



COORDINATION DES ONG  
POUR LES DROITS DE L'ENFANT

Rue du Marché aux Poulets 30  
B-1000 Bruxelles  
T.-F. +32 (0)2 223 75 00  
info@lacode.be | www.lacode.be

#### LES MEMBRES DE LA CODE



#### AVEC LE SOUTIEN DE LA



# Les droits de l'enfant dans l'environnement numérique

Analyse – Août 2021

**En 2014**, le Comité des droits de l'enfant des Nations Unies a précisé que la gamme complète des droits de l'enfant s'applique aussi bien en ligne qu'hors ligne<sup>1</sup>. Cependant, c'est un défi considérable de réaliser les droits de l'enfant dans un environnement numérique en constante évolution, hautement commercialisé et globalisé.

Ce défi est notamment accentué par ce que Sonia Livingstone, professeure de psychologie sociale à la London School of Economics and Political Science, nomme l'invisibilité des enfants dans l'environnement numérique. Invisibilité paradoxale, puisque les enfants constituent au moins un tiers des utilisateurs d'internet dans le monde<sup>2</sup>. Elle illustre son propos par l'exemple suivant : si on imagine un enfant essayant d'entrer dans un sex-shop, le vendeur pourra l'identifier facilement comme un enfant - et disposer d'une procédure fiable et juridiquement valide pour vérifier l'âge en cas de doute. L'urbaniste autorisant le magasin devra suivre des règles pour ne pas le placer à côté d'une école. Les passants seront susceptibles de remarquer qui y entre et pourront même intervenir s'ils voient un enfant entrer, peut-être interpeler la personne gérant le magasin ou le signaler aux autorités. Mais en ligne, veiller à la sécurité des enfants est très difficile puisqu'on ne les voit pas...

En effet, les plateformes en ligne identifient difficilement un enfant (utilisateurs anonymes, identité déguisée, etc.) et, par conséquent, ne peuvent pas les approcher en fonction de leur capacité évolutive ou de leur meilleur intérêt. Et réglementer ces plateformes est un défi, car il s'agit souvent d'organisations transnationales extrêmement puissantes... Veiller au respect des droits de l'enfant dans l'environnement numérique nécessite donc des lignes de conduite précises, compte tenu de tous les défis qu'il représente.

Le 2 mars 2021, le Comité a publié en ce sens son Commentaire général n°25 consacré aux droits de l'enfant dans l'environnement numérique. Le Comité rappelle très justement à cette occasion que la rédaction de la Convention internationale relative aux droits de l'enfant (ci-après, la Convention) a eu lieu en 1989, soit la même année que l'invention du World Wide Web qui permet de naviguer sur Internet... Les personnes qui ont rédigé la Convention n'avaient aucune idée du changement que la technologie numérique apporterait.

Comme le souligne le Comité, les médias numériques offrent aux enfants des occasions d'apprendre, de participer, de jouer, de travailler et de socialiser, soit de réelles opportunités pour la réalisation des droits de l'enfant. Mais dans le même temps, ils sont confrontés à de nouveaux risques de violations ou d'atteinte à leurs droits. Le défi majeur est de permettre aux enfants de bénéficier des opportunités tout en les protégeant des risques...

Par ailleurs, les inégalités sociétales ne cessent pas d'exister une fois en ligne. Internet est un espace public comme un autre. Donc même si un accès effectif aux technologies numériques peut aider les enfants à réaliser l'ensemble de leurs droits, si l'on ne parvient pas à l'inclusion

---

<sup>1</sup> OHCHR (2014), Committee on the Rights of the Child: Report of the 2014 Day of General Discussion 'Digital Media and Children's Rights'. Para 85 (disponible uniquement en anglais à l'adresse : [http://www.ohchr.org/Documents/HRBodies/CRC/Discussions/2014/DGD\\_report.pdf](http://www.ohchr.org/Documents/HRBodies/CRC/Discussions/2014/DGD_report.pdf))

<sup>2</sup> Livingstone, S., Carr, J., et Byrne, J. (2015), « One in three: The task for global internet governance in addressing children's rights. Global Commission on Internet Governance: Paper Series. London: CIGI and Chatham House ». Accessible en anglais à l'adresse : <https://www.cigionline.org/publications/one-three-internet-governance-and-childrens-rights>

numérique, les inégalités existantes risquent de s'accroître et de nouvelles inégalités pourraient apparaître.

Face à ces défis, l'objectif du Commentaire général n°25 – réalisé grâce à une consultation internationale avec 709 enfants ayant des conditions de vie très diverses et venant de 28 pays de différentes régions – est de donner aux Etats parties à la Convention des orientations sur les mesures législatives, politiques et autres mesures pertinentes à prendre pour assurer le plein respect de leurs obligations inscrites dans la Convention et ainsi garantir le respect des droits de l'enfant dans l'environnement numérique. Le Comité passe en revue les différents droits à garantir et comment le faire dans le monde en ligne.

La CODE vous propose un aperçu des lignes directrices contenue dans ce Commentaire général<sup>3</sup> ainsi que quelques éléments de réflexion pour poursuivre le travail.

