-youths-open-governance-communication-guide, accessed 15 March 2023.

OECD (2019b), *Recommendation of the Council on Artificial Intelligence*, available at <https://legalinstruments.oecd.org/en/instruments/OECD-LEGAL-0449>, accessed 15 March 2023. OECD (2022), *Multistakeholder Expert Group Annual Report, The Global Partnership on Artificial Intelligence (GPAI)*, available at <https://gpai.ai/projects/>, accessed 15 March 2023.

Pawluczuk A. (2023), "Automating Youth Work: youth workers views on AI", Youth Partnership, available at https://pjp-eu.coe.int/documents/42128013/116591216/AI_views+of+youth+workers.pdf/93ac326a-cf80-3fa4-c4e5-56ee4038a766?t=1682336763487, accessed 16 April 2024.

Stakelum R. (2021), "Artificial Intelligence – How Can Youth Take Part?", Report of the online seminar held from 23 to 27 November 2020, Youth Department of the Council of Europe, available at <https://rm.coe.int/aiseminarreport-ii-web/1680a4ac2c>, accessed 15 March 2023.

Stefan V. (2019), "Artificial Intelligence and its Impact on Young People", Report of the seminar held in Strasbourg, 4-6 December 2019, Youth Department of the Council of Europe, available at <https://rm.coe.int/ai-report-bil-final/16809f9a88>, accessed 15 March 2023.

Stefan V. (ed.) (2022), "Digital Competences and Capacities in Youth Work", Erasmus+ and Estonian Agency for Erasmus+ and European Solidarity Corps, available at <https://participationpool.eu/resource/digital-competences-and-digital-capacities/>, accessed 4 April 2023.

Stefan V. (2023), "Shapers & Shakers – Young people's voices in the world of Artificial Intelligence", Youth Partnership.

UN (2020), "Road map for digital cooperation: implementation of the recommendations of the High-Level Panel on Digital Cooperation", available at <https://undocs.org/Home/Mobile?FinalSymbol=A%2F74%2F821&Language=E&DeviceType=Desktop&LangRequested=False>, accessed 15 March 2023.

UN Counter-Terrorism Centre (2022), *Research Launch on Examining the Intersection between Gaming and Violent Extremism*, available at www.un.org/counter-terrorism/Examining-the-Intersection-Between-Gaming-and-Violent, accessed 24 November 2023.

UNESCO (2021), *AI and education: guidance for policy-makers*, available at <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000376709>, accessed 17 April 2024.

UNESCO (2021), *Recommendation on the Ethics of Artificial Intelligence*, available at <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000381137>, accessed 15 March 2023.

UNESCO (2022), *Multistakeholder AI development: 10 building blocks for inclusive policy design*, available at <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000382570>, accessed 15 March 2023.

UNESCO (2023), *Guidance for generative AI in education and research*, available at <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000386693>, accessed 17 April 2024.

UNESCO (n.d.), International Centre for Technical and Vocational Education and Training, Concept of Governance, available at <https://unevoc.unesco.org/home/TVETipedia+Glossary/lang=en/show=term/term=governance>, accessed 15 March 2023.

UNICEF (2020), Policy brief “National AI strategies and children”, available at www.unicef.org/innocenti/documents/national-ai-strategies-and-children, accessed 15 March 2023. UNICEF (2021), *AI for children project*, available at www.unicef.org/innocenti/projects/ai-for-children, accessed 15 March 2023.

UNICEF (2021), Policy guidance on AI for children, Office of Global Insight and Policy, available at www.unicef.org/innocenti/reports/policy-guidance-ai-children, accessed 15 March 2023. UNICEF – Office of Innovation, Human Rights Center, UC

Berkeley (2019), Memo-randum on Artificial Intelligence and Child Rights, available at www.unicef.org/innovation/reports/memoAIchildrights, accessed 15 March 2023. United Kingdom

Government (2017), UK Digital Strategy, available at www.gov.uk/government/publications/uk-digital-strategy, accessed 15 March 2023.

United Kingdom Government (2019), AI Sector Deal, available at www.gov.uk/government/publications/artificial-intelligence-sector-deal/ai-sector-deal, accessed 15 March 2023. Wakefield J. (2021), “Facebook under fire over secret teen research”,

BBC News, available at www.bbc.com/news/technology-58570353, accessed 24 November 2023. World Economic Forum (2020), The Future of Jobs Report 2020, available at www.weforum.org/publications/the-future-of-jobs-report-2020/, accessed 24 November 2023.

Webové zdroje

Council of Europe – Artificial Intelligence, AI initiatives, available at www.coe.int/en/web/artificial-intelligence/national-initiatives?fbclid=IwAR2pV7vSCEH7dD1ytb76DgH8Mx14HD3KEcQw84uLxojxznPu_Dyzeefnrhk, accessed 15 March 2023.

