

CAMERA DEI DEPUTATI

Doc. **XII-bis**
n. **61**

ASSEMBLEA PARLAMENTARE DEL CONSIGLIO D'EUROPA

Risoluzione n. 2498

Giovani e media

Trasmessa il 28 aprile 2023

PARLIAMENTARY ASSEMBLY OF THE COUNCIL OF EUROPE

RESOLUTION 2498 (2023) ⁽¹⁾

Youth and the media

PARLIAMENTARY ASSEMBLY

1. Through new media, young Europeans are developing social relationships and expressing their concerns, aspirations and expectations in a way that is quite different from previous generations. The COVID-19 pandemic and measures taken to combat its spread had a huge impact on their lives: they suffered, probably more than adults, from social distancing and lockdowns; at the same time, they showed greater readiness to turn to the digital world and new media to communicate with close family, friends and peers.

2. The Parliamentary Assembly considers it vital to ensure safe social media use for young people and to promote youth participation in social, economic and political life via the media.

3. Whether people use traditional media or non-mainstream digital media, their habits and practices in accessing news and seeking information are largely influenced by their age. Online and social media platforms are the prime sources of information for young people. There are two new patterns of news consumption: on the one hand, and more often than not, an acci-

dental exposure to news, which is consulted in a piecemeal fashion on digital platforms; on the other hand, deliberate news consumption on social networking sites, with a degree of interest and engagement that varies greatly from person to person.

4. With regard to the news, the major challenge is to ensure that all sources – whether digital media, non-mainstream news platforms or traditional media – provide young people with high-quality news reporting and encourage them to play an active and deliberate part in civic and political life.

5. By design, technologies are likely to trigger addictive user behaviour, especially among the young. For the latter, constant connectivity and immediate responsiveness have become the norm, leaving them vulnerable to problems such as digital stress, fear of missing out and « technoference » – constant interruptions in interpersonal interactions caused by technological, digital and mobile devices.

6. Children and young people face information overload on the internet. They are exposed to a multitude of narratives and material promoted on social networks by influencers, TikTokers, YouTubers and video bloggers with sway over young audiences facing a complex world. Such social network influencers are often disseminators of misinformation, toxic advertising and harmful, or even unlawful, content.

(1) *Assembly debate* on 28 April 2023 (14th sitting) (see Doc. 15726, report of the Committee on Culture, Science, Education and Media, rapporteur: Ms Fiona O'Loughlin; and oral opinion of the Committee on Social Affairs, Health and Sustainable Development, rapporteur: Ms Ruth Jones). *Text adopted by the Assembly* on 28 April 2023 (14th sitting).

7. Some young people may also be drawn in by online incitement to violence and radicalisation, although many are quick to speak out against hate speech and discrimination. Abusive and harmful content for young people also includes non-consensual pornography, which must be tackled through regulation.

8. The challenge of a sustainable regulatory approach is not only to strike a balance between minors' safe social media use and digital self-determination, but also to protect them from potentially harmful behaviours and other dangers.

9. One major source of concern relates to digital identity and online reputation, namely the need for safety measures and data privacy protection for young people, who are not always aware of the risks linked to digital technologies. In this respect, it is crucial to take into account minors' cognitive abilities and to effectively uphold the right to have one's personal data erased (« right to be forgotten »).

10. Young people's participatory and collaborative culture is influenced by their internet, social network and digital technology usage patterns. Young people's degree of trust in the media affects their interest and engagement.

11. Through new media, young people are networking, thinking and acting together, building their own identity and shaping our societies. Participatory media have created a context that is conducive to participatory politics in which young people do not just follow elite-driven information. Media platforms create opportunities for young people to express their views on today's crucial issues, such as human rights, environmental protection, sustainable development and peace. Young people have a legitimate desire to be influential in making crucial choices.

12. However, there is a substantial disconnect between institutional politics and the daily lives of certain groups, especially young women and young people from minorities, which is reflected in their perceptions of politicians. Some young people do not feel listened to or represented in institutional politics and there is a « technolo-

gical disjunction » between traditional political media and other types of information technology.

13. New approaches need to be found to make young people's voices more audible in traditional media too, to converse with them in order to tap into their way of contributing to the social fabric, to better protect those who may be more exposed and vulnerable to harmful content online and to empower the many young people who are seeking to build a better future.

14. In the digital environment, young people are the main drivers behind both the dissemination and the production of information. The digital ecosystem thus provides young people with the tools and spaces to be both active and creative consumers and producers of culture. Their data, attention, culture, labour and creativity, however, are being commodified to generate profits that media market operators do not share equitably. Such participation in the digital economy entails power relations: through « aspirational labour », young people create and produce content for free in the hope of a future career, thereby forming a class of information workers who are subject to asymmetrical relationships and even exploitation of their skills.

15. The Assembly therefore calls on member States to develop a media ecosystem that ensures the provision of high-quality information and digital safety for young people and strengthens their democratic engagement. In this respect, member States should:

15.1. better protect the media's editorial independence and enhance the role and visibility of professional journalists;

15.2. support public service media and independent and local media outlets by providing them with adequate financial resources so that they can encourage conscious news consumption and democratic engagement among young people;

15.3. support the presence of news media on social networks to disseminate news that takes into account the diversity and specific needs of certain groups of young people, in particular those from mi-

nority backgrounds, for example young migrants;

15.4. fund and promote research on safety and well-being online;

15.5. provide financial support for fact-checking initiatives to counteract mis- and disinformation;

15.6. promote (publicly and privately run) media literacy programmes aimed at countering the trend among young people for intermittent « news snacking » and at strengthening young users' digital and critical thinking skills so that they are better equipped to tackle information disorder and harmful content and to identify and challenge abusive content and advertising practices on the internet;

15.7. strengthen the role of data protection and competition authorities; in particular, ensure compliance with data protection rules for young people under the age of 18 and enforce appropriate measures to make corporate platforms comply with all the relevant requirements in terms of the protection of privacy and surveillance;

15.8. consider a voluntary or compulsory digital identity system and strengthen the means for young people to protect their own online reputation;

15.9. align their national legislation with the standards set by the Council of Europe Convention for the Protection of Individuals with regard to Automatic Processing of Personal Data (ETS No. 108, « Convention 108 ») and its modernised version (CETS No. 223, « Convention 108+ »); in particular, introduce strict penalties for major social media platforms when they engage in unfair commercial practices and collect and use data about minors for commercial purposes, including targeted marketing and personalised advertising;

15.10. enhance the role of national media and advertising regulatory authorities and ensure compliance with measures to protect users, especially the most vulnerable, from online harassment and harmful

content on video-sharing platforms and social networks;

15.11. step up efforts to prevent and combat online harassment by disseminating research and education on media ethics and by requiring healthcare professionals and educators working with children and young adults to routinely screen for online harassment while ensuring that they receive specific training and are given time to analyse the situation;

15.12. regulate pornography platforms in Europe and impose harsher penalties on intermediary services that do not comply with the requirement to remove non-consensual imagery, including revenge porn and fake porn;

15.13. organise information and awareness-raising campaigns concerning deepfakes, particularly as they are part of political disinformation, frauds and revenge porn, and implement appropriate measures to counter harmful deepfakes and to ensure their removal from digital platforms;

15.14. implement appropriate measures to ensure that advertisements on video-sharing platforms comply with specific advertising requirements in terms of transparency, bans or restrictions relating to certain products and other general advertising requirements; promote uniform approaches to social media regulation on limiting or banning advertisements aimed at children, including those for harmful foods.

16. The Assembly also calls on member States to promote the participation of young people in social and economic life via the media, bearing in mind that digital transformation may lead to structural inequalities and reproduce existing ones, including through the invasion of privacy, exploitation of free labour and surveillance. In this respect, member States should:

16.1. stimulate the development of young people's civic sense and political engagement by tackling incivility in online political discourse and by adapting the way politicians engage with young people;

16.2. develop metrics to measure online economic value created by young people and fund research on the development of their economic understanding;

16.3. adopt regulations to tackle the new forms of youth labour exploitation that

have emerged in digital economy ecosystems;

16.4. ensure that educational programmes teach and raise awareness of digital financial literacy and promote young people's digital contribution to the changing digital economic landscape.

ASSEMBLÉE PARLEMENTAIRE DU CONSEIL DE L'EUROPE

RÉSOLUTION 2498 (2023) ⁽¹⁾

Les jeunes et les médias

ASSEMBLÉE PARLEMENTAIRE

1. À travers les nouveaux médias, les jeunes européens développent des relations sociales et expriment leurs préoccupations, leurs aspirations et leurs attentes d'une manière bien différente des générations précédentes. La pandémie de COVID-19 et les mesures prises pour lutter contre sa propagation ont eu un impact considérable sur leur vie: ils ont souffert, probablement plus que les adultes, de la distanciation physique et des confinements; en même temps, ils se sont tournés plus facilement que les adultes vers le monde numérique et les nouveaux médias pour communiquer avec leurs proches, leurs amis et leurs pairs.

2. L'Assemblée parlementaire considère qu'il est essentiel de garantir aux jeunes une utilisation sécurisée des médias sociaux et de favoriser la participation des jeunes à la vie sociale, économique et politique par le biais des médias.

3. Les habitudes et les pratiques en matière d'accès à l'actualité et de recherche d'informations, que ce soit auprès des médias traditionnels ou des médias numéri-

ques non traditionnels, sont largement influencées par le facteur de l'âge. Les plateformes et les médias sociaux en ligne sont les principales sources d'information des jeunes. Deux nouveaux modes de consommation de l'actualité coexistent: d'un côté, et le plus souvent, l'exposition fortuite à l'actualité, avec une consultation fragmentée sur les plateformes numériques; de l'autre, la consommation intentionnelle de l'actualité sur les sites de réseaux sociaux, avec un degré d'intérêt et d'engagement qui varie grandement en fonction des individus.

4. Le principal défi informationnel consiste à faire en sorte que toutes les sources d'information – qu'elles soient issues du numérique, de plateformes d'information non traditionnelles ou de médias traditionnels – puissent garantir aux jeunes des informations de qualité et inciter ces derniers à s'engager activement et intentionnellement dans la vie civique et politique.

5. La conception même des technologies est de nature à engendrer un comportement addictif chez les usagers, en particulier chez les jeunes. Pour ces derniers, la connectivité continue et la réactivité immédiate sont devenues des normes, ce qui les expose à des problèmes tels que le stress numérique, la peur de passer à côté de nouveautés et la « technoférence » – ces interruptions continues dans les interactions interpersonnelles en raison des dispo-

(1) *Discussion par l'Assemblée* le 28 avril 2023 (14^e séance) (voir Doc. 15726, rapport de la commission de la culture, de la science, de l'éducation et des médias, rapporteure: Mme Fiona O'Loughlin; et avis oral de la commission des questions sociales, de la santé et du développement durable, rapporteure: Mme Ruth Jones). *Texte adopté par l'Assemblée* le 28 avril 2023 (14^e séance).

sitifs technologiques, numériques et mobiles.

6. Les enfants et les jeunes sont saturés d'informations en ligne. Ils sont exposés à de nombreux contenus et discours mis en avant sur les réseaux sociaux par des influenceurs, des tiktokeurs, des youtubeurs et des blogueurs vidéo qui ont une emprise sur les jeunes publics qui font face à la complexité du monde. Ces influenceurs sur les réseaux sociaux sont souvent des diffuseurs de désinformation, de publicité nuisible et de contenu préjudiciable, voire illégal.

7. Certains jeunes peuvent aussi être piégés par l'incitation en ligne à la violence et à la radicalisation, même si beaucoup sont rapides à réagir et à s'opposer aux discours de haine et à la discrimination. Les contenus abusifs et préjudiciables aux jeunes incluent aussi de la pornographie non consentie, contre laquelle il est impératif de lutter de manière réglementaire.

8. Le défi d'une approche de régulation durable est non seulement d'obtenir un équilibre entre une utilisation sécurisée des médias sociaux et une autodétermination numérique des mineurs, mais aussi de les protéger face à des comportements préjudiciables ou des dangers qui pourraient leur nuire.

9. Une préoccupation majeure réside dans l'identité numérique et la réputation en ligne, à savoir la nécessité de mesures de sécurité et la protection de la confidentialité des données des jeunes, qui ne sont pas toujours informés des risques liés aux technologies numériques. À cet égard, il est important de tenir compte des capacités cognitives des mineurs et de garantir de façon effective le droit à l'effacement des données personnelles (« droit à l'oubli »).

10. La culture participative et collaborative des jeunes est influencée par leurs habitudes en termes d'usage d'internet, des réseaux sociaux et des technologies numériques. Le degré de confiance des jeunes dans les médias retentit sur leur intérêt et leur engagement.

11. À travers les nouveaux médias, les jeunes se mettent en réseau, réfléchissent et agissent ensemble, construisent leur pro-

pre identité et façonnent nos sociétés. Les médias participatifs ont créé un contexte propice aux politiques participatives dans lequel les jeunes ne se contentent pas de suivre des informations « élitistes ». Les plateformes médiatiques offrent aux jeunes la possibilité d'exprimer leur position sur des questions actuelles cruciales, telles que les droits humains, la protection de l'environnement, le développement durable et la paix. Les jeunes veulent légitimement exercer une influence sur des choix fondamentaux.

12. Il existe néanmoins entre les politiques institutionnelles et le quotidien de certains publics, notamment les jeunes femmes et les jeunes issus des minorités, une forte dissociation qui se reflète dans leur manière de percevoir les responsables politiques. Certains jeunes ne se sentent ni écoutés ni représentés dans les politiques institutionnelles, et il existe une « disjonction technologique » entre les médias politiques traditionnels et d'autres types de technologies de l'information.

13. Il est nécessaire de trouver de nouvelles approches afin de rendre la voix des jeunes plus audible également dans les médias traditionnels, de dialoguer avec eux pour valoriser leur manière de contribuer au tissu social, d'améliorer la protection de ceux qui pourraient être plus exposés et vulnérables aux contenus dangereux en ligne, et d'autonomiser les nombreux jeunes qui cherchent à construire un avenir meilleur.

14. Dans l'environnement numérique, les jeunes sont les principaux acteurs non seulement de la diffusion, mais aussi de la production d'informations. L'écosystème numérique met ainsi à disposition des jeunes des outils et des espaces pour agir à la fois en tant que consommateurs et en tant que producteurs actifs et créatifs de culture. Cependant, il existe une monétisation de leurs données, de leur attention, de leur culture, de leur travail et de leur créativité pour générer des profits que les acteurs économiques des médias ne partagent pas équitablement. Cette participation à l'économie numérique implique des relations de pouvoir: à travers le « travail en quête de

sens », des jeunes créent et produisent gratuitement dans l'espoir d'une carrière future, formant ainsi une catégorie de travailleurs de l'information qui pâtissent de relations asymétriques, voire d'exploitation des compétences.

15. En conséquence, l'Assemblée invite les États membres à développer un écosystème médiatique capable de garantir aux jeunes une information de qualité et la sécurité numérique, et de renforcer leur engagement démocratique. À cet égard, les États membres devraient:

15.1. mieux protéger l'indépendance éditoriale des médias et renforcer le rôle et la visibilité des journalistes professionnels;

15.2. soutenir les médias de service public et les organes médiatiques indépendants et locaux, en leur fournissant les moyens financiers adéquats pour qu'ils puissent stimuler une consommation avisée d'informations chez les jeunes et leur engagement démocratique;

15.3. soutenir la présence des médias d'information sur les réseaux sociaux pour diffuser des informations tenant compte de la diversité et des besoins spécifiques de certains groupes de jeunes, notamment des jeunes issus des minorités, par exemple des jeunes migrants;

15.4. financer et favoriser la recherche sur la sécurité et le bien-être en ligne;

15.5. apporter un soutien financier aux initiatives en matière de vérification des faits pour lutter contre la désinformation et la désinformation;

15.6. promouvoir des programmes d'éducation aux médias (privés et publics) visant à contrer la tendance des jeunes au « grignotage d'informations » par intermittence et à renforcer les capacités numériques et l'esprit critique des jeunes utilisateurs afin qu'ils puissent mieux se défendre contre les désordres de l'information et les contenus préjudiciables, et identifier les contenus et les pratiques publicitaires abusives sur internet et s'y opposer;

15.7. renforcer le rôle des autorités chargées de la protection des données et de

la concurrence; veiller en particulier au respect des règles de protection des données applicables aux jeunes ayant moins de 18 ans et appliquer des mesures appropriées pour que les plateformes commerciales observent toutes les obligations qui leur incombent en matière de protection de la vie privée et de surveillance;

15.8. étudier un système, facultatif ou obligatoire, d'identité numérique et renforcer les moyens permettant aux jeunes de protéger leur propre réputation en ligne;

15.9. aligner leurs législations nationales sur les standards établis par la Convention du Conseil de l'Europe pour la protection des personnes à l'égard du traitement automatisé des données à caractère personnel (STE no 108, « Convention 108 ») et sa version modernisée (STCE no 223, « Convention 108+ »); établir en particulier des sanctions strictes applicables aux grandes plateformes de médias sociaux lorsqu'elles déploient des pratiques commerciales déloyales et qu'elles collectent et utilisent des données concernant des mineurs à des fins commerciales, y compris le marketing ciblé et les publicités personnalisées;

15.10. renforcer le rôle des autorités nationales de régulation des médias et de régulation de la publicité, et assurer le respect des mesures de protection des utilisateurs, notamment des plus vulnérables, face au harcèlement en ligne et aux contenus préjudiciables sur les plateformes de partage de vidéos et sur les réseaux sociaux;

15.11. renforcer la prévention et la lutte contre le harcèlement en ligne en diffusant les travaux de recherche et d'éducation sur la déontologie des médias, et en chargeant les professionnels de santé et les éducateurs qui s'occupent d'enfants et de jeunes adultes de dépister régulièrement le harcèlement en ligne, tout en veillant à ce qu'ils reçoivent une formation spécifique et qu'ils aient le temps d'analyser la situation;

15.12. réguler les plateformes pornographiques en Europe et imposer des sanctions plus sévères aux services intermédiaires qui ne respectent pas l'obligation de supprimer les images non consenties, no-

tamment la vengeance pornographique et le faux porno;

15.13. organiser des campagnes d'information et de sensibilisation au sujet des deepfakes, notamment parce qu'ils font partie de la désinformation politique, des escroqueries et de la vengeance pornographique, et mettre en oeuvre des mesures appropriées pour lutter contre les deepfakes préjudiciables et assurer leur retrait des plateformes numériques;

15.14. mettre en oeuvre des mesures appropriées afin que les publicités apparaissant sur les plateformes de partage de vidéos respectent les exigences publicitaires spécifiques en termes de transparence, d'interdictions ou de limites ciblant certains produits, et les autres obligations à caractère général en matière de publicité; promouvoir l'uniformisation des approches de la régulation des médias sociaux sur la limitation ou l'interdiction des publicités qui s'adressent aux enfants, dont celles concernant des aliments néfastes.

16. L'Assemblée appelle également les États membres à promouvoir la participation des jeunes à la vie sociale et économique par le biais des médias, en tenant compte du fait que la transformation

numérique peut créer des inégalités structurelles et reproduire celles qui existent déjà, notamment par le biais de l'ingérence dans la vie privée, de l'exploitation du travail gratuit et de la surveillance. À cet égard, les États membres devraient:

16.1. stimuler le développement du sens civique chez les jeunes ainsi que leur engagement politique en combattant l'incivilité dans les discours politiques en ligne et en adaptant l'engagement des responsables politiques auprès des jeunes;

16.2. créer des paramètres pour mesurer la création de valeur économique en ligne par les jeunes et financer des recherches sur le développement de leur vision économique;

16.3. adopter des réglementations permettant de lutter contre les nouvelles formes d'exploitation du travail des jeunes qui sont apparues dans les écosystèmes économiques numériques;

16.4. veiller à ce que les programmes éducatifs informent et sensibilisent les jeunes au sujet de la finance numérique, et à ce qu'ils favorisent la contribution des jeunes à l'évolution du paysage économique par le biais du numérique.

ASSEMBLEA PARLAMENTARE DEL CONSIGLIO D'EUROPA

RISOLUZIONE 2498 (2023) ⁽¹⁾

Giovani e media

ASSEMBLEA PARLAMENTARE

1. Attraverso i nuovi *media*, la gioventù europea tesse relazioni sociali ed dà voce alle proprie preoccupazioni, aspirazioni e aspettative in modo molto diverso dalle generazioni precedenti. La pandemia da COVID-19 e le misure adottate per combatterne la diffusione hanno avuto un impatto enorme sulle loro vite: hanno sofferto, probabilmente più degli adulti, per il distanziamento sociale e i *lockdown*; allo stesso tempo, hanno dimostrato di essere più pronti a ricorrere al mondo digitale e ai nuovi *media* per comunicare con parenti, amici e loro coetanei.

2. L'Assemblea parlamentare ritiene fondamentale assicurare un utilizzo sicuro dei *social media* da parte dei giovani per promuoverne la partecipazione nella vita sociale, economica e politica attraverso questi mezzi.

3. Le abitudini in materia di accesso alle notizie e di ricerca di informazioni, attraverso i mezzi di comunicazione tradizionali o i *media* digitali non tradizionali, sono ampiamente influenzate dall'età. Le piattaforme online e i *social media* sono le principali fonti di informazione per i giovani.

Esistono due prassi: da una parte, più frequentemente, un'esposizione casuale alle notizie di attualità, consultate in maniera frammentata sulle piattaforme digitali; dall'altra, una fruizione intenzionale di notizie sui siti delle reti sociali, con un livello di interesse e coinvolgimento che varia fortemente da persona a persona.

4. La sfida principale nell'informazione è garantire che tutte le fonti – siano esse provenienti dal digitale, da piattaforme di informazione non tradizionali o da mezzi di comunicazione tradizionali – forniscano ai giovani notizie di alta qualità e li incoraggino a svolgere un ruolo attivo e intenzionale nella vita civile e politica.

5. Per loro concezione, le tecnologie possono scatenare comportamenti di dipendenza negli utilizzatori, soprattutto se giovani. Per questi ultimi, la connessione costante e la reattività immediata è diventata la norma, il che li rende vulnerabili a problemi quali lo stress digitale, la paura di perdersi qualcosa e la « technoferenza », cioè le ripetute interruzioni nelle interazioni interpersonali causate da dispositivi tecnologici, digitali e mobili.

6. I bambini e i ragazzi si trovano confrontati con un sovraccarico di informazioni su internet. Sono esposti a una moltitudine di materiali e discorsi diffusi sulle reti sociali da *influencer*, TikToker, YouTuber e *video blogger* che attraggono un pubblico giovane alle prese con un mondo complesso. Questi *influencer* dei *social net-*

(1) *Dibattito in Assemblea* del 28 aprile 2023 (14^a seduta) (V. Doc. 15726, Relazione della Commissione cultura, scienza, educazione e *media*, relatrice: On. Fiona O'Loughlin; e parere orale della Commissione affari sociali, sanità e sviluppo sostenibile, relatrice: On. Ruth Jones). *Testo adottato dall'Assemblea* il 28 aprile 2023 (14^a seduta).

work sono spesso diffusori di disinformazione, pubblicità tossica e di contenuti pericolosi o persino illegali.

7. Alcuni giovani possono essere anche attirati dall'incitamento *online* alla violenza e alla radicalizzazione, anche se molti reagiscono rapidamente contro il discorso d'odio e la discriminazione. I contenuti illeciti e pericolosi per i giovani includono anche la pornografia non consensuale, che deve essere combattuta attraverso una opportuna regolamentazione.

8. La sfida di un approccio regolamentario sostenibile consiste nel trovare un equilibrio tra assicurare l'utilizzo sicuro dei *social media* e l'auto-determinazione digitale da parte dei minori e, allo stesso tempo, proteggerli da comportamenti e altri rischi potenzialmente pericolosi.

9. Un'altra grave fonte di preoccupazione riguarda l'identità digitale e la reputazione online, ovvero la necessità di disporre di misure di sicurezza e di protezione dei dati personali dei giovani, che non sempre sono consapevoli dei rischi legati alle tecnologie digitali. In proposito, è fondamentale tener conto delle capacità cognitive dei minori e sostenere efficacemente il diritto alla cancellazione dei dati personali (il « diritto all'oblio »).

10. La cultura partecipativa e collaborativa dei giovani è influenzata dai modelli di utilizzo di *internet*, delle reti sociali e della tecnologia digitale. Il livello di fiducia dei giovani nei *media* ha un'influenza sul loro interesse e coinvolgimento.

11. Attraverso i nuovi *media*, i giovani creano reti, pensano e agiscono insieme, costruiscono la loro identità e modellano le nostre società. I *media* partecipativi creano un contesto propizio alla politica partecipativa in cui i giovani non si limitano a seguire le informazioni fornite dalle *élite*. Le piattaforme mediatiche offrono ai giovani l'opportunità di esprimere il loro parere su questioni attuali fondamentali quali i diritti umani, la protezione ambientale, lo sviluppo sostenibile e la pace. Hanno il legittimo desiderio di poter esercitare un'influenza sulle scelte cruciali.

12. Tuttavia, esiste un sostanziale scollamento tra la politica istituzionale e la vita

quotidiana di alcuni gruppi, in particolare giovani donne e giovani appartenenti alle minoranze, che si riflette nella loro percezione dei politici. Alcuni ragazzi non si sentono ascoltati o rappresentati dalla politica istituzionale ed esiste una « disgiunzione tecnologica » tra i *media* politici tradizionali e altri tipi di tecnologie dell'informazione.

13. È necessario trovare nuove strategie per far sentire maggiormente la voce dei giovani anche nei mezzi di comunicazione tradizionali, per dialogare con loro e valorizzare il loro contributo al tessuto sociale, proteggere meglio coloro che possono essere più esposti e vulnerabili a contenuti online pericolosi e dare autonomia ai molti che cercano di costruirsi un futuro migliore.

14. Nell'ambiente digitale, i giovani sono i principali motori della diffusione e produzione di informazioni. L'ecosistema digitale offre quindi ai giovani gli strumenti e gli spazi necessari per essere consumatori attivi e creativi e produttori di cultura. I loro dati, la loro attenzione, cultura, lavoro e creatività sono, tuttavia, mercificati per generare profitti che gli operatori dei *media* non distribuiscono equamente. Questa partecipazione all'economia digitale presuppone delle relazioni di potere: attraverso il « lavoro aspirazionale », i giovani creano e producono contenuti gratuiti, sperando in una carriera futura, e formano così una classe di lavoratori dell'informazione sottoposti a relazioni asimmetriche e anche allo sfruttamento delle loro capacità.

15. L'Assemblea esorta quindi gli Stati membri a sviluppare un ecosistema mediatico in grado di fornire ai giovani un'informazione di qualità e sicurezza digitale e di rafforzarne l'impegno democratico. In proposito, è necessario:

15.1. proteggere meglio l'indipendenza editoriale dei *media* e accrescere il ruolo e la visibilità dei giornalisti professionisti;

15.2. sostenere i *media* del servizio pubblico e le emittenti indipendenti e locali fornendo loro adeguate risorse finanziarie in modo che possano incoraggiare una fruizione responsabile dell'informazione e un impegno democratico tra i giovani;

15.3. sostenere la presenza di *media* di informazione sulle reti sociali per diffondere notizie che tengano conto della diversità e delle necessità specifiche di alcuni gruppi di giovani, in particolare quelli appartenenti alle minoranze, come ad esempio i giovani migranti;

15.4. finanziare e promuovere la ricerca sulla sicurezza e il benessere online;

15.5. fornire sostegno finanziario alle iniziative di verifica dei fatti per contrastare la disinformazione e la cattiva informazione;

15.6. promuovere programmi di alfabetizzazione mediatica (pubblicamente e privatamente) per contrastare la tendenza, diffusa tra i giovani, del « *news snacking* » (lettura sporadica delle notizie) intermittente e rafforzare le capacità digitali e il pensiero critico dei giovani utenti in modo da dotarli degli strumenti necessari per affrontare il disturbo dell'informazione e i contenuti pericolosi e per identificare e contrastare contenuti illeciti e pratiche pubblicitarie abusive su *internet*;

15.7. rafforzare il ruolo delle autorità per la protezione dei dati e la concorrenza; in particolare, assicurare il rispetto delle norme sulla protezione dei dati personali per i ragazzi al di sotto dei 18 anni e attuare misure adeguate affinché le piattaforme commerciali rispettino tutti gli obblighi in termini di vigilanza e protezione della *privacy*;

15.8. studiare un sistema di identità digitale volontario o obbligatorio e rafforzare la capacità dei giovani di proteggere la loro reputazione *online*;

15.9. allineare la legislazione nazionale alle norme stabilite dalla Convenzione del Consiglio d'Europa sulla protezione delle persone rispetto al trattamento automatizzato di dati a carattere personale (STE n° 180, « Convenzione 108 ») e le sue versioni aggiornate (STE n° 180, « Convenzione 108+ »); in particolare, introdurre severe sanzioni per le principali piattaforme di *social media* che ricorrono a pratiche commerciali sleali e raccolgono e utilizzano

dati di minori a fini commerciali, compreso il *marketing* mirato e i messaggi pubblicitari personalizzati;

15.10. accrescere il ruolo delle autorità nazionali di regolamentazione dei *media* e della pubblicità e assicurare il rispetto delle misure di protezione degli utenti, in particolare dei più vulnerabili, dal bullismo e dai contenuti pericolosi online sulle piattaforme di condivisione di video e sulle reti sociali;

15.11. moltiplicare gli sforzi per prevenire e combattere il bullismo in rete diffondendo i lavori di ricerca e educazione sull'etica nei *media* e chiedendo ai professionisti sanitari e agli educatori di lavorare con bambini e ragazzi per esercitare un controllo regolare sul *ciber-bullismo*, assicurando al contempo che ricevano una formazione specifica e abbiano il tempo per analizzare la situazione;

15.12. regolamentare le piattaforme di pornografia in Europa e imporre sanzioni più severe sugli intermediari che non rispettano l'obbligo di rimuovere immagini non consentite, comprese di *revenge porn* e *fake porn*;

15.13. organizzare campagne di informazione e sensibilizzazione sulle *deepfakes*, in particolare perché fanno parte della disinformazione politica, delle truffe e della vendetta pornografica e attuare misure appropriate per combattere le *deepfakes* dannose e assicurarne il ritiro dalle piattaforme digitali;

15.14. attuare misure adeguate per assicurare che gli annunci pubblicitari sulle piattaforme di condivisione dei video rispettino le norme specifiche per la pubblicità in materia di trasparenza, prodotti proibiti o soggetti a restrizioni e altre norme generali riguardanti la pubblicità; promuovere un approccio uniforme alla regolamentazione dei *social media* sulla limitazione o sul divieto della pubblicità rivolta a bambini, compresa quella di alimenti nocivi.

16. L'Assemblea chiede anche agli Stati membri di promuovere la partecipazione

dei giovani alla vita sociale ed economica attraverso i *media*, tenendo conto che la trasformazione digitale può portare a disuguaglianze strutturali e riprodurre quelle già esistenti, anche attraverso l'invasione della *privacy*, lo sfruttamento del lavoro gratuito e della sorveglianza. In proposito, è necessario:

16.1. stimolare l'impegno civico e il coinvolgimento politico dei giovani contrastando l'inciviltà nel discorso politico online e adeguando il modo in cui i politici interagiscono con i giovani;

16.2. sviluppare paradigmi per misurare il valore economico *online* prodotto dai giovani e finanziare la ricerca sullo sviluppo della loro visione economica;

16.3. adottare norme per affrontare le nuove forme di sfruttamento del lavoro giovanile emerse negli ecosistemi dell'economia digitale;

16.4. assicurare che le campagne educative per i giovani sensibilizzino sull'importanza e diffondano l'alfabetizzazione finanziaria digitale e promuovere il contributo dei giovani al contesto economico digitale in evoluzione.

PAGINA BIANCA

PAGINA BIANCA



190122063540