## Qu'est-ce que l'environnement numérique ?

Selon le Comité des droits de l'enfant, l'environnement numérique comprend « les technologies de l'information et des communications, y compris les réseaux, les contenus, les services et les applications numériques, les appareils et environnements connectés, la réalité virtuelle et augmentée, l'intelligence artificielle, la robotique, les systèmes automatisés, les algorithmes et l'analyse de données, la biométrie et la technologie dans le domaine des implants » (Com. Gén., §2)<sup>4</sup>.

Cela concernerait donc à la fois les appareils nécessaires pour accéder aux services virtuels, mais également tous les services et toutes les fonctionnalités virtuelles, comme le précise la définition suivante : « L'environnement numérique est un espace structuré par des instruments technologiques divers, permettant aux usagers d'accéder à des ressources et à des services numériques présents sur les machines (ordinateurs, tablettes, smartphones) ou en ligne. (...) L'objectif de ces espaces est, pour les utilisateurs, de s'informer, de consulter des ressources, de communiquer ou encore de développer le travail collaboratif. »<sup>5</sup>

Concrètement, cela désigne un très grand nombre de situations : un jeune qui utilise un ordinateur pour aller sur une plateforme scolaire d'apprentissage, une tablette connectée pour des apprentissages adaptés pour des enfants porteurs d'un handicap, des applications de réseaux sociaux disponibles via un smartphone, etc. La liste est longue et les situations très diverses, les opportunités et les risques potentiels sont donc également très divers. Nous

---

<sup>3</sup> Cette analyse ne présente pas le contenu du Commentaire général n°25 de manière exhaustive. Nous invitons donc les lecteur-ice-s souhaitant en connaître tous les détails à consulter le texte dans son intégralité (disponible [sur ce lien](#)).

<sup>4</sup> Un glossaire terminologique est consultable sur la page web du Comité (au moment de la publication de cette analyse, ce glossaire n'était pas encore traduit vers le français) :

[https://tbinternet.ohchr.org/\\_layouts/15/treatybodyexternal/Download.aspx?symbolno=INT%2fCRC%2fINF%2f9314&Lang=en](https://tbinternet.ohchr.org/_layouts/15/treatybodyexternal/Download.aspx?symbolno=INT%2fCRC%2fINF%2f9314&Lang=en)

<sup>5</sup> [INEDUC](#), « Environnement numérique. », *EspacesTemps.net* [En ligne], Travaux, 2018 | Mis en ligne le 7 juin 2018, consulté le 07.06.2018. URL : <https://www.espacestems.net/articles/environnement-numerique/> ;

verrons ci-après comment le Comité des droits de l'enfant « traduit » l'application des droits contenus dans la Convention à la complexité de l'environnement numérique.

## Ce que contient le Commentaire général n°25

### Principes généraux & environnement numérique

La Convention relative aux droits de l'enfant consacre 4 principes : la non-discrimination, l'intérêt supérieur de l'enfant, le droit à la vie, à la survie et au développement, et enfin le respect de l'opinion de l'enfant. Ces principes sont des guides pour déterminer les mesures à prendre pour garantir les droits de l'enfant dans l'environnement numérique.

#### Non-discrimination

Dans l'environnement numérique, ce principe se traduit par l'accès à cet environnement : tous les enfants doivent avoir un accès égal, effectif, satisfaisant, libre, sécurisé et abordable à celui-ci (que ce soit dans la sphère privée ou dans des établissements scolaires, par exemple). L'idée est de veiller à une « inclusion numérique ».

Elle se traduit à travers la lutte contre les différentes discriminations fondées sur le sexe, le handicap, le milieu socio-économique, l'origine ethnique, etc. ainsi que la discrimination à l'égard des enfants demandeurs d'asile, réfugiés et migrants, ou d'enfant lesbiennes, gays, bisexuels, transgenres et intersexes, etc. L'accès à l'environnement numérique ne peut pas faire l'objet de discrimination sur aucune de ces bases. Le Comité attire l'attention particulièrement sur la fracture numérique liée au genre (selon un rapport d'UNICEF, les filles auraient moins d'accès à l'environnement numérique que les garçons et ce particulièrement dans les pays à faible revenu<sup>6</sup>).

#### Intérêt supérieur de l'enfant

L'environnement numérique n'a pas été conçu à l'origine pour les enfants, mais il joue un rôle important dans la vie des enfants. Les États parties devraient veiller à ce que, dans toutes les actions concernant la fourniture, la réglementation, la conception, la gestion et l'utilisation de l'environnement numérique, l'intérêt supérieur de chaque enfant soit une considération primordiale (Com. Gen. N°25, §12).

#### Droit à la vie, à la survie et au développement

Les opportunités offertes par l'environnement numérique jouent un rôle de plus en plus crucial dans le développement des enfants et peuvent être vitales pour la vie et la survie de ceux-ci, en particulier dans les situations de crise. Mais les États parties devraient identifier et traiter les risques émergents auxquels les enfants sont confrontés dans l'environnement numérique, car celui-ci (ainsi que les appareils numériques) ne peut pas être nuisible aux enfants.

---

<sup>6</sup> Rapport UNICEF, « La situation des enfants dans le monde 2017 - Les enfants dans un monde numérique », Décembre 2017, p.48.

Comme défini plus haut, l'environnement numérique concerne également tous les appareils nécessaires pour y accéder (ordinateurs, téléphones portables, tablettes, etc.). Le Comité insiste sur le fait que l'utilisation de ces appareils ne peut pas représenter un danger pour les enfants, et ne doit pas se substituer aux interactions en personne (en particulier pour les jeunes enfants, dans les premières années de la vie). Leur utilisation peut constituer un danger pour la santé physique (exposition aux écrans trop jeunes et/ou trop longtemps, etc.) et psychologique (violences en ligne, harcèlement, etc.).

La CODE souligne le fait que le Comité ne parle pas des impacts globaux de l'environnement numérique sur la santé (ondes WIFI, impact environnemental de la consommation de données et de l'exploitation des métaux constituant les appareils, gestion des déchets, etc.) ou sur les droits humains en général (conditions de travail des personnes impliquées dans la production des appareils, etc.). Or, ces paramètres posent des questions sur les conséquences sur la vie de tous les enfants (qu'ils soient utilisateurs ou non)<sup>7</sup>.

### **Respect de l'opinion de l'enfant**

Une opportunité de l'environnement numérique est de permettre aux enfants de mobiliser activement leur droit à la participation, soit leur droit de s'exprimer librement sur toute question qui les concerne, et ce tant au niveau local que national et international (article 12 de la Convention). Ceci fonctionne dans les deux sens : l'environnement numérique est une opportunité pour les enfants de faire part de leur opinion, et une opportunité pour les Etats parties de consulter activement les enfants, d'être à l'écoute de leurs opinions, et donc des besoins des enfants pour mieux en tenir compte. Le Comité va jusqu'à préciser que les fournisseurs de services numériques doivent spécifiquement et activement dialoguer avec les enfants pour tenir compte de leurs opinions pour développer leurs produits et services.

L'attention est mise sur le risque qui accompagne cette opportunité : la participation des enfants ne peut pas aboutir à une « surveillance indue ou à une collecte de données qui viole leur droit au respect de la vie privée et leur droit à la liberté de penser et d'opinion » (Com. Gén. N°25, §18).

## **Libertés et droits civils**

### **Accès à l'information**

L'environnement numérique offre aux enfants une occasion unique de réaliser leur droit d'accès à l'information. Cette information doit être adaptée, diversifiée, accessible, de bonne qualité, facile à trouver et bénéfique pour tous les enfants (y compris les contenus indépendants des intérêts commerciaux ou politiques). Selon le Comité, la « possibilité pour les enfants d'accéder à des renseignements utiles, dans un langage qu'ils comprennent, peut être un important facteur d'égalité » (Com. Gén. N°25, §52).

Le danger étant que les enfants puissent avoir accès à des contenus nocifs (informations véhiculant des stéréotypes de genre, discriminatoires, racistes, violentes, pornographiques, abusives, des récits

---

<sup>7</sup> A ce sujet, voy. notamment le dossier web « "L'ère des données", un dossier sur l'impact environnemental d'internet et la sobriété numérique » réalisé en décembre 2019 par la RTBF et accessible via : [https://www.rtb.be/info/medias/detail\\_l-ere-des-donnees-un-dossier-sur-l-impact-environnemental-d-internet-et-la-sobriete-numerique?id=10377842](https://www.rtb.be/info/medias/detail_l-ere-des-donnees-un-dossier-sur-l-impact-environnemental-d-internet-et-la-sobriete-numerique?id=10377842)

mensongers, des contenus incitant à se livrer à des activités illégales, etc.). Les sources sont multiples : autres utilisateurs, créateurs de contenus commerciaux, délinquants sexuels, groupes armés qualifiés de terroristes ou d'extrémistes violents.

Les Etats parties doivent mettre tout en œuvre pour protéger les enfants de ces contenus nocifs (ce qui est particulièrement difficile dans un environnement aussi large que l'environnement numérique). Une piste est de mettre en place un étiquetage sur les contenus pour annoncer le caractère approprié selon l'âge ou la fiabilité du contenu (mais nous n'avons pas trouvé de source démontrant son efficacité). Et cela est difficile lorsqu'il s'agit de contenus produits par d'autres utilisateur·trice·s. Cela pose également la question de ce qui constitue ou non un contenu adéquat pour les enfants...

### **Liberté d'expression**

« Le droit de l'enfant à la liberté d'expression englobe le droit de rechercher, de recevoir et de répandre des informations et des idées de toutes sortes. Les enfants ont déclaré que l'environnement numérique leur offrait largement la possibilité d'exprimer leurs idées, leurs opinions et leurs points de vue politiques » (Com. Gén. n°25, §58).

Le Comité demande aux Etats parties de protéger les enfants contre les cyber agressions et les menaces, les atteintes à la protection des données et la surveillance numérique. Les enfants ne devraient pas être poursuivis pour avoir exprimé leurs opinions dans l'environnement numérique, sauf s'ils violent les restrictions prévues par la législation pénale qui sont compatibles avec l'article 13 de la Convention (c'est-à-dire s'ils violent le respect des droits ou de la réputation d'autrui ; ou la sauvegarde de la sécurité nationale, de l'ordre public, de la santé ou de la moralité publiques).

### **Liberté de pensée, de conscience et de religion**

« Les Etats parties devraient veiller à ce que les systèmes automatisés ou les systèmes de filtrage de l'information ne soient pas utilisés pour agir sur le comportement ou les émotions des enfants ou les influencer ou pour limiter les perspectives ou le développement des enfants » (Com. Gén. n°25, §62).

Le Comité attire l'attention sur la protection des données des enfants et sur le droit des enfants de manifester leurs convictions (religieuses ou autres) dans l'environnement numérique librement même si des limitations sont permises (elles doivent alors être légales, nécessaires et proportionnées).

### **Liberté d'association et de réunion pacifique**

L'environnement numérique représente une opportunité précieuse de rencontrer des pairs, des décideurs et d'autres personnes partageant les mêmes intérêts et d'échanger et de débattre ensemble. La plupart des décideurs politiques possèdent un ou plusieurs compte(s) sur des réseaux sociaux, décloisonnant ainsi les relations entre pouvoirs politiques et citoyen·ne·s. De même, il est possible aujourd'hui d'organiser des rencontres et des réunions à distance, mêlant rapidement et facilement des personnes de milieux divers. Les enfants peuvent bénéficier de ces possibilités en ligne. Comme le souligne le Comité, « la visibilité publique et les possibilités de mise en réseau (...) peuvent également soutenir les activités de militantisme dirigées par des enfants et donner à ceux-ci les moyens de défendre les droits

humains » (Com. Gén. n°25, §66), favorisant ainsi leur droit à la participation au bénéfice des droits fondamentaux.

### **Droit à la protection de la vie privée**

« La protection de la vie privée est essentielle pour le pouvoir d'action, la dignité et la sécurité des enfants et pour l'exercice des droits de l'enfant » (Com. Gén n°25, §67).

La protection de la vie privée représente un des défis les plus complexes de la gestion de l'environnement numérique : protéger les données privées des utilisateurs en ligne est compliqué car l'activité en ligne comporte une part « d'invisibilité ». Le Comité précise que « l'immixtion dans la vie privée d'un enfant n'est admissible que si elle n'est ni arbitraire, ni illégale ». En d'autres termes, les conditions pour accéder à des données relatives à la vie privée d'un enfant doivent :

- Être prévues par la loi ;
- Servir un but légitime ;
- Respecter le principe de la minimisation des données ;
- Être proportionnées ;
- Conçues pour respecter l'intérêt supérieur de l'enfant et ;
- Ne doit pas être contraire à la Convention.

Le Comité n'exclut pas pour autant que les enfants puissent faire l'objet d'une certaine surveillance en ligne, mais est clair sur le cadre à y apporter. Une surveillance numérique des enfants devrait respecter sa vie privée et ne devrait pas être effectuée de manière systématique, sans discernement ou à l'insu de l'enfant. En résumé, il faudrait toujours envisager les moyens les moins intrusifs possibles pour atteindre l'objectif recherché.

L'utilisation d'avatars ou de pseudonymes en ligne peut être un moyen de protéger son identité et donc ses données privées. Mais l'anonymat ne peut pas être utilisé pour dissimuler des comportements préjudiciables ou illégaux, tels que les cyber agressions, les discours de haine ou l'exploitation sexuelle et les abus sexuels. Les Etats parties devraient donc mettre en place une approche intégrant la sécurité et la protection de la vie privée, selon le Comité.

Notons qu'en seulement quelques années, nous sommes passés d'une étape d'invisibilité en ligne à une étape d'hypervisibilité. D'un passé où la vie des enfants était largement inobservée par des étrangers (parce qu'ils étaient vécus dans des espaces privés et ignorés lorsqu'ils étaient publics) à un monde dans lequel chacun de leurs mouvements est observé, enregistré, suivi, profilé, ciblé, poussé - par de puissants acteurs numériques. Les conséquences d'une telle transformation sont inconnues.

Ainsi, le problème de ne pas savoir qui est un enfant en ligne est sur le point d'être déplacé par un problème encore plus complexe- l'émergence d'un environnement numérique qui voit tout de leurs habitudes de vie et de ce que veulent les enfants. Car la vie privée et l'autonomie semblent nouvellement menacées, et les solutions technologiques peuvent être plus envahissantes que les problèmes qu'elles sont censées résoudre.

## Violence à l'égard des enfants

Dès le début de ce chapitre, le Comité insiste sur le fait que les contextes de crises « telles que les pandémies » peuvent entraîner un risque accru de violence envers les enfants (ceux-ci passant alors plus de temps en ligne).

« Les délinquants sexuels peuvent utiliser les technologies numériques pour solliciter des enfants à des fins sexuelles et pour participer à des abus sexuels en ligne sur des enfants, par exemple en diffusant des vidéos en direct, en produisant et en distribuant du matériel pédopornographique et en pratiquant la sextorsion<sup>8</sup>. Les formes de violence, d'exploitation et d'abus sexuels facilités par les technologies numériques peuvent également être commises dans le cercle de confiance d'un enfant, par des membres de sa famille ou des amis ou, pour les adolescents, par des partenaires intimes, et peuvent inclure :

- des cyber agressions, notamment le harcèlement et des menaces d'atteinte à la réputation,
- la création ou le partage non consenti de textes ou d'images à caractère sexuel, tels que des contenus autogénérés par sollicitation et/ou coercition,
- et la promotion de comportements autodestructeurs, tels que les coupures, les comportements suicidaires ou les troubles alimentaires.

Lorsque de tels actes sont commis par des enfants, les États parties devraient, dans la mesure du possible, adopter des approches de prévention, de protection et de justice réparatrice pour les enfants concerné » (Com. Gén. n°25, §81).

Le Comité demande aux Etats-parties de prendre des mesures législatives et administratives pour protéger les enfants contre la violence en ligne, les risques encourus étant :

- la violence physique ou mentale ;
- les blessures ou les sévices ;
- la négligence ou la maltraitance ;
- l'exploitation sexuelle ou les abus sexuels ;
- la traite des enfants ;
- la violence fondée sur le genre ;
- les cyber agressions ;
- L'enrôlement et l'exploitation par des individus ou groupes terroristes ou extrémistes violents (à cet égard, le Comité précise que « les enfants accusés d'infractions pénales dans ce contexte devraient être traités avant tout comme des victimes mais, s'ils sont inculpés, le système de justice pour enfants devrait s'appliquer » (Com. Gén. n°25, §83)).

---

<sup>8</sup> La sextorsion est un autre mot pour désigner l'extorsion à l'aide d'images à caractère sexuel. Les pirates informatiques convainquent leurs victimes d'envoyer des photos intimes sur Internet. Ensuite, l'escroc menace de les diffuser si la victime ne lui verse pas de l'argent.

## Milieu familial et protection de remplacement

Le comité encourage, entre autres, une utilisation des technologies au service du maintien du lien familial car le numérique permet cette opportunité inédite : « Il est important que les enfants séparés de leur famille aient accès aux technologies numériques. Il est prouvé que les technologies numériques sont bénéfiques pour le maintien des relations familiales, par exemple en cas de séparation des parents, lorsque les enfants sont placés dans une structure de protection de remplacement, pour établir des relations entre les enfants et les futurs parents adoptifs ou parents d'accueil et pour réunir les enfants et leur famille dans les situations de crise humanitaire » (Com. Gén. n°25, § 87).

## Enfants handicapés

Les formidables avancées technologiques qui ont été effectuées sur les 30 dernières années ont permis aux personnes porteuses d'un handicap d'accéder à des services et fonctionnalités plus facilement. Il reste cependant encore du chemin à faire, comme le rappelle le Comité :

« Les enfants présentant différents types de handicaps, notamment des handicaps physiques, intellectuels, psychosociaux, auditifs ou visuels, se heurtent à différentes barrières en matière d'accès à l'environnement numérique, tels que des contenus dans des formats non accessibles, un accès limité à des technologies d'assistance abordables à la maison, à l'école et dans la communauté et l'interdiction d'utiliser des appareils numériques à l'école, dans les établissements de santé et dans d'autres contextes. Les États parties devraient veiller à ce que les enfants handicapés aient accès à des contenus dans des formats accessibles et abolir les politiques qui ont des effets discriminatoires sur ces enfants. Ils devraient garantir l'accès à des technologies d'assistance abordables, le cas échéant, en particulier pour les enfants handicapés qui vivent dans la pauvreté (...) » (Com. Gén. n°25, §90)

Le Comité insiste également sur le droit à la participation des enfants porteurs de handicap par ces termes : « Les enfants handicapés devraient être associés à la conception et à la mise en œuvre des politiques, produits et services qui ont une incidence sur la réalisation de leurs droits dans l'environnement numérique » (Com. Gén. n°25, §91).

## Santé et bien-être

Avoir accès à de nombreux services en ligne représente une réelle opportunité pour les enfants, également en ce qui concerne l'accès aux services de santé (physique comme psychologique) :

« Les États parties devraient veiller à ce que les enfants aient un accès sûr, sécurisé et confidentiel à des informations et services de santé dignes de confiance, y compris des services de conseil psychologique » (Com. Gén. n°25, §94).

Les effets nocifs d'une exposition prolongée aux écrans ne fait plus de doutes depuis des années<sup>9</sup>, et le Comité mise sur le principe de l'équilibre d'utilisation des supports numériques,

---

<sup>9</sup> Article du Nouvel Obs, « L'étude qui va vous dissuader d'exposer vos enfants aux écrans » (25 octobre 2016), accessible sur : <https://www.nouvelobs.com/sante/20161025.OBS0300/l-etude-qui-va-vous-dissuader-d-exposer-vos-enfants-aux-ecrans.html>

reconnaissant les opportunités qu'ils représentent mais rappelant qu'une utilisation prolongée est dangereuse :

« Les technologies numériques offrent aux enfants de multiples possibilités d'améliorer leur santé et leur bien-être lorsqu'un équilibre est maintenu avec leur besoin de repos, d'exercice et d'interaction directe avec leurs pairs, leur famille et leur communauté. Les États parties devraient élaborer des conseils à l'intention des enfants, des parents, des personnes qui s'occupent des enfants et des éducateurs concernant l'importance d'un bon équilibre entre les activités numériques et non numériques et un repos suffisant » (Com. Gén. n°25, §98).

L'équilibre semble être la clé pour profiter pleinement de l'environnement numérique, entre moments d'apprentissages, de divertissement, d'accès aux services, de lien avec les pairs...

## **Education, loisirs et activités culturelles**

### **Droit à l'éducation**

Sans surprise, l'invention d'Internet a eu un impact majeur sur la circulation de l'information, et donc sur les possibilités d'apprentissages dans le cadre scolaire. Comme le souligne le Comité, « l'environnement numérique peut grandement faciliter et améliorer l'accès des enfants à une éducation inclusive de qualité, (...). Les enfants ont souligné l'importance des technologies numériques pour ce qui est d'améliorer leur accès à l'éducation et de soutenir leur apprentissage et leur participation aux activités extrascolaires » (Com. Gén. n°25, §99).

Pour ce faire, il est donc nécessaire d'investir dans l'infrastructure technologique des écoles et des autres lieux d'apprentissage, en veillant à ce que ces établissements disposent d'un nombre suffisant d'ordinateurs, etc. Cela nécessite également que les enseignant·e·s soient formé·e·s à l'utilisation des de ces technologies.

« Les États parties devraient veiller à ce que la culture numérique soit enseignée dans les écoles, dans le cadre des programmes d'éducation de base, dès le niveau préscolaire et tout au long de la scolarité (...) » (Com. Gén. n°25, §104).

A ce sujet, la CODE souligne qu'il est important d'avoir une réflexion sur les impacts de l'utilisation du numérique dans les écoles (évaluer les risques pédagogiques, renforcer l'apprentissage de la critique des sources pour lutter contre la désinformation, analyser le numérique comme sujet et pas seulement comme média, etc.).

### **Droit à la culture, aux loisirs et au jeu**

A cet égard, le Comité invite les Etats parties à créer des opportunités pour les enfants en ligne mais également hors ligne. C'est intéressant car cela semble traduire que le risque serait que la vie en ligne se substitue à la vie hors ligne, ce qu'il faudrait éviter. Donc d'un côté, les États parties devraient « veiller à ce que les enfants aient la possibilité d'utiliser leur temps libre pour expérimenter les technologies de l'information et des communications, s'exprimer et participer à la vie culturelle en ligne » (Com. Gén. n°25, §107), mais par ailleurs également « veiller à ce que la promotion des possibilités de culture, de loisirs et de jeu dans l'environnement numérique soit conciliées avec l'existence d'alternatives attrayantes dans les lieux physiques où vivent les enfants. » (Com. Gén. n°25, §109).

Le Comité explique cela par le fait que, dans les premières années de leur vie en particulier, les enfants acquièrent le langage, la coordination, les compétences sociales et l'intelligence émotionnelle principalement grâce à des jeux qui impliquent des mouvements physiques et une communication directe en face à face avec d'autres personnes. Il est donc essentiel de ne pas négliger les activités hors ligne. De même, pour les enfants plus âgés, les jeux et les loisirs qui impliquent des activités physiques, des sports d'équipe et d'autres activités récréatives de plein air peuvent être bénéfiques pour la santé, ainsi que pour les compétences fonctionnelles et sociales (Com. Gén. n°25, §109).

## **Mesures de protections spéciales**

### **Protection contre l'exploitation économique, l'exploitation sexuelle et les autres formes d'exploitation**

Que ce soit dans la vie hors ligne ou dans l'environnement numérique, les enfants devraient être protégés contre toute forme d'exploitation portant atteinte à tout aspect de leur bien-être. L'exploitation peut prendre de nombreuses formes dans l'environnement numérique, telles que l'exploitation économique (Com. Gén. n°25, §112):

- Le travail des enfants ;
- L'exploitation sexuelle et les abus sexuels ;
- La vente ;
- La traite et l'enlèvement d'enfants ;
- Le recrutement d'enfants aux fins de leur participation à des activités criminelles, y compris des formes de cybercriminalité.

Le danger réside entre autres dans le fait que lorsque des enfants créent et partagent des contenus et sont de ce fait des acteurs économiques dans l'environnement numérique, cela peut entraîner ensuite leur exploitation.

### **Administration de la justice pour enfants**

Comme mentionné plus haut, ce qui se passe en ligne ne devrait pas appartenir à une dimension en dehors des lois et des règles. Dans l'environnement numérique, des enfants peuvent être présumés, accusés ou reconnus coupables d'infractions aux lois relatives à la cybercriminalité.

Le Comité précise cependant que « les matériels sexuels (spécifiquement) générés par les enfants eux-mêmes, que les enfants possèdent ou partagent et uniquement pour leur usage privé ne devraient pas être soumis à la législation pénale. Des canaux adaptés aux enfants devraient être créés pour permettre aux enfants de demander en toute sécurité des conseils et de l'aide en ce qui concerne les contenus sexuellement explicites générés par eux-mêmes » (Com. Gén. n°25, §118).

### **Protection des enfants touchés par des conflits armés, des enfants migrants et des autres enfants vulnérables**

A nouveau, l'environnement numérique constitue des opportunités, et particulièrement pour des enfants vivant des situations de grande vulnérabilité :

« L'environnement numérique peut permettre aux enfants vulnérables, notamment les enfants touchés par des conflits armés, les enfants déplacés à l'intérieur de leur pays, les enfants migrants, demandeurs d'asile et réfugiés, les enfants non accompagnés, les enfants en situation de rue et les enfants touchés par des catastrophes naturelles, d'accéder à des informations vitales pour leur protection » (Com. Gén. n°25, §121).

Mais ces opportunités côtoient des risques non négligeables, et dont il a été beaucoup question ces dernières années dans le cadre des conflits en Syrie et en Irak où des jeunes ont utilisé, entre autres, Internet dans le cadre d'un parcours de radicalisation violente (soit en cherchant de l'information, soit en étant activement recrutés). Ce cas de figure, tout comme le grooming (une forme spécifique de pédopiéage, qui sont plus largement les agissements d'un individu qui amadoue un enfant à des fins sexuelles, notamment par voie électronique), sont explicitement mentionnés par le Comité :

« Les États parties devraient veiller à ce que les enfants ne soient pas enrôlés ou utilisés dans des conflits, y compris des conflits armés, par l'intermédiaire de l'environnement numérique. Ils devraient notamment prévenir, criminaliser et réprimer les différentes formes de sollicitation et de mise en confiance des enfants à des fins sexuelles (grooming) facilitées par la technologie, par exemple par l'utilisation de plateformes de réseaux sociaux ou de services de discussion dans les jeux en ligne » (Com. Gén. n°25, §122).

## Les différentes formes de fracture numérique

Selon le site du Baromètre Inclusion Numérique, les enquêtes aux niveaux fédéral et régional en Belgique ne donnent pas d'estimation sur l'accès aux technologies numériques et leur utilisation par les jeunes (les enquêtes concernent souvent les jeunes à partir de 16 ans mais pas en deçà).

Cependant, en Flandre, le Centre flamand d'expertise en compétences numériques et médiatiques (Mediawijs) accorde une attention particulière aux chiffres qui concernent les jeunes. Tous les deux ans, l'étude Apestaartjaren est ainsi menée auprès de jeunes de 10 à 18 ans<sup>10</sup>. Les jeunes sont encore trop souvent considérés comme un public homogène de 'natifs du numérique', qui ne rencontreraient aucun problème d'aucune sorte pour utiliser les outils numériques parce qu'ils y auraient été plongés dès leur plus jeune âge et qu'ils auraient ainsi acquis tout naturellement toutes les compétences nécessaires. Cette étude révèle que les jeunes ont pourtant des besoins spécifiques et qu'ils doivent tout autant être soutenus dans leur utilisation des outils numériques.

### Fracture au niveau de l'accès

Ainsi, la majorité des jeunes Flamands de 12 à 18 ans ne souffre pas d'un manque d'accès au matériel informatique. Seuls 6% d'entre eux ne possèdent pas leur propre smartphone, 1 sur 4 n'a pas d'ordinateur portable et 1 sur 2 n'a pas de tablette personnelle. La crise du COVID-

---

<sup>10</sup> Consultez les différents rapports sur le site d'Apestaartjaren : <https://www.apestaartjaren.be/>

19 a révélé d'autant plus cette fracture lorsqu'il a rapidement été décidé au niveau flamand de passer à l'enseignement en ligne durant le confinement. Les écoles n'ont pas tardé à constater qu'elles ne pouvaient pas, ou difficilement, établir un contact numérique avec certains élèves...

## Fracture au niveau des compétences numériques

L'idée de 'natifs du numérique' repose sur l'impression positive que donnent les jeunes dans leur usage fonctionnel des outils numériques. Un enfant surferait en effet aisément d'une application ou d'une page à l'autre et aurait donc une bonne connaissance des fonctions informatiques. Mais il n'a cependant pas une bonne connaissance des mécanismes de paiement qui sont intégrés dans ces applications, du contenu correct ou erroné des informations qui s'affichent ou de la manière dont ses données sont utilisées pour des publicités personnalisées. Les compétences numériques sont plus vastes et plus complexes que la compétence purement fonctionnelle.

Un autre défi important est le cyberharcèlement. Toujours selon l'étude Apestaartjaren, plus d'un jeune sur cinq y a déjà été confronté. Autrement dit, apprendre à gérer le cyberharcèlement est une compétence numérique importante à acquérir pour les jeunes.

Enfin, la capacité à travailler avec les plateformes en ligne qui sont utilisées par les écoles pour communiquer des informations et des tâches (comme Smartschool, Bingel et d'autres) ne coule pas de source pour tout le monde. Il ressort des interviews avec des jeunes vulnérables que cela n'a rien d'évident et que certains sont perdus face aux fonctionnalités diverses de ces plateformes.

En résumé, la vision actuelle de la position des jeunes dans l'univers numérique doit être revue. Les jeunes ne sont pas automatiquement des 'natifs du numérique' qui utilisent sans problèmes les outils informatiques. Au contraire, ils sont confrontés à des défis spécifiques, qui sont propres à leur univers de vie et à leur vécu<sup>11</sup>.

## Conclusion

Entre invisibilité, opacité et hypervisibilité, le challenge le plus important et le plus difficile est de trouver comment favoriser les opportunités offertes par l'environnement numérique tout en préservant des dangers encourus par les enfants dans ce même environnement.

L'espace en ligne n'a pas été conçu spécifiquement par et pour les enfants, ou pour tenir compte des droits fondamentaux de ceux-ci. Or c'est bien au monde numérique à s'adapter aux enfants, et non l'inverse ! Car les enfants sont livrés à eux-mêmes, dans un espace conçu d'abord pour les adultes, mais également conçu pour amplifier certaines actions servant des intérêts commerciaux et non l'intérêt supérieur des enfants. Or, les adultes ont pour

---

<sup>11</sup> Pour aller plus loin, voy. notamment l'analyse réalisée par le Centre Permanent pour la Citoyenneté et la Participation : « Les fractures numériques - Comment réduire les inégalités ? » (2019) accessible via <https://www.cpcp.be/wp-content/uploads/2019/05/fracture-numerique.pdf>

responsabilité de protéger les droits des enfants face aux dangers en ligne. Mais qui est responsable ?

Selon Sonia Livingstone, pour promouvoir la réalisation des droits des enfants en ligne et pour empêcher leur violation les entreprises reportent la responsabilité sur les parents. Tandis que les parents reportent la responsabilité sur le gouvernement. Gouvernement, qui, à son tour, reporte la responsabilité sur les entreprises. Bref, chacun se renvoie la balle et cette absence de prise de responsabilité de la part des adultes est préjudiciable pour les enfants<sup>12</sup>.

Or, l'espace en ligne est un espace public comme un autre, qui tend à reproduire les inégalités sociales qui existent hors ligne. S'il s'agit d'un espace public « comme un autre », il semble logique d'attendre des gouvernements qu'ils assument la responsabilité de réguler cet espace public en le rendant sécurisant pour les enfants, particulièrement pour ceux en situation de vulnérabilité.

Bien qu'il ne soit pas toujours facile de les anticiper, le Comité demande aux Etats parties d'identifier les risques encourus par les enfants le mieux possible. Il est pour cela indispensable d'écouter leur point de vue sur la nature des dangers auxquels ils font face. C'est d'ailleurs un droit qui leur est consacré à l'article 12 de la Convention : le droit à la participation<sup>13</sup>.

La CODE voit en la publication du Commentaire général n°25 un outil dont les Etats doivent se saisir avec ambition afin de prendre des mesures efficaces. Celui-ci prévoit des lignes directrices claires et touchant à un maximum de réalités vécues par les enfants en ligne. La CODE se réjouit de voir que le droit à la participation fait également partie des lignes directrices du Comité : l'opinion des enfants sur ce qui constituerait, pour eux, un environnement numérique sécuritaire et garant de leurs droits fondamentaux doit être récolté et pris en considération. Enfin, il faut souligner que le Comité exhorte les États parties à veiller à ce que ce commentaire soit largement diffusé et qu'il soit disponible dans des versions adaptées aux enfants, ce qui est indispensable pour que l'information leur soit accessible.

*Cette analyse de la Coordination des ONG pour les droits de l'enfant (CODE) a été rédigée par Julianne Laffineur entre mars et juin 2021. Elle représente la position de la majorité de ses membres.*

*Pour la citer : Coordination des ONG pour les droits de l'enfant (2021), « Les droits de l'enfant dans l'environnement numérique », [www.lacode.be](http://www.lacode.be)*

<sup>12</sup> Livingstone, S., « Can we realise children's rights in a digital world ? », accessible en anglais à l'adresse :

<https://medium.com/reframing-childhood-past-and-present/can-we-realise-childrens-rights-in-a-digital-world-d4f5f19f298f>

<sup>13</sup> Dans sa discussion générale du Comité des droits de l'enfant en 2014, le professeur Sonia Livingstone avait d'ailleurs souligné que l'accent devrait être mis sur le droit à la protection contre les préjudices, le droit à des prestations pour répondre aux besoins et le droit à participation en tant qu'agent ou citoyen. OHCHR (2014), Committee on the Rights of the Child: Report of the 2014 Day of General Discussion 'Digital Media and Children's Rights', (disponible uniquement en anglais à l'adresse : [http://www.ohchr.org/Documents/HRBodies/CRC/Discussions/2014/DGD\\_report.pdf](http://www.ohchr.org/Documents/HRBodies/CRC/Discussions/2014/DGD_report.pdf))