Council of Europe – Artificial Intelligence, Consultation on the elements of a legal framework on AI, available at www.coe.int/en/web/artificial-intelligence/cahai-multi-stakeholder-consultation, accessed 15 March 2023. Council of Europe –

Artificial Intelligence, Council of Europe’s work in progress, available at www.coe.int/en/web/artificial-intelligence/work-in-progress#02EN, accessed 15 March 2023. Council of Europe – Artificial Intelligence, Glossary, available at www.coe.int/en/web/artificial-intelligence/glossary, accessed 15 March 2023.

European Commission, AI HLEG – steering group of the European AI Alliance, available at <https://ec.europa.eu/futurium/en/european-ai-alliance/ai-hleg-steering-group-european-ai-alliance.html>, accessed 15 March 2023.

European Union, Artificial Intelligence in the EU page, available at www.europarl.europa.eu/topics/en/topic/artificial-intelligence, accessed 15 March 2023.

European Union, The European AI Alliance, available at <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/european-ai-alliance>, accessed 15 March 2023.

European Union AI Watch – policy observatory, AI national strategy reports, available at https://ai-watch.ec.europa.eu/index_en.

EU–Council of Europe Youth Partnership (2018), Symposium “Connecting the dots: Young People, Social Inclusion and Digitalisation”, available at <https://pjp-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/symposium-2018>, accessed 15 March 2023. EU–

Council of Europe Youth Partnership (2022), Symposium “Navigating Transitions: adapting policy to young people’s changing realities”, available at <https://pjp-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/symposium-2022>, accessed 15 March 2023.

Finnish National Agency for Education (2023), Digital youth work strategic co-operation between national agencies of Erasmus+ Youth and the European Solidarity Corps, available at www.oph.fi/en/education-development-and-internationalisation/long-term-cooperation-projects/digital-youth-work, accessed 4 April 2023.

JEF Young European Federalists (2022), Calling for an ethical and efficient EU policy framework on Artificial Intelligence, available at <https://jef.eu/resolution/calling-for-an-ethical-and-efficient-eu-policy-framework-on-artificial-intelligence/>, accessed 24 November 2023.

OECD, Going Digital Project, available at www.oecd.org/digital/going-digital-project/, accessed 15 March 2023.

OECD, The Global Partnership on AI (GPAI), available at <https://oecd.ai/en/gpai>, accessed 15 March 2023.

Similarweb, chat.openai.com, available at www.similarweb.com/website/chat.openai.com/#overview, accessed 1 December 2023.

Statista, Growth of monthly active users of selected social media platforms worldwide from 2019 to 2021, available at www.statista.com/statistics/1219318/social-media-platforms-growth-of-mau-worldwide/, accessed 24 November 2023. UN,

Digital Cooperation, available at <https://digitalcooperation.org/>, accessed 15 March 2023.

UN Secretary-General’s High-Level Panel on Digital Cooperation, available at www.un.org/en/sg-digital-cooperation-panel, accessed 15 March 2023.

Čo je umelá inteligencia (AI)? Ako ovplyvňuje vzdelávanie, zamestnanosť a ďalšie základné práva mladých ľudí? Ako pracovníci s mládežou vnímajú umelú inteligenciu a aké možnosti majú zapojiť sa do jej správy a riadenia? Táto publikácia zo série Insights skúma prienik medzi umelou inteligenciou a sektorom práce s mládežou. Zameriava sa na to, ako vývoj tejto technológie ovplyvňuje životy mladých ľudí, politiky a prax štátnych aj neštátnych aktérov, ako aj na postoje pracovníkov s mládežou k umelej inteligencii.

Kedže sa umelá inteligencia stala všadeprítomnou technológiou modernej spoločnosti, hlavným cieľom publikácie je poskytnúť prehľad o tom, čo umelá inteligencia predstavuje, a priblížiť jej vplyv na práva mladých ľudí a na sektor práce s mládežou ako celok. V nadväznosti na prijatie významných právnych predpisov v oblasti umelej inteligencie, a to na úrovni Rady Európy aj Európskej únie, publikácia zároveň ponúka inšpiráciu a praktické usmernenia pre aktérov v sektore mládeže, ktorí chcú zohrávať aktívnu úlohu v diskusiách o umelej inteligencii a pri tvorbe súvisiacich politík.

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

Členské štáty Európskej únie sa rozhodli spojiť svoje znalosti, zdroje a budúcnosť. Spoločne vytvorili priestor stability, demokracie a udržateľného rozvoja pri zachovaní kultúrnej rozmanitosti, tolerancie a individuálnych slobôd. Európska únia sa usiluje zdieľať svoje úspechy a hodnoty s krajinami a národmi aj za hranicami Únie.

<http://europa.eu>

Rada Európy je poprednou organizáciou na ochranu ľudských práv na európskom kontinente. Združuje 46 členských štátov vrátane všetkých členských štátov Európskej únie. Všetky členské štáty Rady Európy sú zmluvnými stranami Európskeho dohovoru o ľudských právach, medzinárodnej zmluvy zameranej na ochranu ľudských práv, demokracie a právneho štátu. Dodržiavanie Dohovoru v členských štátoch dohliada Európsky súd pre ľudské práva.

www.coe.int



EUROPEAN UNION

COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE